

Δια[τρέχων] μουσείο :
το μουσείο της επόμενης
γενιάς και η συμβολή των
ψηφιακών μέσων

μ
u
s
e
u
m
s
e
r

01101010001111 01101010001111 01101010001111
10101010101001 1010101010101001 10101010101001
11100101001010 11100101001010 11100101001010
00111111001010 00111111001010 00111111001011
0101000101000101010001010001 01000101000101
0101000101010101010001010101 01000101010100
10010001110101000100011101010 10001110101010
101010011111111101010011111111 101001111111111
11110010101010 11110010101010 11001010101010
1010101111101 1010101111101 10101111110101
01110111001010 01110111010 11011100101010
100010010001000100010001000100010001000100010001
1011000001010101
01001010101110
01010101001111
01101010101010
11111110101111
00001



Ερευνητική εργασία

Ιούλιος 2017

Βίκυ Τσιτσιπά

Επιβλέπων καθηγητής
Παναγιώτης Παρθένιος

Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Πολυτεχνείο Κρήτης

[Περιεχόμενα]

πλαίσιο [σ.11-12]
στόχος [σ.12-13]
μεθοδολογία [σ.14-15]

1. Πολιτισμική διαχείριση, χαρακτηριστικά και παράγοντες αλλαγής της [σ.18-25]

- 1.1 τοποθετώντας τον πολιτισμό στην εποχή της κρίσης
- 1.2 ιδιαιτερότητες των πολιτισμικών οργανισμών
- 1.3 το μουσείο ως ποιότητα, ως εμπειρία/ τοπόσημο και ως συμπυκνωτής δύναμης
- 1.4 μουσειακός τόπος/ εγγραφή της ανθρώπινης δράσης
- 1.5 παράγοντες αλλαγής

2. Ερμηνεύοντας το κοινωνικό και χωρικό συντακτικό του μουσείου [σ.26-43]

- 2.1 η ρήξη με το παρελθόν και η εξέλιξη του θεσμού του μουσείου από τον 18ο αι.
- 2.2 εξέλιξη του κτιριολογικού οργανογράμματος
- 2.3 μετασχηματισμοί του μουσειακού χώρου
- 2.4 επανεξετάζοντας μία επίσκεψη στο Μουσείο

3. Θεωρητικές αρχές: μουσείο και μάθηση [σ.47-57]

- 3.1 μαθησιακή και μουσειακή εμπειρία
- 3.2 εκπαιδευτικές θεωρίες και τύποι μουσείων
- 3.3 εισαγωγή νέων τεχνολογιών στη μουσειακή μάθηση και εμπειρία
- 3.4 τεχνολογικά προϊόντα και εργαλεία/ χρήση αυτών στη μάθηση

4. 'Διεύρυνση' του μουσειακού χώρου [σ.60-69]

- 4.1 ψηφιακή εποχή και τόποι επικοινωνίας
- 4.2 ετεροτοπίες/ υπέρβαση του μέσα και του έξω
- 4.3 επαυξημένος χώρος/υβριδικός χώρος/αρχιτεκτονικός χώρος
- 4.4 μουσεία επόμενης γενιάς

5. Ψηφιακά εργαλεία και μέσα/ εισαγωγή οθόνης στο μουσειακό κάδρο [σ.72-95]

- 5.1 η χρήση των νέων μέσων
- 5.2 διαμόρφωση παραδοσιακών υπηρεσιών στη ψηφιακή εποχή
- 5.3 εργαλεία τεκμηρίωσης και επικοινωνίας/ Ψηφιακά Πολιτιστικά Προϊόντα
- 5.4 ψηφιακές τάσεις στο μουσειακό περιβάλλον
- 5.5 διεύρυνση της μουσειακής εμπειρίας αξιοποιώντας συλλογή δεδομένων
- 5.6 χώρος της οθόνης/θεατής και χρήστης
- 5.7 από τον χώρο στην οθόνη και στο έκθεμα

6. Οι νέες έννοιες της μουσειακής πραγματικότητας [σ.98-109]

- 6.1 η προσωποποίηση της επίσκεψης/εξατομίκευση
- 6.2 συμμετοχή στην κατασκευή εμπειρίας
- 6.3 διαδραστικότητα
- 6.4 κonstrouκτιβιστικό μουσείο και κατασκευή νοήματος
- 6.5 συντακτικό έκθεσης και χαρτογράφηση προσωπικού νοήματος

7. Παραδείγματα μελέτης της μουσειακής εμπειρίας παγκοσμίως [σ.112-157]

- _Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum _British Museum
- _Museum of the Future _Museum of Copenhagen _Tate Modern
- _Cleveland Museum of Art
- _Ψηφιακό Μουσείο Ακαδημίας Πλάτωνος _Μουσείο Κυκλαδίτικης Τέχνης _Μουσείο Ακρόπολης _Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας

8. Συμπεράσματα, προβληματισμοί από τα παραδείγματα μελέτης [σ.160-169]

- 8.1 γενικές παρατηρήσεις
- 8.2 η ελληνική μουσειακή πραγματικότητα
- 8.3 προβληματισμοί
- 8.4 παρόν και μέλλον των μουσείων

Σύνοψη και επίλογος έρευνας [σ.170-173]

βιβλιογραφία [σ.177-181]

[Εισαγωγή]

Εισαγωγικό πλαίσιο_

Πριν αναφερθούμε στους στόχους αυτής της εργασίας, έχει αξία να ορίσουμε το πλαίσιο μέσα στο οποίο τοποθετείται. Ζούμε σε ένα περιβάλλον το οποίο ορίζεται πλέον ως υβριδικό εφόσον η εικονική πληροφορία και ο φυσικός χώρος συνδυάζονται και αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους. Στο χώρο αυτό η καθημερινότητα και οι δραστηριότητές μας, δεν χαρακτηρίζονται από αποσπασματικότητα αλλά από συνδεσιμότητα και συνέχεια, τόσο στο σύνολο όσο και μεταξύ των δύο συμπληρωματικών πλέον χώρων.

Οι αρχιτέκτονες καλούνται σήμερα να ερμηνεύσουν τη σχέση που έχει ο εικονικός χώρος με τον υλικό ομόλογό του και αντίστοιχα να κατασκευάσουν την ανάμειξή τους. Σε αυτό το σημείο έγκειται το ζήτημα του πως μπορεί να συνδυαστεί η αρχιτεκτονική της οποίας χαρακτηριστικά είναι η τοπικότητα, η ιστορία, η μνήμη και η γεωμετρία με μορφές ψηφιακές των οποίων χαρακτηριστικά είναι η μη τοπικότητα, ανιστορικότητα, η συνέχεια και η έλλειψη συγκεκριμένης υλικής μορφής ώστε να παραχθεί και να αναπτυχθεί μία υβριδική ή και επαυξημένη αρχιτεκτονική η οποία να ανταποκρίνεται με την εξέλιξη και τις ανάγκες της σημερινής κοινωνίας.

Οι απαιτήσεις της εποχής καθιστούν απαραίτητο τον σχεδιασμό ψηφιακών εφαρμογών που να ανταποκρίνονται στον υλικό κόσμο, ώστε να προκύπτουν υβριδικοί χώροι, όπου το υποκείμενο- χρήστης είναι ενεργό και παίρνει μέρος σε μία δράση, ένα θέαμα, ταυτόχρονα και στον υλικό και εικονικό κόσμο, καταργώντας με αυτόν τον τρόπο το σχίσμα μεταξύ των δύο. Σε αυτή την έρευνα, ανάμεσα στις μεταβολές που επιφέρει η νέα αυτή διαδικασία αλλαγών στην αρχιτεκτονική, θα επικεντρωθούμε στην μετατόπιση του ενδιαφέροντος από τις οντότητες -χρήστες, αντικείμενα, χώρος- στις σχέσεις που σχηματίζονται ανάμεσά τους.

Αφορμή είναι ότι η αρχιτεκτονική, ως συμμετοχος στις κοινωνικές και πολιτιστικές διαδικασίες, επηρεάζεται πάντα από τις τεχνικές και τον πολιτισμό της εποχής της, άρα και από την τεχνολογία της. Με την χρήση ενός νέου μέσου γεννιέται αναπόφευκτα μία νέα αρχιτεκτονική, αφού χρησιμοποιούνται νέοι κανόνες. Οι στιγμές του χρόνου εγγράφονται στο χώρο και το κτίριο αποτελεί το μέσο μετάδοσης της πληροφορίας μέσα στο χρόνο.

[1].

Stan Allen, Practice:
Architecture, Tech-
nique and Representa-
tion- Essays σελ. 10

[2].

Castells, Manuel, The
Rise of the Network
Society, The Informa-
tion Age: Economy,
Society and Culture

[3].

Pierre Levy, Δυννητική
πραγματικότητα
Η φιλοσοφία του
πολιτισμού και του
κυβερνοχώρου, σελ.
189

Αν θεωρήσουμε την αρχιτεκτονική ως αναπαραστατική τέχνη, το αρχιτεκτονικό σχέδιο αποτελούσε το κατεξοχήν εργαλείο έκφρασης της. Κατά τον S. Allen η πράξη της αναπαράστασης παρουσιάζεται ως αντικειμενική, επιστημονική δραστηριότητα. Η καταγραφή των ήδη εδραιωμένων σχέσεων και γεγονότων¹. Ένα αρχιτεκτονικό σχέδιο είναι ένα «assemblage» των χωρικών και υλικών συμβολισμών που μπορούν να αποκωδικοποιηθούν, σύμφωνα με μια σειρά κοινών συμβάσεων, προκειμένου να πραγματοποιήσουν ένα μετασχηματισμό της πραγματικότητας απομακρυσμένο από τον δημιουργό². Η αποσταθεροποίηση της αρχιτεκτονικής, είχε ως αποτέλεσμα η αρχιτεκτονική αναπαράσταση να αλλάξει την οντολογική της βάση, από αναπαραστατικό ίχνος σε “οργανισμό”. Από μια διδιάστατη, σε μια τριδιάστατη ή τετραδιάστατη οντότητα. Από εικόνα σε συμβάν και παράσταση.

Μία αλήθεια που το παρελθόν μας λέει με σαφήνεια σχετικά με το μέλλον είναι ότι θα περιέχει το απροσδόκητο. Στις ακόλουθες σελίδες δεν θα γίνουν εικασίες για το μέλλον αλλά μία εκτίμηση για την κατάσταση των πολιτιστικών χώρων σήμερα. Το νέο θεωρείται όχι ως νέα μορφή αλλά ως νέες δυνατότητες πολλαπλής και μεταβαλλόμενης διασύνδεσης και εμπειρίας.

Προσδιορίζοντας τον μουσειακό χώρο του σήμερα, είναι κάτι πολύ περισσότερο από μία δυναμική κατάσταση, ένας ζωντανός οργανισμός όπου αδυνατούμε να περιγράψουμε την ανάπτυξη του με μια λογική γραμμικής αιτιότητας. Το μουσείο του 21ου αιώνα σηματοδοτείται από το ψηφιακό του περιεχόμενο και τη χρήση ψηφιακών μέσων, προκειμένου να εμπλέξει πιο ενεργά τον επισκέπτη: ο επισκέπτης ως χρήστης, περιεχόμενο παραγόμενο από τον χρήστη, κοινωνικά δίκτυα και παγκόσμια πρόσβαση σε συλλογές είναι ορισμένα από τα χαρακτηριστικά της νέας τάξης πραγμάτων. Τα χαρακτηριστικά αυτά υιοθετούν σταδιακά οι οργανισμοί που μελετήθηκαν σε αυτή την έρευνα, προκειμένου να συμπορευτούν με την εποχή και με τις κοινωνικές εξελίξεις.

Η αρχιτεκτονική δεν συνίσταται πια εδώ στη σύνθεση ενός «μηνύματος», αλλά στην επινόηση ενός μηχανισμού που θα επιτρέπει στη δημιουργία και τη μετάδοση πολλών μηνυμάτων. Ένας νέος τύπος αρχιτέκτονα εμφανίζεται, που δεν αφηγείται πια μια ιστορία. «Αυτός είναι ένας αρχιτέκτονας του χώρου των συμβάντων, ένας σχεδιαστής κόσμων για εκατομμύρια ιστορίες που επικεινται. Σμιλεύει άμεσα το δυναμικό. Το πολιτιστικό σύμπαν, που αποτελεί χαρακτηριστικό του ανθρώπου, διευρύνει ακόμη περισσότερο αυτή τη μεταβλητότητα χώρων και χρονικοτήτων³». Έτσι, η σύνδεση της σχεδιαστικής διαδικασίας με τα ψηφιακά μέσα, οδηγούν σε ένα σχεδιαστικό συνεχές που ξεκινά από το στάδιο του σχεδιασμού, και συνεχίζει στο στάδιο της υλοποίησης και συντήρησης του αρχιτεκτονικού δημιουργήματος, αναδεικνύοντας τη σημασία που έχει η πληροφορία και στον τομέα της αρχιτεκτονικής.

Στόχος της εργασίας_

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, θεωρούμε το μουσείο ως ένα πολύπλοκο σύστημα – οργανισμό. Στηριζόμενοι σε μια λογική συστημάτων, συσχετίσεων, σχέσεων θεωρούμε ότι η σταθερή άνοδος του αριθμού των επισκεπτών δίνει μια νέα δυναμική σε αυτούς τους χώρους πολιτισμού, εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας αλλά ταυτόχρονα αυξάνει τις προκλήσεις. Καθολικό είναι πλέον το αίτημα για ενεργότερη συμμετοχή των επισκεπτών στη μουσειακή διαδικασία αλλά και για υιοθέτηση νέων μορφών παρουσίασης, που δεν αναπαράγουν μονοσήμαντα ιστορικά αφηγήματα αλλά δίνουν χώρο σε εναλλακτικές προσεγγίσεις και επιτρέπουν την ερμηνευτική διαδικασία και την κριτική θεώρηση του παρελθόντος.

Σήμερα ερχόμαστε αντιμέτωποι με μια κοινωνική πραγματικότητα πολλαπλής κλίμακας αναδυόμενων συλλογικοτήτων, με τον φυσικό χώρο να συνυπάρχει με τον ψηφιακό σε μια προσπάθεια συγκρότησης κοινών κωδικών επικοινωνίας και συνεργασίας. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο μπορούμε να σκεφτούμε τον φυσικό και τον ψηφιακό χώρο του μουσείου ως «συναρμολογήσεις», δηλαδή, ως ένα πλήθος στοιχείων και οντοτήτων που διαντίζουν μεταξύ τους διαμορφώνοντας κάθε φορά και μια διαφορετική κατάσταση, ανάλογα με το εκάστοτε σενάριο ή το σχεσιακό μοντέλο. Η ταυτότητα της κάθε συναρμολόγησης, καθώς καθορίζεται πια από τις μεταβαλλόμενες ιδιότητες/ επιθυμίες των στοιχείων της, μπορεί να είναι και η ίδια μεταβαλλόμενη, και σίγουρα διαφορετική από αυτήν των άλλων συναρμολογήσεων⁴. Κύριο πεδίο έρευνας της παρούσας εργασίας αποτελεί η εισαγωγή των ψηφιακών μέσων –εργαλείων στον μουσειακό χώρο, μια ικανή συνθήκη για μια αλλαγή κατεύθυνσης και επαναπροσδιορισμού της σχέσης επισκέπτη-μουσείου. Ο μετασχηματισμός αυτός, αναδεικνύει μια σειρά παράλληλων ερωτημάτων. Ποιόν ρόλο καλείται να διαδραματίσει ο αρχιτέκτονας στην αναπροσδιορισμένη μουσειακή διαδικασία, ποιες καινούριες έννοιες στο μουσειακό λεξιλόγιο πρέπει να λάβει υπόψιν του στο σχεδιασμό και πως επηρεάζεται ο ρόλος του σήμερα.

Στόχος δεν είναι η παράθεση μιας αναλυτικής ιστορικής αναδρομής της εξέλιξης του θεσμού του μουσείου, αλλά να διερευνηθούν και να αναδειχθούν οι πιο σημαντικές εξελίξεις ως προς την επιρροή της ψηφιακής τεχνολογίας στη μουσειακή πραγματικότητα, η διερεύνηση δηλαδή του τρόπου, με τον οποίο το ψηφιακό μέσο επενεργεί στη διαδικασία «επέκτασης» του μουσειακού χώρου τόσο χωρικά, όσο και χρονικά. Πιο συγκεκριμένα, πώς η αρχιτεκτονική επηρεάζει τη μουσειακή εμπειρία και κατασκευάζει ένα σύνολο σχέσεων: μεταξύ των εκθεσιακών χώρων, επηρεάζοντας τον τρόπο που τους εξερευνούμε και τους χρησιμοποιούμε· μεταξύ των αντικειμένων -επηρεάζοντας τον τρόπο που τα αντιλαμβανόμαστε και τα κατανοούμε· και μεταξύ των επισκεπτών – δημιουργώντας πιθανότητες κοινής παρουσίας και άτυπων συναντήσεων. Θα εκθέσουμε συγκεκριμένα παραδείγματα, με την πεποίθηση ότι μέσα από αυτά θα γίνουν κατανοητές βασικές θεωρητικές ιδέες και μεθοδολογικές αρχές. Τα παραδείγματα εικονογραφούν πώς τα ψηφιακά στοιχεία μπορούν

[4].
Benoit Duradin,
The Hybrid City
Symposium

να χρησιμοποιηθούν με πολύ διαφορετικούς τρόπους για να έχουν πολύ διαφορετικές, αλλά σταθερές, συνέπειες στην εμπειρία του επισκέπτη –και συγκεκριμένα στον τρόπο που κινείται στο χώρο και τον τρόπο που βιώνει τη δομή της έκθεσης.

Αποτελεί παραδοχή για την έρευνα ότι η επιλογή κάθε ψηφιακού μέσου είναι καθοριστική για την αντίληψη του αντικειμένου/εκθέματος, είναι πέρα από μία τεχνική επιλογή, ένας διαφορετικός τρόπος σύλληψης, επεξεργασίας, έκφρασης και της συνολικής αντίληψης αυτού. Στόχος είναι η εστίαση στην χρήση των νέων τεχνολογιών στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό, όχι πλέον ως ένα νέο μέσο αναπαράστασης, ούτε ως ένα νέο παράδειγμα σχεδιασμού, αλλά ως αλλαγή στην αντίληψη του αρχιτεκτονικού αντικειμένου και στον τρόπο κατανόησης και σχεδιαστικής προσέγγισής του, ως εμφάνιση νέων χωρικών αντιλήψεων.

Η έρευνα που ακολουθεί προσπαθεί να συνδέσει τη θεωρία (θεωρητικό πλαίσιο και αρχές) με την πράξη (παράδειγματα έρευνας), αναφερόμενοι και μέσω των παραδειγμάτων έρευνας στη διεθνή στην ελληνική πραγματικότητα.

Μεθοδολογία_

Η εργασία ξεκινά με την τοποθέτηση της μουσειακής διαχείρισης στην εποχή της κρίσης, την αναζήτηση των ιδιαιτεροτήτων της και τους παράγοντες αλλαγής της στο χρονικό, χωρικό και κοινωνικό γίγνεσθαι. Στα πλαίσια αυτής, επιχειρούμε μια προσέγγιση ερμηνευτική του μετασχηματισμού του μουσειακού τύπου μέσω της εγγραφής του ίχνους του επισκέπτη/χρήστη. Στη συνέχεια προβαίνουμε στην ανάλυση των εκπαιδευτικών θεωριών, οι οποίοι προσδιορίζουν αντίστοιχα τους τύπους μουσείων, μιας και ο επαναπροσδιορισμός της μουσειακής εμπειρίας είναι ο στόχος του σχεδιασμού των μουσείων σήμερα. Από την ανάλυση αυτή, καταλήγουμε στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων και το πώς γίνεται αντιληπτή η παρουσία τους μέσα στη φυσική παρουσία του μουσειακού συνόλου. Με αφετηρία την αντίληψη ότι το μουσείο είναι ένας χώρος όπου το παρελθόν, συνήθως, παρουσιάζεται στο κοινό με έναν συγκεκριμένο τρόπο που αποτελεί τη συνειδητή ή μη ερμηνεία του από τους διοργανωτές της έκθεσης, από το μουσείο ως ίδρυμα και την κοινωνία στην οποία αυτό εντάσσεται, η παρούσα εργασία θα εστιάσει στις ερμηνευτικές δυνατότητες που προσφέρουν τα ψηφιακά κυρίως πολυμέσα και στους τρόπους με τους οποίους αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα μουσεία. Θα εξεταστούν τεχνολογίες όπως οι χωροευαίσθητες εφαρμογές και εργαλεία ενδυνάμωσης των χρηστών. Η εξέταση των τεχνολογιών αυτών θα εστιάσει σε στοιχεία του σχεδιασμού και της χρήσης τους στο μουσείο, προκειμένου να αναδειχθεί πώς μπορούν οι τεχνολογίες αυτές να υποστηρίξουν με νέους τρόπους πρακτικές της μουσειοπαιδαγωγικής όπως η συμμετοχή, ο ενεργητικός

ρόλος του επισκέπτη και η εξατομίκευση της πολιτισμικής εμπειρίας και να δώσουν το έναυσμα αλλά και το πλαίσιο για νέους τρόπους προσέγγισης των πολιτισμικών αντικειμένων.

Με γνώμονα τα παραπάνω παρουσιάζεται μια συνοπτική περιγραφή εννοιών που διαδραματίζουν διπλό ρόλο. Αφενός χρησιμεύουν ως ερμηνευτικά εργαλεία της προσέγγισης του σχεδιασμού της μουσειακής εμπειρίας και αφετέρου, θα αποτελέσουν εννοιολογικά εργαλεία προσέγγισης της μουσειακής πολυπλοκότητας. Τα εργαλεία – μέθοδοι χρησιμοποιούνται για την ερμηνευτική προσέγγιση δέκα παραδειγμάτων μουσειακών χώρων στην Ελλάδα και το εξωτερικό, όπως αυτά γίνονται αντιληπτά μέσα από την ανάλυση των μέσων που αυτά χρησιμοποιούν σήμερα προβάλλοντας τη πολυπλοκότητά τους και εφαρμόζοντας την ποιοτική προσέγγιση κατά τον ερευνητικό σχεδιασμό, τη συλλογή και την ανάλυση δεδομένων. Πιο συγκεκριμένα, τα μουσεια-περιπτώσεις που επελέγησαν, αφορούν μουσεία πολιτισμού, σύγχρονης τέχνης και ιστορίας, μουσείο πόλεως, μουσείο επιστήμης και τεχνολογίας. Τα μουσεία όπως θα φανεί παρακάτω, ανήκουν σε διαφορετικές κατηγορίες, όμως ανταποκρίνονται στις ανάγκες της έρευνας καθώς έχουν εντάξει ψηφιακές τεχνολογίες στο περιβάλλον τους με μετατόπιση του κέντρου τους από το έκθεμα στη σύνδεση αυτού με τον επισκέπτη. Χρησιμοποιώντας διαφορετικά παραδείγματα πειραματικών κυρίως εφαρμογών της τεχνολογίας σε μουσεία, που επικεντρώνονται στην ερμηνεία των εκθεμάτων και την επικοινωνία με το κοινό, η έρευνα κάνει προσπάθεια να αναφερθεί στις νέες τάσεις σε αυτόν το χώρο και θίγει έναν ευρύτερο προβληματισμό για τις δυνατότητες και τους περιορισμούς των νέων μέσων.

Αφού σκιαγραφήσουμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που συνθέτουν τη φυσιογνωμία των πολιτισμικών οργανισμών, θα εξετάσουμε τις δυνατότητες που τους προσφέρουν τα νέα τεχνολογικά μέσα για να εκπληρώσουν τους στόχους τους. Επιπλέον, γίνεται προσπάθεια παρατήρησης της συμπεριφοράς των επισκεπτών, εάν και πώς αλληλεπιδρούσαν μεταξύ τους αλλά και με τα εκθέματα. Θα αναφερθούμε επίσης στους περιορισμούς που αυτά συχνά θέτουν και τα προβλήματα που συναντάμε στην εφαρμογή τους στο χώρο του πολιτισμού.

Η εργασία ολοκληρώνεται με την έκφραση παρατηρήσεων και συμπερασμάτων που προέκυψαν μέσα από την έρευνα και τις στρατηγικές που μπορούν να ακολουθηθούν στο μέλλον. Η έρευνα αυτή, όπως και όλες, δεν έχει τέλος, όπως και η αρχή της βρίσκεται πριν το ξεκίνημά της και, ως εκ τούτου, τα συμπεράσματα είναι προσωρινά, μέχρι τα επόμενα, που θα τα καταρρίψουν ή θα τα εξελίσσουν.

1. [Πολιτισμική Διαχείριση / Χαρακτηριστικά και παράγοντες αλλαγής της]

1.1 Τοποθετώντας τον πολιτισμό στην εποχή της κρίσης_

Η παγκόσμια οικονομική κρίση, απόρροια μιας σειράς γεγονότων, έχει επηρεάσει με τρόπο καταλυτικό την οικονομική πραγματικότητα και την έχει οδηγήσει σε ένα κομβικό σημείο, το οποίο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί πλέον και ως αλλαγή εποχής. Ένας συνδυασμός παραγόντων –κοινωνικοπολιτικές συνθήκες, παγκοσμιοποίηση, τεχνολογική ανάπτυξη, δικτύωση, πολυπολιτισμικό περιβάλλον – διαμορφώνουν ένα νέο πλαίσιο στο οποίο δημιουργός, έργο και κοινωνία βρίσκονται σε μια αέναη διαδικασία αναμόρφωσης.

Ένας από τους τρόπους αντιμετώπισης της κλιμακούμενης οικονομικής κρίσης μπορεί να αποτελεί η βιώσιμη ανάπτυξη των κοινωνιών, με την υιοθέτηση μιας σειράς πρακτικών, όπως είναι η ανάδειξη και προώθηση του πολιτισμού όχι απλώς ως μιας τυπικής αναπαραγωγής των πολιτισμικών αξιών, αλλά ως μιας βιωμένης καθημερινότητας, όπως επισημαίνει η διδάκτορας Εύχαρις Μάσχα¹. Για να γίνει αυτό, είναι απαραίτητες δράσεις πολιτισμού και ανταλλαγής ιδεών, καθώς και τεχνικές λύσεις, στρατηγικές μάρκετινγκ και περισσότερες έρευνες κοινού. Η οικονομική κρίση έχει φέρει στην επιφάνεια το θέμα της βιωσιμότητας της πολιτιστικής κληρονομιάς και της αναζήτησης τρόπων ευαισθητοποίησης και κινητοποίησης των κοινωνιών γύρω από τους πολιτιστικούς τους χώρους-τοπία, καθώς επίσης την αξιοποίηση της δυναμικής τους για την κοινωνική και οικονομική ανάπτυξη.

Συγχρόνως, όμως, η απάντηση στην κρίση θα προέλθει και από αλλαγή της τρέχουσας στρατηγικής διαχείρισης, μέσω της μετάβασης από το «υλικοκεντρικό» μοντέλο των «ειδικών» σε περισσότερο συμμετοχικά μοντέλα. Προχωρώντας στον χώρο των μουσείων, διαπιστώνεται πως στην Ελλάδα απουσιάζει η εφαρμογή ενός ολοκληρωμένου, λειτουργικού συστήματος των μουσείων, που θα χαρτογραφεί στο σύνολό του το θεσμικό πλαίσιο λειτουργίας τους, τις κτηριακές εγκαταστάσεις, τις πρακτικές επιμέλειας και ανάδειξης των συλλογών τους, καθώς και τις υπηρεσίες προς τους επισκέπτες τους. Η απουσία αυτή, όπως τονίζει η Μάρλεν Μούλιου², στερεί κίνητρα και ευκαιρίες από τα μουσεία για πιο ποιοτικές υπηρεσίες σε όλα τα επίπεδα, όπως των συλλογών, των επισκεπτών, αλλά και της κοινωνίας στο σύνολό της. Εντούτοις, το τρίπτυχο της διαχείρισης και λειτουργίας των μουσείων –το μουσείο ως ποιότητα, το μουσείο ως εμπειρία και συμβολικό τοπόσημο στον αστικό χώρο, το μουσείο ως συμπυκνωτής δύναμης–, το οποίο αναφέρει η ίδια, έχει ιδιαίτερη αναφορά και εφαρμογή στο σύγχρονο αβέβαιο και διαρκώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον της κρίσης. Σε αυτό το σημείο βλέπουμε ότι τα μουσεία δεν λειτουργούν ανεξάρτητα από τις συστημικές αλλαγές και τα κοινωνικοοικονομικά φαινόμενα έχουν σημαντική επίδραση στον ρόλο των μουσείων.

Απαραίτητα στοιχεία για τη βιωσιμότητα των πολιτιστικών οργανισμών σε ένα ανταγωνιστικό και ταχύτατα εξελισσόμενο περιβάλλον είναι τα ψηφιακά εργαλεία τεκμηρίωσης και επικοινωνίας. Από τι όμως εξαρτάται η βιωσιμότητα των ιδίων των ψηφιακών εργαλείων; Πριν από τον σχεδιασμό δομών και στρατηγικής είναι απαραίτητη η κατανόηση των δυνατοτήτων και των ευκαιριών που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες και πως οι συμβατικές έννοιες του χρόνου, του χώρου και της αφήγησης μπορούν να αναπλαστούν με τη χρήση τους. Στόχος της δημιουργίας αυτών των εργαλείων είναι να συνπάρξουν με τα εκθέματα, να προεκτείνουν και να αναβαθμίσουν τον μουσειακό χώρο.

Η κρίση δημιουργεί μια μοναδική ευκαιρία για επαναπροσδιορισμό, ιεράρχηση αξιών και στόχων, κατάρτιση στρατηγικού σχεδίου και συστράτευση παραγωγικών δυνάμεων μεσοπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα. Σε επόμενα κεφάλαια, θα επιχειρηθεί ένας συνθετικός σχολιασμός της πρόσφατης μουσειακής πραγματικότητας, διεθνούς και εγχώριας, με εστίαση σε επιλεγμένα θεσμικά παραδείγματα και μουσειακές δράσεις.

[1]

Μάσχα, Εύχαρις, Πολιτισμική διαχείριση, τοπικές κοινωνίες και βιώσιμη ανάπτυξη στην Ελλάδα την εποχή της κρίσης, σελ.3

[2]

Λέκτορας Μουσειολογίας στο Τμήμα Ιστορίας και Αρχαιολογίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Γραμματέας της Διεθνούς Επιτροπής Συλλογών και Δράσεων των Μουσείων Πόλεων (ICOM-CAMOC)

1.2 Ιδιαιτερότητες των πολιτισμικών οργανισμών

Γιατί το μουσείο; _Το μουσείο είναι ένα ειδικό δημόσιο κτίριο, ιδιαίτερος σύνθετο ως προς τον συμβολισμό και την παρουσία του στην πόλη, τον αρχιτεκτονικό χαρακτήρα, τις λειτουργικές απαιτήσεις, τις ανασηματοδοτήσεις εννοιών και κοινωνικών συμπεριφορών. Το μουσείο είναι εξ ορισμού ο χώρος όπου εγκαθίστανται οι σχέσεις μεταξύ αντικειμένων, μεταξύ ανθρώπων, μεταξύ ανθρώπων και αντικειμένων, σκέψεων και ιδεών, παρελθόντος και παρόντος, μνήμης και μέλλοντος. Το θέμα του μουσείου συσχετίζει την θεωρία με τον σχεδιασμό σε πάρα πολλούς τομείς, ζητά δηλαδή επίμονα την αμφίδρομη διαδικασία ανάλυσης – σύνθεσης.

Σε μία εποχή κατά την οποία τα ψηφιακά μέσα αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της καθημερινής ζωής του ανθρώπου, είναι ενδιαφέρον να μελετηθεί ο τρόπος με τον οποίο τα μουσεία αφομοιώνουν τις τεχνολογικές εξελίξεις και οι αλλαγές, που αυτές επιφέρουν στην επικοινωνία τους με το κοινό. Η αυξανόμενη χρήση ψηφιακών μέσων από τα μουσεία παγκοσμίως είναι πλέον μία πραγματικότητα και έχει καταστήσει τα μουσεία δυναμικά κέντρα πολιτιστικής, επιστημονικής και κοινωνικής μάθησης. Οι πολιτισμικές πληροφορίες είναι πολύμορφες και σχετίζονται με ένα σύνθετο πλέγμα διασυνδέσεων, που δίνουν νόημα στα πολιτισμικά αντικείμενα. Όταν λείπουν αυτού του είδους οι πληροφορίες, η αξία των πολιτισμικών αντικειμένων μειώνεται δραματικά, καθώς αυτά κατανατούν να είναι απλώς ωραία ή μυστηριώδη αντικείμενα για τα οποία είναι γνωστές μόνο οι αισθητικές τους ιδιότητες.

Τα μουσεία, με τα οποία ασχολούμαστε κυρίως σε αυτή την έρευνα, είναι χώροι ανεπίσημης εκπαίδευσης, όπου η εκπαιδευτική λειτουργία είναι εξαιρετικά σημαντική, αλλά η συμμετοχή σε αυτήν είναι οικειοθελής από τους επισκέπτες και συνήθως ανεξάρτητη. Έτσι, γίνεται προσπάθεια ώστε τα μουσεία να μην διδάξουν μόνο συγκεκριμένα γεγονότα και έννοιες αλλά να δημιουργήσουν τις κατάλληλες συνθήκες ώστε οι επισκέπτες να ανακαλύψουν μόνοι τους τα στοιχεία που τους ενδιαφέρουν.

Μία άλλη ιδιαιτερότητα των πολιτισμικών οργανισμών έχει να κάνει με το κοινό στο οποίο απευθύνονται, καθώς αυτό είναι πολύ ευρύ, με διαφορετικά χαρακτηριστικά, γνώσεις κι ενδιαφέροντα. Ακόμα και αν στην πράξη, οι σχετικές έρευνες δείχνουν ότι συνήθως οι επισκέπτες των μουσείων είναι εξοικειωμένοι με την τέχνη, το κοινό τους παραμένει σε μεγάλο ποσοστό ανομοιογενές και καλύπτει μεγάλο φάσμα ενδιαφερόντων.

Για αυτό το ποικιλόμορφο κοινό τα μουσεία προσφέρουν διαφορετικές ευκαιρίες για ανεξάρτητη και οικειοθελή μάθηση, αλλά παράλληλα συνδέονται στενά και με τις δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, τη διασκέδαση και την ψυχαγωγία. Όπως συμβαίνει με πολλές δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, η κοινωνική διάσταση, στην οποία θα αναφερθούμε πιο αναλυτικά παρακάτω, είναι καθοριστικής σημασίας σε όλη την εμπειρία της επίσκεψης στο μουσείο.

Ο σχεδιασμός του μουσείου είναι μέρος της κατασκευής της συλλογικής συνείδησης και επιβάλει την αντιμετώπισή του στο πλαίσιο του επαναπροσδιορισμού του δημόσιου χώρου ως μοχλού της κοινωνικής, πολιτισμικής και οικονομικής ανάπτυξης. Κατά συνέπεια, ο σχεδιασμός του γίνεται με βάση τη μετάβαση από την πόλη στο κτίριο και έπεται η εγκατάσταση της επικοινωνίας εκθέματος-θεατή και της συναφούς ενεργοποίησης της αντίληψης του κοινού, ροές προσέλευσης, αισθητηριακές ατμόσφαιρες³.

Λαμβάνοντας υπόψη όλες αυτές τις ιδιαιτερότητες που συντελούν στη μοναδική φυσιογνωμία των πολιτισμικών οργανισμών, η χρήση της τεχνολογίας έχει σε πολλές περιπτώσεις συμβάλλει ουσιαστικά στην εκπλήρωση των στόχων τους. Σε κάποιες άλλες πάλι, έχει δημιουργήσει προβλήματα και έχει θέσει νέα ζητήματα που πρέπει να εξεταστούν.

[3]

Μάντζιου Α.
Αρχιτεκτονικός
Σχεδιασμός Δημόσιου
Συγκροτήματος, Το
Αστικό Μουσείο

1.3 Το μουσείο ως ποιότητα, ως εμπειρία/ τοπόσημο και ως συμπυκνωτής δύναμης

Σε παγκόσμιο επίπεδο, από τα μέσα της δεκαετίας του '80 με την υιοθέτηση του νέου ορισμού του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων για το μουσείο, η γενεαλογία της αλλαγής, που καθόρισε τα μουσεία τις τελευταίες δεκαετίες, αναπτύχθηκε σε τρεις διαδοχικές φάσεις. Αυτές σχηματικά όπως αναφέραμε και στην εισαγωγή αντιστοιχούν σε τρεις βασικές εκδοχές του μουσείου: *το μουσείο ως ποιότητα, το μουσείο ως εμπειρία και συμβολικό τοπόσημο στον αστικό χώρο, και το μουσείο ως συμπυκνωτής δύναμης με επιρροή στην κοινωνία.*

Στο διαρκώς μεταβαλλόμενο σκηνικό, τα μουσεία επιζητούν την αλλαγή και θέτουν νέα ερωτήματα για τις ταυτότητες (εθνικές, αστικές, ατομικές) και την εξελικτική τους πορεία. Στην εποχή κρίσεων και των μεγάλων αλλαγών, τα μουσεία ως ποιοτικοί οργανισμοί, ως χώροι ουσιαστικών εμπειριών βασισμένων στο υλικό και άυλο πολιτιστικό τους απόθεμα, ως σύμβολα τόπων και ανθρώπων και ως ήπια δύναμη στην κοινωνία των πολιτών, αποτελούν έναν από τους κύριους πλοηγούς στο παρόν και στο αχαρτογράφητο μέλλον.

Όποιο περιεχόμενο και αν δώσει κανείς στη μουσειακή δραστηριότητα – προστασία, μελέτη, έκθεση, διδασκαλία, μάθηση, επικοινωνία, ψυχαγωγία–, δεν είναι δυνατό να τη φανταστεί έξω από τα φυσικά, αντιληπτικά, αισθητικά, λειτουργικά όρια ενός συγκεκριμένου χώρου. Οι δραστηριότητες και οι σχέσεις που προωθεί και οργανώνει, χρειάζονται έναν χώρο για να αναπτυχθούν. Τα όσα συμβαίνουν στο μουσείο επηρεάζονται καθοριστικά από τα χαρακτηριστικά αυτού του χώρου, εμπλουτίζονται ή αντίθετα περιορίζονται. Από την άλλη πλευρά, ο μουσειακός χώρος, όσο σταθερός και αν μας φαίνεται λόγω της υλικότητάς του, βαθμιαία αλλάζει, καθώς πάνω του εγγράφονται με περισσότερο ή λιγότερο σαφή τρόπο τα σημάδια της ανθρώπινης δράσης. Άνθρωποι, πράγματα και χώρος βρίσκονται σε μια συνεχή διαπραγμάτευση και διαμορφώνουν από κοινού το γνωστικό αποτέλεσμα και τη μουσειακή εμπειρία στο σύνολό της. Συνεπώς, θα πρέπει να δώσουμε ιδιαίτερη σημασία στους μουσειακούς χώρους, ως μια ειδική κατηγορία η οποία περιλαμβάνει μια σημαντική ποικιλία κλειστών και ανοικτών χώρων, με σημαντικές διαφορές ως προς το μέγεθος, τη μορφή, την αισθητική αντίληψη, την εσωτερική οργάνωση.

Όπως μας θυμίζουν και οι επιμελητές του βιβλίου *Cities, Museums and Soft Power*, όπου υπάρχουν πόλεις υπάρχουν και μουσεία και «οι πανίσχυρες πόλεις έχουν και παντοδύναμα μουσεία» (Lord & Blankenberg, 2015), τα οποία ανέκαθεν είχαν μια δυναμική δημόσια εικόνα ως πεδία έκφρασης και έκθεσης σημαντικών ιδεών, που καθόρισαν τις κοινωνίες. Η άνοδος των πόλεων και ο ρόλος της κοινωνίας των πολιτών ωθούν σήμερα τα μουσεία αφενός να μετακινηθούν από την περιφέρεια στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος, στον πυρήνα της έννοιας της δύναμης και αφετέρου να επαναπροσδιορίσουν την ταυτότητά τους ως οργανισμοί που οφείλουν να υπηρετούν την κοινωνία των πολιτών στο σύνολό της. Αυτή η σημαντική και αναγκαία αλλαγή επηρεάζει όλες τις πτυχές της ύπαρξής τους, καθώς επίσης και τους τομείς λειτουργίας τους.

Το μουσείο αποτελεί ποιότητα. Στη Δυτική Ευρώπη και στη Βόρεια Αμερική, η ποιοτική αναβάθμιση των μουσείων ξεκίνησε από τη δεκαετία του '80 και ωρίμασε μέσα στην επόμενη δεκαετία, κατά τη διάρκεια της οποίας τα μουσεία βρέθηκαν αντιμέτωπα με ριζικές αλλαγές, τόσο σε επίπεδο διαχείρισης, λειτουργίας και αξιολόγησης του έργου τους όσο και υιοθέτησης νέων ιδεολογικών μοντέλων. Εθνικές πολιτικές εκφράστηκαν σε κείμενα-μανιφέστα περί επαγγελματισμού και πιστοποίησης των μουσείων (American Association of Museums, 1992- Hopkins Van Mil: Creating Connections, 2010), αξιολόγησης των παρεχόμενων υπηρεσιών τους και εδραίωσης του εκπαιδευτικού και κοινωνικού τους ρόλου.

Το μουσείο αποτελεί εμπειρία, αστικό σύμβολο και μέσο αστικής αναγέννησης. Ο Mark Wallhimer, δημιουργός μουσειακών έργων και του blog Museum Planner αναφέρει για την κοινωνική πτυχή του μουσείου «την κόλλα που συγκρατεί τη συνοχή ενός επιτυχημένου μουσείου και προσφέρει στους επισκέπτες άνεση και ευκαιρίες εμπλοκής και σύνδεσης με αυτό. Το μουσείο δεν είναι μόνο η συλλογή ή αποστολή του αλλά η αφήγηση, η ιστορία που θα εμπλέξει το κοινό του [...]». Το έργο του μουσείου πρέπει να αγκαλιάζει την εμπλοκή του μουσείου με τις κοινότητες, το περιεχόμενο των συλλογών, την έρευνα, τις εκπαιδευτικές δράσεις, την αξιολόγηση των εκθέσεων, το μάρκετινγκ, το εκθεσιακό πρόγραμμα».

Το μουσείο αποτελεί συμπυκνωτή δύναμη. Τα μουσεία μπορούν να αναδείξουν τη σημασία της πόλης στην οποία βρίσκονται, καθώς δημιουργούν «αποθετήρια» μνήμης για την πόλη, αλλά και ανοικτά σημεία επαφής και κόμβους, σε φυσικό ή ψηφιακό περιβάλλον, για ανταλλαγή απόψεων μεταξύ διαφορετικών κοινωνικών ομάδων. Με την ιστορική γνώση που παράγουν συμβάλλουν στην ανάπτυξη ολοκληρωμένων και αποτελεσματικών στρατηγικών δημιουργίας ταυτότητας τόπου. Επιπλέον, ο τριδιάστατος μουσειακός χώρος, πλούσιος σε υλικά και άυλα τεκμήρια, προσφέρει ποικίλες κιναισθητικές εμπειρίες και ερμηνευτικές θεωρήσεις, οι οποίες στη συνέχεια προ(σ)καλούν τους επισκέπτες να προσεγγίσουν με διαφορετικό τρόπο βασικά κοινωνικά θέματα. Η κίνηση των επισκεπτών στον μουσειακό χώρο τον μεταμορφώνει, ενώ και ο χώρος με τη σειρά του επιδρά μεταμορφωτικά στους επισκέπτες. Επιπλέον, καλλιεργούν ένα δίκτυο διεθνών σχέσεων, ανταλλαγών, συνεργασιών και δράσεων και μ' αυτόν τον τρόπο συμβάλλουν στην κοινωνική συνοχή⁴. Τα παραδείγματα που βασίζονται σ' αυτές τις αρχές είναι πολλά, καθώς όλο και περισσότερα μουσεία εισάγουν νέες έννοιες στο καθημερινό τους λεξιλόγιο και προσαρμόζουν παλιές πρακτικές σύμφωνα με τα σύγχρονα προστάγματα. Το τελευταίο διάστημα, η Διεθνής Επιτροπή για τις Συλλογές και Δραστηριότητες των Μουσείων των Πόλεων (CAMOC) για παράδειγμα, εργάζεται για τον επαναπροσδιορισμό της έννοιας και του ορισμού των μουσείων, διενεργώντας σχετική έρευνα μέσω ερωτηματολογίου, καθώς και ειδικά εργαστήρια. Έννοιες-κλειδιά, κοινές στο λεξιλόγιο και τη φιλοσοφία των περισσότερων είναι οι αρχές της συνδεσιμότητας, της ανοικτότητας και του μη αποκλεισμού, της ενδυνάμωσης και της ενεργού εμπλοκής διαφορετικών κοινοτήτων στο μουσειακό έργο, της ανάπτυξης πολιτειακής συνείδησης, της υποστήριξης των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, της πολυφωνίας, της δημιουργικότητας και της συμμετοχικότητας.

Για παράδειγμα, το Μουσείο της Κοπεγχάγης, που θα παρουσιαστεί και παρακάτω, ανέπτυξε τα τελευταία χρόνια ένα σύνολο παραδειγματικών συμμετοχικών έργων όπως το *The Dream of a City*, μια διαδραστική ζώνη για παιδιά και ενήλικους, όπου μπορούσαν να παίξουν, και να φανταστούν από κοινού την πόλη του μέλλοντος, δοκιμάζοντας δημιουργικές ιδέες για το πώς μπορεί να μοιάζει αυτή η πόλη, και το εμβληματικό έργο *WALL*, μια διαδραστική επιφάνεια υπαίθριου χώρου, η οποία χρησιμοποίησε αρχαιακό υλικό, το οποίο προέβαλε το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον της πόλης και των ανθρώπων της, στο κέντρο δημόσιων υπαίθριων χώρων της πόλης.

Συμπληρώνοντας, αλλά όχι απαραίτητα εξαντλώντας κάθε πλευρά αυτής της γενεαλογίας της αλλαγής, στην οποία διήλθαν να βιώνουν τα μουσεία δεδομένου του δημόσιου χαρακτήρα τους, καθώς και της ευθύνης τους να αφουγκράζονται την κοινωνία, να αντιδρούν ως ευαίσθητα βαρόμετρα των αναγκών των χρηστών ή, ακόμη καλύτερα, να προβλέπουν νέες ανάγκες και τάσεις, παραθέτονται κάποιες ακόμη σκέψεις.

[4].

Μούλιου Μ. Το μουσείο ως ποιότητα, εμπειρία, αστικό σύμβολο και ήπια δύναμη, σελ. 7

1.4 Μουσειακός τόπος/ εγγραφή της ανθρώπινης δράσης_

Το ερώτημα της επιρροής του χώρου στον χρήστη και το αντίστροφο είναι τόσο παλιό και θεμελιώδες, που αν θέλαμε να το αναπτύξουμε διεξοδικά, θα έπρεπε να ξεκινήσουμε από τον Αριστοτέλη και να συμπεριλάβουμε, όλες τις απόψεις που έχουν κατά καιρούς διατυπωθεί από ένα φάσμα μελετητών πολλών διαφορετικών ειδικοτήτων. Αν δούμε μακροσκοπικά, θα μπορούσαμε επιγραμματικά να πούμε ότι σήμερα έχουμε εντελώς απομακρυνθεί από τις καρτεσιανές απόψεις που αντιμετώπιζαν τον χώρο ως ένα υλικό δοχείο, με μετρήσιμα φυσικά χαρακτηριστικά, μέσα στο οποίο «λαμβάνουν χώρα» οι ανθρώπινες δραστηριότητες. Όπως έχουμε απομακρυνθεί και από την καντιανή αντίληψη που θεωρεί τον χώρο μία κατασκευή του ανθρώπινου μυαλού. Όλοι οι μελετητές πλέον αποδέχονται τη δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπου και χωρικού περιβάλλοντος και διερευνούν το πώς αυτή η αλληλεπίδραση επηρεάζεται από την υλικότητα του χώρου, την αισθητηριακή πολυπλοκότητα των ανθρώπινων όντων και τα πολιτισμικά χαρακτηριστικά των κοινωνικών ομάδων. Επιπλέον, δρώντας ένας άνθρωπος μέσα σε έναν συγκεκριμένο χώρο, τον προσλαμβάνει με όλες του σχεδόν τις αισθήσεις⁵. Η ανθρώπινη δράση λοιπόν διαδραματίζει κυρίαρχο ρόλο στην εξέλιξη του χώρου και ένα από τα κομμάτια που θα εστιάσει η έρευνα αυτή θα είναι ο κεντροβαρικός χαρακτήρας του χρήστη σε οποιοδήποτε χωρικό συμβάν.

[5]. Έχει υποστηριχθεί ότι εκτός από τις γνωστές πέντε αισθήσεις, ο άνθρωπος διαθέτει και μια έκτη, την ιδιοδεκτική αίσθηση (proprioception), μέσω της οποίας αντιλαμβανόμαστε τη θέση μας σε έναν χώρο και την απόσταση από τα υπόλοιπα φυσικά σώματα (Wolfe 2001).

[Εικ.1.3.1]
Museum of
Copenhagen
"The Dream of
a City",
τα παιδιά
αλληλεπιδρούν με
τον τοίχο αφής και
δημιουργούν με
την εγγραφή των
αποτυπωμάτων τους



Αν και οι περισσότεροι από μας θεωρούμε ότι αντιλαμβανόμαστε έναν χώρο όπως τον κοιτάζουμε, όπως υποστηρίζει χαρακτηριστικά ο Maurice Merleau-Ponty, «είναι το σώμα ολόκληρο και όχι το μάτι αυτό που βλέπει»⁶. Εκτός από τα οπτικά ερεθίσματα, στην ολοκληρωμένη αντίληψή μας για έναν χώρο συμβάλλει, για παράδειγμα, η ψυχρή ατμόσφαιρα, η αντήχηση της φωνής μας, η αίσθηση του βαδίσματος σε ένα σκληρό δάπεδο, η τραχιά επιφάνεια του τοίχου, η μυρωδιά των ξύλινων δοκαριών. Όλα αυτά τα αισθητηριακά ερεθίσματα προκαλούν αισθήματα και διαθέσεις. Επιπλέον, η ογκοπλασία και η μορφολογία ενός χώρου αποκωδικοποιούνται από τον κάθε χρήστη, με την αξιοποίηση εντελώς προσωπικών και κυρίως συλλογικών εργαλείων. Τα νοήματα που προκύπτουν από τη νοητική επεξεργασία και ερμηνεία των χωρικών στοιχείων είναι διαφορετικά για κάθε χρήστη που βιώνει το χώρο και αναπαράγουν ιδεολογικά σχήματα που οι χρήστες έχουν διαμορφώσει, ως άτομα με συγκεκριμένη προσωπικότητα, στο πλαίσιο μιας κοινωνικής ομάδας.

Οι ανθρώπινες δράσεις εγγράφονται στον χώρο. Διαφορετικά είδη δραστηριοτήτων λαμβάνουν χώρα σε μία περιοχή στη διάρκεια του χρόνου, με διαφορετικά επίπεδα σχέσης και με μία σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό ισχυρή σύνδεση με τα περιβαλλοντικά χαρακτηριστικά του χώρου. Αυτή η αμφίδρομη σχέση μπορεί να εξεταστεί μέσω μιας κριτικής καταγραφής και παρουσίασης χαρακτηριστικών του τόπου στο πλαίσιο μιας στρωματογραφίας.

Όταν ένας επισκέπτης μπαίνει σε έναν μουσειακό χώρο με μετρήσιμα, αντικειμενικά, φυσικά χαρακτηριστικά, τον αντιλαμβάνεται με όλες του τις αισθήσεις, τον αποκωδικοποιεί με τα προσωπικά και πολιτισμικά του εργαλεία και τελικά συγκροτείται με αυτόν, επιχειρώντας, συνειδητά ή ασυνείδητα, να επιβάλει σε αυτόν μέσω της δράσης του, δικές του πρακτικές και νοήματα. Με άλλα λόγια, βιώνει έναν δικό του μουσειακό «τόπο». Η διάκριση αυτή ανάμεσα στον φυσικό χώρο και τον βιωμένο τόπο, που βασίζεται στη σκέψη του Martin Heidegger και σήμερα παρά την ποικιλία των προσεγγίσεων τη συναντάμε σε όλες τις συζητήσεις για τον χώρο, είναι ένα ουσιώδες εργαλείο για να κατανοήσουμε τη χωρική διάσταση των εκπαιδευτικών μουσειακών δράσεων.

Με άλλα λόγια, θα πρέπει να προσεγγίσουμε τον μουσειακό χώρο όχι ως την ατομική αισθητική έκφραση ενός δημιουργού, αλλά μάλλον ως προϊόν μιας κοινωνικής συγκυρίας, ως αντανάκλαση, αλλά και ως μηχανισμό αναπαραγωγής των αντιλήψεων που προωθεί το μουσείο για τον ρόλο του και για τον κόσμο που παρουσιάζεται μέσα από τις εκθέσεις του. Θα μπορούσαμε, τέλος, να πούμε ότι τελικά η διαμόρφωση του κτιρίου και η μετατροπή του σε έναν τόπο ανάπτυξης της μουσειακής εμπειρίας προκύπτει αφού συνυπολογίσουμε τη δράση του αρχιτέκτονα με τη δράση των χρηστών, επισκεπτών και προσωπικού, μέσα στα δεδομένα υλικά όρια.

[6].

Ο Μ. Merleau-Ponty, ένας από τους κύριους εκπροσώπους της φαινομενολογίας, έχει ασχοληθεί με ζητήματα μηχανισμών πρόσληψης του περιβάλλοντος από τον άνθρωπο. Ειδικότερα στο έργο του «Το μάτι και το πνεύμα» αμφισβητεί τον καρτεσιανό dualισμό που διαχωρίζει την ύλη από το πνεύμα, τον θεατή από το θεώμενο αντικείμενο και προσεγγίζει την όραση ως μια ενσώματη αλληλεπίδρασή μας με τον κόσμο (Merleau-Ponty 1977).

1.5 Παράγοντες αλλαγής_

Στην εποχή μας ,η αρχιτεκτονική δεν είναι ένα κλειστό σύστημα παραγωγής του δομημένου χώρου, που να ανταποκρίνεται στον εαυτό του, όπως συνέβαινε παλιότερα, αλλά ένα ευρύτερο σύστημα πολλαπλών εισόδων, που μετέχει στην διάσταση της αρχιτεκτονικής πληροφορίας, αποτελώντας το κύριο συστατικό στοιχείο της θεωρίας και της πρακτικής του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού σήμερα.

Στην πραγματικότητα, η μεταφορά της αρχιτεκτονικής πληροφορίας εξασφαλίζεται, με ένα ευρύ φάσμα σημείων, που δεν λειτουργεί μέσα από την παγίωση μεμονωμένων νοημάτων, με υλική υπόσταση, αλλά μέσα από το πολύπλοκο δίκτυο σχέσεων και αντιθέσεων, που ενώνουν ή χωρίζουν τα σημεία. Αυτό το δίκτυο των διαφορών αποτελεί την προϋπόθεση του νοήματος, σε σχέση με τους όρους του τόπου και του χρόνου που ορίζουν τη μεταβαλλόμενη ιστορική του διάσταση.

Ο Βίκτωρ Ουγκώ είχε δίκιο αλλά εξαρτάται πάντοτε από ποια μεριά το βλέπεις και κυρίως πού αποβλέπεις – στη νοσταλγία του παλιού καλού καιρού ή στη συνείδηση του σύγχρονου που συνεχίζεται και είναι εντελώς πραγματικό ; Οι «καθαρές» απαντήσεις κρύβουν πίσω τους δογματικές ερμηνείες και την αιώνια επίκληση του «ορθού δρόμου» που στέλνει τις μάγισσες στα πυρά. Και αν δεν υπάρχουν μάγισσες ; Αν η μόνη μάγισσα είσαι εσύ που τις κατασκευάζεις ;

Τα μουσεία συλλέγουν και συντηρούν πρωτότυπα αντικείμενα (έργα τέχνης, αντικείμενα του υλικού πολιτισμού, δείγματα του φυσικού κόσμου) και διαθέτουν τη γνώση για αυτά στο ευρύ κοινό. Συσχετίζουν ορισμένα αντικείμενα ή έργα τέχνης με διάφορους τύπους τεκμηρίωσης (πληροφοριακές πινακίδες, λεζάντες, χάρτες, διοράματα) μέσα σε ένα συγκεκριμένο εκθεσιακό χώρο, προκειμένου να παρέχουν στους επισκέπτες μια εκπαιδευτική εμπειρία. Οι λειτουργίες μιας μουσειακής έκθεσης είναι αρχικά γνωστικές, καθώς δημιουργούν ένα περιβάλλον για αυτο-επιμόρφωση, μαθησιακές, καθώς δημιουργούν μια συμπαγή εμπειρία που δίνει αισθητική ικανοποίηση και οδηγεί σε συναισθηματικές και ηθικές αρχές και τέλος κοινωνικές, καθώς προσφέρουν ένα ισχυρό κέντρο για τη δημιουργία κοινωνικής ταυτότητας από τους επισκέπτες.

Το μουσείο δεν μπορεί πλέον σε καμία περίπτωση να θεωρηθεί χώρος αντικειμενικής ταξινόμησης, όπου τα «αυθεντικά» αντικείμενα ως αναμφισβήτητα «υλικά» γεγονότα ή αυταπόδεικτες ηθικές/υλικές αξίες μεταφέρουν τις γνώσεις και τα μηνύματά τους. Το εκτιθέμενο περιεχόμενο των μουσείων αποκτά συνοχή μέσα από μια διαδικασία ερμηνείας. Τα μουσεία λένε ιστορίες μέσω της συλλογής, της επιλογής και της σκόπιμης έκθεσης των αντικειμένων τους σε συνδυασμό με τη χρήση οπτικών, αφηγηματικών και άλλων επεξηγήσεων⁷.

Για περισσότερα από 150 χρόνια τώρα τα αντικείμενα και το τυπωμένο κείμενο, με τη μορφή του υπομνηματισμού (λεζάντες), των καταλόγων και αργότερα των πινακίδων, αποτελούσαν το κυρίαρχο μέσο που διέθεταν τα μουσεία στις ερμηνευτικές τους προτάσεις. Πιο πρόσφατα, το κείμενο άρχισε να συμπληρώνεται με φωτογραφίες, οπτικοακουστικό υλικό και αντικείμενα όχι

[7].

Μπούνια, Α. Τα πολυμέσα ως ερμηνευτικά εργαλεία στα ελληνικά μουσεία: γενικές αρχές και προβληματισμοί, σελ.4

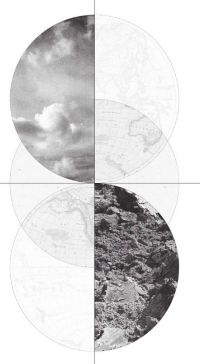
μόνο προς θαυμασμό πλέον, αλλά διαθέσιμα για τον επισκέπτη να ακουμπήσει, να περιεργασθεί, να χρησιμοποιήσει. Πραγματική επανάσταση όμως στον τρόπο με τον οποίο τα μουσεία διαχειρίζονται και παρουσιάζουν τις συλλογές τους έχουν φέρει τα ηλεκτρονικά πολυμέσα, όπως δηλώνει και ο όρος ο συνδυασμός κειμένων, φωτογραφιών, γραφικών, κινούμενης εικόνας, ήχου μέσα σε ηλεκτρονικά αρχεία με μεγάλες αποθηκευτικές δυνατότητες.

Ενώ παλαιότερα η δημιουργία ενός μουσείου γινόταν οργανικά και αβίαστα, τρεις βασικοί παράγοντες άλλαξαν αυτή τη φυσική εξέλιξη των πραγμάτων. Καταρχάς, η επιστήμη των μουσείων, η Μουσειολογία, η οποία έδωσε έμφαση όχι μόνο στις συλλογές, αλλά και στους επισκέπτες των μουσείων, όχι μόνο στα αντικείμενα, αλλά και στις ιστορίες από όπου προέρχονται. Η «Νέα Μουσειολογία» αντιπροσώπευε την εγκατάλειψη της ελιτίστικής εικόνας των μουσείων και το άνοιγμα νέων διαύλων επικοινωνίας με τον επισκέπτη. Δεύτερος παράγοντας ήταν η τηλεόραση και το Διαδίκτυο που διαμόρφωσαν θεατές οι οποίοι πλέον αναζητούσαν και απαιτούσαν πιο ζωντανές και διαδραστικές εμπειρίες. Τρίτο βασικό παράγοντα αποτέλεσαν οι εθνικές πολιτικές κυβερνήσεων που επέβαλαν στα μουσεία συνεχείς βελτιώσεις, νέους τρόπους προσέγγισης των επισκεπτών και προσέλκυσης μη επισκεπτών, καθώς και νέους τρόπους χρηματοδότησης. Η ίδια η κοινωνία, που εξελίσσεται με γοργούς ρυθμούς, καθοδηγεί τη χρήση και την αύξηση των ψηφιακών μέσων στα μουσεία, καθιστώντας ασαφή τα όρια του εθνικού και του τοπικού στοιχείου, και φέρνει έτσι τα μουσεία ενώπιον διεθνούς κοινού.

Το μουσείο δεν μπορεί να παραμείνει αμέτοχο στο γεγονός ότι η κοινωνία αφομοιώνει τα ψηφιακά μέσα. Η εξέλιξη της τεχνολογίας επηρεάζει τους επισκέπτες, οι οποίοι, κάνοντας πλέον καθημερινή χρήση των ψηφιακών μέσων, αποκτούν νέες τεχνολογικές ικανότητες και γνώσεις, οι οποίες γίνονται κομμάτι της προσωπικότητάς τους και έχουν ως συνέπεια περισσότερο εξεζητημένες ανάγκες. Ειδικότερα η νέα γενιά, γνωστή με τον όρο «Ψηφιακά Γηγενείς» (digital natives), χαρακτηρίζεται από έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο σκέψης και επεξεργασίας της πληροφορίας, δημιουργώντας έτσι διαφορετικές εμπειρίες που μοιραία οδηγούν σε διαφορετικές δομές του εγκεφάλου. Χαρακτηριστικά των εκπαιδευμένων αυτής της γενιάς είναι η γρήγορη επεξεργασία της πληροφορίας, η τάση για παράλληλη δράση και πολυπραγμοσύνη, η προτίμηση για γραφικά και όχι κείμενο και τυχαία πρόσβαση, η τάση τους να λειτουργούν καλύτερα όταν είναι δικτυωμένοι και η προτίμηση του παιχνιδιού από τη «σοβαρή» ενασχόληση. Ως εκ τούτου, ο επισκέπτης έχει πλέον αυξημένες προσδοκίες από το μουσείο, το οποίο, εφόσον εξ ορισμού είναι ανοικτό στο κοινό, οφείλει να εκσυγχρονίζεται και να ακολουθεί την τεχνολογική εγγραμματοσύνη των επισκεπτών.

Όλα τα παραπάνω στοιχεία υποχρέωσαν τα μουσεία να επανεξετάσουν το θέμα της ταυτότητας και των χαρακτηριστικών τους και να τα επικοινωνήσουν πιο αποτελεσματικά μέσω των εμπειριών που προσέφεραν στους επισκέπτες τους.

«Προτείνω μια μη-αρχιτεκτονική» γράφει ο Τάκης Ζενέτος. Ο κύβος έχει σπάσει σε στοιχεία και τα στοιχεία διαλύονται προς το άυλο. Το τελευταίο σχέδιο, στην τελευταία έκδοση της «Ηλεκτρονικής Πολεοδομίας» το 1974, με τίτλο «άυλη αρχιτεκτονική», παρουσιάζει τα στοιχεία υποδοχής να έχουν μεταβληθεί σε άτυπους ελαστικούς φορείς, ενώ πομποδέκτες συχνότητων δημιουργούν τις επιθυμητές συνθήκες περιβάλλοντος, ορίζοντας μεταβαλλόμενα πεδία, όπου λαμβάνει χώρα η ανθρώπινη δραστηριότητα⁸.



[8].

Τάκης Χ. Ζενέτος,
«Ηλεκτρονική
πολεοδομία»,
Αρχιτεκτονικά
Θέματα, σ. 124.

2. [Ερμηνεύοντας και επαναπροσδιορίζοντας το κοινωνικό και χωρικό συντακτικό του μουσείου]

[Εικ.2.1.1]

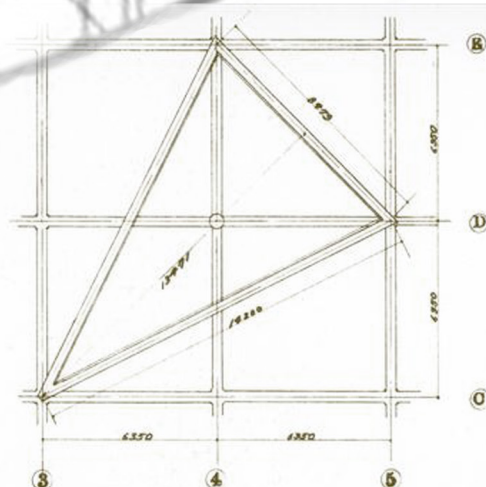
Le Corbusier and Japan

National Archives of
Modern Architecture,
Agency for Cultural Af-
fairs Publishing House,
Tokyo, 2015

Le Corbusier and Japan

With a Focus on
the Three Apprentices who Built
the National Museum of Western Art

ル・コルビュジエ×日本 国立西洋美術館を建てた3人の弟子を中心に



座伏図 1/100



2.1 Η ρήξη με το παρελθόν & η εξέλιξη του θεσμού από τον 18ο αι.

Ο θεσμός του μουσείου, όπως το γνωρίζουμε σήμερα αντλεί την καταγωγή του κυρίως από τον 18ο αιώνα. Τότε εντοπίζεται ως υλικό κέλυφος, το οποίο στεγάζει και παρουσιάζει στο κοινό συλλογές αντικειμένων ορ-γανωμένες με έλλογο τρόπο και μέσω αυτών συγκροτεί συστήματα μνήμης σε μια κοινωνία. Ο συνειδητός αρ-χιτεκτονικός σχεδιασμός νεόδμητων κτιρίων μουσείων παρατηρείται στις αρχές του 19ου αιώνα. Τότε ωρίμασε η μετάβαση από τις ιδιωτικές συλλογές, που απευθύνονταν σε λίγους, στο θεσμό του πολιτιστικού ιδρύματος, το οποίο ανοίγεται προς την κοινωνία. Τότε σχεδιάστηκαν και ανεγέρθηκαν τα πρώτα κτίρια ειδικά για μουσεία στις πρωτεύουσες της Ευρώπης. Έκτοτε το μουσείο σταδιακά μεταλλάσσεται από το μουσείο - αποθήκη, σε ναό της τέχνης, στο εκπαιδευτικό μουσείο, στο ελκυστικό μουσείο, στο εμπορικό μουσείο απηχώντας τις μεταβολές των ιδεολογικών προβληματισμών και την ιεράρχηση των μουσειολογικών στόχων. Στη περίοδο των δυο τελευταίων αιώνων, κτίρια ορόσημα ανέτρεψαν την αρχική εσωστρέφεια των μουσείων και πρόβαλαν την εξωστρέφεια. Η πάγια αποστολή του μουσείου να διαμορφώνει την ταυτότητα και να συμβάλλει στην κοινωνική συνοχή έβρισκε κάθε φορά νέα έκφραση ανάλογα με την εποχή, το πνεύμα της οποίας εκφραζόταν στην αρχιτεκτονική των αντίστοιχων κτιρίων.

Η συνοπτική αναδρομή ανά τους αιώνες κατέστησε αντιληπτό ότι ο όρος μουσείο συναρτάται άρρηκτα με τον πολιτισμό, αλλά δεν συνιστά ένα στερεότυπο λειτουργίας. Στην μακραίωνη ιστορία, το μουσείο δεν συν-δέεται μονοσήμαντα με τη συλλογή και την έκθεση αντικειμένων ούτε ο κοινωνικός του ρόλος παρουσιάζει συνέχεια και συνέπεια. Ανά εποχές διαφοροποιείται το πλαίσιο μέσα στο οποίο καθορίζονται οι δράσεις του μουσείου. Ο ιδεολογικός - κοινωνικός προορισμός του μουσείου μεταβάλλεται, παρουσιάζοντας μια εξέλιξη κατά την οποία προγενέστερες ιδέες επανέρχονται σε πιο σύγχρονες εκφράσεις.

Κατά την περίοδο του μεσοπολέμου, μέσα στο γενικότερο πνεύμα της εποχής που θέλει να σπάσει τους δεσμούς με το παρελθόν και αντιμετωπίζει το μέλλον, τα μουσεία προσπαθούν να εκφράσουν στη μορφή τους ένα σύνολο νέων προτάσεων για τις νέες ιδέες, τη νέα πόλη, τη νέα παιδαγωγική. Στο πλαίσιο διατύπωσης ενός συνόλου θεωρητικών και σχεδιαστικών προτάσεων για τη νέα αρχιτεκτονική και τη νέα πόλη, κατατίθεται το πρότυπο για το «Μουσείο της Απεριόριστης Ανάπτυξης»¹. Περιορίζοντας το μουσείο αποκλειστικά στον εκθεσιακό του ρόλο, ο LeCorbusier φαντάζεται μια ευέλικτη κατασκευή που θα μπορεί να ανταποκρίνεται στις διαφοροποιούμενες και αυξανόμενες με τον χρόνο ανάγκες ενός μουσείου (1924). Η τετραγωνική σπείρα, στην οποία στηρίζεται ο σχεδιασμός, μπορεί να αναπτύσσεται αέναα, προσθέτοντας κάθε φορά ένα τμήμα με τον ελάχιστο απαιτούμενο για την έκθεση εξοπλισμό: ένα υποστυλώμα, ένα δοκάρι, ένα ταβάνι, ένα στοιχείο για ημερήσιο και ένα για νυκτερινό φωτισμό. Ο σκελετός από οπλισμένο σκυρόδεμα απαλλάσσει

[1].

Η πρόταση του LeCorbusier (1924) δεν υιοθετήθηκε παρά μόνο από τρία μουσεία. Είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι όταν ένα από αυτά, το National Museum of Western Art στο Τόκιο (1959), επεκτάθηκε το 1979, οι αρχιτέκτονες δεν αξιοποίησαν τις δυνατότητές του αενάως επεκτάσιμου προτύπου.

τους τοίχους από κάθε στατική υποχρέωση, οπότε προστίθενται ή όχι στην κατασκευή, ανάλογα με τις εκθεσιακές ανάγκες. Με τον τρόπο αυτό καταλύεται η παραδοσιακή αντίληψη των «αιθουσών» του μουσείου, όσο αφορά τόσο την ισχυρή μορφολογική, όσο και την οργανωτική τους παρουσία. Το μουσείο μετατρέπεται, έτσι, σε «εκθεσιακή μηχανή».

Ακολουθώντας έναν ανάλογο τρόπο σκέψης, οι αρχιτέκτονες επιδόθηκαν με ζήλο στη διατύπωση κτιριακών μορφών που να μπορούν να εκφράσουν τις νέες παιδαγωγικές προτάσεις της Maria Montessori, του John Dewey και του Ovidio Decroly. Με τα κτίρια που προτείνουν, επιχειρούν να πετάξουν όλα τα περιττά «στολίδια», να καταλύσουν τα αυστηρά όρια του μέσα και του έξω, να ανατρέψουν το αυστηρό ορθογωνικό σχήμα της μουσειακής αίθουσας, προτείνοντας ευμεγέθεις, ευέλικτους πολυλειτουργικούς χώρους. Όλα αυτά, βέβαια, συμβαίνουν στη Δυτική Ευρώπη και τις Η.Π.Α. Στην Ελλάδα τα λίγα μουσεία που κατασκευάζονται περιορίζουν την κτιριακή ανανέωσή τους στην υιοθέτηση των αρχιτεκτονικών αρχών του μοντερνισμού². Τα μουσεία συνεχίζουν να πορεύονται τον δρόμο της προσκόλλησης στις παραδόσεις για τη γνώση και τη συγκρότησή της. Οι νέοι λιτοί όγκοι από οπλισμένο σκυρόδεμα συνεχίζουν να στεγάζουν τις αυστηρά δομημένες χωρικές ενότητες μιας νεωτερικής, αλλά σταθερά αρχαιολατρικής αφήγησης.

Στον 20^ο αιώνα, η αρχιτεκτονική του μουσείου απελευθερώνεται σταδιακά από περιοριστικές τυπολογικές αναφορές και ανοίγεται σε έντονους πειραματισμούς. Σε αυτό συνέβαλε και η εξέλιξη των μηχανολογικών συστημάτων, τα οποία επέτρεψαν την αλλαγή της δομής των μουσείων, την ανάπτυξη καθ' ύψος, την επιλογή κατάργησης του φυσικού φωτισμού από την οροφή, την δημιουργία μεγάλων ενιαίων εκθεσιακών χώρων με δυνατότητα επιμερισμού με κινητά χωρίσματα.

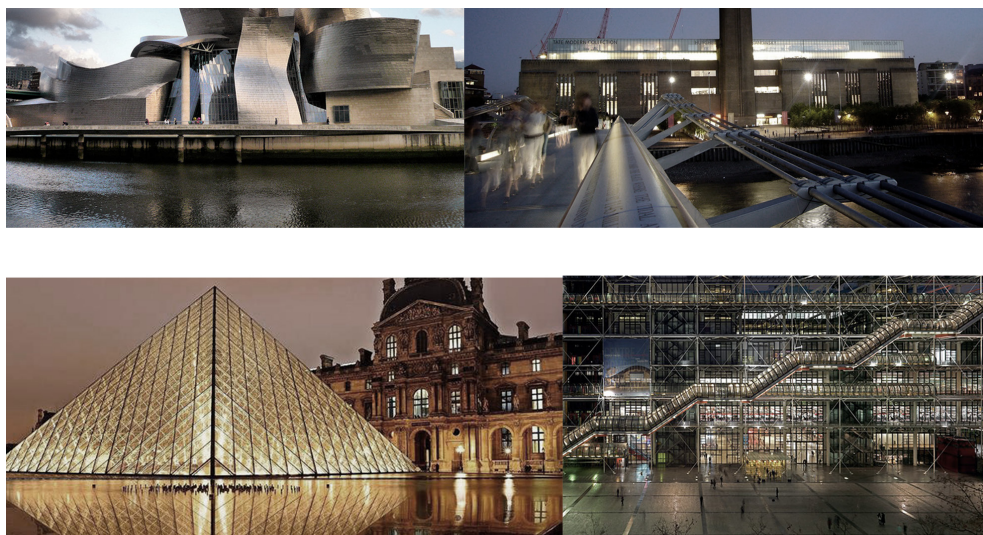
Τις τελευταίες δεκαετίες του 20^{ου} αιώνα όχι μόνο το κτίριο αλλά και η χωροθέτηση ενός μουσείου αποτελεί πολιτική δήλωση. Το Centre Pompidou κατασκευάστηκε έξω από τον παραδοσιακό πολιτιστικό πυρήνα του Παρισιού και κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί ότι ανέτρεψε την παραδοσιακή αντίληψη σχετικά με το πώς πρέπει να είναι ένα μουσειακό κτίριο, όπως ανέτρεψε και τη φυσιογνωμία της υποβαθμισμένης γειτονιάς στα σπλάχνα της οποίας «φυτεύτηκε». Μετά από την επιτυχία του εγχειρήματος δεν ξαφνιάζει κανέναν η εγκατάσταση της Tate Modern σε ένα εγκαταλελειμμένο εργοστάσιο ηλεκτρικής ενέργειας στη Νότια όχθη του Τάμεση.

Στις αρχές του 21ου αιώνα η έμφαση στον επισκέπτη εντείνεται ακόμη περισσότερο. Η πρώτη δεκαετία του όρισε τη δημιουργία μοναδικών εμπειριών στα μουσεία ως πρώτιστη προτεραιότητα, με κεντρικό αίτημα τον σχεδιασμό δράσεων που θα προήγαγαν την κοινωνική αποστολή του μουσείου αναγνωρίζοντας ως αποδέκτες αυτών το σύνολο των πολιτών και μεριμνώντας ιδιαίτερος για κοινότητες ή άτομα που βρίσκονταν στο περιθώριο της κοινωνικής ζωής. Η πρωτοτυπία και η μοναδικότητα των ποικίλων μουσειακών δράσεων, αλλά και η ξεχωριστή αρχιτεκτονική μορφολογία των μουσείων, η δύναμη της υλικότητάς τους στον αστικό ιστό και το ισχυρό χωρικό και ιδεολογικό τους στίγμα σε πόλεις – άλλες ήδη ακμάζουσες και άλλες σε αναζήτηση νέας ταυτότητας – οδήγησε στη δημιουργία μουσείων-συμβόλων ή μουσείων-brands. Ενδεικτικά αναφέρεται το Μουσείο Guggenheim στο Bilbao του Frank Gehry, η Tate Modern με το εκσυγχρονισμένο βιομηχανικό κέλυφος-πολυχώρο, το Βρετανικό Μουσείο, το Λούβρο με τις παγκόσμιες συλλογές και τις εμβληματικές προσθήκες σύγχρονων και λειτουργικών κατασκευών σε σχήμα πυραμίδας, το Pompidou με την ανατρεπτική αρχιτεκτονική του δομή.

Η εξέλιξη του θεσμού του μουσείου κατά την πάροδο των δυο τελευταίων αιώνων, χαρακτηρίζεται από τη σταδιακή μετατόπιση του στόχου του από τις συλλογές στους επισκέπτες. Το ζωντανό μουσείο προϋποθέτει ποικιλία και εναλλαγή των εκδηλώσεων που διοργανώνει, γεγονός που προδιαγράφει

[2].

Τα πιο ενδιαφέροντα, αρχαιολογικά μουσεία που κτίστηκαν από το 1930 έως 1960, σχεδιάζονται από Έλληνες αρχιτέκτονες που προσαρμόζουν τις αρχές του μοντέρνου κινήματος στο ελληνικό τοπίο. Για παράδειγμα, ο Καραντίνος σχεδιάζει τα Αρχαιολογικά Μουσεία Ηρακλείου, Ολυμπίας, Θεσσαλονίκης. Ο Κωνσταντινίδης σχεδιάζει τα Αρχαιολογικά Μουσεία Ιωαννίνων και Κομοτηνής, ενώ τα Αρχαιολογικά Μουσεία Φιλίππων και Καβάλας κατασκευάζονται σε σχέδια των Δημήτρη Φατούρου και Δημήτρη Τριανταφυλλίδη.



πληθώρα διαφορετικών χώρων. Η συγκριτική αποτίμηση διατάξεων χώρου εμβαθύνει σε τυπολογικά ζητήματα τα οποία αφορούν τη μετάβαση από την πόλη στο εσωτερικό του μουσείου, την αλληλοδιείσδυση πόλης – μουσείου, τη διάρθρωση κόμβων, το σχήμα και την διαπερατότητα του ορίου του ελεγχόμενου χώρου. Ο εντεινόμενος κοινωνικός στόχος του, επηρέασε καταλυτικά τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό του σύγχρονου μουσείου, με αποτέλεσμα τη δημιουργία ενός πολύπλοκου κτιριολογικού προγράμματος.

[Εικ.2.1.2]
Guggenheim, Bilbao,
Tate Modern,
Louvre,
Pompidou

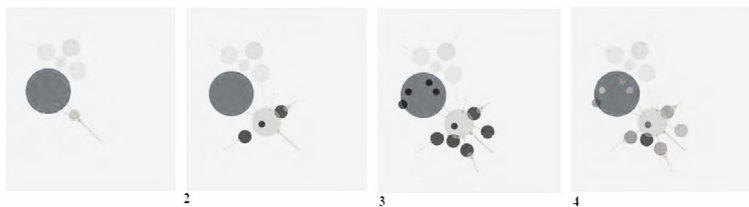
2.2 Εξέλιξη του κτιριολογικού οργανογράμματος _

Στο μουσείο του 19ου αιώνα το κέντρο του ενδιαφέροντος είναι τα αντικείμενα και ειδικότερα η συλλογή, η συντήρηση και η έκθεση τους, ενώ η μέριμνα για το κοινό περιορίζεται στην λειτουργική εξυπηρέτηση πρόσβασης στους εκθεσιακούς χώρους. Τον κύριο όγκο του κτιρίου καταλαμβάνουν οι εκθεσιακοί χώροι, οι οποίοι διατάσσονται στην περίμετρο εσωστρεφών αυλών, συνήθως χωρίς άμεση επέκταση σε αυτές, ώστε να εξασφαλίζεται ο φωτισμός και ο αερισμός τους. Η επανάληψη αυτής της κυτταρικής δομής που αναπτύσσεται κυρίως οριζόντια, συγκροτεί τον κύριο όγκο του μουσείου, ενώ ο χώρος εισόδου καταλαμβάνει μικρό τμήμα του συγκροτήματος. Στο κτιριολογικό πρόγραμμα συμπεριλαμβάνονται ακόμη χώρος εισόδου, αποθήκες, εργαστήρια και γραφεία. Το οργανόγραμμα του παραδοσιακού μουσείου συγκροτείται από δυο κύριες ενότητες, αφενός τους εκθεσιακούς χώρους και την κύρια είσοδο, οι οποίοι απευθύνονται στο κοινό και αφετέρου τις αποθήκες, τα εργαστήρια, τα γραφεία και τις ειδικές εισόδους, χώροι οι οποίοι χρησιμοποιούνται για την μετακίνηση των εργαζομένων και για την μεταφορά αντικειμένων (Εικ.2.2.1). Η παραδοσιακή αντίληψη του μουσείου έδινε έμφαση στην ταξινόμηση των αντικειμένων και συχνά οδήγησε στο μουσείο – αποθήκη, το οποίο μπορεί να ήταν επαρκές για τους ερευνητές ή τους μεθυσμένους, αλλά όχι αρκετά ενδιαφέρον για το ευρύ κοινό.

[Εικ.2.2.1]

Εξέλιξη
οργανογράμματος
από το μουσείο
του 18^{ου} αι. στο
σύγχρονο μουσείο

Νικονάνου Ν.,
Μουσειακή μάθηση
και εμπειρία στον 21ο
αιώνα.



Στα μέσα του 20ου αιώνα άρχισε να απασχολεί τους φορείς του μουσείου το ζήτημα του επισκέπτη. Η πρόθεση διεύρυνσης και αύξησης του κοινού εμπλούτισε το πρόγραμμα του μουσείου με νέες δράσεις, όπως περιοδικές εκθέσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα, συνέδρια, εστίαση, αναψυχή, εμπόριο. Η κύρια αντίληψη για το μουσείο είναι ότι πρόκειται για ένα χώρο παρατήρησης αντικειμένων, όπως έργα τέχνης, ιστορικά αντικείμενα ή επιστημονικά επιτεύγματα. Όμως, όλο και συχνότερα ο σκοπός της επίσκεψης αλλάζει και το ενδιαφέρον παύει να είναι μόνο οι μόνιμες εκθέσεις και έτσι σημαντική μερίδα του κοινού έρχεται στο μουσείο για να παρακολουθήσει διαλέξεις, να επισκεφθεί περιοδικές εκθέσεις, να αγοράσει αντικείμενα, να συναντήσει φίλους. Οι πολιτιστικές, ψυχαγωγικές και εμπορικές δραστηριότητες, οι οποίες στεγάζονται στο μουσείο δεν είναι απαραίτητα επικουρικές των εκθέσεων, αλλά συχνά έχουν ένα ανεξάρτητο περιεχόμενο και αυτοδύναμη λειτουργία, γεγονός που αυξάνει την ευελιξία στον χρονικό και χωρικό προγραμματισμό των εκδηλώσεων του μουσείου. Η συνύπαρξη διαφορετικών δραστηριοτήτων στο μουσείο προσφέρει εναλλακτικές δυνατότητες και ενδεχομένως παρασύρει τον επισκέπτη να παρεκκλίνει από τον αρχικό του προορισμό. Η απρόβλεπτη εξέλιξη της επίσκεψης είναι πιθανή.

Το πωλητήριο και το αναψυκτήριο είναι οι πρώτοι χώροι, οι οποίοι ενσωματώνονται στο κτιριολογικό πρόγραμμα του μουσείου. Σταδιακά προσαρτώνται χώροι περιοδικών εκθέσεων, χώροι προβολών, διαλέξεων, αμφιθέατρα, ειδικοί χώροι για παιδικά προγράμματα, χώροι για τους φίλους του μουσείου. Εξ αρχής αυτοί οι νέοι χώροι πλαισιώνουν τον χώρο υποδοχής μεγεθύνοντας τον κομβικό του ρόλο και την έκτασή του. Η προσπέλαση από την πόλη προς τους νέους χώρους γίνεται μέσω της κύριας εισόδου του μουσείου. Ενδέχεται όμως οι νέοι κοινωνικοί χώροι να εξυπηρετούνται επιπλέον και από άμεσες εισόδους.

Οι τρόποι προσάρτησης των νέων χώρων στο σώμα του μουσείου ποικίλουν. Η χωροθέτηση των νέων δραστηριοτήτων ενδέχεται να είναι είτε στο εσωτερικό του χώρου υποδοχής είτε στην περιφέρεια αυτής. Με την πάροδο του χρόνου άρχισαν να εμφανίζονται κάποιες από αυτές τις δραστηριότητες και μέσα στην ενότητα των εκθεσιακών χώρων. Πρόκειται κυρίως για χώρους προβολών ή προσωρινής ανάπαυσης και συνήθως επιδιώκουν μερική απομόνωση από τους εκθεσιακούς χώρους. Παράδειγμα αποτελεί ο χώρος εστίασης ο οποίος λειτουργεί ως μοχλός προσέλκυσης των πολιτών, των τουριστών ή των επισκεπτών και αυτό το δεδομένο αξιοποιείται συνειδητά στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό του μουσείου. Στο σύγχρονο μουσείο του 21ου αιώνα, οι χώροι εστίασης διαρκώς πληθαίνουν και κατανέμονται σε διάφορες θέσεις άλλοτε αξιοποιώντας οπτικές φυγές ή πανοραμικές θέες άλλοτε αναδεικνύοντας την γειτνίαση με την πόλη, άλλοτε δημιουργώντας μια ιδιαίτερη εσωστρεφή ατμόσφαιρα.

« Ως μουσείο νοείται η υπηρεσία ή ο οργανισμός μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, με ή χωρίς ίδια νομική προσωπικότητα, που αποκτά, δέχεται, φυλάσσει, συντηρεί, καταγράφει, τεκμηριώνει, ερευνά, ερμηνεύει και κυρίως εκθέτει και προβάλλει στο κοινό συλλογές, αρχαιολογικών, καλλιτεχνικών, εθνολογικών ή άλλων υλικών μαρτυριών του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του, με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία. Ως μουσεία μπορούν να θεωρηθούν επίσης υπηρεσίες και οργανισμοί που έχουν παρεμφερείς σκοπούς και λειτουργίες, όπως τα μουσεία ανοικτού χώρου.» Νόμος 3028 του 2002

Η αναλογία των χώρων κοινού ως προς το σύνολο του μουσείου εκτοξεύεται στο 40%. Τα διαδοχικά οργανογράμματα του σύγχρονου μουσείου αποτυπώνουν αφενός την σταδιακή διόγκωση του κτιριολογικού προγράμματος και αφετέρου την ευελιξία της εσωτερικής οργάνωσης. Στους εκθεσιακούς χώρους, τα εργαστήρια και τις αποθήκες προστίθενται χώροι διοίκησης, πειραματικοί χώροι για νέους, αίθουσες συνεδρίων, χώροι πολλαπλών χρήσεων, χώροι εστίασης, χώροι χαλάρωσης, καταστήματα. Συγχρόνως αυξήθηκαν οι απαιτήσεις για τον χώρο εισόδου, ο οποίος πλέον καλείται να αναλάβει την ενημέρωση και τον προσανατολισμό του πολυπληθούς κοινού προς τις ποικίλες και πολυάριθμες δραστηριότητες. Η είσοδος στο μουσείο σταδιακά εξελίσσεται σε έναν κομβικό χώρο υποδοχής.

Συνοψίζοντας, τα μουσεία μεταβάλλονται σε πολυσήμαντους οργανισμούς αξιοποιώντας τις νέες εξελίξεις της τεχνολογίας με πρόθεση συγκρότησης των διαφόρων ετερόκλητων δραστηριοτήτων, σ' ένα ενιαίο σύνολο. Η μετατόπιση από το παραδοσιακό μουσείο, στο σύγχρονο ελκυστικό μουσείο που συνδύασε τον πολιτισμικό - κοινωνικό - εκπαιδευτικό - ψυχαγωγικό χαρακτήρα ανέδειξε την πολυλειτουργικότητα, γεγονός που προδιαγράφει αυξημένες απαιτήσεις σε νέους χώρους, μιας και το κτιριολογικό πρόγραμμα εμπλουτίζεται με νέες δράσεις, συμπληρωματικές υπηρεσίες αναψυχής, εστίασης, συνεδρίων, αγοραστικών δυνατοτήτων. Η ανάγκη συνδέσμου των επιμέρους τμημάτων καθιστά απαραίτητο έναν κόμβο διανεμητή κινήσεων, ο οποίος αφενός εγγυάται την ασφάλεια του μουσείου και αφετέρου προσελκύει και εξυπηρετεί την μέγιστη δυνατή προσπελασιμότητα. Οι διαφορετικές εκδοχές της επίσκεψης, οι οποίες απορρέουν από τη διευρυμένη πολιτιστική και κοινωνική πολιτική του σύγχρονου μουσείου, θέτουν έντονα το ζήτημα της συσχέτισης των διαφόρων δραστηριοτήτων. Η επιδιωκόμενη λειτουργική ευελιξία θεμελιώνεται αφενός στην αυτονομία κάθε επιμέρους δραστηριότητας και αφετέρου στην ενσωμάτωσή της στην ενότητα του μουσείου.

Τις μεταβολές του μουσείου ανάλογα με τις εξελίξεις της κοινωνίας κατέγραψαν οι αλληπάλληλες ενημερώσεις του ορισμού του μουσείου του ICOM. Σύμφωνα με τον πρόσφατο ορισμό του (2007), το μουσείο είναι ένα ίδρυμα χωρίς κερδοσκοπικό χαρακτήρα, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της εξέλιξής της, ανοικτό στο κοινό, το οποίο αποκτά, συντηρεί, ερευνά, κοινοποιεί και εκθέτει την υλική και άυλη κληρονομιά της ανθρωπότητας και του περιβάλλοντός της, με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία.

2.3 Μετασχηματισμοί του μουσειακού χώρου/μουσειακό συντακτικό_

Συναρτάται το κοινωνικό πρόσωπο του μουσείου με το κέλυφος του; Έχει το κέλυφος την δύναμη να επηρεάζει τον εξωτερικό παρατηρητή είτε προσελκύνοντάς τον είτε αποτρέποντάς τον; Η πρόθεση για το ελκυστικό μουσείο επηρεάζει τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό του κελύφους; Με βάση αυτά τα ερωτήματα προκύπτουν και οι τάσεις μετασχηματισμού του κελύφους, οι οποίες επιδιώκουν ένα ελκυστικό μουσείο.

Το κέλυφος κάθε κτίσματος έχει πολλαπλό ρόλο, όπως να καθορίζει τον ελεγχόμενο χώρο και να τον διακρίνει από τον μη ελεγχόμενο δημόσιο περιβάλλοντα χώρο, να απευθύνει μηνύματα στον εξωτερικό παρατηρητή είτε είναι προσερχόμενος επισκέπτης είτε διερχόμενος πολίτης, να αντικατοπτρίζει το πνεύμα της εποχής κατά την οποία κατασκευάστηκε, να αποτυπώνει τις εξελίξεις μέσω των μεταγενέστερων επεμβάσεων ή προσθηκών.

Το άλλοτε ερμητικό κέλυφος του μουσείου μπορεί σήμερα να διαρραγεί και κάθε «ρωγμή» στο συμπαγές περίβλημα είναι μια ευκαιρία επικοινωνίας του μουσείου με τον εξωτερικό περιβάλλοντα χώρο. Οι διακοπές του κελύφους ενοποιούν τις εκατέρωθεν του ορίου περιοχές δημιουργώντας διόδους ή θέες.

Εστιάζοντας στα γεωμετρικά χαρακτηριστικά του ελεγχόμενου χώρου διακρίνουμε το ενιαίο σχήμα από το διασπασμένο. Το ενιαίο σχήμα του ελεγχόμενου χώρου αφήνει το δημόσιο χώρο στον εξωτερικό δακτύλιο και παρέχει δυνατότητα μόνο περιφερειακής επαφής του μουσείου με την πόλη. Αντιθέτως, η διάσπαση του ελεγχόμενου χώρου σε περισσότερα τμήματα προκαλεί την διείσδυση του δημόσιου χώρου, αυξάνοντας τις ευκαιρίες επικοινωνίας, ενθαρρύνοντας δηλαδή τις απρογραμμάτιστες συναντήσεις του πολίτη με το περιβάλλον του μουσείου (Εικ.2.3.1).

Επομένως το περιεχόμενο του μουσείου μπορεί να διασπαστεί σε επιμέρους διακριτές και ανεξάρτητες ενότητες, καθώς ήδη λειτουργούν σε διάσπαση πολυδύναμοι χώροι, οι οποίοι έχουν αξιοσημείωτη αναλογία με το μουσείο. Η εικόνα μιας δημόσιας πλατείας, η οποία κοσμεύεται με έργα τέχνης, στην οποία επεκτείνουν τις δραστηριότητες τους αναψυκτήρια, εστιατόρια, καταστήματα, ενώ περιοδικά λαμβάνουν χώρα παραστάσεις ή ομιλίες, θέτει σε αμφισβήτηση τον αυστηρό εγκλεισμό του συνόλου των παραπάνω εκδηλώσεων σε συγκεκριμένο ελεγχόμενο χώρο. Με δεδομένο ότι αυτές οι δραστηριότητες συγκροτούν το ποικίλο περιεχόμενο του σύγχρονου μουσείου, ο παραλληλισμός του με την αστική πλατεία είναι δόκιμος και δηλωτικός. Είναι γεγονός ότι όλο και συχνότερα τα μουσεία επεκτείνουν κάποιες δράσεις στον μη ελεγχόμενο δημόσιο χώρο της πόλης.

[Εικ.2.3.1]

Σχήμα
ελεγχόμενου χώρου
περιοχές
εισαγωγής νέων
δραστηριοτήτων

Νικονάνου Ν.,
Μουσειακή μάθηση
και εμπειρία στον 21ο
αιώνα.



1.Ενιαίος ελεγχόμενος χώρος



2.Διείσδυση περιοχής εισαγωγής στον ενιαίο ελεγχόμενο χώρο



3.Διασπασμένος ελεγχόμενος χώρος



4.Διείσδυση περιοχής εισαγωγής στον διασπασμένο ελεγχόμενο χώρο

Μετάβαση από την πόλη στο μουσείο_ Η περιοχή της μετάβασης από την πόλη στο μουσείο δεν προσδιορίζεται εύκολα, αφού τα όριά της διαχέονται είτε μέσα στην πόλη είτε μέσα στο μουσείο. Το σύγχρονο μουσείο, επιθυμώντας να προσελκύσει επισκέπτες, ενθαρρύνει την ελεύθερη πρόσβαση των πολιτών στο εσωτερικό χώρο υποδοχής, ανακαλύπτοντας δράσεις οι οποίες διαχέονται στον εσωτερικό χώρο. Σε σχέση με το δομημένο όριο του περιβλήματος του μουσείου, διακρίνουμε τμήματα της περιοχής εισαγωγής τα οποία αναπτύσσονται στην εξωτερική πλευρά του ορίου και άλλα τα οποία αναπτύσσονται εκατέρωθεν του ορίου. Όταν η περιοχή εισαγωγής διεισδύει μέσα στο μουσείο, τότε η αλληλοδιείσδυση πόλης - μουσείου διευκολύνει τις προσπελάσεις, πληθαίνει τις ευκαιρίες για ελεύθερες - αναγνωριστικές κινήσεις, προϋποθέτει για το περιεχόμενο του μουσείου, συμβάλλει και ενθαρρύνει την εξοικείωση στις επικρατούσες συνθήκες.

Κύρια είσοδος του μουσείου_ Η κύρια είσοδος είναι ορόσημο και σηματοδοτεί την αρχή μιας διαφορετικής κατάστασης. Η είσοδος έχει διφυή χαρακτήρα και ρόλο. Η εξωτερική διαμόρφωση προσκαλεί και προκαλεί, ενώ η εσωτερική της διαμόρφωση δίνει την αίσθηση του τόπου άφιξης και κλείνει μέσα τον επισκέπτη, έχοντας μεταβατικό χαρακτήρα, γιατί υποδέχεται προσωρινά τον προσερχόμενο και τον προετοιμάζει για την κατάσταση που ακολουθεί. Ανάμεσα στην προηγούμενη πορεία από τον αστικό χώρο και την επόμενη στον ελεγχόμενο μουσειακό παρεμβάλλεται μια προσωρινή στάση, η χρονική διάρκεια της οποίας είναι απροσδιόριστη, αφού κυμαίνεται από τη στιγμήαία αλλαγή ρυθμού του προσερχόμενου επισκέπτη έως την παρατεταμένη αναμονή. Η θέση της κυρίας εισόδου έχει ιδιαίτερο πολεοδομικό ενδιαφέρον, γιατί προδιαγράφει το πεδίο των οπτικών προσβάσεων και το δίκτυο των προσπελάσεων από την πόλη προς αυτήν. Το ενιαίο σχήμα του ελεγχόμενου χώρου προδιαγράφει τη χωροθέτηση της εισόδου στην περιφέρεια. Η διάσπαση του σχήματος προσφέρει εναλλακτικές δυνατότητες για την χωροθέτηση της κυρίας εισόδου, είτε στην περίμετρο είτε στον ενδιάμεσο δημόσιο χώρο. Η επιλογή της ενδιάμεσης κομβικής θέσης για την είσοδο αναπτύσσει πολύπλευρα το πεδίο ροών και πληθαίνει τις διαφορετικές δυνατότητες προσπέλασης.

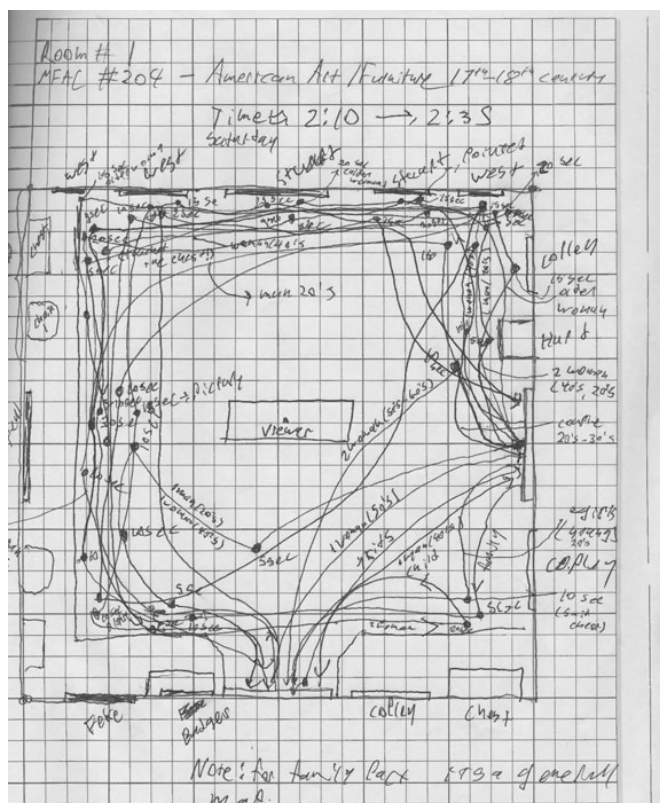
Χώρος υποδοχής_ Το δίκτυο κίνησης του μουσείου δεν είναι αποκομμένο από το αστικό δίκτυο αλλά αποτελεί προέκτασή του. Κομβικό σημείο του δικτύου είναι ο χώρος υποδοχής προς τον οποίο και από τον οποίο οι επισκέπτες μετακινούνται. Ο χώρος υποδοχής περιέχει την κύρια είσοδο του μουσείου και τις προσπελάσεις προς τις επιμέρους δραστηριότητές του. Είναι τόπος άφιξης, ενημέρωσης και προσανατολισμού των επισκεπτών προς τις ποικίλες επιμέρους δραστηριότητες του μουσείου και εκφράζει το κοινωνικό πρόσωπο του. Η οργάνωση της κυκλοφορίας του ανομοιογενούς κοινού διαρθρώνει την υποδοχή σε επιμέρους περιοχές. Η δυνατότητα ανεξάρτητης λειτουργίας τμημάτων του μουσείου, οδηγεί συχνά στη διαμόρφωση ειδικών υποδοχών μέσα στην κύρια υποδοχή. Ο πολύσημος ρόλος του χώρου υποδοχής, ως κοινωνική και ιδεολογική έκφραση του μουσείου, ως κυκλοφοριακός κόμβος, ως τόπος αναφοράς, προσανατολισμού και προετοιμασίας του επισκέπτη, γίνεται έναυσμα για πρωτοποριακές αρχιτεκτονικές προτάσεις και επιβάλει τη χρήση ψηφιακών μέσων τόσο σε νεόδμητα κτίρια μουσείων όσο και σε επεμβάσεις σε υφιστάμενα κελύφη, όπως θα δούμε και στα παραδείγματα μελέτης που ακολουθούν.

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το μουσείο αποτελεί μια παραδειγματική κτιριακή κατηγορία, ένα πεδίο αρχιτεκτονικής όπου οι αρχιτέκτονες συνειδητοποίησαν ότι το έργο τους αποτελεί όχι ένα εικαστικό δημιούργημα αλλά μια κτιστή παιδαγωγική πρόταση. Η Torin Monahan (2002)



[Εικ.2.3.2]

Ανομοιογενείς
συμπεριφορές των
επισκεπτών
εικ1., 3.
Συνωστισμός για
ανάπαυση, ΛΟΥΒΡΕ
εικ2.
Παρατήρηση,
ΓΛΥΠΤΟΘΗΚΗ
εικ4.
Εκπαιδευτικό
πρόγραμμα στον
εκθεσιακό χώρο,
Αρχαιολογικό μουσείο
Αθηνών



[Εικ.2.3.3]

Ένα διάγραμμα
της κίνησης των
επισκεπτών στην
Αμερικανική συλλογή
έργων τέχνης και
επιπλών στο Cleveland
Museum of Art, Σχέδια
του Andrew Oriani

χρησιμοποίησε τον όρο «built pedagogy», υποστηρίζοντας ότι ο τρόπος με τον οποίο ένας χώρος σχεδιάζεται επηρεάζει καθοριστικά τη μάθηση που συμβαίνει εντός του³.

*Η εσωτερική διάρθρωση*_ Ακόμη και αν ορισμένοι αρχιτέκτονες αδιαφορούν για την εσωτερική διαμόρφωση του μουσειακού κτιρίου, αποτελεί αναμφισβήτητο γεγονός ότι ο τρόπος ανάπτυξης της έκθεσης καθορίζει σε μεγάλο βαθμό τη μουσειακή δράση. Από τη στιγμή που οι συλλογές μεγάλωσαν σε όγκο και δε χωρούσαν σε ένα cabinet des curiosités, αρχίζει η ανάπτυξη της έκθεσης στον χώρο, η οποία σχετίζεται άμεσα με την αντίληψη του εκθέτη για τη σημασία, την ερμηνεία και τις σχέσεις των αντικειμένων της συλλογής.

Αν υποστηρίξουμε την άποψη ότι κάθε μουσειακή έκθεση αφηγείται μια ιστορία, τότε αυτό που τη διαφοροποιεί από μια προφορική διήγηση, ένα γραπτό κείμενο ή μια κινηματογραφική ταινία είναι το στοιχείο ότι, αν και μπορεί να χρησιμοποιεί κατά περίπτωση ήχους, εικόνες και λόγο, αυτό που τη χαρακτηρίζει είναι ότι έχει υλική υπόσταση και κατά συνέπεια αναπτυσσόμενη δημιουργεί έναν συγκεκριμένο τρισδιάστατο χώρο. Αυτός ο εσωτερικός μουσειακός χώρος διαμορφώνεται με την τοποθέτηση των αντικειμένων της συλλογής, του εκθεσιακού εξοπλισμού και όλων των κινητών ή σταθερών κατασκευαστικών στοιχείων. Ακόμη και αν ορισμένες επιλογές της εσωτερικής οργάνωσης, που προκύπτει από τον συνδυασμό όλων αυτών των στοιχείων, μοιάζουν τυχαίες ή υπαγορεύονται από καθαρά πρακτικούς λόγους, αν εξετάσουμε το τελικό αποτέλεσμα λίγο πιο προσεκτικά, διαπιστώνουμε ότι κανένας χειρισμός δεν είναι ουδέτερος και απαλλαγμένος από μη συνειδητές αξιολογήσεις και ερμηνείες⁴.

Η διάρθρωση της μουσειακής έκθεσης προκύπτει από συγκεκριμένες αντιλήψεις, αξίες και ερμηνευτικά μοντέλα του φυσικού κόσμου και των ανθρώπινων κοινωνιών και μπορούν να οδηγήσουν στην υιοθέτηση τρόπων συμπεριφοράς και στη διαμόρφωση στάσεων από τον επισκέπτη. Χωρίς να θέλουμε να υπερτονίσουμε την επίπτωση των χωρικών παραμέτρων στην ανθρώπινη συμπεριφορά, είναι γενικά παραδεκτό ότι αυτές δίνουν φυσική μορφή σε κοινωνικές δομές, αναπαριστούν και αναπαράγουν συγκεκριμένες κοινωνικές σχέσεις⁵. Ανθρωπολόγοι όπως ο Pierre Bourdieu προσεγγίζει τον χώρο με την έννοια του habitus για να περιγράψει το πλέγμα των πολιτισμικών, κοινωνικών και φυσικών στοιχείων που συνθέτουν το περιβάλλον της ζωής των ανθρώπων.

Το περίφημο Crystal Palace για παράδειγμα, αποτελεί έναν πρωτοφανή χώρο θεάματος. Όπως χαρακτηριστικά επισημαίνει ο Tony Bennett, το εκθεσιακό αυτό σύμπλεγμα συνδυάζει τη λογική της επιτήρησης του φουκωικού raporti-con με εκείνη της δημιουργίας ενός πανοράματος. Δημιουργεί μια τεχνολογία θέασης που ελέγχει τους επισκέπτες, κάνοντάς τους ορατούς· μετατρέποντας και τους ίδιους σε θέαμα. Όσα περιλαμβάνονται στον ενιαίο χώρο της έκθεσης (τεχνολογικά επιτεύγματα και αντικείμενα τέχνης) αποτελούν υλικά τεκμήρια προόδου, τα οποία κινήθηκαν σε μια χωροοργανωτική λογική έχοντας σαφή προσανατολισμό την εκπαίδευση.

Η ιδέα του ενιαίου, αδιαμόρφωτου, στην ουσία, εκθεσιακού χώρου δεν πρέπει να θεωρηθεί μια παρωχημένη μουσειακή πρακτική με ιστορική μόνο σημασία. Ανεξάρτητα από την εποχή, είναι πάντα χρήσιμη, όταν η έκθεση θέλει να υπαινιχθεί πως ό,τι περιλαμβάνει αποτελεί ένα σύνολο που δεν έχει ανάγκη, ή δεν πρέπει, να ιεραρχηθεί και να «τακτοποιηθεί» με βάση κάποιο ταξινομικό σύστημα. Αυτόν τον χειρισμό θα μπορούσε κανείς να αποδώσει στον μεγάλο, ουδέτερο από οποιαδήποτε συνδήλωση κάναβο που σχεδίασε για τη Neues Nationalgalerie ο Mies van der Rohe. Ανάλογα χαρακτηριστικά θα μπορούσαμε να αναγνωρίσουμε και στους μεγάλους χώρους πολλών μουσείων τεχνολογίας και επιστήμης, που φιλοξενούν ένα πλήθος αυτόνομων εκθεμάτων

[3].

Νικονάνου Ν.,
Μουσειακή μάθηση
και εμπειρία στον 21ο
αιώνα. σελ. 28

[4].

Στο Εθνικό
Αρχαιολογικό Μουσείο
της Αθήνας, για
παράδειγμα, δεν
είναι τυχαίο ότι η
αίθουσα με την οποία
έρχεται κατευθείαν
αντιμέτωπος
ο επισκέπτης
παρασιάζει τα «χρυσά
των Μυκηνών», ενώ τα
«ταπεινά» αντικείμενα
της μυκηναϊκής
περιόδου εκτίθενται
σε μια πλαϊνή αίθουσα,
που είναι πιθανόν να
μην προσέξει κανείς.

[5].

Όλες αυτές οι σκέψεις
έχουν σημαντικά
επηρεαστεί από τους
γάλλους μαρξιστές
θεωρητικούς
του χώρου και
κοινωνιολόγους όπως
ο Henri Lefebvre
(1991).

[6].

Επειδή πολύ συχνά η ομαδοποίηση των αντικειμένων σε μια αίθουσα γίνεται με βάση την ένταξή τους σε μια χρονολογική ενότητα, οι μελετητές χρησιμοποιούν τον όρο «period room» για τη μονάδα οργάνωσης του μουσειακού χώρου.

[7].

Στο Musée de Quai Branly επιχειρείται μια μάλλον αμήχανη ένταξη των χώρων αποθήκευσης και ταξινόμησης των αντικειμένων της συλλογής εντάσσοντάς ορισμένους ως άλλα «εκθέματα», μέσα σε γυάλινες προθήκες.

[8].

Jos Boys, Anne Bodington, Reshaping Learning: a critical reader. The future of learning spaces in post-compulsory education

σε έναν εσωστρεφή χώρο που δεν έχει καμία επαφή με το φυσικό περιβάλλον ή την τοπική κοινωνία· εκθέσεις, με άλλα λόγια, που αναπαράγουν στον χώρο τη λογική του black box: Η επιστήμη αναπτύσσεται με άγνωστους στον πολύ κόσμο μηχανισμούς, έξω από την κοινωνία και ανεπηρέαστη από τις ιστορικές συγκυρίες (Macdonald 1998). Την πιο σύγχρονη εκδοχή του ενιαίου εκθεσιακού χώρου-θεάματος τη συναντάμε στα μουσεία σύγχρονης τέχνης του 21ου αιώνα, όπου η βασική στόχευση δεν είναι η διδασκαλία μιας συγκροτημένης ιστορίας της τέχνης⁶. Σε αυτά αξιοποιούνται, επίσης, ενιαίοι χώροι που αναπτύσσονται, ενδεχομένως, κατά τον κατακόρυφο άξονα, όπως ο εσωτερικός χώρος της Tate Modern στοχεύοντας στη διαφάνεια και το θέαμα. Η διάθεση να εκπαιδεύσουν τους επισκέπτες συγκρούεται συνεχώς με το αρχιτεκτονικό παιχνίδι του αποπροσανατολισμού και της απόσπασης της προσοχής. Είναι χαρακτηριστικό αυτό που λέει ο αρχιτέκτονας Jacques Herzog για την Tate Modern: «Μπορείς να μπεις στο Great Hall και να περάσεις όλη την ώρα σου εκεί χωρίς να έρθεις καθόλου σε επαφή με την έκθεση».

Η βασική μονάδα ανάπτυξης μιας έκθεσης, τις περισσότερες φορές, είναι η «αίθουσα». Αυτή η εκ πρώτης όψης αυτονόητη χωροοργανωτική επιλογή έχει σαφείς επιπτώσεις στον τρόπο με τον οποίο προσλαμβάνουν οι επισκέπτες την εκθεσιακή αφήγηση: κάθε αίθουσα αποτελεί ένα κλειστό αυτόνομο νοηματικό σύνολο. Η παραπάνω επισήμανση δεν σημαίνει ότι ο διαχωρισμός του μουσειακού χώρου σε επιμέρους αίθουσες οδηγεί υποχρεωτικά σε ένα συντηρητικό αφηγηματικό αποτέλεσμα. Αυτό εξαρτάται από το πώς ο επιμελητής θα διαχειριστεί τον δεδομένο χωρικό κατακερματισμό, όπως εξαρτάται και από τον τρόπο με τον οποίο οι ανεξάρτητες αυτές αίθουσες συνδέονται μεταξύ τους. Οι επιστήμονες που ασχολούνται με τη «χωρική σύνταξη» (space syntax) έχουν διαπιστώσει τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζουν τη συμπεριφορά του επισκέπτη η χωροθέτηση κάθε εκθεσιακής ενότητας, οι άξονες κίνησης, οι οπτικές συνδέσεις των χώρων, οι αποστάσεις που πρέπει να διανύσει ο επισκέπτης. Είναι, πάντως, γεγονός ότι στα μεγάλα μουσεία οι επιμέρους αίθουσες παραμένουν ασύνδετες στην πορεία και στο μυαλό των επισκεπτών. Οι προτεινόμενες διαδρομές αγνοούνται, αρκετές αίθουσες παραλείπονται και οι επισκέπτες στηρίζονται στα σχεδιαγράμματα των φυλλαδίων παρά στο νήμα ενός κάποιου εκθεσιακού σεναρίου. Ακόμη όμως και το πιο κατατοπιστικό σχεδιάγραμμα δεν επιτρέπει στους επισκέπτες να προσεγγίσουν το άβατο των χώρων παραγωγής της έκθεσης⁷. Αν λάβει κανείς υπόψη του τις σύγχρονες αντιλήψεις για τον σχεδιασμό των χώρων εκπαίδευσης που επιδιώκουν τη ρευστότητα, την προσαρμοστικότητα και την ευελιξία του χωρικού περιβάλλοντος, χωρίς σταθερά διαχωριστικά και χωρίς απομόνωση των χρήσεων, αντιλαμβάνεται αυτό που υποστηρίζει με έμφαση η Jos Boys⁸ «ότι το απλουστευτικό δίπολο ανάμεσα στα χαρακτηριστικά της τυπικής και της μη τυπικής εκπαίδευσης, όσον αφορά τη χωρική τους έκφραση, δεν έχει και πολύ μεγάλη σημασία. Η αναζήτηση ευέλικτων υβριδικών μορφών, που να βασίζονται στο επιχείρημα ότι η συγκρότηση της γνώσης συμβαίνει σε όλη την έκταση ενός δεδομένου χώρου, παραμένει ζητούμενο και στα μουσεία».

Ο Richard Toon παρομοιάζει τη συγκρότηση του μουσειακού χώρου με μια ρώσικη μπάμπουσκα, ξεκινώντας από την πολεοδομική ένταξή του στον αστικό ιστό, τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό του κελύφους, την εσωτερική οργάνωση του εκθεσιακού χώρου, ως τη διαμόρφωση της χωρικής μικροκλίμακας της κάθε εκθεσιακής ενότητας. Αυτή η τελευταία έχει απασχολήσει ιδιαίτερα τους ανθρώπους των μουσείων, καθώς αναγνωρίζεται η ιδιαίτερη σημασία που έχει τόσο στην αισθητική της έκθεσης όσο και στην άρρητη ερμηνεία των αντικειμένων της έκθεσης. Σύμφωνα με αυτή την παράδοση, που ξεκίνησε με το Museum of Modern Art της Νέας Υόρκης⁹, ο εσωτερικός χώρος έπρεπε να «εξαφανιστεί», ώστε οι επισκέπτες να έρθουν αντιμέτωποι με ένα «καθαρό» από συσχετισμούς και οπτικούς θορύβους έργο τέχνης. Οι εμπνευστές, δηλαδή,

του λευκού κύβου δεν ήθελαν την έκθεση να διδάσκει, αλλά απλώς να δίνει την ευκαιρία για ενατένιση και σκέψη. Στην πραγματικότητα, όμως, η απουσία λεκτικών και μη σχολίων δεν προκαλούσε την κριτική αξιολόγηση των έργων από τους επισκέπτες, αντίθετα οδηγούσε σε μια συλλήβδην αποδοχή των εκτιθέμενων που καταξιώνονταν και μόνο από την έκθεσή τους στο μουσείο. Παρά, λοιπόν, τις μορφολογικές διαφορές τους, τόσο ο «Λευκός κύβος» όσο και οι νεοκλασικές πολυτελείς αίθουσες εξυπνέτησαν πολύ συγκεκριμένες θεωρητικές προσεγγίσεις και ερμηνείες. Στον αντίποδα αυτής της επισημάνσης, όλα τα άρρητα σχόλια με τη μορφή χωρικών χειρισμών δεν είναι καθόλου βέβαιο ότι θα εκληφθούν από τους επισκέπτες με τον ίδιο τρόπο και μάλιστα με αυτόν που έχει στον νου του ο επιμελητής. Σε μια έκθεση αναπτύσσονται χωρικές στρατηγικές, οι οποίες μπορούν να προωθήσουν συγκεκριμένες αναγνώσεις ή να προσπαθήσουν να εμποδίσουν άλλες. Ο μουσειακός χώρος αποτελεί ένα κοινωνικό και πολιτισμικό προϊόν που συνεχώς αναπαράγεται μέσω της χρήσης του, και τελικά η αρχιτεκτονική του μουσείου, με την έννοια όχι μόνο μιας φυσικής διάταξης δομικών στοιχείων αλλά και των κινητών εκθεσιακών διατάξεων, της οργάνωσης συγκεκριμένων δραστηριοτήτων είναι το αποτέλεσμα των δράσεων ενός αριθμού ατόμων.

Ο τόπος του επισκέπτη. Είναι σημαντικό να γίνει αντιληπτό πως ο χώρος που βιώνουν τελικά οι επισκέπτες, δεν περιορίζεται μόνο στα κατασκευασμένα όρια και στην τοποθέτηση των εκθεσιακών στοιχείων. Η υλοποιημένη μουσειακή αφήγηση συμπεριλαμβάνει τα κενά, τις λεπτομέρειες, τα υλικά, τις υφές, τον φωτισμό, ό,τι συνειδητά ή τυχαία έχει τοποθετηθεί μέσα στον εκθεσιακό χώρο.

Υποστηρίζεται ότι ένας χώρος που στεγάζει μαθησιακές δράσεις πρέπει να εμπλέκει τον κάθε άνθρωπο ως όλον, να δίνει σημασία όχι μόνο στην εκπαιδευτική διάσταση των αναπαραστατικών του επιλογών αλλά και σε εκείνη των αισθησιακών, ώστε να εμπίπτει στους χώρους που προκαλούν μια αποτελεσματική συνήχηση ανάμεσα σε σωματικές αντιδράσεις και ιδέες. Όμως τα μουσεία, σύμφωνα με την Elizabeth Ellsworth¹⁰, αποτελούν «ανώμαλους» χώρους μάθησης, με την έννοια ότι δεν μπορούμε να τους τυποποιήσουμε, να τους κατατάξουμε και να τους αξιολογήσουμε μέσα από γενικευτικά και απλουστευτικά συστήματα κριτηρίων. Βέβαια, όσο και να πειραματιστεί ο επιμελητής με τα στοιχεία που συνθέτουν τον μουσειακό χώρο, το τελικό αποτέλεσμα θα το θέσουν οι ίδιοι οι επισκέπτες κατά τη διάρκεια της πολυαισθητηριακής περιήγησής τους. Όσο εξελίσσεται η επίσκεψη, αναδεικνύεται και η τέταρτη διάσταση του μουσειακού χώρου, η χρονική. Η μουσειακή αφήγηση, αν και αναπτυγμένη στον χώρο, βρίσκεται από την αρχή εκεί, θα πάρει την τελική μορφή της από τον τρόπο που θα κινηθεί μέσα στον χώρο και στον χρόνο ο κάθε επισκέπτης. Ο τρόπος με τον οποίο θα αντιδράσει απέναντι στα υλικά όρια και κάτω από την επίδραση της όλης ατμόσφαιρας, η πορεία που θα ακολουθήσει το βλέμμα του, ο ρυθμός της επίσκεψης είναι αυτά που θα μετατρέψουν τον υλικό γεωμετρικό χώρο σε ένα βιωμένο, νοηματοφόρο πεδίο εμπειρίας¹¹. Αν λάβουμε υπόψη μας ότι οι άνθρωποι κυρίως αντιλαμβάνονται τον χώρο μέσω των κινήσεων του σώματός τους, θα αντιληφθούμε ότι η επίσκεψη δεν είναι ένα σύνολο «στάσεων» του κάθε επισκέπτη, αλλά μια συνεχής κίνηση με αυξανόμενη ταχύτητα από την είσοδο έως την έξοδο. Ο κάθε επισκέπτης κινούμενος εισχωρεί σταδιακά σε περιοχές που μέχρι εκείνη τη στιγμή ήταν αχαρτογράφητες στο μυαλό του και μέσω της κίνησής του συνθέτει τις διάσπαρτες «ρήσεις» των τοποθετημένων στον χώρο αντικειμένων, κειμένων, εικόνων. Κινούμενος λοιπόν «διαβάει» την έκθεση, παρεμβάλλοντας συναντήσεις με ανθρώπους και αντικείμενα, καθώς και κάθε είδους προμελετημένα ή τυχαία γεγονότα.

Είναι αρκετές οι προσπάθειες που έχουν γίνει και οι μεθοδολογίες που έχουν κατά καιρούς προταθεί για να καταγραφεί η κίνηση του κάθε επισκέπτη μέσα σε

[9].

Οι P. L. Goodwin και E. Durell Stone σχεδίασαν για το MoMA, το 1939 έναν ενιαίο ανοιχτό χώρο που διέκοπταν μόνο οι μπετονένιες κολώνες. Μπορούσε να χωριστεί με κινητά στοιχεία ανάλογα με τις ανάγκες της έκθεσης.

[10].

καλλιτέχνης και Διδάκτορ των Media Studies στο The New School, New York City

[11].

Είναι στο πνεύμα αυτού που υποστηρίζει ο Michel de Certeau για το πώς ο φυσικός χώρος (place) μετατρέπεται με τη χρήση σε τόπο (space).

έναν δεδομένο μουσειακό χώρο και το πώς αυτή μεταβάλλεται, όταν κάποια από τα χωρικά στοιχεία διαφοροποιηθούν. Τη δεκαετία του 1920 οι απόπειρες αυτές στηρίζονταν στη χρονομέτρηση και τη χαρτογράφηση της κίνησης, ενώ σήμερα αξιοποιούν θεωρητικά και ηλεκτρονικά εργαλεία. Λεπτομερειακή καταγραφή της κίνησης των επισκεπτών σε διαφορετικά οργανωμένους μουσειακούς χώρους έχει δώσει ενδιαφέροντα στοιχεία για τον τρόπο με τον οποίο τα χωρικά δεδομένα επηρεάζουν το ποια διαδρομή ακολουθούν οι επισκέπτες, ποιες ενότητες θα επισκεφθούν, με ποια σειρά, πόσο χρόνο θα αφιερώσουν σε κάθε μία από αυτές.

2.4 Επανεξετάζοντας μία επίσκεψη στο Μουσείο _

Μία επίσκεψη στο μουσείο ήταν ανέκαθεν μια έντονη σωματική εμπειρία, περπάτημα στους ορόφους της έκθεσης, άκουσμα βημάτων στις ευρύχωρες αίθουσες, παρατήρηση από κοντά της πινακιάς και των σημαδιών σμίλης των καλλιτεχνών. Ο επισκέπτης έχει ανάγκη ενός χώρου που να του δίνει την αίσθηση της ασφάλειας, να του δίνει ερεθίσματα για σκέψη και προβληματισμό και τέλος να του παρέχει συναισθηματική ευχαρίστηση.

Η επίσκεψη στο μουσείο προϋποθέτει την κίνηση του επισκέπτη ως προς τα εκθέματα, την οπτική επαφή με αυτά και την διανοητική προσπάθεια αντίληψης των μηνυμάτων τα οποία φέρουν. Μελέτες διαπίστωσαν ότι η κύρια δραστηριότητα που αναπτύσσει ο επισκέπτης σε ένα μουσείο είναι η εξερεύνηση του χώρου μέσω της προσέγγισης μιας μεγάλης σειράς εκθεμάτων. Η ικανότητα του επισκέπτη να βρει τα διάφορα εκθέματα σε ένα μουσείο συνδέεται με τη δυνατότητα πλοήγησης σε ένα πολύπλοκο πλαίσιο. Συχνά η περιήγηση στο μουσείο γίνεται κουραστική και δύσκολη διαδικασία. Η προσπάθεια προσανατολισμού και πλοήγησης σε ένα πολύπλοκο περιβάλλον, με πληθώρα εκθεμάτων και πληροφοριών προκαλεί αδυναμία στον επισκέπτη να διατηρήσει την προσοχή του για μακρό χρονικό διάστημα.

Το 1923 ο P. Valery αναφερόμενος στην επίσκεψη στο μουσείο: *«Από αυτόν τον ναό των πιο ευγενών ηδονών, βγαίνω σκοτισμένος, τα πόδια τρικλίζουν. Η υπερβολική ταλαιπωρία, ενίοτε συνοδεύεται με μια επίπονη δραστηριότητα για το μυαλό».*

Τα ερεθίσματα προέρχονται βεβαίως από τα εκθέματα, αλλά και από το κοινωνικό περιβάλλον του μουσείου δηλαδή από την συμπεριφορά των άλλων επισκεπτών. Η επίδραση του κοινωνικού περιβάλλοντος του μουσείου στον θεατή οφείλεται κυρίως στην πυκνότητα και στην ανομοιογένεια του κοινού. Το κοινό του μουσείου, δεν μπορεί να θεωρηθεί ως κάτι ενιαίο. Με την πάροδο του χρόνου, η κοινωνική πολιτική του μουσείου, συνέβαλε στην ποικιλία των επισκεπτών, καθένας από τους οποίους έχει το δικό του διανοητικό και αισθητικό υπόβαθρο, τις δικές του διαθέσεις, γνώσεις και προσδοκίες. Ο ερευνητής ή ο θεατής που επιθυμεί να μελετήσει συγκεκριμένα εκθέματα, εκείνος που ακολουθεί μια τουριστική ξενάγηση, το παιδί που συμμετέχει σ' ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι εξερευνώντας τα αντικείμενα, οι επισκέπτες με ειδικές ανάγκες (τυφλοί, ανάπηροι), οι πολυπληθείς ή ολιγομελείς ομάδες απαρτίζουν το πολλαπλό και ανομοιογενές κοινό. Επισκέπτες διαφορετικής ηλικίας, με διαφορετική κοινωνική, πολιτισμική και ιδεολογική ταυτότητα φορτίζουν το μουσείο με συγκρουόμενες συμπεριφορές και συχνά ετερόκλητες προσδοκίες

και προκαλούν πολυμορφία κινήσεων στον ίδιο χώρο. Οι ροές των επισκεπτών διαφέρουν σε όγκο, κατεύθυνση και ρυθμό κίνησης.

Είναι πλέον αποδεκτό ότι η μουσειακή εμπειρία δημιουργείται από την αλληλεπίδραση όλων των χαρακτηριστικών του περιβάλλοντος. Η διάθεση του επισκέπτη επηρεάζεται συγχρόνως από χωρικές παραμέτρους, από το κοινωνικό περιβάλλον και από τις δραστηριότητες στις οποίες εμπλέκεται μέσα στο μουσείο. Η αφύπνιση της αντίληψης εξαρτάται από την ένταση, την αντίθεση και την αφθονία των ερεθισμάτων που δέχεται ο επισκέπτης. Αμφότερα η πολυπλοκότητα και η ενότητα ενός περιβάλλοντος διαμορφώνουν ένα ευμετάβλητο σύστημα. Αν η ενότητα κυριαρχεί το αποτέλεσμα είναι ένα πληκτικό και μονότονο περιβάλλον, ενώ εάν υπερτερεί κατά πολύ η πολυπλοκότητα, τότε το περιβάλλον φαίνεται υπερβολικά χαοτικό.

Είναι φανερό ότι στις μέρες μας, η ψυχαγωγία γίνεται ολοένα και πιο ψηφιακή και ο ελεύθερος χρόνος είναι όλο και λιγότερος, με αποτέλεσμα τα πολιτιστικά ιδρύματα να κάνουν προσπάθειες να ακολουθήσουν το νέο παλμό του κοινού ακόμα και αν αυτό σημαίνει να αλλάξουν την ιδέα του τι είναι ένα “μουσείο σε εξέλιξη”. Ένας από τους στόχους είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού πολιτισμού εντός του μουσείου, που το κοινό είναι στο κέντρο και ανταποκρίνεται στις ανάγκες του. Τον τελευταίο καιρό η τέχνη έχει γίνει διαδραστική, επιτρέποντας στο κοινό ένα συγκεκριμένο ποσό του ελέγχου επί της τελικής εικόνας, καθώς και τη δημιουργία πιο κοινωνικών χώρων για τους επισκέπτες.

Για τους μουσειακούς χώρους, η έννοια του αντικειμένου μπορεί να ιδωθεί με μια ευρεία έννοια που να περιλαμβάνει, εκτός από τα αυθεντικά μουσειακά εκθέματα ή διαδραστικά κατασκευασμένα εκθέματα, κα στοιχεία των ερμηνευτικών συστημάτων –λεξάντες, φωτογραφίες, πληροφοριακές πινακίδες– που συνυπάρχουν στο εκθεσιακό περιβάλλον ή δημιουργούνται ειδικά για την εκπαιδευτική επεξεργασία της στο πλαίσιο εκπαιδευτικών προγραμμάτων, όπως εποπτικό υλικό και αντίγραφα αντικειμένων. Η μαιευτική μέθοδος ή αλλιώς κατευθυνόμενη συζήτηση αποτελεί την πιο χαρακτηριστική μουσειοπαιδαγωγική μέθοδο, καθώς συνδέεται και υποστηρίζεται άμεσα από την ίδια τη φύση των μουσειακών αντικειμένων και τις δυνατότητες προσέγγισής τους.

Ιδιαίτερότητα της μαιευτικής μεθόδου αποτελεί η εισαγωγή στοιχείων διαλόγου στην παραδοσιακή ξενάγηση/αφήγηση με στόχο την ανάδειξη της επικοινωνιακής διάστασης των εκθεμάτων και των μουσειακών χώρων γενικότερα, και την ενεργητική προσέγγισή τους από τους επισκέπτες, που όπως έχει επισημανθεί και στη διεθνή βιβλιογραφία, είναι ιδιαίτερως αποτελεσματική¹². Η αξιοποίηση της μαιευτικής μεθόδου παρέχει δυνατότητες αλληλεπίδρασης μεταξύ του ξεναγού και των επισκεπτών, αλλά ενδεχομένως και ανάμεσα στους επισκέπτες.

Η ιστορικά πιο γνωστή εκπαιδευτική δραστηριότητα της μουσειακής πράξης είναι η ξενάγηση. Προϋποθέτει ένα συγκεκριμένο «κλειστό» σενάριο με προεπιλεγμένες «στάσεις» στον χώρο υλοποίησης, στις οποίες ο ξεναγός μεταφέρει συγκεκριμένα περιεχόμενα στους επισκέπτες. Οι στόχοι που μπορούν να υπηρετηθούν με την ξενάγηση είναι κατά κύριο λόγο γνωστικοί. Ο επισκέπτης ως παθητικός δέκτης πληροφοριών σπάνια έχει την ευκαιρία να διακρίνει για να συνεισφέρει προσωπικές απόψεις ή να επιδιώξει αναπροσαρμογές ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του· να επέμβει, δηλαδή, στην πορεία και το σενάριο της ξενάγησης. Δεν προβλέπεται η άμεση επαφή και διάδρασή του με τα εκθέματα. Η επικοινωνία είναι ασύμμετρη, καθώς ο ξεναγός δύσκολα διερευνά τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντα και τις προτιμήσεις του κοινού. Από την άλλη οι συμμετέχοντες επισκέπτες οφείλουν να είναι επικεντρωμένοι στον λόγο που εκφέρει ο ξεναγός για να μπορέσουν να κατανοήσουν τις παρεχόμενες πληροφορίες και να παρακολουθήσουν το «κόκκινο νήμα» της αφήγησης, ενώ η μεταξύ τους αλληλεπίδραση αντιμετωπίζεται ως ενοχλητική.

[12].

Μια από τις πρώτες προσπάθειες εφαρμογής των «συζητήσεων» σε μουσειακούς χώρους με ομάδες για την προσέγγιση αυθεντικών έργων πραγματοποιήθηκε ήδη στις αρχές του 20ού αιώνα από τον Alfred Lichtwark (1852-1914), διευθυντή της Πινακοθήκης του Αμβούργου στη Γερμανία

[13].

Η ευρωπαϊκή
μουσειοπαιδαγωγική
έχει επίσης δώσει
βαρύτητα στη διήγηση
ιστοριών από τη
δεκαετία του 1990,
οπότε και προτείνεται
 στους εκπαιδευτικούς
η διήγηση ιστοριών
ως αποτελεσματική
μέθοδος για την
προσέγγιση ιστορικών
χώρων.

Νικονάνου Ν.,
Μουσειακή μάθηση
και εμπειρία στον 21ο
αιώνα. σελ.91

Όσο αφορά τη διήγηση ιστοριών που προαναφέρθηκε, αποτελεί μια από τις πρωταρχικές μορφές επικοινωνίας και βασίζεται στην αφήγηση. Τα τελευταία χρόνια, όλο και πιο συχνά εμφανίζονται εκπαιδευτικές δράσεις που περιλαμβάνουν την αφήγηση παραμυθιών ή ιστοριών σε μουσειακούς χώρους¹³. Στις περισσότερες περιπτώσεις υπάρχει η πρόθεση για άμεση ή έμμεση σύνδεση με θεματικές του μουσείου, με την αξιοποίηση υπάρχουσών ιστοριών ή τη δημιουργία ιστοριών οι οποίες σχετίζονται έμμεσα με τις μουσειακές θεματικές, τη χρονική περίοδο των εκθεμάτων ή της περιοχής από όπου αυτές προέρχονται. Παράδειγμα αποτελεί το Ψηφιακό Μουσείο του Πλάτωνα, που θα αναλυθεί παρακάτω, και η μουσειακή εμπειρία βασίζεται σε μία αφήγηση ιστοριών με θέμα τη δράση και τις ιδέες του Πλάτωνα.

«Αφήγηση ορίζεται ως η παραγωγή μιας σειράς γεγονότων που επικοινωνούν εμπειρίες σε προφορική μορφή.»

Εμβαθύνοντας στην έννοια της αφήγησης, όπως κάθε διαδικασία επικοινωνίας είναι μια ενέργεια που αναπαράγει αλλά και παράγει πολιτισμό. Η Αφήγηση θεωρείται η πρώτη, πιο ουσιαστική μορφή της ανθρώπινης μάθησης. Δεν είναι μόνο ο ορισμός της που είναι κοντά στη κονστрукτιβιστική θεωρία της μάθησης, που θα αναλυθεί παρακάτω, αλλά έχει αποδειχθεί ότι οι ιστορίες είναι πιο εύκολες στο να τις θυμάσαι από τα ακατέργαστα γεγονότα, επειδή περιέχουν μια υποκείμενη δομή και μπορούν να συνδέονται με προηγούμενες εμπειρίες.

Επιπλέον, κοινωνικές θεωρίες μάθησης (Vigotsky 1978) τονίζουν τη σημασία της αλληλεπίδρασης μεταξύ των συμμετεχόντων. Η αφήγηση αποτελεί την έκφραση μιας εμπειρίας αλλά και μια εμπειρία αυτή καθαυτή. Αυτό συνεπάγεται μια αλληλεπίδραση μεταξύ αφηγητή και κοινού που δεν αφορά μόνο γεγονότα, αλλά και προσπάθεια δημιουργίας συναισθηματικών ερεθισμάτων. Έχοντας υπόψη την ιστορική εξέλιξη της αφήγησης που είναι η λογοτεχνική μορφή τέχνης και στη συνέχεια ο κινηματογράφος, φτάνουμε στη δεκαετία του '90, όπου με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών άνοιξε ένα νέο πεδίο που ονομάζεται ψηφιακή αφήγηση, η οποία έχει οριστεί ως ο συνδυασμός της αφήγησης με το ψηφιακό περιεχόμενο (εικόνες, ήχο και βίντεο). Λόγω αυτού του στοιχείου πολυμέσων, η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει πολλά από τα στοιχεία της παραδοσιακής αφήγησης να ενσωματωθούν και να αντιμετωπιστούν ως διαφορετικοί τρόποι μάθησης.

Αυτό ισχύει ιδιαίτερα στην περίπτωση της Διαδραστικής Ψηφιακής Αφήγησης (Interactive Digital Storytelling), η οποία εμφανίστηκε περίπου δέκα χρόνια αργότερα με την εισαγωγή της διαδραστικότητας. Αυτή η νέα μορφή συνδυάζει τη συμμετοχή, με αυτόματη δημιουργία ιστορίας και αφήγησης. Η αλληλεπίδραση του χρήστη είναι στενά συνδεδεμένη με το πρότυπο που υιοθετήθηκε για να δημιουργήσει την ιστορία. Οι προσεγγίσεις που βασίζονται στη πλοκή ασχολούνται κυρίως με τη σημασία της αφηγηματικής δομής, και κύριος στόχος τους είναι να εξασφαλιστεί ότι παρέχεται ένα ορισμένο επίπεδο συνοχής και δραματικής έντασης, όπως συμβαίνει και σε πιο παραδοσιακά μέσα αφήγησης¹⁴.

[14].

Archaeology in
the Digital Era, (CAA)
Volume II, σελ.84

Τα μουσεία είναι από μόνα τους αφηγητές. Ξεκινώντας από την παραδοχή ότι η εννοιολογία των αρχαιολογικών αντικειμένων δεν είναι άμεσα προσιτή σε μη εξοικειωμένο κοινό, τα μουσεία προτείνουν μία ή περισσότερες ερμηνείες των αντικειμένων, τα οποία εκθέτονται συνήθως μέσω ενός συνδυασμού διαφόρων μεσολαβητών, διαδοχικά εγκατεστημένων μέσα στο χώρο της έκθεσης. Το μουσείο του 19ου αιώνα πρότεινε μια μονολιθική, έγκυρη προοπτική, βασισμένη σε μια χρονολογική και γεωγραφική διάταξη και σε ετικέτες. Ως συνέπεια, η αφήγηση ήταν έμμεση, σχετιζόμενη κυρίως με το ιστορικό περιεχόμενο των αντικειμένων, και ως εκ τούτου προσβάσιμη σε πιο έμπειρο κοινό. Ο μετασχηματισμός των μουσειολογικών πρακτικών κατά τη διάρκεια του δεύτερου μισού του 20ου αιώνα (η λεγόμενη Νέα



[Εικ.2.4.1]

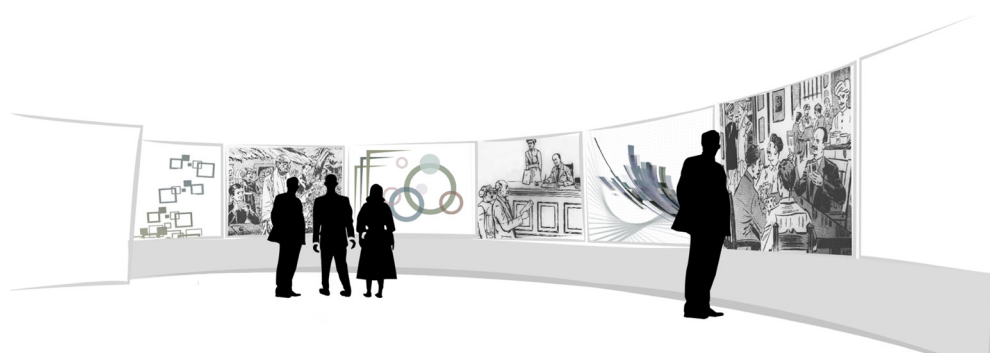
How Do our Bodies Inspire Art, View of the Sculpture Lens. Photo courtesy of Local Projects, Gallery One, Cleveland Museum of Art

Μουσειολογία) έχει μεταμορφώσει τις εκθέσεις, που τώρα παρουσιάζουν διαφορετικές οπτικές γωνίες, βασίζονται σε άλλες διατάξεις, όπως θεματικές και περιλαμβάνουν διαφορετικά εργαλεία για διαφορετικούς τύπους κοινού ώστε να δημιουργήσουν τις δικές τους ερμηνείες ή ακόμη και να τις μοιραστούν με την επιμελητική ομάδα του μουσείου.

Η υιοθέτηση της προσέγγισης μιας πιο ανεπτυγμένης αφήγησης στο σχεδιασμό της έκθεσης συμβάλλει στο να κάνει τις συλλογές πιο προσιτές και εμπλέκει διαφορετικά είδη κοινού, δημιουργεί ένα περιβάλλον που ενισχύει την αυτοπεποίθηση, καθιερώνει ένα καθολικό τρόπο επικοινωνίας και καλεί το κοινό να συμπληρώσει ορισμένα κομμάτια με τις δικές του εμπειρίες ενισχύοντας τη δημιουργία συνδέσεων.

Προς το παρόν, τα μουσεία προσπαθούν να αναπτύξουν τις εκθέσεις τους, έτσι ώστε η εμπειρία να προσαρμόζεται στα διαφορετικά ενδιαφέροντα και ανάγκες των επισκεπτών, με ιδανικό στόχο να καταστεί εξατομικευμένη και διαδραστική. Έχουν επίσης επίγνωση της ανάγκης να διαθέτουν πιο ισχυρά εργαλεία για την υποστήριξη της λειτουργίας τους ως δημιουργοί της εμπειρίας αφήγησης.

3. [Θεωρητικές αρχές: μουσείο και μάθηση]



3.1 Μαθησιακή και μουσειακή εμπειρία _

Η κοινωνία μας έχει χαρακτηριστεί ως 'κοινωνία της μάθησης' και τα μουσεία αναμφισβήτητα έχουν σημαντική θέση σε αυτήν. Η ευρεία διάδοση της τεχνολογίας αρχίζει να θέτει επιτακτικά την ανάγκη για μια κριτική θεώρηση της χρήσης αυτής της τεχνολογίας για υποστήριξη της μάθησης. Έτσι, στην πληθώρα των εφαρμογών που σχεδιάζονται με στόχο τη μάθηση σε μουσεία το ερώτημα που τίθεται δεν είναι πλέον αν, αλλά πώς αξιοποιούν την τεχνολογία και τι καλούνται οι χρήστες να κάνουν με αυτή.

Τα μουσεία ενθαρρύνουν τους επισκέπτες στη βίωση εμπειριών που κατά βάση ανήκουν σε τέσσερις κατηγορίες: εμπειρίες που σχετίζονται με αντικείμενα (π.χ. βλέπουν το «αληθινό αντικείμενο»), εμπειρίες προσωπικές (π.χ. ανακαλούν μνήμες), εμπειρίες κοινωνικές (π.χ. περνούν χρόνο με την οικογένειά τους ή τους φίλους τους), εμπειρίες γνωστικές (π.χ. εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους αναφορικά με κάποιο αντικείμενο). Αυτές οι διαφορετικές εμπειρίες δεν προσφέρονται στον ίδιο βαθμό από όλες τις εκθέσεις ή τα μουσεία, αλλά και δεν τις αναζητούν στον ίδιο βαθμό όλοι οι επισκέπτες. Συνήθως, οι εμπειρίες γίνονται πιο άμεσα αντιληπτές ως «μάθηση».

Οι εκθέσεις, και τα κάθε είδους μουσειακά προγράμματα, προσφέρουν ένα σύνθετο πλέγμα αντικειμένων, συμβατικών και ψηφιακών μέσων, διαδραστικών στοιχείων και εκθεσιακής αρχιτεκτονικής, τα οποία συνδέονται τόσο σε επίπεδο χώρου όσο και σε επίπεδο σκέψης. Η σειρά και η έκταση της αντίληψής τους από τους επισκέπτες δεν μπορεί να προδιαγραφεί. Εξαρτάται όχι μόνον από τη δομή της έκθεσης, αλλά και από τον ρυθμό, την επιλογή, το ενδιαφέρον, την προσοχή και την ενέργεια των επισκεπτών που δεν ακολουθούν απαραίτητα τις προκαθορισμένες διαδρομές ή δομές. Οι επισκέπτες επίσης σπανίως επισκέπτονται το μουσείο ή τους χώρους πολιτισμικής αναφοράς μόνοι. Τις περισσότερες φορές συνοδεύονται από φίλους, ή μέλη της οικογένειάς τους. Η κοινωνική διάδραση μεταξύ αυτών είναι ένα ακόμη σημείο το οποίο θα πρέπει να συνυπολογιστεί στις μαθησιακές δραστηριότητες εντός των χώρων πολιτισμικής αναφοράς, ειδικότερα όταν αυτές υποστηρίζονται από νέες τεχνολογίες.

Αυτά τα διαφορετικά στοιχεία λήφθηκαν υπόψη στις μελέτες για τη μαθησιακή εμπειρία στο μουσείο που διατυπώθηκαν από τον Hein το 1998 και τους Falk & Dierking το 2000. Αναγνωρίζοντας τη σύνθετη φύση της μαθησιακής διαδικασίας, η οποία διαμορφώνεται από το φυσικό περιβάλλον μιας έκθεσης, τις προσωπικές απαιτήσεις του επισκέπτη καθώς και το κοινωνικό στοιχείο της επίσκεψης, οι συγγραφείς αυτοί, υπογραμμίζουν μια μεταφορά της έμφασης από τις εκπαιδευτικές προθέσεις του μουσείου στις μαθησιακές διαδικασίες στις οποίες συμμετέχει ο επισκέπτης κατά τη διάρκεια της επίσκεψης. Ομοίως, η ορολογία μετακινήθηκε από την έννοια της άτυπης εκπαίδευσης σε έννοιες όπως μάθηση, δημιουργία νοήματος και μουσειακή εμπειρία. Έκτοτε, και η ίδια η έννοια της μάθησης άλλαξε και διευρύνθηκε.

Μελέτες, όπως αυτές που σχετίζονται με το βρετανικό πρόγραμμα "Inspiring Learning for All" που ξεκίνησε από το βρετανικό Υπουργείο Πολιτισμού, Μέσων και Αθλητισμού το 2000, διεύρυνε την αντίληψη σχετικά με το τι μπορεί να θεωρηθεί μάθηση στο μουσείο. Η σύνθετη φύση της μάθησης στο μουσείο λοιπόν, όπως περιγράφεται από αυτές τις κατηγορίες, αποκαλύπτει την ανάγκη μιας πιο αναλυτικής εξέτασης της μαθησιακής εμπειρίας ως διάδρασης ανάμεσα σε επισκέπτες, αντικείμενα και μουσειακά μέσα, και άλλους επισκέπτες.

Αποτέλεσμα ήταν η μετάβαση από το «μουσείο-ναό» στο μουσείο «χώρο μάθησης», για να ακολουθήσει το μουσείο «χώρος εμπειριών». Η άρρηκτη διασύνδεση ανάμεσα στη μάθηση και την ψυχαγωγία και την απόκτηση εμπειριών αποτέλεσαν κεντρικό στόχο των εκθεσιακών πρακτικών.

[1].
Ρούσσου Μ.,
Αξιοποίηση
των ψηφιακών
τεχνολογιών με στόχο
τη μάθηση σε χώρους
πολιτισμού σελ.18

Επομένως, η μάθηση δεν μπορεί να ταυτιστεί πλέον με τη διαδικασία απλής μεταφοράς πληροφορίας, αλλά μια διαδικασία κατασκευής γνώσης στην οποία μετέχουν μια σειρά από διαδικασίες κατασκευής νοήματος. Με άλλα λόγια, η διαδικασία συλλογής και αποθήκευσης γνώσης έχει αντικατασταθεί από τη μάθηση ως μια διαδικασία ενεργή, διαδραστική, που επιτυγχάνεται καλύτερα όταν αυτή εντάσσεται σε ένα πλαίσιο που προσφέρει προκλήσεις και ερεθίσματα¹. Όπως θα δούμε παρακάτω σε αυτήν την ενότητα, η μουσειοπαιδαγωγική έχει επηρεαστεί σε μεγάλο βαθμό κυρίως από τη θεωρία της «εμπειρίας» του John Dewey, η οποία διευρύνει τη μαθησιακή διαδικασία, ώστε να συμπεριλάβει ως αποτελέσματά της, τη διασκέδαση και την τέρψη (Hein 2012). Αξίζει σε αυτό το σημείο να σημειώσουμε ότι τα τελευταία χρόνια έχει κάνει την εμφάνισή του στη διεθνή βιβλιογραφία ο όρος «edutainment» (σύνθεση του αγγλικού όρου «εκπαίδευση» με τον όρο «ψυχαγωγία»), για να δηλώσει ότι η εκπαίδευση στον μουσειακό χώρο έχει ψυχαγωγικά-παιγνιώδη χαρακτηριστικά.

Προκειμένου να εξετασθεί πώς ένα μουσείο είναι οργανωμένο, θα πρέπει να αντιμετωπίσει τόσο το τι πρέπει να εκπαιδεύσει όσο και το πώς πρέπει να το εκπαιδεύσει. Οι πεποιθήσεις μας σχετικά με τη φύση της γνώσης, επηρεάζουν βαθύτατα τη προσέγγισή μας ως προς την εκπαίδευση, όπως για παράδειγμα αν θεωρείται ότι η γνώση είναι ανεξάρτητα από το μαθητή, ή αν η γνώση αποτελείται μόνο από ιδέες που κατασκευάζονται στο μυαλό. Ο Πλάτωνας πίστευε στην ύπαρξη των ιδανικών μορφών, ανεξάρτητα από το μαθητή. Έτσι, για τον ίδιο, η μάθηση αποτελούνταν από την άφιξη στη γνώση μέσα από μια διανοητική διαδικασία. Αντίθετα, ο Berkeley πίστευε ότι η γνώση υπήρχε μόνο στο μυαλό του γνώστη.

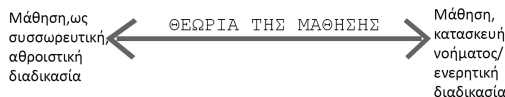
[Εικ. 3.1.1].
Προσεγγίσεις
γνώσης



Το δεύτερο συστατικό της εκπαιδευτικής θεωρίας περιλαμβάνει το πώς οι άνθρωποι μαθαίνουν, την ψυχολογία της μάθησης. Η μία αρχή υποστηρίζει ότι η μάθηση συνίσταται από την σταδιακή αφομοίωση των πληροφοριών, των γεγονότων και των εμπειριών, μέχρι τα αποτελέσματα της γνώσης. Συνήθως συνδέεται με την άποψη ότι η αρχική κατάσταση του μυαλού είναι μια *tabula rasa* ή ένας «άγραφος χάρτης», που θα γεμίσει με νέα αισθητηριακά δεδομένα. Μια διαμετρικά αντίθετη άποψη για τη μάθηση υποθέτει ότι το μυαλό κατασκευάζει σχήματα και ότι η μάθηση αποτελείται από την επιλογή και την οργάνωση των διάφορων αισθήσεων που μας περιβάλλουν, δίνοντας έμφαση στην ενεργό επεξεργασία των νέων αισθητηριακών δεδομένων, στις πρότερες γνώσεις και εμπειρίες, στο πολιτιστικό υπόβαθρο και στο περιβάλλον στο οποίο εξελίσσεται η μαθησιακή διαδικασία².

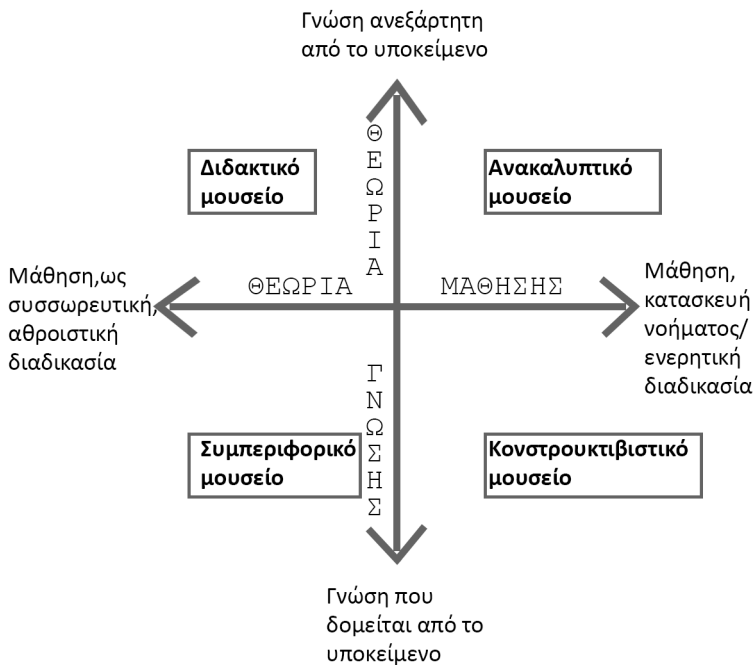
[2].
Hein, G. 1995,
The Constructivist
Museum

[Εικ. 3.1.2].
Προσεγγίσεις
μάθησης



Για οποιαδήποτε μελέτη της μουσειακής μάθησης, μπορούμε να έχουμε ένα επιστημολογικό ερώτημα, περί του ποια είναι η θεωρία της γνώσης που εφαρμόζεται στο περιεχόμενο των εκθέσεων. Τα συστατικά της εκπαιδευτικής μουσειακής θεωρίας θα οδηγήσουν σε μια σειρά από τέσσερις θέσεις, παρόμοιες με αυτές που περιγράφονται παραπάνω, κάθε μία από τις οποίες αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό είδος μουσείου. Ο Hein έχει διακρίνει τέσσερις διαφορετικούς τύπους μουσείων και εκθέσεων, με βάση την παραπάνω τετραμερή διάκριση των εκπαιδευτικών θεωριών, ως εξής:

- Διδακτικό (ή συστηματικό) μουσείο (Systematic Museum)
- Συμπεριφορικό μουσείο (ή κανονικό μουσείο) (Orderly Museum)
- Ανακαλυπτικό μουσείο (Discovery Museum)
- Κονστρουκτιβιστικό(ή εποικοδομητικό) μουσείο(Constructivist Museum)



[Εικ. 3.1.3].

Οι τύποι των μουσείων ως προς τις εκπαιδευτικές προσεγγίσεις που ακολουθούν, σύμφωνα με τον Hein

3.2 Εκπαιδευτικές θεωρίες και τύποι μουσείων _

Αν και η διάκριση είναι ξεκάθαρη, στην πράξη, εντός του μουσειακού χώρου μπορούμε να διακρίνουμε συνήθως μια σύνθεση στοιχείων από τις παραπάνω εκπαιδευτικές προσεγγίσεις.

ο *Το μουσείο του διδακτισμού.* Η θεωρία υποστηρίζει τη ρεαλιστική προσέγγιση στη γνώση και την παθητική/σωρευτική διαδικασία στη μάθηση. Το διδακτικό μοντέλο παρατηρείται συχνά στις μουσειακές εκθέσεις. Από τη σκοπιά του ο δημιουργός της έκθεσης, απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό επισκεπτών, τους οποίους αντιμετωπίζει ως αδιαφοροποίητη ομάδα χωρίς να υπάρχει αμφίδρομη σχέση στην επεξεργασία των δεδομένων που οι επισκέπτες προσλαμβάνουν από την περιδιάβαση μιας έκθεσης. Σύμφωνα με την Andrea Witcomb³, ο επιμελητής παρουσιάζει μέσω της έκθεσης τον δικό του «ορισμό του κόσμου». Οι πληροφορίες σε μια έκθεση που έχει τέτοια χαρακτηριστικά είναι οργανωμένη με σειριακό χαρακτήρα και χρησιμοποιούνται λεζάντες και πινακίδες για να επιτευχθούν οι διδακτικοί στόχοι. Ο Graham Black εξηγεί ότι οι διδακτικές εκθέσεις, προερχόμενες από τη μουσειακή παράδοση του 19ου αιώνα, είναι «σαν ένα είδος διάλεξης που συνοδεύεται από εικόνες». Μια ξενάγηση τουριστών σε ένα μουσείο, κατά την οποία αυτοί μετακινούνται από τη μία αίθουσα στην επόμενη, ακούνε τον ξεναγό και σταδιακά βαδίζουν προς την έξοδο, είναι μια ξενάγηση «διδακτικής» προσέγγισης. Σε αυτή την περίπτωση, η έννοια της διαδραστικότητας του επισκέπτη με τα εκθέματα ή με άλλους επισκέπτες απουσιάζει ή δεν ενθαρρύνεται.

Το διδακτικό μουσείο, είναι εκείνο που βασίζεται στην πεποίθηση ότι το περιεχόμενο του μουσείου θα πρέπει να εκτεθεί έτσι ώστε να αντανakλά την «αληθινή» δομή του θέματος και ότι το περιεχόμενο θα πρέπει να παρουσιάζεται στον επισκέπτη με τρόπο που καθιστά πιο εύκολη την κατανόηση. Ωστόσο, θα πρέπει να αναφερθεί ότι η διάρθρωση των πληροφοριών της έκθεσης σε μια λογική σειρά, με αρχή, μέση και τέλος, δημιουργεί έναν προσανατολισμό στους επισκέπτες, τόσο πρακτικό στην πορεία τους στον χώρο όσο και εννοιολογικό, ώστε να επικεντρωθούν στα σημεία της έκθεσης που τους ενδιαφέρουν. Η National Portrait Gallery, ως επί το πλείστον, κρεμάει τους πίνακες ζωγραφικής της χρονολογικά με βάση την υπόθεση ότι αυτή η σειρά θα κάνει περισσότερη αίσθηση στους επισκέπτες της.

ο *Το μουσείο του συμπεριφορισμού.* Σε αυτή την εκπαιδευτική θεωρία, ενώ υπάρχουν πολλαπλές αναγνώσεις της αλήθειας εκ μέρους του επισκέπτη, η διαδικασία της μάθησης χαρακτηρίζεται από την επανάληψη και επιβράβευση των σωστών απαντήσεων του υποκειμένου⁴. Το περιεχόμενο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έχει σειρά δοκιμασιών σύντομης διάρκειας, για τα οποία ισχύει η σχέση ερεθίσματος-αντίδρασης μεταξύ του μουσειοπαιδαγωγού και του συμμετέχοντα στην έκθεση. Η Andrea Witcomb (2012) αναφέρει επίσης ότι μια τέτοια εκπαιδευτική μεθοδολογία εντοπίζεται σε μερικά από τα λεγόμενα διαδραστικά εκθέματα των μουσείων και κυρίως στα ψηφιακά παιχνίδια που υπάρχουν σε διάφορους σταθμούς μιας έκθεσης. Σε αυτή την περίπτωση συνήθως η σωστή απάντηση επιβραβεύεται, ενώ για κάθε λανθασμένη απάντηση υφίσταται κάποιου είδους «δοκιμασία» για τον επισκέπτη.

ο *Το μουσείο της ανακάλυψης.* Η θεωρία εκλαμβάνει τη γνώση ως κάτι που συμβαίνει ερήμην του υποκειμένου. Η μάθηση, σε αυτή την περίπτωση, είναι μια ενεργητική διαδικασία και έχει τη μορφή του πειραματισμού πάνω σε ένα θέμα, έτσι που λαμβάνει τον χαρακτήρα της διαρκούς δοκιμασίας.

Σε ένα μουσείο με τα παραπάνω χαρακτηριστικά, οι εκθέσεις επιτρέπουν

[3].

<http://www.deakin.edu.au/about-deakin/people/andrea-witcomb>

[4].

Τόσο στον διδακτισμό όσο και στον συμπεριφορισμό δεν υφίσταται επιρροή του πλαισίου (κοινωνικού, πολιτισμικού κλπ.) στη διαδικασία της μάθησης, αλλά αυτή διεκπεραιώνεται σε απομόνωση, χωρίς να τίθεται ζήτημα για την ύπαρξη πολλών ερμηνειών ή πεποιθήσεων για ένα θέμα (Hein 2012).

στον επισκέπτη να εξερευνήσει τον χώρο, τα εκθέματα και τις συνοδευτικές πληροφορίες τους μέσα από ποικίλα θεματικά μονοπάτια, σε αντίθεση με τη γραμμική διάθεση που κυριαρχεί στις εκθέσεις με έντονα τα στοιχεία του διδακτισμού. Το μουσείο εκπέμπει μια εξερευνητική ατμόσφαιρα, η οποία είτε ενθαρρύνεται από την ύπαρξη επιμελητών, που εμμέσως ωθούν τον επισκέπτη στην πορεία του μέσα στον χώρο, χωρίς ωστόσο να υποδεικνύουν μία συγκεκριμένη πορεία σε αυτόν, είτε η έκθεση, μέσα από το διδακτικό της υλικό, όπως τις πινακίδες ή τις λεζάντες των εκθεμάτων, θέτει ερωτήματα στον επισκέπτη. Οι δυο επικρατέστεροι τύποι μουσείου, στους οποίους βρίσκει εφαρμογή η ανακαλυπτική θεωρία, είναι κυρίως τα Μουσεία Επιστημών και τα Παιδικά Μουσεία, στις αίθουσες των οποίων συναντά κανείς αρκετά συχνά τον όρο «αίθουσα ανακάλυψης ή κέντρο ανακάλυψης» (discovery gallery/discovery centre). Σε αντίθεση με άλλες θεματικές εκθέσεις ή τύπους μουσείων, οι επισκέπτες δέχονται θεματικά, αυτόνομα στοιχεία πληροφορίας από τα εκθέματα, και δεν τους επιβάλλεται η γραμμική επίσκεψη στον χώρο. Σε αυτά τα είδη μουσείων βρίσκει εφαρμογή συνήθως ο τύπος των διαδραστικών εκθεμάτων, κάτι που αντανακλά την ανακαλυπτική θεωρία στην πράξη και επιτρέπει στον επισκέπτη την απτική/χειρωνακτική δράση (hands-on exhibit), αλλά επιδιώκει και τη διανοητική ενεργητικότητα του επισκέπτη (minds-on), στοχεύοντας στην προώθηση της δημιουργίας νοήματος. Το διαδραστικό έκθεμα επιτρέπει στους επισκέπτες να εφαρμόσουν μια δραστηριότητα, να συλλέξουν πληροφορίες, να επιλέξουν μεταξύ πολλών δυνατοτήτων, να οδηγηθούν σε κάποια συμπεράσματα. Επίσης, συνήθως έχει πολυαισθητηριακό χαρακτήρα με στόχο να προσκαλέσει τον χρήστη-επισκέπτη, ενώ η πληροφορία που ο επισκέπτης λαμβάνει από αυτό είναι αποτέλεσμα προσωπικών του επιλογών. Ωστόσο, ο Black διευκρινίζει ότι η ανακάλυψη ως στρατηγική δεν λειτουργεί καλά σε όλα τα περιβάλλοντα, καθώς μόνον όσοι ενδιαφέρονται ειδικά για ένα θέμα μπορούν να λειτουργήσουν χωρίς καθοδήγηση σε μη οργανωμένα πλαίσια εργασίας, όπως είναι το μουσείο. Χρειάζεται δηλαδή ένα είδος έμμεσης καθοδήγησης των υποκειμένων προκειμένου να προβούν σε ανακαλυπτικούς τύπου δράσεις στο μουσείο⁵.

ο *Το μουσείο του κονστρουκτιβισμού*. Στον αντίποδα της ρεαλιστικής προσέγγισης της θεωρίας της ανακάλυψης στη γνώση, στη θεωρία του κονστρουκτιβισμού υποστηρίζεται ότι η γνώση και ο τρόπος που αποκτάται, είναι μία ενεργητική διαδικασία, η οποία απομακρύνει τον επισκέπτη από την παθητική στάση του απλού θεατή μιας έκθεσης.

Ο Vygotsky⁶ τονίζει τη σημασία που έχει να εξοπλιστεί το άτομο με εργαλεία, τα οποία θα το βοηθήσουν να κατανοεί και να ελέγχει τη συμπεριφορά του και να γίνει ανεξάρτητο. Ακολουθώντας τις θεωρητικές επιταγές του Piaget, η θεωρία του κονστρουκτιβισμού δίνει έμφαση στα διαδραστικά περιβάλλοντα και την προσομοίωση, για να διευκολυνθεί η διαδικασία της μάθησης. Ήδη από τις αρχές του 1990 ο Hein επιχειρηματολόγησε για τη θετική επίδραση που θα μπορούσε να έχει η εφαρμογή στοιχείων από τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού στη δημιουργία εκθέσεων και εκπαιδευτικών εκθεμάτων και προγραμμάτων στα μουσεία⁷.

Σε ένα μουσείο το οποίο υποστηρίζεται από τον κονστρουκτιβισμό δεν υφίσταται η γραμμική παρουσίαση της έκθεσης, αλλά υπάρχουν πολλά σημεία από τα οποία μπορεί ένας επισκέπτης να ξεκινήσει την περιδιάβαση του στον χώρο. Δεν υποστηρίζεται η μία και μοναδική αλήθεια, αλλά αντιθέτως παρουσιάζεται ένα εύρος απόψεων, μια ποικιλία ερμηνειών για ένα συγκεκριμένο θέμα ή μουσειακό έκθεμα.

Εφόσον δίνεται σημασία στην εμπειρία και την πρότερη γνώση του επισκέπτη, η έκθεση συνίσταται από τη μετάβαση από το οικείο στο ανοίκειο. Ευνοείται η διαδραστικότητα, καθώς σε πολλές περιπτώσεις τέτοιων εκθέσεων οι επισκέπτες δεν ολοκληρώνουν την περιήγησή τους με ένα «τέλος» αλλά με

[5].

Νικονάνου Ν.,
Μπούνια Α.,
Φιλίππου-Πολίτη Α.,
Χουρμούζιδη Α.,
Παννούτσου Ν., 2015.
Μουσειακή μάθηση
και εμπειρία στον 21ο
αιώνα.

[6].

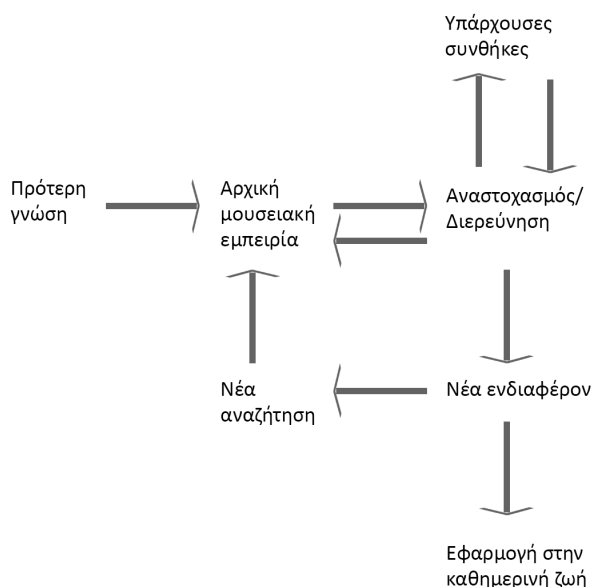
πέρα από τη θεωρία
του Dewey και του
Bruner, βρίσκουμε
επιρροές από το έργο
του αναπτυξιακού
ψυχολόγου Lev
Vygotsky (1896-
1934), του Jean Piaget
(1896-1980) και της
ερμηνευτικής θεωρίας
του Hans-Georg Ga-
damer (1900-2002).

[7].

Hein, για τη
θεωρία του
κονστρουκτιβιστικού
μουσείου βλ. http://www.billabbie.com/fieldtrips/1b_Hein1995_ConstructivistMuseum.pdf,

πολλές «ανοιχτές» επιλογές. Σε ειδικά σημεία μέσα στην έκθεση (σταθμούς), οι επισκέπτες καλούνται να καταθέσουν τη δική τους άποψη, ιδίως μέσα από τη χρήση οθονών αφής, όπου απαντούν σε ερωτήματα σχετικά με τη θεματολογία της έκθεσης. Η Witcomb (2012) ονομάζει τη διαδραστικότητα που προκαλείται μεταξύ των εκθέσεων/ μουσειακών εκθεμάτων και των επισκεπτών «διαλογική» (dialogically interactive), καθώς οι επιμελητές της έκθεσης δεν επιχειρούν να παρουσιάσουν μία μοναδική θεώρηση του κόσμου και της πραγματικότητας, όπως είδαμε ότι συμβαίνει στις εκθέσεις που εκπέμπουν στοιχεία από τη θεωρία του διδακτισμού, αλλά επιδιώκουν την επικοινωνία με τον επισκέπτη.

Ο « κύκλος της μουσειακής εμπειρίας », βασισμένος στον κύκλο του Dewey και προσαρμοσμένος στον μουσειακό χώρο από τον Hein: Η μουσειακή επίσκεψη δύναται να οδηγήσει τον επισκέπτη σε αναστοχασμό και διερεύνηση πάνω στα όσα παρακολουθεί στον εκθεσιακό χώρο, δημιουργεί νέα ερωτήματα, προκαλεί ενδιαφέροντα και νέες αναζητήσεις· επηρεάζεται από το τι προηγείται της επίσκεψης και στη συνέχεια επεκτείνεται από τον χώρο του μουσείου, ώστε να βρει εφαρμογή στην καθημερινή ζωή του επισκέπτη, σε άλλα πεδία.



[Εικ. 3.2.1].
Ο κύκλος της
μουσειακής εμπειρίας
σύμφωνα με τον Hein

[8].
Σχετικά με τη μέθοδο
Visual Thinking
Strategies ως μέθοδο
προσέγγισης των
εκθεμάτων στα
μουσεία τέχνης, βλ.
<http://www.vtshome.org/>.

Είναι ενδιαφέρον να σημειωθεί εδώ και το παράδειγμα της εφαρμογής μιας μεθόδου για την προσέγγιση των εκθεμάτων στα μουσεία τέχνης, της Visual Thinking Strategies, η οποία έχει αναπτυχθεί από τους αμερικανούς Abigail Housen και Philip Yenawine⁸. Η μέθοδος αυτή εστιάζει στην ανάπτυξη του οπτικού εγγραμματισμού των επισκεπτών στα μουσεία με απώτερο σκοπό να προωθήσει την προσωπική δημιουργία νοημάτων για τα έργα τέχνης. Σύμφωνα με αυτή τη στρατηγική, ο μουσειοπαιδαγωγός πρέπει να αξιοποιεί τις πρωτόλειες ερωτήσεις που διατυπώνουν οι επισκέπτες για τις εικόνες ή τα έργα τέχνης που βλέπουν στα μουσεία, και έπειτα να στοχεύει στη δόμηση των νέων νοημάτων μέσα από την επιλογή συγκεκριμένων εκθεμάτων, τα οποία θα αποτελέσουν την αφορμή για περισσότερες παρατηρήσεις από τους επισκέπτες.

Η τρέχουσα βιβλιογραφία της εκπαίδευσης σε μουσειακούς χώρους κυριαρχείται από συζητήσεις του κονστрукτιβισμού, κάτι που αποτελεί κίνητρο σκέψης για τον επανασχεδιασμό τέτοιων χώρων έτσι ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι των εκάστοτε εκθέσεων. Υπάρχει, επίσης, ένας αυξανόμενος αριθμός

εκθέσεων που έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε πολλαπλές διαδρομές να είναι δυνατές μέσω του εκθέματος και του επισκέπτη και είναι εφοδιασμένες με μια σειρά από τρόπους για την κατασκευή γνώσης. Ο κονστρουκτιβισμός είναι ιδιαίτερα κατάλληλος ως βάση, αν λάβουμε υπόψη το ευρύ ηλικιακό φάσμα των επισκεπτών των μουσείων⁹. Τα κονστρουκτιβιστικά μουσειακά εκθέματα δεν έχουν σταθερή είσοδο και τα σημεία εξόδου, επιτρέπουν στον επισκέπτη να κάνει τη δική του σύνδεση με τα αντικείμενα και ενθαρρύνει τους διαφορετικούς τρόπους μάθησης. Χαρακτηριστικό τους αποτελεί η έλλειψη προκαθορισμένης ακολουθίας, με την ευκαιρία για τον επισκέπτη να κάνει συνδέσεις με γνωστές έννοιες και αντικείμενα, ενθαρρύνοντας τις συγκρίσεις ανάμεσα στο άγνωστο και το νέο.

Συμπερασματικά η κονστρουκτιβιστική εκπαιδευτική θεωρία υποστηρίζει ότι πρέπει να επικεντρωθούμε στον επισκέπτη, όχι στο περιεχόμενο του μουσείου. Η δύναμη και η επιρροή των μουσείων στους ανθρώπους επιβεβαιώνεται από την μάθηση η οποία συνδέεται με αυτά. Με την εξέταση τόσο της επιστημολογικής βάσης για τον οργανισμό των εκθέσεων όσο και της ψυχολογικής βάσης για τη θεωρία της μάθησης, στόχος είναι η ανάπτυξη μουσείων που να είναι ικανά να ανταποκριθούν στις διατάξεις των επισκεπτών.

[9].

Hein, για τη θεωρία του κονστρουκτιβιστικού μουσείου βλ. http://www.billabbie.com/fieldtrips/1b_Hein1995_ConstructivistMuseum.pdf,

3.3 Εισαγωγή νέων τεχνολογιών στη μουσειακή μάθηση και εμπειρία_

Τα μουσεία δεν προσφέρουν μόνο πρόσβαση στο πολιτισμικό κεφάλαιο, αλλά κυρίως προσφέρουν ένα περιβάλλον το οποίο υποστηρίζει τον επισκέπτη να εκτιμήσει και να κατανοήσει την αξία ενός έργου και κατασκευάζει την πιθανότητα να δημιουργηθεί μια «προσωπική σχέση» με το αυτό.

Το ερώτημα λοιπόν δεν είναι ναι ή όχι στην πληροφορία, αλλά με ποιο τρόπο προσφέρουν την πληροφορία και πώς περιμένουν οι επισκέπτες να χρησιμοποιήσουν αυτήν. Σε αυτό το πλαίσιο, όταν η παρεχόμενη πληροφορία δεν είναι αυτοσκοπός αλλά εργαλείο για τη δόμηση της πολιτισμικής εμπειρίας τότε «Μπορεί η πληροφορία να καλλιεργήσει μια πιο εμπειριστική αντίληψη των εκθεμάτων και να διευρύνει τον τρόπο με τον οποίο οι επισκέπτες προσεγγίζουν και κατανοούν τα έργα πολιτισμού. Μπορεί να αλλάξει, να οδηγήσει και να εξελίξει τον τρόπο με τον οποίο οι επισκέπτες βλέπουν, εμβαθύνουν και εμπλουτίζουν την εμπειρία τους» αναφέρει ο Hubbard (2007). Σε κάθε περίπτωση αυτό που είναι σημαντικό για τον σχεδιασμό και τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών αφορά δύο πόλους. Ο ένας πόλος έχει αφετηρία τη μουσειοπαιδαγωγική και εστιάζει στην εμπειρία που θέλουμε να δημιουργήσουμε για τους επισκέπτες και ο δεύτερος αφορά τα χαρακτηριστικά και τους τρόπους της τεχνολογίας που χρησιμοποιούνται στο μουσείο.

Οι John Falk και Lynn Dierking ανέπτυξαν τη δεκαετία του 1990 ένα μοντέλο για να μελετήσουν τη συμπεριφορά των επισκεπτών σε μη τυπικά μαθησιακά περιβάλλοντα, όπως τα μουσεία. Το "*Μοντέλο της Διαδραστικής Εμπειρίας*" (Interactive Experience Model) βασίζεται στη θέση ότι η εμπειρία και η μάθηση αναπτύσσονται εντός συγκεκριμένων πλαισίων¹⁰. Η εμπειρία επηρεάζεται από τρία πλαίσια, τα οποία αλληλεπιδρούν: το προσωπικό, το φυσικό και το κοινωνικό πλαίσιο. Κάθε ένα από αυτά διαμορφώνεται από τον επισκέπτη, ενώ η αλληλεπίδραση των τριών πλαισίων αποδίδουν τη συνολική μουσειακή εμπειρία του επισκέπτη. Το προσωπικό πλαίσιο αφορά σε προϋπάρχουσες γνώσεις, εμπειρίες, συμπεριφορές, κίνητρα, ενδιαφέροντα και το γενικότερο προφίλ του κάθε επισκέπτη.

[10].

Falk, J, Dierking, L. Public Institutions for Personal Learning; Understanding the Long Term Impact of Museums

Το φυσικό πλαίσιο αφορά στην επαφή του επισκέπτη με τα εκθέματα του μουσείου και στη γενικότερη ατμόσφαιρα που αποπνέει ο μουσειακός χώρος. Το κοινωνικό πλαίσιο αφορά στους συνοδούς στα οποία προσέρχεται ο επισκέπτης στο μουσείο όπως φίλοι, γονείς, δάσκαλοι και στους ανθρώπους που συναντά στο μουσείο. Η μουσειακή εμπειρία δομείται από τον κάθε επισκέπτη, ενώ οι μελετητές διατυπώνουν ότι κάθε μουσειακή εμπειρία είναι μοναδική και διαφορετική από τις υπόλοιπες.

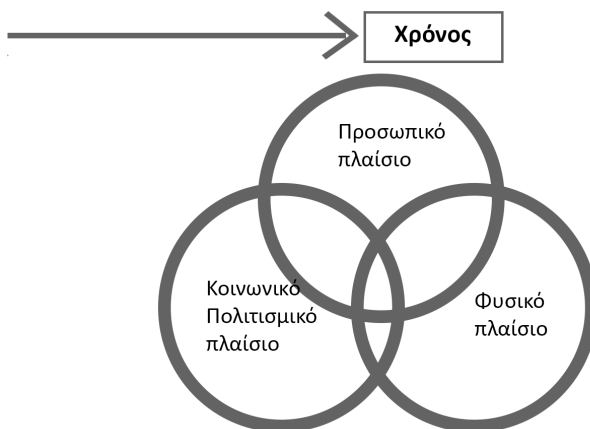
Στις αρχές του 2000 οι εν λόγω μελετητές επέκτειναν την παραπάνω θεωρητική θέση και πρότειναν το "*Πλαισιακό Μοντέλο Μάθησης*" (Contextual Model of Learning) προκειμένου να εστιάσουν στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της αυτόβουλης μάθησης σε μη-τυπικά μαθησιακά περιβάλλοντα. Η μάθηση σε αυτά τα περιβάλλοντα αποτελεί μια διαδραστική διαδικασία των τριών πλαισίων στον χρόνο. Το Πλαισιακό Μοντέλο Μάθησης βασίζεται στις θεωρητικές επιταγές του κονστрукτιβισμού, της γνωσιακής επιστήμης και στις κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις της μάθησης¹¹.

[11].

Νικονάνου Ν.,
Μπούνια Α.,
Φιλιππουπολίτη Α.,
Χουρμουζιάδη Α.,
Γιαννούτσου Ν., 2015.
Μουσειακή μάθηση
και εμπειρία στον 21ο
αιώνα. σελ.66

[Εικ. 3.3.1].

John Falk,
Lynn Dierking
Το πλαισιακό μοντέλο
μάθησης



Υπάρχει μία σειρά από μελέτες που επιχειρεί να καταγράψει τις προσπάθειες αξιοποίησης των ψηφιακών τεχνολογιών για να υποστηρίξουν τη μάθηση σε χώρους πολιτισμικής αναφοράς. Δύο βασικές κατηγορίες ψηφιακών εφαρμογών οι οποίες σχετίζονται με το μουσείο και τη μάθηση αποτελούν αρχικά, οι εφαρμογές τις οποίες τα ίδια τα μουσεία δημιουργούν και αναφέρονται σε συγκεκριμένους στόχους, διατίθενται από τον ίδιο τον φορέα είτε στους χώρους του, είτε εκτός αυτών, και συμπληρώνουν είτε την αφηγηματική του ροή, είτε τους ευρύτερους μαθησιακούς και εκθεσιακούς στόχους του. Άλλη μία βασική κατηγορία είναι οι πρακτικές εφαρμογές που περιλαμβάνουν, για παράδειγμα, ψηφιακά εργαλεία για έκφραση απόψεων και ανταλλαγή υλικού, εργαλεία ψηφιακής συγγραφής με στόχο την αξιοποίηση των προσωπικών ιστοριών και αφηγηματικών στοιχείων για να αποκτήσει η εμπειρία της επίσκεψης προσωπικό και συναισθηματικό τόνο, εφαρμογές υποστήριξης της ξενάγησης και της πλοήγησης στον χώρο με την αξιοποίηση κινητών συσκευών. Αυτές οι μορφές εφαρμογών επιτρέπουν συχνά στους επισκέπτες των μουσείων να επιλέγουν περιεχόμενο που προσαρμόζεται στις προσωπικές τους προτιμήσεις, ανάγκες πληροφορίας, τα ενδιαφέροντα και τους στόχους, να συμβάλουν νέο περιεχόμενο και να μοιράζονται ιδέες και πληροφορίες με άλλους. Η μεταφορά των δυνατοτήτων αυτών στον μουσειακό χώρο συνεπάγεται μια ενδυνάμωση του επισκέπτη που ανατρέπει ή έστω θέτει σε προβληματισμό την παραδοσιακή σχέση αυθεντίας του μουσείου και εισάγει νέες παραμέτρους στη μουσειακή λειτουργία.

3.4 Τεχνολογικά προϊόντα και εργαλεία/ χρήση αυτών για μάθηση_

Ως αφετηρία για την ανάλυση των ψηφιακών μέσων χρησιμοποιείται η διάκριση ανάμεσα σε τεχνολογικά προϊόντα (artifacts) και σε εργαλεία (instruments). Η Mariotti (2002) ακολουθώντας τους Verillon & Rabadel (1995) περιγράφει ως εξής τις δύο έννοιες *«Το τεχνολογικό προϊόν είναι ένα συγκεκριμένο αντικείμενο με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που σχεδιάζεται και υλοποιείται για την πραγματοποίηση κάποιου σκοπού. Το εργαλείο περιλαμβάνει το τεχνολογικό προϊόν μαζί όμως με τους τρόπους χρήσης του έτσι όπως οι τελευταίοι διαμορφώνονται από έναν συγκεκριμένο χρήστη. Ως εκ τούτου το εργαλείο ενέχει τόσο την έννοια του τεχνολογικού προϊόντος, όσο και την οργάνωση των πιθανών ενεργειών.»* Αυτή η οργάνωση συνιστά τα σχήματα χρήσης (utilization schemes) τα οποία είναι οργανωμένα σε ένα δομημένο σύνολο και αντιστοιχούν σε ομάδες πιθανών ενεργειών. Κατά συνέπεια, ενώ το τεχνολογικό προϊόν είναι πάντοτε το ίδιο, το εργαλείο είναι ένα εσωτερικό νοητικό δόμημα που εξελίσσεται και αλλάζει.

Με βάση λοιπόν τα παραπάνω επιχειρούμε να διαμορφώσουμε την εικόνα της αξιοποίησης της τεχνολογίας εστιάζοντας στο τεχνολογικό προϊόν αλλά και στο εργαλείο. Εστιάζουμε στη πληροφορία για το τεχνολογικό προϊόν, στο είδος της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται όπως κινητές συσκευές, τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, και τα λειτουργικά χαρακτηριστικά αυτής, που αξιοποιούνται στις διάφορες δραστηριότητες. Επιχειρείται επίσης να περιγραφούν οι ενέργειες που αναμένεται ότι κάνει ο χρήστης με την τεχνολογία, τα χαρακτηριστικά της μαθησιακής δραστηριότητας μέσα στην οποία έχει ενταχθεί η τεχνολογία και τέλος, ένα ακόμη στοιχείο, που σχετίζεται με τον χαρακτήρα των δραστηριοτήτων, είναι ο χώρος και πώς εντάσσεται στις δραστηριότητες αυτές, μιας και ο χώρος στον οποίο αναφέρεται η δραστηριότητα και ο χώρος στον οποίο χρησιμοποιείται, δεν είναι πάντοτε ταυτόσημοι.

Η χρήση των τεχνολογικών προϊόντων και εργαλείων δίνει τη δυνατότητα στα μουσεία να εξασφαλίσουν για το προσωπικό τους καταρχήν, ευχέρεια διαχείρισης του υλικού και ολοκληρωμένης τεκμηρίωσης, να αυξήσουν την προς τους επισκέπτες παρεχόμενη γνώση, να ανταποκριθούν στις ανάγκες διαφορετικών κατηγοριών κοινού, να προσφέρουν πρόσβαση σε αντικείμενα που είτε για λόγους συντήρησης είτε για λόγους έλλειψης χώρου δεν εκτίθενται, να μπορέσουν να εξασφαλίζουν επαφή με διαφορετικό κοινό από αυτό που μπορεί άμεσα να επισκεφτεί το μουσείο αλλά και μια διαφορετικού τύπου επαφή με το κοινό, πιο σύνθετη και ίσως μεγαλύτερης διάρκειας.

Τα πολυμεσικά εργαλεία με τις δυνατότητες που προσφέρουν να αποθηκεύουν διάφορα είδη πληροφορίας εκτός από κείμενο, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να φτιαχτεί μια ολοκληρωμένη εικόνα του περιβάλλοντος, του συνόλου, από το οποίο προέρχονται τα αντικείμενα. Μια πολυμεσική βάση δεδομένων λοιπόν, μπορεί να χρησιμεύσει ως συλλογική μνήμη που καταγράφει και διατηρεί πληροφορίες όλων των τύπων. Σε μια παραδοσιακή έκθεση τα αντικείμενα μπορούν να εκτίθενται σε ένα ορισμένο περιβάλλον που τα συσχετίζει με την προέλευση ή τη χρονολογική τους συνέχεια. Με τα πολυμέσα όμως, υπάρχει η δυνατότητα τοποθέτησης ενός συγκεκριμένου έργου τέχνης σε περισσότερες από μία συγχρονικές βάσεις, γεγονός που δίνει τη δυνατότητα σύγκρισης, ερμηνείας ή επανατοποθέτησης στο περιβάλλον τους. Άλλο ένα πλεονέκτημα είναι ότι τα πολυμέσα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως διευρυμένοι κατάλογοι εκθέσεων, για χρήση και εντός και εκτός του μουσείου, χαρακτηριστικό παράδειγμα η MicroGallery, της Εθνικής Πινακοθήκης του Λονδίνου.

Μία τεχνολογική πρόταση που αφορά τον σχεδιασμό μουσειακών δραστηριοτήτων με στόχο τη μάθηση/εμπειρία, προτείνει την προσαρμογή του περιεχομένου που παρέχεται στους επισκέπτες ανάλογα με το μαθησιακό τους στυλ, το οποίο επειδή συσχετίζεται ισχυρά με το τρόπο επίσκεψης, γίνεται η διάγνωση του από την κίνηση των επισκεπτών στον χώρο. Για παράδειγμα, η διάκριση των διαφορετικών τρόπων κίνησης μπορεί να γίνει με βάση την πρόταση των Veron & Levasseur (1983), οι οποίοι διακρίνουν τους επισκέπτες μουσειών σε αυτούς με γραμμική σειριακή κίνηση (*μυρμήγκια*), αυτούς που αλλάζουν συχνά κατεύθυνση αλλά προσέχουν τις λεπτομέρειες (*πεταλούδες*), αυτούς που κινούνται στο κέντρο και προσπαθούν να αποκτήσουν γενική εικόνα (*ψάρια*) και αυτούς που ενδιαφέρονται επιλεκτικά για τα αντικείμενα του ενδιαφέροντος τους (*ακρίδες*). Για τις ομάδες επισκεπτών προτείνονται δραστηριότητες συνεργατικής μάθησης και προτάσεις διαδρομών. Για τους μεμονωμένους επισκέπτες «μυρμήγκια», οργανώνεται γραμμικά το εκπαιδευτικό υλικό και η αφήγηση ιστοριών, για «πεταλούδες» παρέχεται μη γραμμική οργάνωση του εκπαιδευτικού υλικού και εναλλακτικές δυνατότητες για αυτόνομη πληροφορία για τα εκθέματα, για «ψάρια» παρέχονται γενικές πληροφορίες για την έκθεση και υποστηρίζεται η από πάνω προς τα κάτω οργάνωση των πληροφοριών, τέλος για τις «ακρίδες» προτείνονται λεπτομερείς πληροφορίες για εκθέματα και προτάσεις διαδρομών. Αυτή η πρόταση στοχεύει κυρίως σε δραστηριότητες παρουσίασης περιεχομένου και οργάνωσης της περιήγησης στον χώρο παρά για δραστηριότητες που απαιτούν πιο σύνθετη διάδραση με μουσειακά αντικείμενα. 12.

[12].

Μπούνια, πρακτικά από συνέδριο με τίτλο «Τα πολυμέσα ως ερμηνευτικά εργαλεία στα ελληνικά μουσεία: γενικές αρχές και προβληματισμοί»

Ο περιορισμένος φυσικός χώρος του μουσείου σημαίνει ότι μόνο τμήματα της συλλογής εκτίθενται. Με τα πολυμέσα μπορούν να ενταχθούν στην αίθουσα και άλλα έργα, ακόμη και από άλλα μουσεία, μπορούν να συμπληρωθούν σύνολα, να δημιουργηθούν νέες, ή παράλληλες, ενότητες.

Μια αρκετά συνήθης χρήση είναι αυτή κατά την οποία τα πολυμέσα προσφέρουν πληροφορίες για το μουσείο, την κίνηση και το θέμα της έκθεσης. Μπορεί για παράδειγμα να τυπώνεται μια κάτοψη του μουσείου με τις συγκεκριμένες επιλογές του επισκέπτη και έτσι η επίσκεψη στο σύνολό της να εξατομικεύεται και η πορεία στο χώρο και το θέμα, κι επομένως η αντίληψη για τη γνώση, να είναι το αποτέλεσμα ατομικής βούλησης και όχι προεπιλεγμένης από άλλους απόφασης. Ένας άλλος τρόπος χρήσης αυτών των εργαλείων είναι με την πρόσκληση προς τον επισκέπτη να συμμετέχει ενεργά στη δημιουργία της έκθεσης. Αυτό μπορεί να γίνει με μια κάρτα επισκέπτη που χρησιμοποιείται για να ενεργοποιεί πληροφοριακούς σταθμούς μέσα στην έκθεση. Αν η κάρτα έχει κάποιο κωδικό, τότε ο υπολογιστής μοιάζει να συνομιλεί απευθείας με τον κάθε επισκέπτη ξεχωριστά. Η μέθοδος αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να προσφέρει συμπληρωματικές πληροφορίες, βιβλιογραφία, και άλλα στοιχεία.

Σε κάποια δραστηριότητα, η πληροφορία παρουσιάζεται με βάση την ανανέωσή της, καθώς η συσκευή του χρήστη ενημερώνεται αυτόματα για όποια νέα πληροφορία σχετική με το μουσείο, ενώ σε άλλες η πληροφορία παρουσιάζεται με τη μορφή σελίδων όπου ο χρήστης μπορεί να ακολουθήσει τη ροή μιας αφήγησης ή να πλοηγηθεί ελεύθερα στο περιεχόμενο. Άλλες χρήσεις μπορεί να είναι για παράδειγμα, η μεταφορά πληροφορίας που έχει οργανωθεί με στατικά μέσα σε λογισμικό παρουσιάσεων, αλληλεπίδραση με προσομοιώσεις (του φαινομένου της σκιάς) όπου ο χρήστης μπορεί να παρατηρήσει να παράγονται διαφορετικά αποτελέσματα αλλάζοντας ο ίδιος μέσω υπολογιστή μία παράμετρο του φαινομένου, παρακολούθηση της πλοκής μίας ιστορίας μέσα από την κίνηση στον χώρο, την αλληλεπίδραση με ψηφιακούς χαρακτήρες μέσω ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής ή και τέλος την ερμηνεία παρεχόμενων στοιχείων προκειμένου να καθοριστεί το επόμενο σημείο της πλοήγησης στο χώρο.

Κατά τον πρώιμο μεσαίωνα ο Θωμάς Ακινάτης και αργότερα κατά τον 16ο έως τον 18ο αιώνα οι θεωρητικές προσεγγίσεις του Francis Bacon (1561-1626), του Amos Comenius (1592-1670), του John Locke (1632-1704) και του Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) εστιάζουν στην αξία εμπειρικής βίωσης της πραγματικότητας μέσα από τη φύση και τον υλικό πολιτισμό, την εναργή κατανόηση που βασίζεται στην προσωπική επαφή και εμπειρία, την αρχή της εποπτείας με τη συμμετοχή των αισθήσεων. *Η μάθηση μέσα από τα αντικείμενα* κινητοποιεί τις αισθήσεις, εξασκεί την παρατήρηση και την αντίληψη με έμφαση στην απόκτηση εμπειριών μέσα από τις αισθήσεις. Στον κόσμο των μουσείων η εκπαιδευτική αξία των αντικειμένων αποκτά ιδιαίτερη σημασία καθώς οι επισκέπτες έχουν συνηθίσει να βιώνουν έναν οπτικό πολιτισμό, διευκολύνονται επομένως στην προσέγγιση της γνώσης μέσα από τα πραγματικά αντικείμενα, περισσότερο από όσο με τον λόγο. Τα αντικείμενα δημιουργούν δηλαδή διασυνδέσεις ανάμεσα στον μουσειακό, στον πραγματικό και στον ψηφιακό κόσμο.

Οι βιωματικές μέθοδοι συνιστούν βασικό εργαλείο της μουσειακής πράξης κινούμενες σε δύο καθοριστικές για το σύγχρονο μουσείο εκπαιδευτικές παραμέτρους, της εμπειρικής και της δημιουργικής έκφρασης/αυτοπραγμάτωσης. Με αυτόν τον τρόπο ενισχύεται η έννοια της ενεργούς συμμετοχής του κοινού ως συνδιαμορφωτή της ερμηνείας και της παραγωγής νοημάτων στην κατεύθυνση της επίτευξης του συμμετοχικού μουσείου. Μία αυτόνομη εκπαιδευτική και βιωματική διαδικασία αποτελεί η εξερεύνηση. Σε αρκετούς εκθεσιακούς χώρους σήμερα έχουν εισαχθεί τα παιχνίδια εξερεύνησης, όπως στο Μουσείο της Ακρόπολης όπου προσφέρονται για οικογένειες τα φυλλάδια εξερεύνησης και Δανειστικά σακίδια για την αυτόνομη εξερεύνηση του Μουσείου. Η διαδικασία της εξερεύνησης αξιοποιεί την επικοινωνιακή διάσταση του εκθεσιακού χώρου, με παρεμβάσεις στους εκθεσιακούς χώρους, όπως λεζάντες και ειδικές σημάνσεις αλλά σε μερικά μουσεία και με ειδικούς χώρους, τις αίθουσες ανακάλυψης (discovery rooms) που διαθέτουν ειδική διαμόρφωση. Οι αίθουσες αυτές είναι ειδικά οργανωμένοι χώροι που παρουσιάζουν συλλογές αντικειμένων, αντιγράφων ή κατασκευασμένων εκθεμάτων, που μπορούν οι επισκέπτες να τα αγγίζουν, να αλληλοεπιδρούν με αυτά και να συμμετέχουν σε δραστηριότητες που προωθούν μεθόδους προσέγγισης μέσα από την ανακάλυψη. Η ικανοποίηση της περιέργειας, η αυτενέργεια, η εμπειρία μέσα από απτικές διαδικασίες και αλληλεπιδράσεις με υλικά και αντικείμενα, η παροχή ερεθισμάτων για σκέψη είναι ορισμένοι από τους στόχους που μπορούν να εξυπηρετήσουν αυτοί οι χώροι¹³.

Άλλη μία μέθοδος που χρησιμοποιείται σε αρκετούς μουσειακούς χώρους με σκοπό το μαθησιακό στόχο είναι η χωρο-ευαίσθητη παιγνιώδης αφήγηση, ο όρος της οποίας χρησιμοποιείται για να περιγράψει δραστηριότητες που συνδυάζουν το παιχνίδι με την αφήγηση με τη διαμεσολάβηση κινητών συσκευών. Ειδικότερα, η επιλογή του όρου εστιάζει στα μέσα που παρέχονται στους χρήστες προκειμένου να διαμορφώσουν την εξέλιξη της ιστορίας, σε αντιδιαστολή με την απλή ακρόαση ή ανάγνωση μιας ιστορίας. Στην περίπτωση των χωροευαίσθητων παιγνιδιών αφηγήσεων οι χρήστες μπορούν να καθορίσουν την εξέλιξη της ιστορίας είτε μέσω της κίνησής τους στον χώρο είτε μέσω της αλληλεπίδρασής τους με τον φυσικό χώρο, τα εκθέματα (αντικείμενα και πληροφορίες) και τους άλλους επισκέπτες/παίκτες.

Η κυρίαρχη τάση στην αξιοποίηση της τεχνολογίας έτσι όπως διαφάνηκε στις δραστηριότητες που αναφέρθηκαν είναι η παροχή πολλαπλών μορφών και στρωμάτων πληροφορίας που συνδυάζονται μεταξύ τους. Η τεχνολογία που χρησιμοποιείται μπορεί να διαφοροποιήσει τη δομή και την παρουσίαση αυτών των πληροφοριών χρησιμοποιώντας ως βάση είτε την οθόνη του υπολογιστή, είτε τον χώρο του μουσείου, είτε την κίνηση στον χώρο.

[13].

Νικονάνου Ν.,
Μπούνια Α.,
Μουσειακή μάθηση
και εμπειρία στον 21ο
αιώνα, κεφ11

4. ['Διεύρυνση' του μουσειακού χώρου]

4.1 Ψηφιακή εποχή και εξέλιξη του ρόλου του μουσείου_

«Να περνάς ανάμεσα στα πράγματα καθώς αλλάζουν».

Miralles, "Enric Miralles/ Carme Pinos", σ.49

Πέρασμα από δυνητικές (virtual) σε πραγματικές (real) μορφές αφήνει χώρο σε επαναλήψεις διαφορών και τη δημιουργία νέων γίνεσθαι στα πράγματα, πρόκειται για βιταλιστική αντιμετώπιση της αρχιτεκτονικής.

Η ψηφιακή τεχνολογία επιφέρει αλλαγές στις αντιλήψεις του χώρου, του χρόνου και του πολιτισμού, και «η τέχνη των νέων μέσων» αντανακλάται σε αυτά. Τη δεκαετία του 70 ομιλίες για τον Μεταστροφικουραλισμό και τον Μεταμοντερνισμό άρχισαν να αναδύονται, ως μια κρίσιμη απάντηση στην πανταχού παρουσία και τη δύναμη των τεχνολογιών της πληροφορίας και των δικτύων επικοινωνίας. Τα άρθρα του Derrida, του Baudrillard, Deleuze and Guattari, ανεξάρτητα από τις διαφορές στις προσεγγίσεις τους και το φαινομενικό αντικείμενό τους, συμπεριλαμβάνουν πάντα μια κριτική των θεωριών των συστημάτων επικοινωνίας. Το 1979 το πρώτο φεστιβάλ Ars Electronica πραγματοποιήθηκε στο Linz της Αυστρίας, το οποίο στοχεύει να εξετάσει την εφαρμογή των ηλεκτρονικών υπολογιστών και ηλεκτρονικών τεχνολογιών. Το 1985 ο φιλόσοφος Jean-François Lyotard επιμελήθηκε μια τεράστια έκθεση στο Beaubourg, Les Immatériaux, που είχε ως στόχο να δείξει τις πολιτιστικές επιδράσεις των νέων τεχνολογιών και των επικοινωνιών και πληροφοριών. Ήταν, επίσης, όλο αυτό το διάστημα που το Tate θέτει σε πρώτη εμφάνιση τον υπολογιστή που δημιουργεί την τέχνη, την έκθεση του 1983 του έργου που παράγεται από το 'Aaron' του Harold Cohen, ένα πρόγραμμα τεχνητής νοημοσύνης που οδηγεί μια σχεδιαστική μηχανή.

Τα μουσεία σήμερα βρίσκονται στο κατώφλι μιας νέας εποχής καθώς «κινούμαστε σε μία νέα ψηφιακά προσδιορισμένη οικονομία της γνώσης» (Gillen & Barton, 2010). Πράγματι, οι άνθρωποι σήμερα αμφιταλαντεύονται συνεχώς ανάμεσα στο να στέλνουν μηνύματα, να κοινοποιούν πληροφορίες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή να βλέπουν βίντεο συγχρόνως. Με αυτά τα δεδομένα, δημιουργούνται νέες προσδοκίες ως προς το πως τα μουσεία θα πρέπει να απευθύνονται στο κοινό τους. Έτσι, τα μουσεία προσπαθούν να ενσωματώσουν νέες τεχνολογίες στο περιβάλλον τους ώστε να ανταποκριθούν στις ανάγκες αυτής της νέας πραγματικότητας.

Όσον αφορά τους θεωρητικούς και τους ερευνητές που μελετούν το συγκεκριμένο θέμα είναι αξιοσημείωτο ότι έχουν εισάγει νέους όρους για να περιγράψουν τις απόψεις τους σχετικά με τη σχέση της μάθησης με τις ψηφιακές τεχνολογίες καθώς και για να εξηγήσουν τα ωφέλη της εκπαιδευτικής χρήσης της τεχνολογίας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο Prensky (2001) που εισήγαγε τον όρο 'Ψηφιακοί Γηγενείς' (digital natives), όπως αναφέρθηκαν και σε προηγούμενη ενότητα, για να περιγράψει το άτομο που γεννήθηκε και μεγάλωσε από το τέλος του 20ου αιώνα και μετά –δηλαδή όταν εμφανίστηκε η ψηφιακή τεχνολογία θέτοντας το ορόσημο για μια νέα εποχή¹.

Από τη δεκαετία του '70 και εξής τα μουσεία υπέστησαν μία ραγδαία αλλαγή στη σχέση με τον εαυτό τους και με το κοινό. Το γεγονός αυτό αποτυπώθηκε το 1974 και στον ορισμό του μουσείου, εισήχθη για πρώτη φορά το «κοινό» ως βασικό στοιχείο². Η στροφή αυτή απαντούσε στην αλλαγή της ίδιας της κοινωνίας που γινόταν όλο και περισσότερο πολυπολιτισμική και απαιτούσε από το μουσείο να ανταποκριθεί στις περιστάσεις και να γίνει περισσότερο προσβάσιμο και αντιπροσωπευτικό της νέας κοινωνικής πραγματικότητας, χωρίς όμως να αγνοεί και τις δυνάμεις εκείνες που αισθάνονταν ότι απειλείται η επαγγελματική και κοινωνική ταυτότητά του. Το μουσείο οφείλει, άλλωστε, να προσαρμόζεται στις εξελίξεις της κοινωνίας, γεγονός που αποτυπώθηκε

[1].

Τον όρο digital native εισήγαγε ο Marc Prensky το 2001 και αναφέρεται στη γενιά που «μιλά» την ψηφιακή γλώσσα των υπολογιστών, των βίντεο παιχνιδιών και του διαδικτύου ως μητρική.

[2].

ICOM Statutes, adopted by the 11st General Assembly (Copenhagen, Denmark, 14 June 1974

http://archives.icom.museum/hist_def_eng.html

ήδη από το 1946 στον ορισμό του³. Σταδιακά, λοιπόν, ο ρόλος του μουσείου εξελίσσεται και από νομοθέτης του πολιτισμού γίνεται ερμηνευτής.

Αυτό το άνοιγμα του μουσείου στο ευρύ κοινό είχε ως αποτέλεσμα την ενσωμάτωσή του στην αγορά. Το μουσείο αρχίζει να ενδιαφέρεται για την «εικόνα» του προς τα έξω και έτσι ανακύπτει σταδιακά η έννοια του επισκέπτη ως καταναλωτή. Το γεγονός αυτό είχε ως συνέπεια την ακόμα μεγαλύτερη ευαισθητοποίηση του μουσείου στις προτιμήσεις, απαιτήσεις και ανάγκες του επισκέπτη και την επιθυμία να ανταποκριθεί αποτελεσματικά σε αυτές.

Από χώροι παρουσίασης αντικειμένων τα μουσεία έχουν πλέον μετατραπεί σε χώρους εμπειρίας, η οποία ενισχύεται μέσω της τεχνολογίας πέρα από τα παραδοσιακά όρια του χρόνου και του φυσικού χώρου. Το μουσείο παύει να είναι η φωνή της αυθεντίας που απευθύνεται στο κοινό μέσω των εκθέσεων και έχει μετατραπεί σε μία πολυπρόσωπη εμπειρία που προσκαλεί τους επισκέπτες σε συζήτηση και διάδραση και όχι σε μία απλή αφήγηση της εκάστοτε ιστορίας. Αυτό είναι μία ξεκάθαρη απάντηση στην ποικιλομορφία του κοινού και στα σχέδια του μουσείου για το άνοιγμά του σε νέες ομάδες, χωρίς να απομονώνει φυσικά τους παραδοσιακούς επισκέπτες. Ως εκ τούτου, τα ψηφιακά μέσα θα χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία δύο τύπων περιβάλλοντος σε μουσεία, από τα οποία το ένα αφορά την επίσκεψη των ομάδων και το άλλο την εφαρμογή τους ατομικά. Για τις ομάδες, χρησιμοποιούνται ψηφιακές τεχνικές για να ρυθμιστούν οι πληροφορίες των συλλογών σε σύντομο χρονικό διάστημα. Ενώ για τα άτομα, ορισμένες σχετικές ψηφιακές συσκευές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να τους παρέχουν ανεξάρτητες πληροφορίες για τις συλλογές δεδομένων.

Οι προβλέψεις του Howard Besser, στο άρθρο του το 1987 «*Το μεταβαλλόμενο Μουσείο*», ανέφερε ότι ο ρόλος του «μουσείου θα αλλάξει από μια στατική αποθήκη πληροφοριών, παρόμοια με ένα αρχείο σε μια πιο δυναμική, διαδραστική πηγή πληροφόρησης, περισσότερο σαν μια βιβλιοθήκη», αλλάζοντας τη δημόσια αντίληψη των αντικειμένων που αποθηκεύουν. Ο Besser υποστηρίζει ότι το μουσείο είναι ένα αυστηρά ελεγχόμενο περιβάλλον με περιορισμένες ώρες, είσοδο, και ένα ελιτίστικο τρόπο θεώρησης της τέχνης. Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν διεισδύσει σε κάθε πτυχή της μουσειακής εμπειρίας και τα μουσεία προωθούν τη διαδραστική σχέση μεταξύ κοινού και εκθεσιακού περιβάλλοντος. Ωστόσο, ενισχύεται η πεποίθηση ότι η φύση της ψηφιακής χρήσης στις εκθέσεις είναι να βοηθήσει τους επισκέπτες να έχουν την αίσθηση της ταυτότητας του πολιτισμού μέσω της εμπειρίας και του προβληματισμού παρά να θυμούνται την προηγμένη ψηφιακή τεχνολογία.

Στόχος λοιπόν, δεν είναι πλέον (μόνο) η επίσκεψη, αλλά η επαναλαμβανόμενη και σταθερή δράση, που καθιστά τον επισκέπτη, χρήστη. Η σχέση μουσείου – επισκέπτη υφίσταται μία ριζική αλλαγή και γίνεται από παθητική, ενεργητική.

[3].

ICOM Constitution,
1946, Άρθρο II

[http://icom.museum/
the-vision/muse-
um-definition/](http://icom.museum/the-vision/museum-definition/)

4.2 Ετεροτοπίες / υπέρβαση του μέσα και του έξω _

Στην ενότητα αυτή, πρόκειται να επισημάνουμε μια άλλη διεύρυνση του μουσειακού χώρου, που παρατηρείται τις τελευταίες δεκαετίες. Τα παραδοσιακά μουσεία, αν και αποτελούσαν κτίρια που καθόριζαν τη φυσιογνωμία των αστικών κέντρων, ήταν εσωστρεφή και προσανατολισμένα αυστηρά στο ακαδημαϊκό τους έργο. Τα σύγχρονα μουσεία, αντίθετα, αποτελούν πολύπλοκα συγκροτήματα με εκτεταμένους χώρους υποδοχής, αίθουσες εκδηλώσεων, βιβλιοθήκες, εστιατόρια και μαγαζιά. Σε ορισμένες περιπτώσεις συγκροτούν αυτόνομους χώρους, «ετεροτοπίες», για να χρησιμοποιήσουμε τον όρο του Michel Foucault (1984), που λειτουργούν παράλληλα, και όχι απαραίτητα σε άμεση εξάρτηση, με το αστικό κοινωνικό τους περιβάλλον. Η αντίληψη αυτή έχει συμπαρασύρει ακόμη και μεγάλα μουσεία με μεγάλη παράδοση όπως το Λούβρο, που στηρίζεται, μεταφορικά και κυριολεκτικά, στον εκτεταμένο χώρο αναψυχής και κατανάλωσης που αναπτύχθηκε στο υπόγειό του. Το πρώτο επαναστατικό «άνοιγμα» του κοινωνικού χώρου των μουσείων, που επέτρεψε την είσοδο στους πολίτες, προκάλεσε επανειλημμένα σχόλια για το αν πραγματικά διεύρυνε τον αριθμό των ατόμων που μέσω της μουσειακής εμπειρίας συμμετείχαν στη διαχείριση του πολιτισμικού αποθέματος.

Σήμερα αναδύονται μουσειακοί χώροι με έντονα τα χαρακτηριστικά του γιγαντισμού σε όλα τους τα επίπεδα του μεγέθους, του κόστους, του περιεχομένου, των αξιοποιούμενων τεχνολογιών, των φιλοξενούμενων δραστηριοτήτων, των αναμενόμενων επισκεπτών. Είναι ίσως πολύ νωρίς να αξιολογηθούν τελικά. Μπορεί, όμως, να αναφερθεί από τώρα το συμπέρασμα ότι σηματοδοτούν την οριστική μετακίνηση μιας ομάδας, τουλάχιστον, μουσείων από το τομέα της ελίτιστικής κουλτούρας στο τομέα της μαζικής κατανάλωσης, με ό,τι αυτό μπορεί να συνεπάγεται. Ίσως είναι η στιγμή που στη λίστα των μη-τόπων της υπερ-νεωτερικότητας, μετά τα εμπορικά κέντρα και τα αεροδρόμια, πρέπει να προστεθούν και ορισμένα μουσεία.

Υπάρχουν πολλές περιπτώσεις κτιρίων που υπερβαίνουν τον αυστηρό διαχωρισμό του «μέσα» από το «έξω» και αξιοποιούν χώρους διαπερατούς που ενσωματώνουν το περιβάλλον τους ή και ενσωματώνονται σε αυτό. Πολύ συχνά μάλιστα η επιλογή αυτή αποτελεί καθοριστικό παράγοντα της ανάπτυξης της μουσειακής αφήγησης. Σήμερα, επικρατεί στον σχεδιασμό η άποψη της διάχυσης της υπολογιστικής ισχύος σε ένα πλήθος συνεργαζόμενων σημείων κατανεμημένων έλλογα στον φυσικό χώρο. Μέρος του σχεδιασμού των κτιρίων είναι και ο σχεδιασμός αυτής της κατανομής. Στον φυσικό χώρο κατανέμονται μικρές ψηφιακές μονάδες, οι οποίες συνεργαζόμενες δημιουργούν λειτουργικά σύνολα υποστήριξης των δραστηριοτήτων που ήδη συμβαίνουν στον συγκεκριμένο τόπο. Με τον τρόπο αυτό οι ψηφιακές τεχνολογίες επεμβαίνουν στο υπάρχον τοπικό. Την τάση αυτή μπορούμε να την χαρακτηρίσουμε ως ψηφιακό εντοπισμό και είναι δυνατόν να θεωρηθεί ως ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του «ψηφιακού τοπικισμού», τουλάχιστον όσον αφορά στην τεχνολογική του διάσταση.

Ο τόπος εξακολουθεί να παίζει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του τρόπου ροής της πληροφορίας. Υπάρχουν εμμένουσες δομές χώρου που αντιστοιχούν σε εμμένουσες δομές δραστηριοτήτων. Ο McCullough θα υποστηρίξει μια «ήρεμη» αρχιτεκτονική, μια αρχιτεκτονική «φόντου». Το κτίριο στη φυσική του μορφή απορροφά τις ψηφιακές τεχνολογίες. Είναι το «έδαφος» (ground) για να υποδεχτεί το «ψηφιακό» (Digital Ground). Το σύνολο του σχεδιασμού της φυσικής/ψηφιακής πραγματικότητας είναι χωροκεντρικό. Η αρχιτεκτονική προσφέρει ένα σταθερό φόντο, μια σταθερή μορφή για την ένταξη στοιχείων που οργανώνουν τη ροή πληροφορίας. Το σταθερό αυτό έδαφος προκύπτει από τυπολογική αναφορά. Ο McCullough ασκεί κριτική σε

μια τεχνολογική ελευθερία που αναζητά την πλήρη ανατροπή του υπάρχοντος ενστερνιζόμενος την άποψη του Aldo Rossi ότι οι πόλεις έχουν ιστορία, τα κτισμένα περιβάλλοντα είναι εργαλεία ιστορικής μνήμης και εκδηλώσεις συλλογικού γνωστικού υποβάθρου⁴.

Η αρχιτεκτονική διαμόρφωση του χώρου υποδοχής της ψηφιακής τεχνολογίας θεωρείται αναπόσπαστο μέρος πλέον του μουσειακού σχεδιασμού. «Η διάδραση με υπολογιστικά συστήματα συμβαίνει σε συγκεκριμένους τόπους – loci- με συγκεκριμένα γεγονότα να συμβαίνουν σε πολλαπλότητες συγκεκριμένων χώρων». Πρόκειται για μια νέα συνθήκη ύπαρξης του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού.

[4].

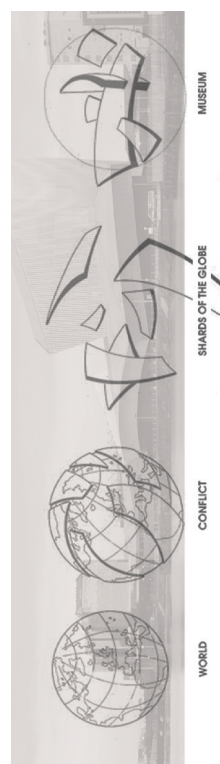
Παπαλεξόπουλος Δ.,
Ψηφιακός Τοπικισμός,
σελ.152

4.3 Επαυξημένος χώρος _

Το ότι μπορεί το μουσείο να υπερβεί τα κατασκευαστικά όρια ενός κτίσματος και να ενσωματωθεί στο περιβάλλον του δεν αποτελεί μία καινούρια ιδέα. Εκείνο που αποτελεί μια νέα προοπτική διεύρυνσης του μουσειακού χώρου είναι η δυνατότητα υπέρβασης των κατασκευασμένων ορίων του με την αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας που απασχολεί αρκετά όλους όσους ασχολούνται με τους μουσειακούς χώρους. Αρκεί να φέρει κάποιος στον νου του την ψευδαίσθηση χώρου που δημιουργεί η προβολή μέρους του σύμπαντος στον θόλο ενός πλανητρίου ή η γιγαντοσθόνη μιας IMAX αίθουσας προβολής. Στη λογική αυτή έχουμε μουσεία που δημιουργούν παρόμοια περιβάλλοντα «εμβύθισης», όπως το Imperial War Museum North του Libeskind και το Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum που θα παρουσιαστεί παρακάτω.

Αλλά ακόμη και η χρήση ενός απλού υπολογιστή στο πλαίσιο μιας έκθεσης δίνει, κατά μία έννοια, τη δυνατότητα διεύρυνσης του φυσικού μουσειακού χώρου, λόγω της αύξησης των στοιχείων που μπορούν να παρουσιαστούν στους επισκέπτες. Παίρνοντας υπόψη ότι αυτές οι επιπλέον πληροφορίες δεν στριμώχνονται στην οθόνη ενός υπολογιστή, αλλά απλώνονται σε κάθε είδους μεγάλες επιφάνειες, σε έναν ή περισσότερους τοίχους που πλέον μετατρέπονται σε εκτεταμένες επιφάνειες διεπαφής, ο χώρος του μουσείου δεν διευρύνεται μόνο μεταφορικά, μέσω της αύξησης των πληροφοριών που παρουσιάζονται, αλλά μετατρέπεται σε έναν «επαυξημένο χώρο», έναν χώρο δηλαδή που τα όριά του δεν προσδιορίζονται από τους τοίχους που τον περιβάλλουν αλλά από την εμβέλεια του σήματος που μεταδίδει τις πληροφορίες. Με την είσοδο στον 21ο αιώνα, από την προσθήκη ψηφιακών μέσων μέσα στον εκθεσιακό χώρο οδηγούμαστε στην ένταξη του εκθεσιακού χώρου μέσα σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, οπότε διερευνώνται οι δυνατότητες δημιουργίας ενός υβριδικού μουσειακού χώρου που θα συνδυάζει τον πραγματικό με τον εικονικό χώρο, θέτοντας νέες προκλήσεις και στο επίπεδο του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού του.

Με τις νέες τεχνολογίες η κατασκευή αλλάζει συνολικά, δεδομένου ότι πριν από αιώνες, η ύλη καθοριζόταν από δύο διαστάσεις, τη μάζα και την ενέργεια, ενώ σήμερα εισέρχεται και μία τρίτη, η πληροφορία.



[Εικ. 4.3.1].

Imperial War Museum
North,
Libeskind Daniel,
διάγραμμα ιδέας του
μουσείου

[Εικ. 4.3.2].
Imperial War Museum
North,
Libeskind Daniel,
αίθουσα εμφύθισης του
μουσείου



[5].
Virilio, Paul (Interview
by Andreas Ruby): Ar-
chitecture in the Age of
Its Virtual Disappear-
ance σ. 180.

Ενώ όμως η μάζα είναι ακόμα συνδεδεμένη με τη βαρύτητα και την υλικότητα, η πληροφορία συνδέεται με τη μεταβλητότητα. Ο χώρος, εάν στην αναλογική προσέγγιση είναι βιωματικό γεγονός, ενέργεια, επικοινωνιακός τρόπος στη ψηφιοποίηση ορίζεται ως πληροφορία και μετα-επικοινωνιακό, μη βιωματικό πεδίο ή δίκτυο. Με την εισαγωγή της ψηφιακής τεχνολογίας στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό και την κατασκευή ανατρέπεται αυτό το λεξιλόγιο και εισάγονται νέοι κώδικες.

Η σταθερότητα της εικόνας που συνόδευε τον αναλογικό σχεδιασμό αντικαθίσταται από την πολλαπλότητα, τη μεταμόρφωση, την κίνηση και τη διαρκή αλλαγή του δυναμικού ψηφιακού σχεδιασμού. Η σύγχρονη αρχιτεκτονική θεωρία διερευνά μεθόδους σύνθεσης που οδηγούν σε μια νέα, δυναμική διαδικασία σχεδιασμού. Οι νεοεμφανιζόμενες τεχνολογίες, οι οποίες επιρρίζονται στην τοπολογία και επιτρέπουν τον σχεδιασμό σε περιβάλλον που εμπεριέχει τις έννοιες της κίνησης και του χρόνου, αποτελούν το κατάλληλο εργαλείο. Η κίνηση του σώματος, επίσης, στο εσωτερικό των αρχιτεκτονημάτων προσεγγίζεται με έναν καινούριο αντιληπτικό τρόπο. Η σχέση θεατή και αντικειμένου αλλάζει και υπόκειται σε διαρκή μεταβολή στη νέα συνθήκη σχεδιασμού.

Η σύγχρονη αρχιτεκτονική σχεδιάζεται σε ένα “κινούμενο έδαφος”. Χαρακτηριστικό του τρόπου σχεδίασής της είναι η μεταβολή. Το αποτέλεσμα είναι ένα αντικείμενο που εκφράζει την ιδέα της μεταβολής, που χαρακτηρίζει τον τρόπο δημιουργίας του, ένα “αντικείμενο – συμβάν”.

Το συμβάν είναι δημιούργημα της φυσικής του χωροχρόνου, είναι δηλαδή μια οντότητα που φέρει τον χρόνο μέσα της. Το συμβάν προκύπτει όταν συστήματα που είναι ανοιχτά σε αλλαγές οι οποίες προέρχονται από εξωγενείς παράγοντες, αλλά και από ενδογενείς παραμέτρους, μεταπηδούν από μια στιγμιαία κατάσταση ισορροπίας στην επόμενη. Η συμπεριφορά τους γίνεται κατανοητή στην εξέλιξη της, συνεπώς ο χρόνος είναι πραγματικός και τα συστήματα αυτά δυναμικά και ικανά να παράγουν νεωτερισμούς και, τελικά, να προκαλούν τη γέννηση νέων μορφών⁶.

Οι χώροι που δημιουργούνται χαρακτηρίζονται από αταξία, αστάθεια, τυχαιότητα, διαδραστικότητα, συνθετότητα, πολλαπλότητα, αλλαγή και υβριδικότητα, αφού έχουν προκύψει από την ανάμιξη ετερογενών στοιχείων και δραστηριοτήτων, αντιθετικών αξιών και γεωμετριών, του εικονικού και του πραγματικού. Η ρευστότητα της νέας αρχιτεκτονικής δεν παραπέμπει σε άμορφα σχήματα, αλλά σε

[6].
μτφ Morphogenesis.
Kwinter Stoford, Archi-
tectures of Time, σ.216

ένα δυναμικό οργανισμό ο οποίος έχει τη δυνατότητα να μεταμορφώνεται ανάλογα με διάφορες παραμέτρους, πετυχαίνοντας συγχώνευση πολλών και ετερόκλητων δραστηριοτήτων. Ο χώρος διαμορφώνεται ως ένα σύστημα διαδραστικών δυνάμεων μεταξύ του εσωτερικού και του εξωτερικού και συσχετισμών μεταξύ στοιχείων και "συνδέσεων"⁷.

Η σύγχρονη ψηφιακή κουλτούρα είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη συνεχή αύξηση των διεπαφών (interfaces) μεταξύ του φυσικού και του ψηφιακού κόσμου. Η αισθητική αποτύπωση αυτών των διεπαφών έγκειται στη μοναδικότητα κάθε χρήστη και γίνεται ολοένα και πιο προσωπική, μοιλονότι εν τέλει στοχεύει στη διάδραση με άλλους χρήστες. Στο σημείο αυτό τίθεται το ερώτημα εάν μπορεί αυτή η ατομικότητα να γίνει αντιληπτή ως μέρος του φυσικού χώρου και όχι αποκομμένη από αυτόν. Σε ένα τέτοιο πλαίσιο, το όριο μεταξύ πραγματικού και εικονικού χάνει την ευκρίνειά του εμφανίζοντας μεταβατικά πεδία αλληλοκάλυψης. Μπορούμε λοιπόν να μιλάμε για την ύπαρξη μιας νέας, αισθητικά επανημένης πραγματικότητας, η οποία θέτει ως ικανή και αναγκαία συνθήκη την υβριδοποίηση των δύο κόσμων.

Ο Lev Manovich θεωρεί πως τα ψηφιακά δεδομένα θα αποτελέσουν ένα πρόσθετο επίπεδο πληροφορίας στην καθημερινότητά μας, δημιουργώντας ένα είδος επανημένης πραγματικότητας. Προβάλλοντας αυτή την ιδέα στο μέλλον, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο κάθε επισκέπτης θα έχει τη δυνατότητα όχι μόνο να συγκροτεί μία μοναδική περιήγηση, αλλά επιπλέον θα έχει τη δυνατότητα να βιώσει ένα μοναδικό «χωρικό επεισόδιο», καθώς με την παρέμβασή του ο επανημένος χώρος θα μεταβάλλεται ανάλογα με τους χειρισμούς του κοινού.

Λαμβάνοντας υπόψη τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας, οι σύγχρονες θεωρίες υποστηρίζουν ότι η διαδικασία της μάθησης μπορεί να συμβεί παντού, διατηρώντας τον οργανωμένο και συστηματικό της χαρακτήρα. Έτσι, ο Rem Koolhaas, αναφερόμενος στα κτίρια μάθησης προτείνει να τα σκεφτόμαστε όχι ως ένα άθροισμα αιθουσών και άλλων βοηθητικών χώρων, αλλά ως ένα σύστημα «παροχών χρήσης», εστιάζοντας δηλαδή στις υπηρεσίες που πρέπει να προσφέρουν. Αυτός ο χώρος είναι επί της ουσίας ρευστός, υβριδικός και συνεχώς μετασχηματίζεται με βάση τις ανάγκες μια συγκεκριμένης μαθησιακής πρόθεσης και το μουσείο μετατρέπεται σε έναν χώρο «διάχυτης μάθησης».

Σκοπός είναι η ενίσχυση του φυσικού χώρου με επικοινωνιακές δυνατότητες. Τέτοια παραδείγματα έχουν άμεση επιρροή στην εμπειρία του δημόσιου αρχιτεκτονικού χώρου γιατί επιχειρούν μια μετατόπιση της σχέσης από την οθόνη του υπολογιστή (και τις εικονικές διαδικτυακές κοινότητες όπως το Second Life) στο πραγματικό φυσικό περιβάλλον και σε εντοπισμένες (situated) συμμετοχικές δράσεις στις οποίες μεσολαβούν τα ψηφιακά συστήματα. Οι δράσεις αυτές συχνά δεν καθορίζονται από τον σχεδιαστή, καλλιτέχνη αλλά από τον χρήστη ο οποίος τελικά προσδιορίζει και κατασκευάζει το παραγόμενο νόημα μέσω διάδρασης.

Η μετατόπιση αυτή αποτελεί το βασικό αίτημα των μέσων επικοινωνίας δι' εντοπισμού (locative media), οι ερευνητές των οποίων υποστηρίζουν ότι μπορούν να παρέχουν τη δυνατότητα αυθόρμητης κοινωνικής διασύνδεσης στον δημόσιο χώρο της πόλης, δημιουργώντας κοινότητες που θα σχετίζονται τόσο με το ψηφιακό όσο και με τον φυσικό τόπο δραστηριοποίησης του ατόμου. Στο πλαίσιο αυτό, ο μουσειακός χώρος μπορεί, να γίνει ένας «μηχανισμός» που θα υποστηρίζει αυτές τις προοπτικές. Οι πρακτικές των locative media δεν παράγουν σχεδιασμένο αρχιτεκτονικό χώρο ούτε μεταβάλλουν τη δομή και μορφή του υπάρχοντος. Λειτουργούν στο επίπεδο της αισθητήριας αντίληψης, της μνήμης και των συναισθηματικών αντιδράσεων στον συγκεκριμένο τόπο της πόλης, με αποτέλεσμα τη νοητική κατασκευή του δημόσιου χώρου⁸.

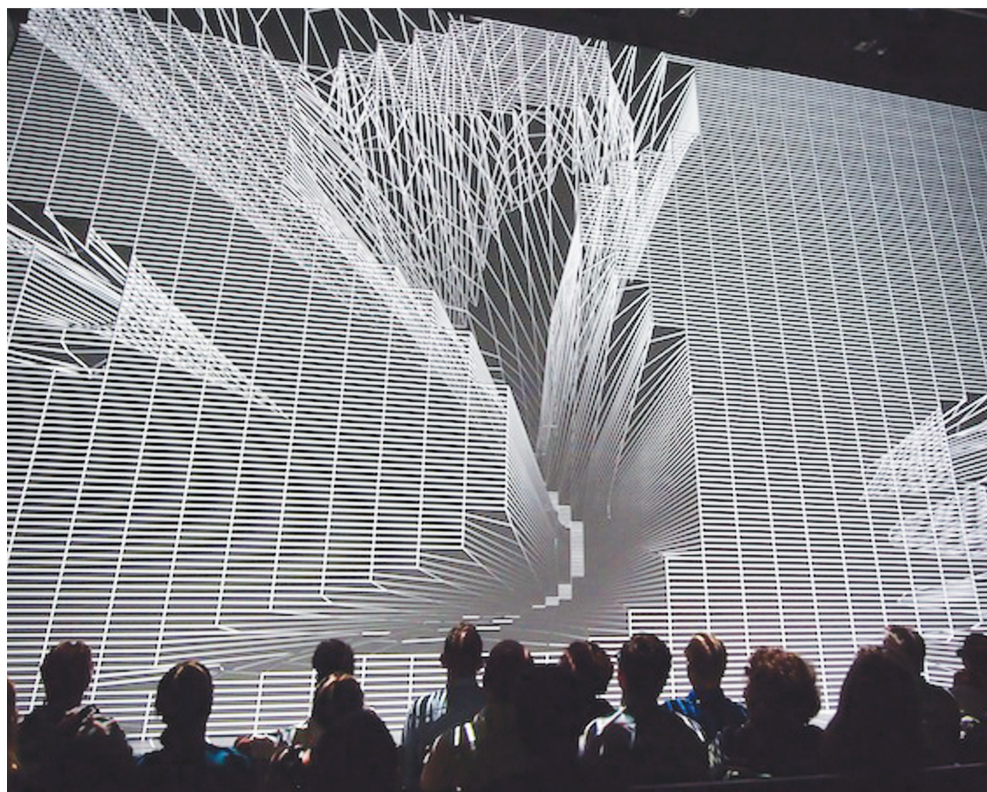
Στα υβριδικά περιβάλλοντα ο χρήστης αναζητά την πληροφορία και την επικοινωνία σε δύο παράλληλους κόσμους, στον φυσικό και τον ψηφιακό. Το φυσικό περιβάλλον αναθεωρείται σε σχέση με μία από τις βασικότερες

[7].

Saggio, Antonino:
New Subjectivity:
architecture between
Communication and
Information

[8].

Γιαννούδης Σ., άρθρο
«Κατασκευάζοντας
τον δημόσιο χώρο στο
ψηφιακό παράδειγμα»
σελ.31



[Εικ. 4.3.3].

Η πόλη του Λιντς, χάρη στο εξαιρετικό κέντρο Ars Electronica Center, προσφέρει ένα ευχάριστο δημιουργικό υπόβαθρο για αυτό το συνέδριο με τέτοια πρωτοποριακά έργα όπως η αίθουσα προβολής "Deer Space"

λειτουργίες του, αυτή του πλαισίου επικοινωνίας και πληροφόρησης.

Τα τελευταία χρόνια αναπτύσσονται τα λεγόμενα «κινητά» ή «φορητά» μέσα επικοινωνίας (Mobile media), τα οποία χαρακτηρίζονται από τη δυνατότητα που προσφέρουν στον χρήστη να διαχειρίζεται ποικίλη πολυμεσική (multimedia) πληροφορία με τη βοήθεια μιας φορητής συσκευής. Επιπλέον όχι μόνο εντοπίζουν τη γεωγραφική θέση του χρήστη, αλλά και την ταυτότητα του, προσφέροντας του προσωποποιημένες υπηρεσίες. Το μέσο ανάγνωσης ή προβολής της πολυμεσικής αυτής πληροφορίας, μπορεί να είναι ένα κινητό τηλέφωνο, ένας φορητός υπολογιστής χειρός, ή μια συσκευή αναπαραγωγής πολυμεσικού περιεχομένου.

Τα υβριδικά περιβάλλοντα δεν αποτελούν μια ξεχωριστή και διακριτή ενότητα χώρων, πρόκειται για τεχνολογικά πλαίσια που εγκαθίστανται στο υπάρχον. Λαμβάνουν υπόψιν τον τόπο εγκατάστασης και εμπλουτίζουν τη λειτουργία του. Επομένως, φυσικοί και δυνητικοί χώροι λειτουργούν παράλληλα και αλληλοσυμπληρώνονται, δημιουργώντας μια νέου τύπου βιωματική εμπειρία ιδιωτικού και δημόσιου χώρου. Ο χώρος ως «αντικείμενο» παίρνει προσωρινή μορφή δια μέσου των ατόμων που το ενεργοποιούν τη συγκεκριμένη στιγμή, μέσα δηλαδή από έναν κοινωνικό δεσμό που δημιουργείται επί τόπου.

4.4 Μουσεία επόμενης γενιάς _

“Ο παλιός τοίχος με σοβά γίνεται ένας λαβύρινθος σφικτών και σπηλαιωδών χώρων με εναλλασσόμενες μοριακές συγκολλήσεις, ποικίλα στοιχειακά άτομα και ένα σχεδόν άπειρο βεληνεκές συναρπαστικών ρυθμών”

Spiller, Neil.

Digitaldreams. Architecture and the New Alchemic Technologies

Συνεκτικότητα δεν σημαίνει απλώς να συνδεθούν τα αντικείμενα μεταξύ τους, αλλά να δοθεί στους επισκέπτες η ευκαιρία να εστιάσουν στα ενδιαφέροντά τους με την επιδίωξη ενός διαδραστικού διαλόγου με το μουσείο. Αυτό είναι ένα σημαντικό βήμα στην ανάπτυξη από το παραδοσιακό μουσείο στο μουσείο του μέλλοντος, όπως η Hooper-Greenhill (1994) τονίζει «το μουσείο αλλάζει από ένα "μουσείο με γνώμονα τη συλλογή" σε "μουσείο με γνώμονα το κοινό" που προσπαθεί να συσχετίσει συγκεκριμένες ομάδες επισκεπτών και να επικεντρωθεί στους επισκέπτες, αντί των συλλογών που επισκέπτονται».

Η σημασία του παραδοσιακού μουσείου -ως ταξινομητής, έγκυρος κάτοχος και παραγωγός της γνώσης και πηγή του "δικαιώματος" ερμηνείας και προβολής της κοινωνίας μέσα από εκθέσεις βασισμένες στον τόπο - είναι ένα κτίριο.

Αντίθετα, το μουσείο του μέλλοντος θα είναι περισσότερο μια διαδικασία ή μια εμπειρία. Για αυτό δεν μπορεί πλέον να θεωρηθεί ότι για το ρόλο του μουσείου οι συλλογές είναι κεντρικής σημασίας - μάλλον, είναι οι άνθρωποι. Οι ψηφιακές τεχνολογίες καθιστούν αυτό δυνατό.

Από τη σκοπιά των νέων τεχνολογιών, η έμφαση θα δοθεί σε μουσεία ως συλλογές γνώσεων και όχι ως αντικειμένων. Μερικά μουσεία έχουν στρατολογήσει τη βοήθεια του κοινού τους - το Μουσείο Τέχνης του Σαν Φρανσίσκο υποκίνησε ένα έργο "word soup", στο οποίο οι βασικοί όροι για να περιγράψουν εικόνες παρέχονται από μη εξειδικευμένους εθελοντές, παρέχοντας έτσι καλύτερα αποτελέσματα αναζήτησης. Αυτό είναι μέρος της ανταλλαγής γνώσεων και της οικοδόμησης δεσμών, η οποία ενεργοποιείται από τις εξελίξεις στη τεχνολογία.

Οι οργανισμοί μνήμης και ειδικότερα τα μουσεία, αναζητούν διαρκώς νέους τρόπους εκμετάλλευσης των νέων τεχνολογιών, ώστε να είναι σε θέση να στηρίζουν και να ενδυναμώνουν την επικοινωνία του κοινού με τα πολιτιστικά αγαθά. Στην κατεύθυνση αυτή, οι Web2.0g τεχνολογίες προσφέρουν δυνατότητες για τη διάδοση της γνώσης και την αλληλεπίδραση μεταξύ των χρηστών μεταμορφώνοντας ριζικά τον ρόλο των μουσείων. Η αξιοποίηση της εικονικής πραγματικότητας έχει ξεκινήσει, για τα μουσεία, περισσότερο από μια δεκαετία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα του εικονικού αυτού περιβάλλοντος αποτελεί το Second Life, μέσα από το οποίο πραγματοποιούνται ορισμένες προσπάθειες για την αξιοποίηση των μουσείων, την επίλυση προβλημάτων, την αποτελεσματικότερη ανάδειξη του μέσα στο κοινωνικό "γίγνεσθαι". Τα μουσεία έχουν υιοθετήσει ένα νέο εξελισσόμενο ρόλο, όπου το κύριο στοιχείο είναι η συμμετοχή και η ύπαρξη νέων τρόπων επικοινωνίας μεταξύ των θεσμικών οργάνων και του κοινού.

Η μνήμη είναι η βάση της διαχείρισης της πληροφορίας. Κατά συνέπεια, τα θεσμικά όργανα της μνήμης πρέπει να επαναπροσδιορίσουν τη δομή τους και τις υπηρεσίες τους, καθώς η πληροφορία συνεχόμενα και δυναμικά μεταβάλλει τη δομή τους. Οι νέες τεχνολογίες επιτρέπουν καλή απεικόνιση και ψηφιοποίηση του αρχικού αντικειμένου. Η αξία ενός αντικειμένου δεν εξαρτάται πλέον από την πλατφόρμα του, αλλά από την ικανότητά του να επικοινωνήσει την αξία. Το παγκόσμιο διαδίκτυο τροποποιεί τη διαμόρφωση των θεσμών της μνήμης και το σενάριο στο οποίο υπάρχουν. Κάθε ίδρυμα δεν χαρακτηρίζεται πλέον από το κτίριο που καταλαμβάνει - ο τόπος στον οποίο βρίσκεται και πώς διαχειρίζεται

[9].

Ο όρος Web 2.0 (Ιστός 2.0), χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη "δευτέρα γενιά" υπηρεσιών του Παγκόσμιου Ιστού. Πρόκειται για τεχνολογία που θέτει ως επίκεντρο τον χρήστη, ο οποίος μπορεί να αλληλοεπιδρά με άλλους χρήστες, να παρεμβαίνει και να διαμορφώνει το περιεχόμενο ιστοσελίδων μέσω διαδραστικών εφαρμογών. Χαρακτηριστικές εφαρμογές του Web 2.0 είναι τα κοινωνικά μέσα (youtube), οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης (facebook, twitter κ.ά.) τα wiki, τα blog και πλήθος άλλων εφαρμογών. Μέσα από εξειδικευμένα εργαλεία, όπως η αναζήτηση (search), το tag, η παράθεση links ή το authoring, οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακό περιεχόμενο αλλά και να ανανεώσουν, να μοιραστούν ή να διαγράψουν το περιεχόμενο που δημιούργησαν. <http://www.epset.gr/el/con>

τις πληροφορίες του- τα όρια εξαφανίζονται.

Οι σχέσεις και τα όρια ανάμεσα στο δημόσιο και το ιδιωτικό είναι πολύπλοκες και ασαφείς. Οι επισημάνσεις του Richard Sennett στο έργο του «Η Τυραννία της Οικειότητας» αποκτούν σήμερα ιδιαίτερη σημασία καθώς η εκκούσια έκθεση των προσωπικών δεδομένων στο δημόσιο χώρο (facebook, κινητή, chat rooms), δεν έχει ιστορικό προηγούμενο. Αντίθετα λοιπόν από τα φαινόμενα, ο ενικός τρόπος ζωής αποτελεί σήμερα μάλλον πιο δύσκολη συνθήκη από την ανεύρεση ενός συλλογικού χώρου.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, πολλοί θεωρητικοί όπως οι Manuel de Sola Morales, Rem Koolhaas, Peter Sloderdijk αντιλαμβάνονται τη διαχείριση του δημόσιου χώρου ως μια πολύπλοκη και ευαίσθητη σχέση ανάμεσα σε εσωτερικά και εξωτερικά περιβάλλοντα, νοητικά, φυσικά, κοινωνικά. Ο μουσειακός χώρος είναι πράγματι σήμερα, ο κατεξοχήν χώρος διαπραγμάτευσης της σχέσης ανάμεσα στο εσωτερικό και εξωτερικό σύμπαν, το δημόσιο και τον ιδιωτικό χώρο, τον κοινωνικό και τον απομονωμένο τόπο.

Η ψηφιακή εποχή, υποστηρίζει ο Luigi Prestinenza Puglisi, χαρακτηρίζεται από τρία φαινόμενα: την εξαύλωση, την αισθητηριοποίηση και την πολυμεσοποίηση^[10] και τα ψηφιακά μέσα χαρακτηρίζονται από τρεις λέξεις – κλειδιά, προβολή, μεταβολή και προσομοίωση. Η εξαύλωση εκφράζεται πρωταρχικά με τη διαφάνεια, η αισθητηριοποίηση είναι η ικανότητα της κατασκευής να αλληλεπιδρά με τον έξω κόσμο και η πολυμεσοποίηση αντιπροσωπεύει την επιλογή της μεταμόρφωσης του κτιρίου σε έναν οργανισμό ικανό να μεταφέρει μηνύματα, χρησιμοποιώντας διάφορα μέσα και ενοποιώντας τα στη δομή του κτιρίου.

[10].
Prestinenza Puglisi, Luigi: Hyperarchitecture, Spaces in the electronic age, p. 7

Χαρακτηριστικά των Μουσείων της Επόμενης Γενιάς:

Κλίμακα_ ποικίλλουν σε μέγεθος και κλίμακα. Μπορούν να εκπροσωπηθούν μόνο τους ή με επεκτάσιμες εγκαταστάσεις και δεν υπάρχουν περιορισμοί χώρου. Έτσι, τα μουσεία μπορεί να εμφανίσουν αντικείμενα σε τοίχους, σε αίθουσες, ή με τη δημιουργία καινοτόμων προσεγγίσεων.

Περιβάλλον_ κάποια μουσεία εμφανίζουν τις εκθέσεις τους σε ένα ή δύο κτίρια, ενώ άλλα υπαίθρια. Είναι αξιοσημείωτο ότι το δεύτερο Μουσείο επόμενης γενιάς του Λούβρου, προσπαθεί να δημιουργήσει μια ρύθμιση παρόμοια με το πραγματικό μουσείο.

Ευελιξία και Εξέλιξη_ η αλλαγή είναι μια συνεχής διαδικασία στα μουσεία επόμενης γενιάς. Όλοι οι επισκέπτες πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι τα μουσεία εξελίσσονται πολύ γρήγορα σε αυτό το νέο περιβάλλον, ως εκ τούτου, από τη μία μέρα στην άλλη είναι πιθανό να δει κανείς ένα εντελώς διαφορετικό μουσείο, με διαφορετικό σχήμα, χώρους, δωμάτια, με περισσότερες ή λιγότερες συλλογές και εκθέσεις.

Πλούτος Μέσων Ενημέρωσης_ οι χρήστες εκτίθενται σε συνθήκες με υψηλή τεχνολογία. Μέσα από τρισδιάστατο γραφικό περιβάλλον, τα άτομα κάνουν χρήση τεχνολογικών πολυμέσων, ως εκ τούτου ενισχύεται η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, φυσικό και ψηφιακό.

Δέσμευση του επισκέπτη_ ο κύριος στόχος του κάθε μουσείου Επόμενης Γενιάς είναι να πείσει τους επισκέπτες του ότι πραγματικά αξίζει να αφιερώσουν λίγο χρόνο σε αυτό, να βιώσουν διάφορες καταστάσεις, και το πιο σημαντικό, να τους πείσει να επιστρέψουν ώστε να τους προσφέρει περισσότερες εμπειρίες.

Κοινωνική αλληλεπίδραση_ είναι χώροι όπου οι επισκέπτες έχουν πολλές ευκαιρίες για κοινωνική αλληλεπίδραση. Μετά την επίσκεψη σε μια έκθεση ή ένα γεγονός μέσα στο μουσείο, ο επισκέπτης μπορεί να χαλαρώσει σε ένα καφέ, ή σε ένα κατάστημα, να συναντήσει άλλους επισκέπτες, να ανταλλάξουν ιδέες και απόψεις για τις υπάρχουσες εκθέσεις, να συζητήσει για την τέχνη και γενικά να έρθει σε επαφή και με άλλους επισκέπτες.

Διάφοροι τύποι συλλογής_ τα άτομα μπορούν να επισκέπτονται

διαφορετικούς τύπους συλλογών, φυσικές και ψηφιακές συλλογές, με ή χωρίς φυσική παρουσία και χρονικό περιορισμό.

Η στόχευση του κοινού_ προσπάθεια να συγκεντρωθούν πληροφορίες σχετικά με τις ταυτότητες των επισκεπτών σε αυτά τα περιβάλλοντα. Γίνεται προσπάθεια, πέρα από τη μέτρηση του αριθμού των επισκεπτών που εισέρχονται και από την ενθάρρυνση των επισκεπτών να αφήνουν σχόλια στο βιβλίο επισκεπτών, υπάρχουν τρόποι που μέσω της τεχνολογίας και των κοινωνικών πλατφορμών το μουσείο μπορεί να μάθει περισσότερα για τους επισκέπτες του.

Καταλήγοντας, τα μουσεία του μέλλοντος θα έχουν χώρους – κόμβους που θα λειτουργούν ως χώρους στέγασης συλλογικότητας. Συλλογικότητες όμως, όχι με την έννοια κλειστών ομάδων με προδιαγεγραμμένους στόχους. Ροϊκοί χώροι, που θα αποτελούν κόμβους ενός ευρύτερου δικτύου θα λειτουργούν ως καταλύτες κοινωνικών σχέσεων, αποκτώντας έτσι διπλό ρόλο να στεγάσουν αλλά και να παράξουν αυτές τις συλλογικότητες.

Οι μονάδες/χώροι θα αποτελούνται από ένα σταθερό πλαίσιο χρήσεων, απαραίτητων για την λειτουργία της μονάδας, αλλά και από άλλες χρήσεις που πιθανώς να προκύψουν στην πορεία του (συν)σχεδιασμού με τους συμμετέχοντες. Το σταθερό πλαίσιο χρήσεων θα περιλαμβάνει βοηθητικούς χώρους, ηλεκτρολογικές/μηχανολογικές εγκαταστάσεις, καθώς και ένα ή περισσότερους χώρους ικανούς να φιλοξενήσουν πληθώρα διαφορετικών χρήσεων (προβολές, παραστάσεις, διαλέξεις, σεμινάρια, συζητήσεις).

Απλά παρέχοντας στο κοινό πρόσβαση στα δεδομένα είναι ανεπαρκές για την ικανοποίηση του στόχου της εκπαίδευσης του κοινού. Θα πρέπει να υπερβούν τα φυσικά τους όρια, να υιοθετήσουν νέες προοπτικές, να ενισχύσουν το ρόλο τους και να επιτρέπουν την περαιτέρω προώθηση των κοινωνικών δραστηριοτήτων τους.

Σύμφωνα με τον André Malraux «Ένα μουσείο χωρίς τοίχους έχει ανοίξει για εμάς και θα φέρει απεριόριστη αποκάλυψη του κόσμου της τέχνης από ότι προσφέρουν τα πραγματικά μουσεία εντός των τοίχων τους.»¹¹



[11].

Gaitanou P., Tsoubrakakou N., Web2.0, Second Life and Museums: visit or access to culture?"

[Εικ. 4.4.1].

Η πρόσκληση για την έκθεση: «Μουσείο Design Θεσσαλονίκης: 10 Χρόνια/ 10 Graphic Designers/10 Αφίσες»

5. [Ψηφιακά εργαλεία και μέσα/ Εισαγωγή οθόνης στο μουσειακό κάδρο]



[Εικ. 5.1].
The Beacon, encouraging
visitors to engage
within Gallery One
in Cleveland Museum
of Art

5.1 Η χρήση των "νέων μέσων" _

Τα νέα μέσα διαμορφώνουν την άποψή μας για τον κόσμο με έναν πρωτοφανή τρόπο. Ως «νέα μέσα ορίζουμε όλες τις ανακλύπτουσες τεχνολογίες που επηρεάζουν τις ποιοτικές αξίες της προσωπικής και της συνολικής μας ζωής», όπως τις όρισε ο Jackson στο βιβλίο *Reading Digital Culture*¹. Τα νέα μέσα δημιουργούν νέες προκλήσεις στη διαπραγμάτευση του νοήματος και παρέχουν νέους τύπους εμπειρίας και νέες μορφές παραγωγής και κατανάλωσης της τέχνης. Η μεγαλύτερη ίσως αλλαγή στον κόσμο των μέσων είναι το πέρασμα από την αναλογική στην ψηφιακή ζωή, γεγονός που προκάλεσε ρήξη στη σχέση του ανθρώπου με το χώρο και το χρόνο σε σχέση με τις προηγούμενες αντιλήψεις του ως κατά βάση αναλογικού όντος.

Την αλλαγή αυτή αφομοίωσαν τα μουσεία ως ζωντανοί οργανισμοί μέσα σε μία κοινωνία. Η πολλαπλή χρησιμότητα των ψηφιακών μέσων παρέχει τη δυνατότητα να εμπλέξουν το κοινό με νέους, πιο ανατρεπτικούς τρόπους, λειτουργώντας ως διαμεσολαβητές, οδηγοί και υποστηρικτές. Τα μέσα αυτά έχουν την ικανότητα να πετυχαίνουν έναν σημαντικό αριθμό στόχων σχετικά με την ερμηνεία του επισκέπτη, την εμπλοκή του στην έκθεση και φυσικά, τη διαδικασία κατασκευής νοήματος. Τα μουσεία είναι εκείνα που πρέπει να προβλέψουν τρόπους και εργαλεία με τα οποία οι επισκέπτες θα κάνουν τις δικές τους συνδέσεις που θα τους οδηγήσουν στην προσωπική κατασκευή νοήματος. Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν τη δυνατότητα να «ξαναγράψουν» το νόημα και τη σημασία των συλλογών, προωθώντας πολυσημικά μοντέλα για την ερμηνεία τους και βάζοντας στην άκρη τη γραμμική αφήγηση στις εκθέσεις.

Τα ψηφιακά μέσα έχουν εγγενή χαρακτηριστικά που βοηθούν το έργο του μουσείου, ανοίγοντας νέες διόδους επικοινωνίας τόσο με τους πραγματικούς όσο και με τους δυνητικούς επισκέπτες. Η χρήση τέτοιων μέσων στην έκθεση συνθέτει δημιουργικά, άνετα περιβάλλοντα που προωθούν την περιέργεια και την εμπλοκή των επισκεπτών μέσω της διάδρασης. Τα μέσα αναπτύσσονται με τέτοιο τρόπο ώστε να συνδυάζουν τις ανάγκες των επισκεπτών, των επιμελητών και των καλλιτεχνών, με στόχο πάντα τη δημιουργία μιας εμπειρίας.

Με δεδομένα λοιπόν, τη ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας, ενδιαφέρον έχει να γίνει αναφορά στο πώς ένας χώρος όπως το μουσείο πρώτον εντάσσει τέτοιες τεχνολογίες στην πρακτική του για να την εμπλουτίσει, κάνοντας πράγματα που δεν μπορούσε να κάνει αποτελεσματικά πριν και δεύτερον αξιοποιεί τις δυνατότητες των τεχνολογιών για να ανακαλύψει νέες πτυχές και κατευθύνσεις στην εμπειρία που προσφέρει, κάνοντας πράγματα που δεν υπολόγιζε πριν. Κατά συνέπεια η τεχνολογία και οι δυνατότητές της από μόνες τους έχουν μόνο θεωρητική αξία. Πραγματική αξία αποκτούν όταν εντάσσονται σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο, επηρεάζουν αλλά και επηρεάζονται από την πρακτική των ανθρώπων που λειτουργούν μέσα σ' αυτό. Στο κεφάλαιο αυτό θα εξετάσουμε τεχνολογίες όπως οι χωρο-ευαίσθητες εφαρμογές και τα εργαλεία ενδυνάμωσης των χρηστών. Η εξέταση των τεχνολογιών αυτών θα εστιάσει σε στοιχεία του σχεδιασμού και της χρήσης τους σε μουσείο, προκειμένου να αναδειχθεί πώς μπορούν οι τεχνολογίες αυτές να υποστηρίξουν με νέους τρόπους πρακτικές της μουσειοπαιδαγωγικής όπως η συμμετοχή, ο ενεργητικός ρόλος του επισκέπτη και η εξατομίκευση της πολιτισμικής εμπειρίας.

Σκοπός αυτού του κεφαλαίου, δεν είναι να αποτυπώσει εξαντλητικά όλες τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται σήμερα στα μουσεία. Με τον ρυθμό που αλλάζουν οι ψηφιακές τεχνολογίες σήμερα, η έμφαση στις εφαρμογές αυτές καθαυτές θα καθιστούσε αυτό το κεφάλαιο σύντομα παρωχημένο. Ωστόσο, η παρουσίαση ορισμένων κατηγοριών ψηφιακών τεχνολογιών με έμφαση στον σχεδιασμό και τη χρήση τους μπορεί να είναι ιδιαίτερα χρήσιμη, ανεξάρτητα από τις αλλαγές της ίδιας της τεχνολογίας. Αυτός ο προβληματισμός είναι πιο

[1].

Ο Jackson (2001) διευκρινίζει στις σημειώσεις του πως ως «τεχνολογίες νέων μέσων ορίζονται όλες οι τεχνολογίες που περιλαμβάνουν όλους τους τύπους υπολογιστή και άλλων συσκευών επικοινωνίας που χρησιμοποιούν μικροπεξεργαστές, ψηφιακό ήχο και βίντεο, τοπικά και παγκόσμια δίκτυα (όπως το Internet, intranets και το World Wide Web). Περιεχόμενο νέων μέσων μπορεί επίσης να βρεθεί σε παιχνίδια που επικοινωνούν, διαδραστικά κίосκια και άλλα περιβάλλοντα πολυμέσων, υψηλής τεχνολογίας εξοπλισμό παρακολούθησης, τηλεμετρικές συσκευές, έργα τέχνης που περιλαμβάνουν ή παράγονται με ψηφιακά μέσα, βιονικές συσκευές επικοινωνίας και ποικίλες συσκευές καταχώρησης, παραγωγής και αποθήκευσης για ηλεκτρονικό περιεχόμενο».

ουσιαστικός, γιατί σχετίζεται, όπως θα αναφερθεί και παρακάτω, με το πλαίσιο του μουσείου, και ειδικότερα αφορά θέματα όπως η σχέση του μουσείου με τον επισκέπτη, ο ρόλος του επισκέπτη και του μουσείου στη δημιουργία της μουσειακής εμπειρίας, ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού/ ξεναγού.

Συγκεκριμένα για να ενταχθεί μια τεχνολογία σε ένα πλαίσιο όπως αυτό του μουσείου θα πρέπει σε πρώτη φάση να ενταχθεί απαντώντας για παράδειγμα σε κάποιες ανάγκες του. Σε δεύτερη φάση, η τεχνολογία μπορεί να συμβάλει στο να ανακαλυφθούν νέες κατευθύνσεις στις πρακτικές του μουσείου αξιοποιώντας τις τεχνολογικές δυνατότητες. Αυτή η αλλαγή στην πρακτική ήταν δύσκολο να γίνει αντιληπτή παλιότερα, διότι το πιο διαδεδομένο μοντέλο μέσα από το οποίο προσέγγιζε το μουσείο το κοινό ήταν αυτό της επιτόπιας επίσκεψης.

Σήμερα, και μέσα από την ευρεία ψηφιοποίηση των συλλογών, το μοντέλο αυτό έχει εμπλουτιστεί με δράσεις που δεν αναιρούν αλλά συμπληρώνουν και εμπλουτίζουν την εμπειρία της επίσκεψης, επιτρέποντας για παράδειγμα στον επισκέπτη να μελετήσει από πριν κάποια έργα που τον ενδιαφέρουν, να δημιουργήσει κάτι δικό του παρεμβαίνοντας σε ένα διάσημο έργο. Ένας από τους πρώτους χώρους όπου ξεκίνησαν να εφαρμόζονται οι νέες τεχνολογίες στο μουσείο ήταν η διαχείριση των συλλογών και η τεκμηρίωση. Κατάλληλα σχεδιασμένα κι ενημερωμένα συστήματα πληροφοριών έχουν συνεισφέρει στον έλεγχο της ορολογίας, τη διατήρηση διεθνών προτύπων και την εύκολη αναζήτηση και ανάκτηση πληροφοριών για μεγάλες συλλογές.

Επιπλέον η ψηφιοποίηση των συλλογών έχει ανοίξει δρόμους τόσο για συνεργασίες μουσείων μεταξύ τους όσο και για συνεργασίες μουσείων και με άλλους φορείς. Η επικοινωνία μεταξύ διαφορετικών πολιτισμικών οργανισμών έχει μπει σε άλλες βάσεις με την χρήση των ψηφιακών μέσων. Ένας από τους σημαντικούς τομείς εφαρμογής των νέων τεχνολογιών στο μουσείο όμως, έχει να κάνει όχι μόνο με τη χρήση τους ως βοηθητικό εργαλείο στη διοργάνωση εκθέσεων, αλλά κυρίως με την οργανική ένταξή τους μέσα σε αυτές. Έτσι έχουμε εξάπλωση της χρήσης τους όχι μόνο για την παροχή πληροφοριακού υλικού για τα αντικείμενα, αλλά και για τη δημιουργία εμπειριών για τους επισκέπτες, τη προβολή άλλων πολιτισμών και την 'εμβύθιση' του κοινού σε αυτές.

Ακολουθώντας τις ευρύτερες κοινωνικές αλλαγές και το μεταλασσόμενο ρόλο του μουσείου, οι νέες τεχνολογίες έχουν στηρίξει νέους τρόπους επικοινωνίας με το κοινό του, δίνοντας μεγαλύτερες δυνατότητες επιλογής και συμμετοχής. Παράλληλα, η κοινωνία της πληροφορίας έχει βάσει σε νέες βάσεις τη σχέση επιμελητών και καλλιτεχνών.

5.2 Διαμόρφωση παραδοσιακών υπηρεσιών στη ψηφιακή εποχή _

Στη διαδικασία του εκσυγχρονισμού η υιοθέτηση των τεχνολογιών της πληροφορίας στο πεδίο των προσφερόμενων υπηρεσιών στα μουσεία είναι επιτακτική και καταλυτική.

Καίριο ζήτημα αποτελεί ο επαναπροσδιορισμός των λειτουργιών των πολιτιστικών οργανισμών υπό το πρίσμα των γενικότερων αλλαγών. Η παροχή υπηρεσιών βασίζεται πλέον στις εφαρμογές της τεχνολογίας κατά την οποία η δημιουργία, η κατανομή και ο χειρισμός της πληροφορίας και της γνώσης αποτελούν σημαντική πολιτιστική δραστηριότητα. Εκ παραλλήλου, έννοιες όπως "κυβερνοχώρος", "Διαδίκτυο" και "ψηφιακό περιεχόμενο" διαμορφώνουν μια νέα πραγματικότητα η οποία επιτρέπει στην πληροφορία να διακινηθεί μέσα σε όλα τα δίκτυα λόγω της ψηφιακής και άυλης μορφής της.

Οι ανάγκες των χρηστών είναι αυτές που πιέζουν τα μουσεία να διαμορφώσουν το έργο, τους στόχους και τις υπηρεσίες τους. Οι χρήστες ψάχνουν για πληροφορίες και υπηρεσίες αναγνωρίζοντας τις δικές τους ανάγκες. Επομένως, κάθε μουσείο, από τη στιγμή που άρχισε να αντιμετωπίζει διαφορετικά το περιεχόμενό του, θα πρέπει να παρέχει υπηρεσίες βασισμένες στις ανάγκες που έχει να εξυπηρετήσει και να αντιμετωπίσει τις ολοένα και αυξανόμενες προσδοκίες που διατρέχουν την παγκόσμια κοινότητα. Ο σχεδιασμός των υπηρεσιών πρέπει να αποτελεί στο εξής τον πυρήνα των λειτουργιών των πολιτιστικών οργανισμών και να έχει άμεση και έμμεση σχέση με τους ειδικά καταρτισμένους υπαλλήλους τους, όπως αρχιονόμους και μουσειολόγους.

Παρακάτω εκτίθενται οι παραδοσιακές υπηρεσίες που προσφέρουν στους χρήστες και επισκέπτες τα μουσεία, παρουσιαζόμενες σε αντιπαραβολή με τις αντίστοιχες ψηφιακές.

α. *Υπηρεσία εξυπηρέτησης χρηστών.* Ο σχεδιασμός και η παροχή της υπηρεσίας εξυπηρέτησης, πληροφόρησης και κατεύθυνσης χρηστών εκπληρώνει ευρύτερες ανάγκες και συνήθως αποτελεί την πρώτη επαφή του χρήστη με τον οργανισμό. Στην παραδοσιακή διάσταση, οι οργανισμοί διαθέτουν ένα γραφείο πληροφοριών (reception desk, inquiry desk, reference desk).

Η επιτόπια εξυπηρέτηση των χρηστών στους εν λόγω οργανισμούς αντικαταστάθηκε στην ψηφιακή διάσταση από το Εικονικό Γραφείο Πληροφοριών (Virtual Reference Desk). Σημαντικό είναι να αναφερθεί ότι οι απαντήσεις δημιουργούνται και υποστηρίζονται από το εξειδικευμένο ανθρώπινο δυναμικό του εκάστοτε οργανισμού για να μπορέσουν να διατεθούν.

β. *Υπηρεσία προώθησης της έρευνας.* Βασικό μέλημα είναι η υποστήριξη και η διευκόλυνση της έρευνας. Κάθε χρήστης επιθυμεί να εξοικειωθεί και να αυτονομηθεί μέσα στους εν λόγω οργανισμούς, αποκτώντας μάλιστα δεξιότητες για την ανάκτηση πληροφοριών. Στην παραδοσιακή διάσταση, η αναλυτική τεκμηρίωση του έντυπου υλικού, η συγκέντρωση βιβλιογραφίας, η υπόδειξη μιας στρατηγικής έρευνας, ο διάλογος και η συνεργασία μεταξύ του επιστημονικού προσωπικού και του ερευνητή, το δικαίωμα πρόσβασης και μελέτης από κοντά των πολιτιστικών αντικειμένων ενός μουσείου είναι ενδεικτικά επιθυμητές ενέργειες εκ μέρους των εν λόγω οργανισμών.

Στην ψηφιακή διάσταση, η δημιουργία εφαρμογών και η ομαδοποίηση τους με θεματική διάταξη, η συγκέντρωση υλικού σε ψηφιακές βάσεις δεδομένων και σε ηλεκτρονικά περιοδικά, η συνάθροιση ψηφιακών πηγών και η παροχή όλων αυτών μέσω του διαδικτύου εντός και εκτός του μουσειακού χώρου προς κάθε ενδιαφερόμενο, είναι ενέργειες των εν λόγω οργανισμών προς εξυπηρέτηση των χρηστών. Πολλοί οργανισμοί αφοσιώνονται στο αίτημα των χρηστών να βρίσκουν για αυτούς υλικό σε οποιαδήποτε μορφή.

γ. *Υπηρεσία κοινοποίησης του έργου των οργανισμών.* Απαραίτητη είναι πλέον η δυνατότητα πρόσβασης στο δημόσιο χώρο των μουσείων. Το κοινό των οργανισμών αυτών θέλει να μαθαίνει για τις δραστηριότητες, τα εγχειρήματα, το νέο υλικό των συλλογών τους. Στην παραδοσιακή διάσταση, η υπηρεσία αυτή μπορεί να πραγματοποιηθεί με δημοσιεύματα, οδηγούς ή φυλλάδια που περιέχουν πληροφορίες για τις υπηρεσίες και τις δραστηριότητες που προσφέρονται.

Στην ψηφιακή διάσταση, οι ιστοσελίδες των οργανισμών είναι ο συνδεδεμένος κρίκος και το μέσο επικοινωνίας και ενημέρωσης με το κοινό τους. Επιπλέον, οθόνες διεπαφής στο χώρο εισόδου του μουσείου μπορεί να περιέχουν αυτοματοποιημένο κατάλογο, εικονική ξενάγηση στο χώρο τους, βάσεις δεδομένων, ψηφιοποιημένο υλικό, συνδέσεις (links) με άλλες ιστοσελίδες, την υπηρεσία Συχνών Ερωτήσεων, νέα για εκδηλώσεις και εκπαιδευτικά προγράμματα.

δ. *Υπηρεσία υποστήριξης εκπαίδευσης και προώθησης της ψυχαγωγίας.* Το μουσείο είναι ένα κέντρο που προωθεί την πνευματική καλλιέργεια. Στην παραδοσιακή διάσταση, ενέργειες των οργανισμών μπορούν να αποτελούν η προώθηση της ψυχαγωγίας και του δημιουργικού διαβάσματος μέσα από ομίλους, εκδηλώσεις, γιορτές, διοργάνωση διαγωνισμών, εκπαιδευτικά προγράμματα, ομιλίες, σεμινάρια.

Στην ψηφιακή διάσταση, χρήστες ανεξαρτήτως ηλικίας, μπορούν να λαμβάνουν μέρος σε κύκλους μαθημάτων ή σεμιναρίων εξ αποστάσεως που οργανώνουν οι εν λόγω οργανισμοί, με τη βοήθεια της τηλεδιάσκεψης και του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Επιπλέον, ηλεκτρονικά παιχνίδια εκπαιδευτικού χαρακτήρα έχουν αρχίσει να προβάλλονται και να εισάγονται σε τέτοιους χώρους.

ε. *Υπηρεσία πρόσβασης.* Τα μουσεία θα πρέπει να διαθέτουν μια πολιτική πρόσβασης που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των οργανισμών αυτών και των χρηστών τους. Στην παραδοσιακή διάσταση, η πρόσβαση εξαρτάται από την πολιτική προστασίας του υλικού, το επίπεδο της πρόσβασης, τη φυσική κατάσταση των τεκμηρίων και των αντικειμένων.

Στην ψηφιακή διάσταση, ένα σημαντικό κομμάτι της υπηρεσίας αυτής είναι η πρόσβαση σε πολύγλωσσες και πολύμορφες πηγές πληροφόρησης. Οι χρήστες σήμερα αναζητούν ποικιλόμορφο υλικό, όπως φωτογραφίες, χάρτες, ηχητικά ντοκουμέντα, βίντεο. Επιπροσθέτως, δεν παραμένουν στα κείμενα μιας συγκεκριμένης χώρας αλλά επιθυμούν να εκτεθούν σε μια πληθώρα ιδεών, εμπειριών και απόψεων από διαφορετικές χώρες. Ένα άλλο σημαντικό κομμάτι της υπηρεσίας αυτής είναι η προσβασιμότητα. Οι χρήστες πλέον βασίζονται στη δυνατότητα ανάκτησης πληροφοριών, ψηφιοποιημένων αντικειμένων, ηλεκτρονικών βιβλίων μέσα από εφαρμογές είτε για ερευνητικούς, είτε για άλλους λόγους.

στ. *Υπηρεσία ξενάγησης.* Οι πληροφορίες σχετικά με την ξενάγηση προοιχεάζουν θετικά τον επισκέπτη που επιθυμεί να προσεγγίσει τους οργανισμούς αυτούς και να τους γνωρίσει, για να μπορέσει στη συνέχεια να τους χρησιμοποιήσει. Στην παραδοσιακή διάσταση, οι εν λόγω οργανισμοί δημιουργούν ένα ευέλικτο πρόγραμμα ξενάγησης.

Στην ψηφιακή διάσταση, αφορά τον εσωτερικό χώρο, τα μουσεία προσανατολίζονται στην ικανοποίηση των επισκεπτών τους μέσα από τη δυνατότητα αυτόνομης ακουστικής ξενάγησης με τη βοήθεια μιας ακουστικής συσκευής, βάσει της οποίας ο επισκέπτης ακούει πολλές σημαντικές πληροφορίες για τα έργα τέχνης που εκτίθενται στα μουσεία. Με τον τρόπο αυτόν, έχοντας μαζί του τον «προσωπικό του ξεναγό», αυτονομείται και μπορεί να προσαρμόσει την ξενάγηση ανάλογα με τους στόχους και τις προτεραιότητές του, και αναλόγως να δει και να κινηθεί στους χώρους του μουσείου.

[2].

Ανδρέου Ιωάννα, "Οι παραδοσιακές και ψηφιακές υπηρεσίες στις βιβλιοθήκες, στα αρχεία και στα μουσεία", σελ.4

Συνοψίζοντας διαπιστώνουμε ότι οι οργανισμοί αυτοί δεν παραμένουν αμέτοχοι των κοινωνικών εξελίξεων, αλλά αφογκράζονται τις ανάγκες του κοινού τους και προσαρμόζονται στις νέες απαιτήσεις με γνώμονα το ρόλο και τους στόχους του ίδιου του οργανισμού.

5.3 Εργαλεία τεκμηρίωσης και επικοινωνίας/ Ψηφιακά Πολιτιστικά Προϊόντα_

Η ενότητα καταδεικνύει πώς τα χαρακτηριστικά του μουσείου ως χώρου μέσα στον οποίο αναμένεται να ενεργήσει ο επισκέπτης μπορούν να διαμορφώσουν τη χρήση της τεχνολογίας και τα χαρακτηριστικά της. Τα εργαλεία στη διάθεση των πολιτιστικών Οργανισμών διαχωρίζονται σε ψηφιακά εργαλεία τεκμηρίωσης (ΨΕΤ) και σε ψηφιακά εργαλεία επικοινωνίας (ΨΕΕ). Τα ΨΕΤ αφορούν περισσότερο στο επιστημονικό έργο της ερμηνείας, συντήρησης, ψηφιοποίησης και γενικότερα της διαχείρισης των πολιτισμικών αγαθών, ενώ τα ΨΕΕ αφορούν στο έργο της διάδοσης των πολιτισμικών αγαθών, διευκολύνοντας την πρόσβαση του κοινού σε αυτά.

Τα τελευταία χρόνια, έπειτα από οδηγία της Ευρωπαϊκής Ένωσης (European Union & Comité des Sages, 2011), χρηματοδοτήθηκαν, κυρίως μέσω του Εθνικού Στρατηγικού Πλαισίου Αναφοράς (ΕΣΠΑ), πολλά έργα τα οποία μπορούν να θεωρηθούν ΨΕΕ. Φορείς Αυτοδιοίκησης και πολιτιστικοί Οργανισμοί απέκτησαν μια πρώτη δική τους διαδικτυακή παρουσία και πολλαπλασίασαν τη δυνατότητα πρόσβασης από απόσταση του κοινού στα πολιτισμικά αγαθά τους εντάσσοντας τα νέα ψηφιακά εργαλεία στην επικοινωνιακή στρατηγική του ίδιου του Οργανισμού, προσαρμοσμένη στις ιδιαιτερότητές τους.

Ως Ψηφιακά Πολιτιστικά Προϊόντα (ΨΠΠ) περιγράφονται αυτόνομα λογισμικά τα οποία μπορούν να ενταχθούν στα μουσεία μέσω ψηφιακής διανομής (digital distribution) και να προσφέρουν μια διαδραστική εμπειρία μέσω των διαφόρων ψηφιακών συσκευών, τις οποίες έχει στη διάθεσή του ο επισκέπτης. Πρόκειται για προϊόντα που σκοπό έχουν να αναδείξουν μια συγκεκριμένη θεματική της πολιτισμικής κληρονομιάς αξιοποιώντας τις σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες απεικόνισης, με στόχο την αύξηση του αριθμού και του ενδιαφέροντος του κοινού και δημιουργώντας νέες συνθήκες για μια πολιτισμική επίσκεψη.

Τα ΨΠΠ είναι δυνατόν να ενισχύσουν τη διάδραση του κοινού αρχικά, καλλιεργώντας νέου τύπου δεξιότητες, όπως την αναζήτηση και αξιολόγηση μιας πληροφορίας, ή τη μοντελοποίηση διάφορων επιλογών σε υπολογιστή, και καθιστώντας τη μελέτη του πολιτισμού και της ιστορίας θέμα ενεργού συμμετοχής, σε αντίθεση με την απλή κατανάλωση πληροφοριών. Επιπλέον, ενσωματώνουν το στοιχείο της αφήγησης και δημιουργούν ψηφιακούς χώρους που δύνανται να προσδώσουν μια παιγνιώδη μορφή στη μάθηση. Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι τα ΨΠΠ προκαλούν και επαυξάνουν τη φυσική παρουσία των χρηστών στα πολιτισμικά αγαθά, καθώς πολλές φορές λειτουργούν ως κίνητρα για την επόμενη επίσκεψη σε έναν τόπο ή ένα μνημείο. Δύο από τις κατηγορίες των ψηφιακών εφαρμογών, οι οποίες αποτελούν ΨΠΠ, είναι οι Εικονικές Περιηγήσεις (ΕΠ) και οι Εικονικοί Ξεναγοί (ΕΞ). Αυτές απευθύνονται τόσο σε χρήστες του διαδικτύου -απομακρυσμένους επισκέπτες-, όσο και σε φυσικούς επισκέπτες ενός μουσειακού χώρου.

Οι Εικονικές Περιηγήσεις αποτελούν εφαρμογές, ενισχυμένες με διαδραστικούς χάρτες, με διάφορα πολυμέσα και εμβυθιστικές τεχνολογίες απεικόνισης, όπως είναι τα σφαιρικά πανοράματα, με σκοπό να ενισχύσουν την εμπειρία των χρηστών τους. Μία εικονική περιήγηση επιτρέπει στους χρήστες να εξερευνήσουν με πολλαπλές παραμέτρους τόπους πολιτισμικού ενδιαφέροντος καθώς και να συνδεθούν διάφοροι πολιτισμικοί χώροι.

Οι Εικονικοί Ξεναγοί αποσκοπούν στο να προσφέρουν μια πρόσθετη εμπειρία στους επισκέπτες. Πρόκειται για τεχνολογικά εξελιγμένα λογισμικά που εκτελούνται στις κινητές συσκευές των επισκεπτών. Αυτές οι δυνατότητες ενισχύονται και με τη χρήση podcasts⁴, Web 2.0 Τεχνολογίες, τα οποία είναι

[3].

Παννακίδης Αλ. «Οι ψηφιακές τεχνολογίες ως εργαλεία στη διάθεση της τοπικής κοινωνίας», σελ.2

[4].

Βλ. [https://learn20.wikispaces.com/Web+2.0\(%CE%BA%CE%B5%CE%AF%CE%B-C%CE%B5%CE%B-D%CE%BF\)/](https://learn20.wikispaces.com/Web+2.0(%CE%BA%CE%B5%CE%AF%CE%B-C%CE%B5%CE%B-D%CE%BF)/)

σύνολα πολυμεσικών αρχείων υπό τη μορφή σειριακών εκπομπών – ακουστικών ή οπτικοακουστικών – για αναπαραγωγή σε φορητές συσκευές όπως MP3 players, «έξυπνα» τηλέφωνα. Συσκευές, με τη χρήση διαφόρων αισθητήρων, εντοπίζουν την τοποθεσία και γωνία θέασης ενός παρατηρητή με αποτέλεσμα τη δυνατότητα προβολής του κατάλληλου περιεχομένου ή της ηχητικής αφήγησης, σε σχέση με το πού βρίσκεται και προς τα πού κοιτάει ο επισκέπτης (γεωεντοπισμός). Σε περίπτωση που ο χρήστης της εφαρμογής χρησιμοποιεί την κάμερα της συσκευής του, είναι δυνατή η προβολή του πολυμεσικού περιεχομένου μέσα στη «ζωντανή» εικόνα που προβάλλεται στην οθόνη της συσκευής (επαυξημένη πραγματικότητα).

Οι δύο αυτές τεχνολογίες, γεωεντοπισμός και επαυξημένη πραγματικότητα, μπορούν να ενισχύσουν το στοιχείο της προσωποποιημένης εξερεύνησης ενός χώρου, ενώ, ενσωματώνοντας εκπαιδευτικά σενάρια υπό τη μορφή ψηφιακών παιχνιδιών, οι εικονικοί ξεναγοί μπορούν να αποτελέσουν και από μόνοι τους κίνητρα ώστε να επισκεφτεί κάποιος έναν μουσειακό χώρο.

Παράδειγμα αποτελεί η προσπάθεια για τη δημιουργία ενός ΨΠΠ, ο Εικονικός Ξεναγός της Ακρόπολης, ενταγμένη σε μια εθνική στρατηγική για την αξιοποίηση του πολιτιστικού αποθέματος, συμπεριλαμβανομένης και της «Εικονικής Περιήγησης των μνημείων της Ακρόπολης», βρίσκεται σε εξέλιξη, που ειδικεύεται στη δημιουργία ΨΠΠ, και το ΥΠΠΟΑ.

Το θέμα της σχέσης του μουσείου με διαφορετικές ομάδες κοινού αποτελεί ήδη από την περίοδο ανάπτυξης της Νέας Μουσειολογίας μία πρόκληση για κάθε οργανισμό. Η ψηφιακή τεχνολογία δίνει δυνατότητες στα μουσεία να ανταποκριθούν στην πρόκληση μέσω βασικών της χαρακτηριστικών, όπως είναι οι διαφορετικοί τύποι παρουσίασης (κείμενο, ήχος, εικόνα, 3d κατασκευές), τα διαφορετικά επίπεδα πληροφορίας και οι διαφορετικοί τρόποι πρόσβασης στην πληροφορία.

Όλα τα παραπάνω αποτελούν ευέλικτα εργαλεία που δίνουν στο μουσείο τη δυνατότητα να καλύψει τις ανάγκες διαφορετικών επισκεπτών. Οι ψηφιακές τεχνολογίες περιλαμβάνουν μία ευρεία ποικιλία συστημάτων και συσκευών μέσα στο μουσείο, οι οποίες είναι, το Διαδίκτυο που προσφέρει πρόσβαση σε ψηφιακές πηγές και βάσεις δεδομένων, Πολυμεσικό υλικό που περιλαμβάνει οπτικοακουστικό υλικό, εικόνες, βίντεο, ήχο, φωτογραφία, Επικοινωνία μέσω υπολογιστών, που σχετίζεται με φόρουμ συζητήσεων, Τεχνολογίες παρουσίασης, που περιλαμβάνουν ψηφιακές προβολές, Προσομοιώσεις και μοντέλα που επιτρέπουν τη διάδραση σε αληθινά περιβάλλοντα, Μικρόκοσμοι και παιχνίδια που παρέχουν μία επέκταση της προσομοίωσης πάνω σε ένα συγκεκριμένο σενάριο και Εργαλεία οπτικοποίησης που παρουσιάζουν δεδομένα με οπτικό τρόπο.

Το συνέδριο eCAADe 2006 είχε ως κεντρικό θέμα το ζήτημα των «χώρων επικοινωνίας/επικοινωνίας χώρων»⁵ και προς την κατεύθυνση αυτή προσπάθησε να διερευνήσει πως οι χωρικές αναπαραστάσεις και οι χωρικές εμπειρίες επικοινωνούν, κάνοντας χρήση ΤΠΕ και νέων μέσων όπως υπολογιστικές εφαρμογές στατικών και δυναμικών αναπαραστάσεων, χωρικές αναπαραστάσεις που βιώνονται από τον επισκέπτη μέσω διαφόρων τύπων συστημάτων διεπαφής και χώροι οπτικοποίησης πληροφοριών (Information (visualization) spaces). Άλλο ένα ζήτημα που διερευνήθηκε ήταν η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την δημιουργία χώρων για επικοινωνία, δηλαδή η υποστήριξη επικοινωνίας μέσα στο χωρικό πλαίσιο τεχνολογικά διαμεσολαβημένων περιβαλλόντων (mediated spaces), όπως πολυχρηστικά δυναμικά περιβάλλοντα (Collaborative virtual environments) και υβριδικά τεχνολογικά διαμεσολαβημένες χωρικές εμπειρίες, που παρέχονται από συστήματα ενισχυμένης ή μικτής πραγματικότητας.

Τα παραπάνω υιοθετούνται σε διάφορα μέσα και εφαρμόζονται στα μουσεία ως ψηφιακές πλατφόρμες επικοινωνίας με το κοινό. Στο σημείο αυτό πρέπει να

[5].

"Time-Based Media as a means to enhance spatial environmental perception: Teaching case studies in Greece", Πρακτικά του 19ου Διεθνούς Συνεδρίου eCAADe

διευκρινιστεί ότι με τον όρο «πλατφόρμα» εννοούμε ένα μέσο δια του οποίου δημοσιεύεται ή ανταλλάσσεται πληροφορία ή περιεχόμενο και διαχωρίζονται σε δύο κατηγορίες, πλατφόρμες που χρησιμοποιούνται στην έκθεση και κοινωνικές πλατφόρμες. Και στις δύο περιπτώσεις ωστόσο, εξετάζουμε μέσα που χρησιμοποιούνται στο χώρο του μουσείου.

Σε όλες τις περιπτώσεις τα νέα μέσα έχουν στόχο την ενίσχυση ή επέκταση της υπάρχουσας χωρικής εμπειρίας και την υποστήριξη διαπροσωπικής διαμεσολαβημένης επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων που υπάρχουν και κινούνται μέσα σε αυτά.

5.4 Ψηφιακές τάσεις στο μουσειακό περιβάλλον_

Ανακύπτουσες τεχνολογίες που θεωρούνται κλειδιά στο μουσειακό περιβάλλον για το άμεσο μέλλον μπορούμε να τις εντάξουμε σε τρεις χρονικές περιόδους, τον βραχυπρόθεσμο ορίζοντα (πρώτος χρόνος 2011), τον μεσοπρόθεσμο (επόμενα 2-3 χρόνια) και τον μακροπρόθεσμο.

Ο βραχυπρόθεσμος ορίζοντας περιλαμβάνει τα tablets και τις εφαρμογές για κινητές συσκευές που δίνουν την ευκαιρία στα μουσεία να σχεδιάζουν εμπειρίες φτιαγμένες για το φυσικό χώρο του μουσείου και αποτελούν ιδανικά εργαλεία για μαθησιακές ευκαιρίες. Ο μεσοπρόθεσμος περιλαμβάνει την επαυξημένη πραγματικότητα και τις ηλεκτρονικές εκδόσεις. Η επαυξημένη πραγματικότητα θα δημιουργήσει μία γέφυρα μεταξύ αντικειμένων, ιδεών και επισκεπτών, ενώ οι ηλεκτρονικές εκδόσεις κάνουν εύκολη την ανανέωση περιεχομένου και δίνουν τη δυνατότητα στο μουσείο να μοιραστεί το περιεχόμενο εύκολα και να έρθει σε επαφή με εντελώς διαφορετικό κοινό. Ο μακροπρόθεσμος, τέλος, αφορά την ψηφιακή διατήρηση και τα έξυπνα αντικείμενα. Η ψηφιακή διατήρηση δεν είναι καινούριο θέμα θεωρητικά. Πρακτικά όμως είναι, εφόσον τα μουσεία πρέπει να επιτύχουν τη μακροπρόθεσμη διατήρηση της ψηφιοποιημένης συλλογής τους. Τα έξυπνα αντικείμενα είναι μια κατηγορία μικρών συσκευών με ένα μοναδικό αναγνωριστικό στοιχείο, μπορούν να περιλαμβάνουν κομμάτια πληροφορίας και να δίνουν αυτές της πληροφορίες, μετά από αίτημα, μέσω οπτικών ή ηλεκτρομαγνητικών συχνοτήτων.

Οι αυξανόμενες πειραματικές εφαρμογές της νέας τεχνολογίας έχουν εισαγάγει ενδιαφέροντα και πρωτότυπα ζητήματα για το ρόλο και την εικόνα των μουσείων στην κοινωνία της πληροφορίας. Αυτά τα εργαλεία όμως, θα μπορέσουν να υπηρετήσουν ουσιαστικά τους πολιτισμικούς οργανισμούς, μόνο όταν συνδυαστούν με βαθιά κατανόηση της ιδιαίτερης φυσιογνωμίας και των στόχων τους. Στη συνέχεια αυτού του κεφαλαίου θα γίνει αναφορά σε είδη τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται σε μουσειακούς χώρους συνυπάρχοντας με τα εκθέματα και εξελίσσοντας τις μουσειακές δραστηριότητες.

Κινητές και χωροευαίσθητες συσκευές. Το τελευταίο διάστημα υπάρχει έντονη δραστηριότητα παγκοσμίως γύρω από τη χρήση φορητών συσκευών ή συσκευών χειρός για τους επισκέπτες που επισκέπτονται εκθέσεις μουσείων. Τα σχετικά προγράμματα στηρίζουν την ανεξάρτητη κίνηση του επισκέπτη στο χώρο, χωρίς αυτός να μένει καθλωμένος μπροστά από μία οθόνη υπολογιστή. Είναι εύκολο να φανταστούμε τις δυνατότητες που μπορούν στο μέλλον να προσφέρουν καλοσχεδιασμένα προγράμματα σε διαφορετικά επίπεδα πληροφορίας, ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και το προφίλ του κάθε χρήστη, και που συνδυάζουν την επικοινωνία μεταξύ των μελών μίας ομάδας επισκεπτών στο μουσείο, μεταξύ επισκεπτών και προσωπικού ή ειδικών, ή και μεταξύ εικονικών και πραγματικών επισκεπτών.

Οι εφαρμογές που έχουν σχεδιαστεί για χρήση μέσα στον χώρο του μουσείου σήμερα, φιλοξενούνται κυρίως σε κινητές συσκευές και διακρίνονται σε εφαρμογές για κινητά και σε χωρο-ευαίσθητες εφαρμογές. Οι πρώτες είναι απλώς εφαρμογές που μπορούν να λειτουργήσουν σε ένα έξυπνο κινητό ή tablet, ενώ οι δεύτερες λαμβάνουν υπόψη τους τη θέση του χρήστη στον χώρο και λειτουργούν μόνο στον χώρο για τον οποίο σχεδιάστηκαν.

Το κεφάλαιο αυτό εστιάζει κυρίως στη διάδοση εφαρμογών και σε άλλες διαδεδομένες σήμερα χρήσεις της τεχνολογίας στα μουσεία όπως εργαλεία εξατομίκευσης, δεδομένα μεγάλου όγκου για την ανάλυση της πολιτισμικής εμπειρίας, εργαλεία ενδυνάμωσης τελικών χρηστών, που σχετίζονται άμεσα ή έμμεσα με την εξάπλωση των κινητών συσκευών. Ωστόσο, όπως θα φανεί από τα παραδείγματα που θα αναλύσουμε στη συνέχεια, το πώς θα αξιοποιηθούν τέτοιες εφαρμογές εξαρτάται τόσο από τον σχεδιασμό τους όσο και από την ένταξή τους σε μουσειοπαιδαγωγικές δράσεις.

Ενδιαφέρουσες πειραματικές εφαρμογές για επικοινωνία μεταξύ χρήστη και υπολογιστή συνεχώς αυξάνονται, αλλά δεν έχουν ακόμα τύχει ευρείας εφαρμογής στο χώρο του πολιτισμού. Παράδειγμα αποτελεί το KiddyFace που σχεδίασε ο Slavko Milekic, ένα ψηφιακό περιβάλλον διεπαφής το οποίο βασίζεται σε οθόνη αφής και στηρίζει μία πιο φυσική επικοινωνία μεταξύ παιδιών και υπολογιστή. Ωστόσο, έχει εφαρμοστεί μόνο σε ένα μουσείο τέχνης, το Speed Art Museum στο Louisville της Αμερικής, πιθανόν λόγω της αντίστασης πολλών παραδοσιακών επιμελητών στην ιδέα χειρισμού και επέμβασης ακόμα και στα ψηφιακά αντίγραφα των πρωτότυπων έργων τέχνης. Ο σχεδιαστής του KiddyFace σχεδίασε ένα περιβάλλον στον υπολογιστή που επιτρέπει στα παιδιά να χειρίζονται με πολλαπλούς τρόπους και να επεμβαίνουν σε ψηφιακά αντίγραφα έργων τέχνης, δημιουργώντας μία εντελώς προσωπική σχέση μαζί τους. Αυτό επιτυγχάνεται με αλλαγές σε τρεις βασικές περιοχές χρήσης της πληροφορικής: τη *θέση*, για παράδειγμα μεταφορά των υπολογιστών από το γραφείο στο πάτωμα, το *είδος της διάδρασης*, για παράδειγμα επιλογή των ψηφιακών αντικειμένων με απλή αφή, και τη *δομή του περιεχομένου*, όπως τη μετατροπή της χρήσης αρχείων και φακέλων σε έννοιες πιο οικείες με το κοινωνικό περιβάλλον των παιδιών.

[Εικ. 5.4.1].

Οθόνες για τη σύνθεση των κομματιών του γλυπτού του Moore από το πρόγραμμα Kiddyface, όπως χρησιμοποιήθηκε στο Speed Art Museum, Louisville Αμερικής



Μία άλλη πειραματική εφαρμογή του ίδιου ερευνητή στηρίζεται στην καταγραφή των κινήσεων της ματιάς του χρήστη. Έτσι για παράδειγμα, όταν ο χρήστης εστιάζει για λίγα δευτερόλεπτα σε ένα μέρος της οθόνης ή σε ένα ψηφιακό αντικείμενο, κινητοποιεί μία αντίστοιχη ενέργεια μέσω ενός αισθητήρα που είναι τοποθετημένος σε ένα απλό ζευγάρι γυαλιών. Στην προσπάθεια να στηρίξουν την εύκολη κι ανεξάρτητη παροχή πληροφοριών στους επισκέπτες καθώς αυτοί περιηγούνται στο χώρο, κάποιες πειραματικές εφαρμογές επικεντρώνονται σε νέα μέσα που μπορούν να φορεθούν. Έτσι για παράδειγμα, μία ομάδα από το εργαστήριο MIT πειραματίζεται με ηλεκτρονικές συσκευές τέτοιου τύπου και κρύβουν την κεντρική μονάδα επεξεργασίας του υπολογιστή και άλλα απαραίτητα εξαρτήματα σε ένα ελαφρύ σακίδιο που μπορεί να κουβαλάει ο επισκέπτης κατά τη διάρκεια της επίσκεψης του. Παράλληλα, μία μικρή ειδική κάμερα που συνδέεται με ακουστικά που φοράει στο κεφάλι του ο επισκέπτης προβάλλει επεξηγηματικό κι ερμηνευτικό υλικό για τα εκθέματα που βλέπει μπροστά του. Το ενδιαφέρον σε αυτήν την εφαρμογή, που βρίσκεται σε πειραματικό στάδιο, είναι ότι προσπαθεί να προσαρμόσει το περιεχόμενο του προγράμματος ανάλογα με τον τύπο των επισκεπτών. Έχει δηλαδή, ενσωματώσει ένα σύστημα που καταγράφει την πορεία των επισκεπτών στο χώρο, τις στάσεις που κάνουν μπροστά από τα εκθέματα και το χρόνο που αφιερώνουν στο καθένα, ώστε, χρησιμοποιώντας πολύπλοκους αλγόριθμους, να μπορέσει να τους κατατάξει σε κάποιες απλές κατηγορίες, όπως για παράδειγμα επισκέπτες με επιφανειακό, με επιλεκτικό ή με βαθύ ενδιαφέρον για τα εκθέματα, και στη συνέχεια αυτόματα να επιλέξει και να προσαρμόσει το περιεχόμενο της εφαρμογής ανάλογα με τα ενδιαφέροντα τους. Στην ουσία, από τις πιο γοητευτικές δυνατότητες που προσφέρει στους επαγγελματίες του μουσείου και τους διοργανωτές εκθέσεων είναι η στενή και ταυτόχρονη σύνδεση πραγματικού και εικονικού, εκθεμάτων και ερμηνευτικού υλικού και η δυνατότητα προσαρμογής και αλλαγής αυτού του πληροφοριακού υλικού.

Μία ακόμη πειραματική εφαρμογή που επίσης εξερευνά τη σχέση πραγματικών, εικονικών επισκεπτών και διαδραστικών τρόπων μετάδοσης πληροφοριών για τα μουσειακά εκθέματα είναι το πρόγραμμα DinoHunter για μουσεία φυσικής ιστορίας. Αυτή σχεδιάζεται από δύο γερμανικά εργαστήρια, το Büro für Interaktion και το τμήμα Digital Storytelling του Computer Graphics Centre.

Το πρόγραμμα που σχεδιάζουν έχει την ιδέα της επίσκεψης στο μουσείο με τη μορφή ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού, το οποίο βασίζεται στις επιστημονικές πληροφορίες για τους δεινόσαυρους (σε αυτή τη φάση το πρόγραμμα δοκιμάζεται στο Μουσείο Παλαιοντολογίας Senckenberg στη Γερμανία), αλλά συνδυάζει παράλληλα διαφορετικές τεχνικές αφήγησης, όπως δραματοουργικά στοιχεία ταινιών, παραμυθιών ή θεατρικών παιχνιδιών, και στοιχεία ‘εμβύθισης’ για να κάνει τη μάθηση πιο αποτελεσματική. Οι επισκέπτες μπορούν να συμμετάσχουν στο παιχνίδι και να έχουν πρόσβαση στις σχετικές πληροφορίες με διαφορετικά ηλεκτρονικά εξαρτήματα, όπως φορητές συσκευές που



[Εικ. 5.4.2].

Σκηνή του προγράμματος DinoExplorer, όπου η συσκευή χειρός επιτρέπει στον επισκέπτη να συμπληρώσει την εικόνα του δεινόσαυρου με προσθήκη μνών, δέρματος κλπ

συνδυάζουν τις ψηφιακές πληροφορίες με τα πραγματικά εκθέματα σε ένα περιβάλλον 'μεικτής πραγματικότητας', ή σταθερούς σταθμούς πληροφόρησης στους οποίους μπορούν να παραπέμπουν οι φορητές συσκευές. Έτσι, ένα στοιχείο του προγράμματος, το DinoExplorer επιτρέπει στους επισκέπτες να δουν στη φορητή ψηφιακή συσκευή τους εικονικές τρισδιάστατες ταινίες που δείχνουν πώς αυτός ο δεινόσαυρος ανέπνεε ή πώς έμοιαζε με την προσθήκη των μυών και των άλλων στοιχείων του σώματος του. Ένα άλλο κομμάτι του προγράμματος, το DinoTalk, επιτρέπει στους επισκέπτες να 'συζητήσουν' με το δεινόσαυρο και να τον ρωτήσουν για παράδειγμα, πόσα κιλά ζυγίζει, ενώ το DinoSim αναπαριστά τα χαρακτηριστικά και την κίνηση του δεινόσαυρου, βασισμένο σε επιστημονικές πληροφορίες. Είναι εμφανές ότι ένα τέτοιο σπονδυλωτό κι ευέλικτο σύστημα προσφέρει πολλές δυνατότητες προσωποποίησης της επίσκεψης για διαφορετικές ομάδες, καθώς και εκπαιδευτικές δυνατότητες όχι μόνο κατά τη διάρκεια της επίσκεψης, αλλά και προετοιμασίας πριν από αυτήν και επεξεργασίας της στη συνέχεια⁶.

[6].

Οικονόμου, «Μ.
Νέες Τεχνολογίες και
Μουσεία: εργαλείο,
τροχόπεδη ή συρμός;»
International Scientific
Electronic Journal, σ13

Εστιάζοντας στις χωροεναίσθητες εφαρμογές, οι οποίες σχεδιάζονται ειδικά για συγκεκριμένους χώρους, λαμβάνουν υπόψη τη θέση του χρήστη στον χώρο και αξιοποιούν είτε τις δυνατότητες να αναγνωρίζουν τη θέση του χρήστη στον χώρο, μέσω του GPS, είτε άλλες δυνατότητες ενσωματωμένες στα κινητά όπως η κάμερα, προκειμένου να αποκωδικοποιήσουν ψηφιακή πληροφορία που είναι ενσωματωμένη στον χώρο με τη μορφή, για παράδειγμα, Ετικέτας Γρήγορης Ανταπόκρισης (QR codes: Quick Response Codes).

Η κάμερα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από τη λειτουργικότητα αναγνώρισης εικόνας, η οποία δίνει τη δυνατότητα σε έναν χρήστη να σκανάρει μια εικόνα, όπως έναν ζωγραφικό πίνακα ή ένα γλυπτό και να δει, τη διαθέσιμη πληροφορία για αυτό. Αυτήν τη δυνατότητα έχει αξιοποιήσει το μουσείο Getty, το οποίο σε συνδυασμό με την εφαρμογή αναγνώρισης εικόνας Google Goggles για κινητά παραπέμπει σε πληροφορίες που έχει δημιουργήσει το ίδιο το μουσείο για τα εκθέματά του (Mobile collection pages).

Αξιοποιώντας δυνατότητες όπως οι παραπάνω, στο πλαίσιο χωροεναίσθητων εφαρμογών, οι χρήστες μπορούν να πραγματοποιήσουν ενέργειες όπως να συλλέξουν στη συσκευή τους πληροφορίες που σχετίζονται με κάποιο αντικείμενο ή σημείο του χώρου, να πραγματοποιήσουν κάποιες ενέργειες, όπως να λύσουν ένα παζλ σε συγκεκριμένη θέση ή, όταν βρεθούν στο κατάλληλο σημείο, να αλληλοεπιδράσουν με έναν ψηφιακό χαρακτήρα, NPC (Non Player Character), να συνδέσουν ένα ψηφιακό αντικείμενο -κείμενο, ήχο, εικόνα- με ένα φυσικό αντικείμενο ή σημείο του χώρου, να τροποποιήσουν την κατάσταση ενός ψηφιακού αντικειμένου και τέλος να μεταφέρουν ψηφιακά αντικείμενα στην κινητή τους συσκευή όταν βρεθούν σε συγκεκριμένο σημείο στον φυσικό χώρο.

Τις περισσότερες από τις παραπάνω δυνατότητες θα τις δούμε να έχουν ενσωματωθεί στα παραδείγματα μελέτης που περιγράφουμε παρακάτω, καθώς είναι ιδιαίτερα σημαντικές για τους χώρους πολιτισμού, διότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να υποστηρίξουν την πολιτισμική εμπειρία κατά τη διάρκεια της επίσκεψης, αλλά και επειδή είναι δυνατόν μέσα από την καταγραφή της να συνδεθεί αυτή η εμπειρία με το πριν και το μετά της επίσκεψης.

Άλλα παραδείγματα τέτοιων εφαρμογών μπορεί να είναι χωροεναίσθητα παιχνίδια, οδηγοί (guides), διαδραστικές ιστορίες, ηχο-διαδρομές (sound-walks). Στις χωρο-εναίσθητες ιστορίες, η ιστορία εξελίσσεται σε σχέση με τον χώρο ή συμπληρώνεται σε σχέση με τον χώρο. Η σχέση ιστορίας-χώρου μπορεί να πάρει διάφορες μορφές, όπως μέρη της ιστορίας ξεκλειδώνονται καθώς ο χρήστης μεταβαίνει από το ένα σημείο του χώρου στο επόμενο ή η ιστορία καθοδηγεί τον χρήστη να εξερευνήσει αυτόν. Στα χωρο-εναίσθητα παιχνίδια από την άλλη πλευρά, ο χώρος καθορίζει τους πόντους που παίρνει ο παίκτης και την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Το «Taggling» είναι ένα χωρο-ευαίσθητο παιχνίδι που δημιουργήθηκε για το Μακεδονικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στη Θεσσαλονίκη. Αφετηρία για τον σχεδιασμό αποτέλεσε η παρατήρηση ότι συχνά επισκέπτες μουσείων σύγχρονης τέχνης έχουν δυσκολία να επικοινωνήσουν με τα μουσειακά αντικείμενα. Η παρατήρηση αυτή εδράζεται σε μελέτες της συμπεριφοράς των επισκεπτών, οι οποίες έχουν καταγράψει ότι οι επισκέπτες δεν περνάνε πολύ χρόνο μπροστά από ένα έργο τέχνης ή υποβιβάζουν την αξία της σύγχρονης τέχνης, επειδή δεν μπορούν να την κατανοήσουν.

Επομένως, το βασικό ερώτημα εδώ είναι τι χρειάζεται ο επισκέπτης προκειμένου να μπορέσει να δημιουργήσει κάποιου είδους σχέση με το έργο. Η προσέγγιση που ακολουθήθηκε είναι αυτή «των ερμηνευτικών εργαλείων» που εστιάζουν στο αντικείμενο, δηλαδή στο έργο τέχνης. Ειδικότερα, τα ερμηνευτικά εργαλεία χρησιμοποιούνται για να παρέχουν στους επισκέπτες πληροφορία σχετικά με το έργο τέχνης, η οποία απαιτεί από τον επισκέπτη να έχει ενεργητικό ρόλο και να έχει τέτοια μορφή και επίπεδο λεπτομέρειας-αφαίρεσης, έτσι ώστε να ενεργοποιήσει τη σκέψη του επισκέπτη, αλλά και να του επιτρέψει να δημιουργήσει τη δική του ερμηνεία, λαμβάνοντας υπόψη την τεκμηρίωση του μουσείου. Στόχος της εφαρμογής ήταν να φέρει τον επισκέπτη σε επαφή με τα χαρακτηριστικά του έργου, έτσι ώστε αρχικά να περάσει τον απαραίτητο χρόνο μπροστά στο έργο τέχνης και να μπορέσει να το παρατηρήσει στο σύνολό του, να το εντάξει σε ένα ευρύτερο πλαίσιο που έχει νόημα για τον επισκέπτη, να δημιουργήσει συνδέσεις με προσωπικές εμπειρίες, ενδιαφέροντα και συναισθήματα και τέλος να αισθανθεί κάτι για το έργο τέχνης, ακόμη και αν αποφασίσει ότι δεν τον αρέσει.

Πιο συγκεκριμένα, η εφαρμογή περιλαμβάνει έναν υποσύνολο από τα έργα τέχνης του μουσείου, όπου κάθε ένα από τα έργα αυτά περιγράφεται από 5 ετικέτες. Κάθε ετικέτα περιλαμβάνει δύο έως τρεις λέξεις-κλειδιά που αποτελούν και βασικές έννοιες της σύγχρονης τέχνης. Με την έναρξη του παιχνιδιού, το οποίο έχει σχεδιαστεί για πολλούς παίκτες, οι ετικέτες των έργων ανακατεύονται και κάποιες από τις ετικέτες μοιράζονται στα λάθος έργα, ενώ οι υπόλοιπες μοιράζονται στα κινητά των παικτών. Στόχος των παικτών είναι να ξεμπερδέψουν τις ετικέτες και να τις τοποθετήσουν στα σωστά έργα, χρησιμοποιώντας τις κινητές συσκευές για να μεταφέρουν τις ετικέτες από τα κινητά τους στα έργα και το αντίθετο. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήστη ετικετών QR, οι οποίες δείχνουν ποιες ετικέτες είναι τοποθετημένες στο έργο, ποιες από αυτές είναι σωστές, ποιες είναι λάθος και πόσες κενές θέσεις υπάρχουν ακόμη στο έκθεμα⁷.

Η αξιολόγηση βασίστηκε τόσο στα δεδομένα της παρατήρησης κατά τη διάρκεια της χρήσης της εφαρμογής όσο και στην αναστοχαστική συζήτηση στο τέλος. Μερικά από τα αποτελέσματα, ήταν η επιστροφή στο έργο τέχνης, καθώς ο τρόπος που λειτουργούσε το παιχνίδι απαιτούσε οι παίκτες να επιστρέφουν προκειμένου να δουν τι ετικέτες υπάρχουν ή να αφήσουν κάποια που θεωρούσαν ότι ταιριάζει, με αποτέλεσμα να έχουν στον νου τους τη μορφή και τα χαρακτηριστικά των έργων που είχαν ενταχθεί στο παιχνίδι. Επίσης, οι ετικέτες λειτουργούσαν ως ερεθίσματα για την παρατήρηση του έργου, καθώς οι ετικέτες είχαν περιγραφεί σε ένα επίπεδο αφαίρεσης που απαιτούσε από τους παίκτες να προσπαθήσουν να δουν πώς η ετικέτα είχε πάρει μορφή σε ένα έργο. Παράδειγμα αποτέλεσε όταν η υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων ανέφερε ότι το έργο είναι φτιαγμένο από συρματάκι σφουγγαριού ο παίκτης απάντησε: «Δεν το προσέξαμε αυτό! Είναι απίθανο! Θέλω να το ξαναδώ!». Στοιχείο που δείχνει την ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος, που ήταν και ένας από τους σχεδιαστικούς στόχους του παιχνιδιού.

[7].

Νικονάνου Ν.,
Μπούνια Α.,
Φιλίππου-πολίτη Α.,
Χουρμουζιάδη Α.,
Παννούτσου Ν.,
«Μουσειακή μάθηση
και εμπειρία στον 21ο
αιώνα» 10ο κεφάλαιο

Συσκευές με κοινωνική διάσταση. Σήμερα αναγνωρίζεται ότι οι περισσότεροι επισκέπτες πηγαίνουν στο μουσείο σε ομάδες -οικογένεια, φίλους, σχολική τάξη- και ότι η σύνθεση αυτής της ομάδας, αλλά ακόμα και των υπόλοιπων ανθρώπων που θα συναντήσουν στις αίθουσες του μουσείου, επηρεάζει αποφασιστικά την εμπειρία της επίσκεψης.

Οι τεχνολογικές εφαρμογές που προσπαθούν να ενσωματώσουν τη σημασία της επικοινωνίας μεταξύ των επισκεπτών του πολιτισμικού χώρου, πειραματίζονται συχνά με νέα μοντέλα και δυνατότητες στη σχέση πραγματικών και εικονικών επισκεπτών, του προσωπικού του μουσείου, καλλιτεχνών και ειδικών επιστημόνων. Έτσι, για παράδειγμα, το Exploratorium στο Σαν Φρανσίσκο έχει δημιουργήσει το πρόγραμμα Live@the Exploratorium, το οποίο έχει ως στόχο να συνδέσει σε πραγματικό χρόνο την απομακρυσμένη εμπειρία του πεδίου των επιστημονικών ανακαλύψεων με το κοινό που βρίσκεται εκείνη τη στιγμή στον εκθεσιακό χώρο του Μουσείου. Με αυτόν τον τρόπο, η εμπειρία στο πεδίο εμφανίζεται ως ένα από τα εκθέματα στις αίθουσες. Η ιδέα αυτή δοκιμάστηκε αρχικά με το Διαστημικό Τηλεσκόπιο Hubble και την αποστολή επιδιόρθωσής του το 1997. Αυτή η σειρά προβλήθηκε στο δικτυακό τόπο του οργανισμού και οι εικονικοί επισκέπτες μπορούσαν να στείλουν τις ερωτήσεις τους, ενώ το κοινό στο Exploratorium μπορούσε να κάνει ερωτήσεις στους επιστήμονες του τηλεσκοπίου Hubble και το προσωπικό του Μουσείου. Η μεγάλη επιτυχία του προγράμματος αυτού -με σχεδόν 1000 επισκέπτες στο Μουσείο σε διάστημα δέκα ημερών και πάνω από 20.000 επισκέπτες στο Διαδίκτυο- έδειξε μερικές από τις δυνατότητες σύνδεσης των εκθεσιακών χώρων με επιστήμονες αλλά και κοινό από άλλους κόσμους⁸.

[8].

Οικονόμου, Μ. «Νέες
Τεχνολογίες και
Μουσεία: εργαλείο,
τροχοπέδη ή συρμός;»
International Scientific
Electronic Journal,
σελ.12

Διαδραστικά εκθέματα σε μουσεία. Υπάρχουν ολοένα και περισσότερα παραδείγματα εκθεμάτων σε μουσεία σε όλον τον κόσμο που έχουν σχεδιαστεί για να προ(σ)καλούν τον επισκέπτη να συμμετέχει με όλες του τις αισθήσεις και παροτρύνουν τον πειραματισμό, την κατασκευή, την εξερεύνηση, τη φαντασία, την περιέργεια, την κριτική σκέψη. Κιόσκια και σταθμοί πληροφορίας, οθόνες αφής με εφαρμογές πολυμέσων, πρωτότυπες θεματικές εγκαταστάσεις, φορητά βοηθήματα παλάμης, ρομποτικά βοηθήματα για αλληλεπίδραση με συνθετικούς χαρακτήρες, διαδικτυακοί τόποι που εφαρμόζουν μεθόδους «εξατομικευμένης» επίσκεψης, αλλά και εξελεγμένα εικονικά περιβάλλοντα εμπύθισης είναι μερικά από τα είδη των διαδραστικών εκθεμάτων που βρίσκει κανείς στα μουσεία.

Ένα παράδειγμα μιας ιδανικής περίπτωσης ανάπτυξης ενός διαδραστικού εκθέματος είναι το «Διαλογικό Τραπέζι» του Walker Art Center. Οι υπεύθυνοι επιμελητές του έργου θέλησαν να δημιουργήσουν ένα έκθεμα που να παρέχει πρόσβαση στο πλήθος των ψηφιοποιημένων πληροφοριών για τις συλλογές του μουσείου και ταυτόχρονα να αποτελέσει ένα χώρο συγκέντρωσης, ανταλλαγής απόψεων και κοινωνικής επαφής. Ως εκ τούτου, έθεσαν από την αρχή τις προδιαγραφές καθώς το όλο εγχείρημα δεν ήθελαν να θυμίζει τους προσωπικούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές αλλά ούτε και τα κοινά πλέον κιόσκια. Βασική προϋπόθεση της προτεινόμενης εγκατάστασης θα ήταν να «μαγνητίζει» τον επισκέπτη, να ενθαρρύνει το διάλογο μεταξύ ομάδων επισκεπτών και να μπορεί να προσαρμόζεται σε ποικιλία καταστάσεων και χώρων μέσα και έξω από το μουσείο. Όπως ένα κλασικό τραπέζι, το διαλογικό «τηλεματικό» τραπέζι που τελικά σχεδιάστηκε, επιτυγχάνει να φέρει κοντά τους επισκέπτες σε μια κοινωνική μορφή αλληλεπίδρασης.

Στόχος, όμως, της έρευνας αυτής δεν είναι η εκτενής αναφορά σε συγκεκριμένα διαδραστικά εκθέματα αλλά η διερεύνηση της σχέσης που αναπτύσσεται ανάμεσα στη διαδραστικότητα ως ιδιότητα των τεχνολογικών εκθεμάτων και στον εκπαιδευτικό στόχο που θέτει το μουσείο. Η εμπειρία στο μουσείο είναι αναπόφευκτα ελεγχόμενη, δομημένη και σύντομη, ενώ οι συνθήκες αγοράς που θέλουν πλέον και τα μουσεία να στρέφουν την προσοχή σε θέματα



προσέλκυσης μεγαλύτερου αριθμού επισκεπτών και αποτελεσματικότητας στην κίνηση και τη ροή τους μέσα στο χώρο.

Το οποιοδήποτε έκθεμα, αλλά κυρίως το διαδραστικό έκθεμα, θα πρέπει να ανταποκρίνεται άμεσα στη δράση του επισκέπτη που το προσεγγίζει, αλλά ταυτόχρονα να του δίνει κίνητρο για βαθύτερη ενασχόληση μετά το τέλος της επίσκεψης. Εδώ υπεισέρχεται και η έννοια που συνδέει τη διαδραστικότητα με τη μάθηση, η έννοια του κινήτρου και της αναψυχής. Σύμφωνα με τους θεωρητικούς της εκπαίδευσης ο χρήστης αναπτύσσει τη νοητική και γνωσιακή του δομή μέσα από την αυθόρμητη έκφραση και δράση. Οι διαδραστικές τεχνολογίες μπορούν να υποστηρίξουν ενεργά αυτόν το ρόλο, αν εφαρμοστούν σωστά, καθώς η τεχνολογία από μόνη της δεν είναι διαδραστική. Πρέπει αρχικά να συνδυαστεί με ουσιαστικό περιεχόμενο που να την αξιοποιεί και να αναδεικνύει τις δυνατότητες που παρέχει. Η διαδραστικότητα νοείται ως η δραστηριότητα που είναι κατά βάση νοητική. Αν παρατηρήσει κανείς το ρόλο του ανθρώπινου παράγοντα στην πρακτική των μουσείων που χρησιμοποιούν διαδραστικά εκθέματα θα διαπιστώσει ότι η παραπάνω επιχειρηματολογία επιβεβαιώνεται.⁹

Η τάση στις ψηφιακές τεχνολογίες σήμερα είναι να παρέχονται εργαλεία και εφαρμογές που ενδυναμώνουν τους τελικούς χρήστες. Αυτό σημαίνει ότι οι τελικοί χρήστες μπορούν να σχεδιάσουν, να τροποποιήσουν, να επεκτείνουν, να εξελίσσουν και να μοιραστούν τις εφαρμογές που έχουν οι ίδιοι κατασκευάσει ακόμη και με άλλους επισκέπτες. Όταν λέμε «τελικοί χρήστες» αναφερόμαστε σε άτομα τα οποία δεν χρειάζεται να έχουν ιδιαίτερες τεχνολογικές γνώσεις για να αξιοποιήσουν τα εργαλεία που αναφέραμε νωρίτερα.

Το εργαλείο ARIS, για παράδειγμα, υποστηρίζει τη δημιουργία εφαρμογών Επαυξημένης Πραγματικότητας και Διαδραστικής Αφήγησης (Augmented Reality and Interactive Storytelling) από όπου προέρχονται και τα αρχικά του. Οι χρήστες μπορούν να ορίσουν σκηνές οι οποίες αντιστοιχούν ουσιαστικά στις διαφορετικές οθόνες που βλέπει ο χρήστης καθώς ξεκινάει, εξελίσσεται και ολοκληρώνεται η χρήση της εφαρμογής, καθώς επίσης και τρόπους που ενεργοποιούν τη μετάβαση από τη μια οθόνη στην άλλη (triggers), όπως για παράδειγμα να δει κάποιος μια οθόνη, να απαντήσει σε μια ερώτηση. Ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει περιεχόμενο για την εφαρμογή του, προσθέτοντας διαλόγους (για αλληλεπίδραση με ψηφιακούς χαρακτήρες: NPCs), αποστολές (quests) και πολυμέσα (media). Οι τρόποι που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης προκειμένου να δώσει πρόσβαση στο περιεχόμενο που έχει δημιουργήσει για την εφαρμογή του είναι είτε τοποθεσίες (locations), που σημαίνει ότι θα χρησιμοποιηθεί το GPS της συσκευής, είτε ετικέτες QR, είτε η εμφάνιση με συγκεκριμένη σειρά, όπου ουσιαστικά καθορίζεται ποιο αντικείμενο θα εμφανιστεί πρώτο ως προϋπόθεση για το επόμενο.

Αυτή είναι και η βασική λογική της τροποποίησης των παιχνιδιών ως εργαλείων μάθησης. Δεν αρκεί όμως να υπάρχουν απλώς τέτοια εργαλεία για να τα χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά οι επισκέπτες, χρειάζεται η χρήση τους

[Εικ. 5.4.3].

το «Διαλογικό
Τραπέζι» του Walker
Art Center και
Κιόσκια και σταθμοί
πληροφορίας

[9].

Ρούσσου, Μ. 'Ο ρόλος
της διαδραστικότητας
στη διαμόρφωση της
άτυπης εκπαιδευτικής
εμπειρίας', στο 2ο
Διεθνές Συνέδριο
Μουσειολογίας.

να ενταχθεί σε κατάλληλες δραστηριότητες που θα έχουν οργανωθεί από το μουσείο. Οι δραστηριότητες αυτές μπορεί να αποκτούν τη μορφή εργαστηρίων είτε στον φυσικό χώρο του μουσείου είτε διαδικτυακά, είτε σε ένα μικτό πλαίσιο που θα συνδυάζει και τη φυσική παρουσία και την διαδικτυακή παρακολούθηση.

Τεχνολογία όχι για την τέχνη αλλά για τον επισκέπτη. Επιμελητές μουσείων τέχνης και εκπαιδευτικοί στο San Francisco Museum of Modern Art, στην Αμερική, συνεργάστηκαν στενά για την ανάπτυξη του “Points of Departure”,¹⁰ μια έκθεση στην οποία τα έργα τέχνης και τα εκπαιδευτικά μέσα ήταν άρρηκτα συνδεδεμένα μεταξύ τους. Τέσσερα πρωτότυπα πολυμέσων αναπτύχθηκαν στην έκθεση, διαδραστικά τραπέζια με παραγωγή βίντεο ενσωματωμένη σε κάθε ένα από τα έξι θέματα της έκθεσης, iPAQ Gallery Explorer PDAs χειρός με εμφάνιση βίντεο με αποσπάσματα από τους καλλιτέχνες, μία εφαρμογή Make Your Own Gallery στην οποία οι επισκέπτες κλήθηκαν να επιμεληθούν τη δική τους έκθεση και να τη σχολιάσουν και το Making Sense of Modern Art, ένα περίπτερο βασισμένο σε ένα πρόγραμμα που παρέχει επεξεργασία των έργων τέχνης τόσο στην οθόνη όσο και σε αυτά που τους περιβάλλουν.

Η πρόκληση ήταν η ενσωμάτωση των εκπαιδευτικών μέσων στις εκθέσεις. Λαμβάνοντας υπόψη μία εξελισσόμενη διάταξη έκθεσης, η πρόκληση που αντιμετώπιζον οι Διαδραστικές Εκπαιδευτικές Τεχνολογίες ήταν:

-να αναπτύξουν ερμηνευτικές πηγές που να μπορούν να έχουν άμεση πρόσβαση οι επισκέπτες στις αίθουσες και να δημιουργήσουν περισσότερα κίνητρα γι’ αυτούς

-να παρέχουν πολλαπλούς τρόπους παράδοσης και “σημεία εισόδου” που να ταιριάζουν σε διαφορετικά στυλ μάθησης και προβολής των εκθεμάτων

-η ποσότητα της τεχνολογίας να είναι τόση ώστε να χρησιμεύσει ως ένα διακριτικό συμπλήρωμα προς τα έργα τέχνης και να μη κλέβει την παράσταση.

Η πρωταρχική πλατφόρμα διανομής έγινε το έξυπνο τραπέζι, το οποίο ήταν η πολυμεσική εναλλακτική λύση στο επιτοίχιο κείμενο, και τοποθετείται ανά γκαλερί, το καθένα με το δικό του περιεχόμενο. Οι αρχικές ιδέες ήταν για εσωτερικούς προβολείς σε συνδυασμό με φωτογραφικές μηχανές και αισθητήρες κίνησης και αφής για την ανίχνευση κινήσεων στην επιφάνεια του τραπεζιού. Δύο εκτιμήσεις ήταν ύψιστης σημασίας στον καθορισμό της μορφής του. Πρώτον, το «έξυπνο τραπέζι» όφειλε να μην έλκει τη προσοχή από μόνο του. Έτσι, επιλέχθηκε μία οθόνη που να ήταν οριζόντια, έτσι ώστε να μην συγχέεται με την αντίληψη του επισκέπτη για τα έργα τέχνης που κρέμονται στους τοίχους. Συνακόλουθα αυτού του κανόνα ήταν το γεγονός ότι το τραπέζι δεν θα αποτελούσε ένα χωροχρονικό αντικείμενο, και δεν θα πρέπει να συγχέεται εύκολα με ένα κομμάτι γλυπτικής αλλά να βρίσκεται σε αρμονία με το περιβάλλον της έκθεσης και δεύτερον λαμβάνοντας υπόψη την πρώτη προϋπόθεση, το επόμενο ερώτημα ήταν εάν έπρεπε να τοποθετηθεί ηχείο στο έξυπνο τραπέζι. Ήταν κατανοητό ότι δεν ήταν επιθυμητό να κατακλύζονται οι αίθουσες με ήχο, με την επιβολή φωνητικών μηνυμάτων για κάθε επισκέπτη που εισέρχεται. Ένα από τα πλεονεκτήματα ήταν ότι ενθαρρύνεται η αλληλεπίδραση της ομάδας και η κοινή χρήση με ένα τρόπο που οι κάθετες οθόνες των υπολογιστών δεν κάνουν.

Άλλες εκτιμήσεις που ήταν ύψιστης σημασίας στον καθορισμό του περιεχομένου, ήταν ο στόχος να αυξήσει το τυποποιημένο επιτοίχιο κείμενο του μουσείου με κάτι πιο ζωντανό. Αυτά που τα χαρακτήριζαν ήταν ότι μέσω βιντεοσκοπημένων αφηγήσεων, οι επιμελητές παρουσίαζαν το έργο και τις προθέσεις τους στους επισκέπτες, “όχι γενίκευση χωρίς εικονογραφία”, καθώς δύο μεγάλες αδυναμίες των επιτοίχιων κειμένων ήταν ότι οι άνθρωποι τα διαβάζουν πριν δουν την τέχνη, και αυτά σπανίως απεικονίζονται, έξι ώρες συνολικό υλικό μετατρέπεται σε λίγα λεπτά, με επιμελητική εισαγωγή ανά τραπέζι, που αποτελείται από πολλαπλά αποσπάσματα, “φέρνει τους καλλιτέχνες

[10].

Samis Peter, “Points of Departures: Curators & educators collaborate to prototype a ‘Museum of the Future’”

τους ίδιους στο *μίγμα*», καθώς σε κάθε έξυπνο τραπέζι εμφανίζεται ένα επιπλέον μενού με στιγμιότυπα βίντεο των καλλιτεχνών, των οποίων τα έργα ήταν σε εκείνες τις εκθέσεις και τέλος “χρήση κινουμένων δραστηριοτήτων που ενθαρρύνουν τους επισκέπτες να σκέφτονται σαν καλλιτέχνες”, μιας και βλέποντας τους καλλιτέχνες να εφαρμόζουν τις μεθόδους τους καθιστά τους επισκέπτες ενήμερους για τα έργα με τα οποία θα έρθουν σε επαφή.

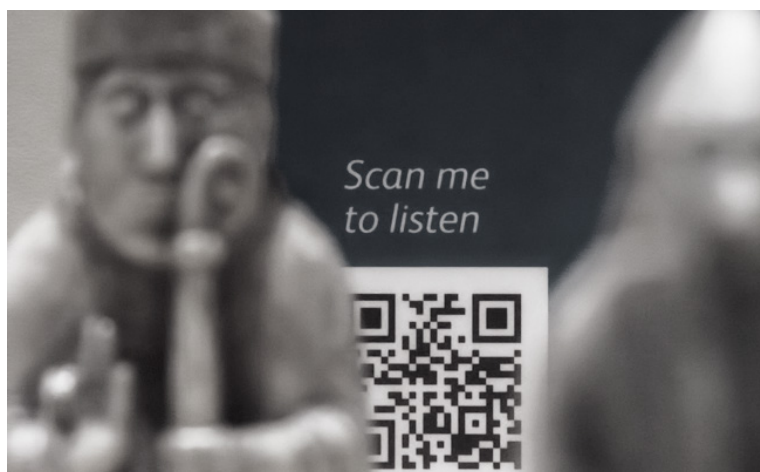
Επιπρόσθετα, πολυμέσα που χρησιμοποιήθηκαν στην έκθεση ήταν και οι IPAQ Gallery Explorers. Πρόκειται για ένα «φορητό μουσείο υπολογιστή», γεμάτο με απεικονίσεις, βίντεο, κινούμενα σχέδια για τους επισκέπτες και ρομπότ για τις εκθέσεις. Αν και αυτό δεν έχει ακόμα εφαρμοστεί μπορούμε να το αντικαταστήσουμε με μία ίσως πιο πρακτική εφαρμογή, χρησιμοποιώντας Compaq iPAQ Pocket PC. Είναι αυτονόητο ότι οι ηχητικές περιηγήσεις σύντομα θα αντικατασταθούν με πλατφόρμες χειρός, με ικανότητα να διατηρούν την ασύρματη ανταλλαγή μηνυμάτων, ήχου, κειμένου, και εικόνες. Αλλά μεγάλη σημασία δίνεται και στην ικανότητα να παρέχει φορητή μηχανή βίντεο, παρέχοντας άμεση επικοινωνία με τους ίδιους τους καλλιτέχνες τη στιγμή που ο επισκέπτης βρίσκεται μπροστά από το έργο τους. Στα Σημεία Αναχώρησης, παρέχονται αποσπάσματα βίντεο από καλλιτέχνες ανά έκθεση, με αρχειακό υλικό ή συνεντεύξεις που έχουν παραχθεί από τους ίδιους.

Ακόμη μία εφαρμογή πολυμέσων αποτελεί το «Δημιουργώντας τη δική σας Έκθεση» (Make your Own Gallery). Μετά τη μοντελοποίηση έξι τρόπων με τους οποίους οι επιμελητές πειραματίζονται με το νόημα της σύγχρονης τέχνης σε έξι θεματικές εκθέσεις, στο τέλος της έκθεσης θα παρέχεται στους επισκέπτες μια πρόσκληση να δημιουργήσουν τη δική τους Έκθεση. Αυτή η δραστηριότητα που θα προσφέρεται σε δύο περίπτερα, δίνει στους επισκέπτες την ευκαιρία να δοκιμάσουν τις δυνατότητές τους στη συλλογή και την κατανομή έργων τέχνης σε έναν εικονικό εκθεσιακό χώρο. Είναι ελεύθεροι να επιλέξουν οποιοδήποτε από τα έργα που έχουν δει, σε όλες τις θεματικές κατηγορίες. Έπειτα προσκαλούνται να σχολιάσουν την επιλογή τους γραπτώς, τον τίτλο που θα έδιναν στην έκθεση και το υποβάλλουν για δημόσια προβολή. Αυτή είναι μια πρώτη ευκαιρία στους επιμελητές να αποκτήσουν μία πρόσβαση στις σκέψεις των επισκεπτών καθώς μοιράζονται τις επιλογές και τις παρατηρήσεις τους σχετικά με τα έργα τέχνης της συλλογής.

Ως επιμελητής της έκθεση ο John Weber ανέφερε, *«Αυτή η παράσταση δεν είναι για την τέχνη, αλλά για τους επισκέπτες. Για εμάς είναι η αρχή της χρήσης ενός νέου πρότυπου στα μουσεία τέχνης, των εκπαιδευτικών τεχνολογιών, όπου επιμελητές οργανώνουν την έκθεση έχοντας υπόψιν τι οι επισκέπτες χρειάζονται και ότι αυτές οι εκπαιδευτικές τεχνολογίες έχουν ενσωματωθεί στον εκθεσιακό σχεδιασμό και δεν προστίθενται ως συμπλήρωμα.»*

[Εικ. 5.4.4]

Δυνατότητες ενσωματωμένες στα κινητά προκειμένου να αποκωδικοποιήσουν ψηφιακή πληροφορία που είναι ήχου ενσωματωμένη στον χώρο με τη μορφή, Ετικέτας Ιρήγορης Ανταπόκρισης (QR codes: Quick Response Codes). στο Edinburgh's National Museum of Scotland



5.5 Διεύρυνση της μουσειακής εμπειρίας αξιοποιώντας συλλογή δεδομένων _

Αντιμετωπίζοντας το πρόβλημα ότι τα μουσεία δεν γνωρίζουν καλά τους επισκέπτες τους και γι' αυτό δυσκολεύονται να τους πλησιάσουν αποτελεσματικά, γίνεται προσπάθεια ανάλυσης της πολιτισμικής εμπειρίας η οποία βασίζεται σε μεγάλο όγκο δεδομένων (Big data). Μελέτες που εστίαζαν στους επισκέπτες μέχρι τώρα βασίζονταν σε στατιστικές που αφορούσαν τη επισκεψιμότητα ενός χώρου πολιτισμού, καθώς επίσης και σε δεδομένα ερευνών που πραγματοποιούσε το προσωπικό του μουσείου. Αυτές οι μελέτες όμως σπάνια έχουν την έκταση και τη συχνότητα που θα επέτρεπε μια συνεχή βελτίωση της πρακτικής του μουσείου. Οι ψηφιακές τεχνολογίες έρχονται να αλλάξουν αυτό το τοπίο, καθώς πλέον μπορούν να συγκεντρώσουν μεγάλο όγκο δεδομένων και στη συνέχεια να τα αναλύσουν έτσι ώστε να εξάγουν αρκετά πειστικά μοντέλα που περιγράφουν τη συμπεριφορά των επισκεπτών.

Η συγκέντρωση μεγάλου όγκου δεδομένων διευκολύνεται και από την εξάπλωση της χρήσης των ηλεκτρονικών συσκευών των επισκεπτών όπως κινητά τηλέφωνα ή tablets¹¹ σε χώρους του μουσείου με εφαρμογές που συνήθως διαθέτει το μουσείο, όπως οδηγούς. Τα είδη των δεδομένων που συγκεντρώνονται αφορούν πρωτίστως την κίνηση του επισκέπτη στον χώρο του μουσείου (π.χ. σε ποια σημεία πηγαίνει, σε ποια επιστρέφει, ποια παραλείπει), αλλά και τον χρόνο που αφιερώνει σε κάθε σημείο. Η συγκέντρωση τέτοιων δεδομένων σε εξωτερικούς χώρους υποστηρίζεται από τεχνολογίες GPS, ενώ για εσωτερικούς χώρους χρησιμοποιούνται κυρίως ασύρματα δίκτυα. Στοιχεία επίσης μπορεί να συγκεντρωθούν από τη χρήση μιας εφαρμογής που μπορεί να διαθέτει το μουσείο, η οποία να καταγράφει και να στέλνει μέσω διαδικτύου ποιες λειτουργικότητες της εφαρμογής χρησιμοποιεί ο επισκέπτης. Μπορεί για παράδειγμα να καταγράφεται ο χρόνος που αφιερώνει ο επισκέπτης για να διαβάσει ή να ακούσει την πληροφορία για ένα έκθεμα, αν επιστρέφει σε αυτήν, αν μπαίνει σε περισσότερες λεπτομέρειες, σε ποιο σημείο την παραλείπει, ποιες πληροφορίες έχει παραλείψει, σε τι είδους πληροφορίες εστιάζει (εικόνες, κείμενο, ήχο, βίντεο). Τέλος, οι κινητές συσκευές με τους αισθητήρες που διαθέτουν μπορούν να δώσουν ακόμη περισσότερα στοιχεία για τη συμπεριφορά των επισκεπτών. Τα επιταχυνσιόμετρα που διαθέτουν τα κινητά μπορούν να δώσουν πληροφορίες για το αν ο επισκέπτης κάθεται, περπατάει, ή στέκεται, τα μικρόφωνα των κινητών μπορούν να καταγράψουν κομμάτια από τις συζητήσεις

[11].

Η πρακτική αυτή αναφέρεται στη διεθνή βιβλιογραφία με τα αρχικά BYOD (Bring Your Own Device), που σημαίνει «φέρε τη δική σου συσκευή»

του επισκέπτη και με κατάλληλους αλγόριθμους να γίνει ανάλυση της φωνής προκειμένου να συναχθούν στοιχεία για τη συναισθηματική κατάσταση και τα επίπεδα άγχους, επίσης υπάρχουν και αισθητήρες που από την επαφή τους με το δέρμα μπορούν να δώσουν στοιχεία για τη συναισθηματική κατάσταση του ατόμου.

Όπως έχει υπογραμμιστεί και νωρίτερα, η εστίαση δεν δίνεται στα διαφορετικά παραδείγματα εφαρμογών που μπορεί να υπάρχουν σήμερα, αλλά στην εξέταση του πώς η τεχνολογία μάς βοηθάει να επαναπροσδιορίσουμε βασικές έννοιες της μουσειοπαιδαγωγικής. Τα μουσεία σήμερα καλούνται να πραγματοποιήσουν μια σημαντική μετάβαση, από την ανάπτυξη προγραμμάτων τα οποία αξιολογούν και διορθώνουν, περνούν σε μία λογική έρευνας και ένταξης των ερωτημάτων για την εμπειρία του επισκέπτη στην ίδια τη δομή του οργανισμού.

Η αξιολόγηση στο περιβάλλον του μουσείου είναι ένας τρόπος για να απαντηθούν ερωτήματα σχετικά με μία έκθεση ή ένα πρόγραμμα και αξιοποιεί τη δυνατότητά της να προσελκύουν επισκέπτες και να διατηρούν το ενδιαφέρον τους, καθώς θέτει ερωτήματα για την αποτελεσματικότητα της επικοινωνίας του φορέα. Οι επισκέπτες παίζουν τον σημαντικότερο ρόλο στη διαδικασία της μουσειακής αξιολόγησης. Είναι βασικό για την επιτυχία, αλλά και τη βελτίωση των εκθέσεων και των λοιπών προγραμμάτων, το μουσείο να συμβουλευέται το κοινό του και να το ακούει. Η Bicknell (2001) προσυπογράφει την άποψη αυτή, λέγοντας ότι *«μέσα στο πλαίσιο του μουσείου, οι αξιολογήσεις είναι δηλώσεις αξίας εκ μέρους των επισκεπτών»*.

Η πρωτοβουλία Museum Learning Collaborative¹² παρήγε σημαντική έρευνα κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 2000, βασισμένη στην κοινωνικοπολιτισμική θεωρία εξεργάζοντας κυρίως δεδομένα από τις συζητήσεις επισκεπτών. Αυτού του είδους η έρευνα τονίζει το κοινωνικό πλαίσιο της μουσειακής επίσκεψης και αναγνωρίζει το προσωπικό και φυσικό πλαίσιο αυτής, συλλέγοντας δεδομένα όχι μόνον σχετικά με τη συζήτηση, αλλά και με το πώς οι επισκέπτες διαχειρίζονται το μαθησιακό περιβάλλον του μουσείου. Αυτές οι εργασίες δίνουν έμφαση στην ενίσχυση της φωνής των επισκεπτών και *«στη δημιουργία μιας πολυεπίπεδης, ελκυστικής, ακριβούς και κατανοητής ιστορίας: της ιστορίας των πραγματικών ανθρώπων που ζουν πραγματικές ζωές»* (Falk 2004).

Ο Ricardo Millet το 2014, στην ετήσια συνάντηση της Ένωσης Μελετών Επισκεπτών (Visitor Studies Association) ανέφερε ότι καθώς στόχος των μουσείων σήμερα είναι η εξέλιξη της κοινωνίας, η έρευνα κοινού οφείλει να βοηθήσει τα μουσεία στην υπηρετήση αυτού του στόχου. Συνοψίζοντας, τα μουσεία θα πρέπει να δουν τον εαυτό τους ως έναν χώρο που ενσωματώνει την αλλαγή και τη χρησιμοποιεί με καινοτόμους τρόπους, μαθαίνουν από την προηγούμενη εμπειρία τους και τις τρέχουσες συνθήκες προκειμένου να αναπτυχθούν και να παραμείνουν βιώσιμα για το μέλλον.

[12].

<http://www.lrdc.pitt.edu/mlc/>, επίσκεψη
σελίδας 04/02/2017

5.6 Ο χώρος της οθόνης/θεατής και χρήστης _

[13].

Εδώ προτείνουμε τον όρο «δυναμικός» όπως τον ορίζει ο Pierre Lévy. Για τον Lévy, ο όρος αυτός περιγράφει τη δυνατότητα ενός πράγματος να γίνει κάτι άλλο. Για παράδειγμα μια εικόνα που βλέπουμε από το διαδίκτυο στην οθόνη του υπολογιστή μας, είναι δυναμική γιατί μπορεί να αλλάξει οποιαδήποτε στιγμή.

[14].

Βενετσιάνου Όλγα.,
«Η ένταξη της οθόνης στον αστικό ιστό», http://www.olgavenezianou.info/here/?page_id=7

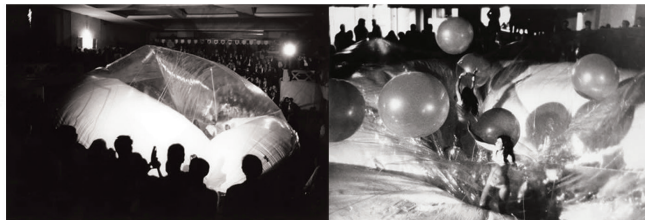
Ο χρήστης βιώνοντας τον μουσειακό χώρο –και γενικά κάθε χώρο– αντιλαμβάνεται ένα πεδίο δομημένο από επιφάνειες, στερεά σχήματα και κενό χώρο. Με την εισαγωγή της οθόνης στο μουσείο δίνεται η δυνατότητα ενός ευέλικτου χειρισμού του χώρου. Παρατηρώντας την οθόνη, ο θεατής αντιλαμβάνεται τόσο το υλικό μέρος της, που ορίζει τον φυσικό χώρο, όσο και τον αναπαριστώμενο δυναμικό¹³. Για το λόγο αυτό, υποστηρίζεται ότι η οθόνη διαμορφώνει δύο είδη χώρου, τον εικονογραφικό που απεικονίζεται εντός των ορίων του κάδρου, και τον αρχιτεκτονικό χώρο που ορίζεται από το σύστημα της οθόνης και του προβαλλόμενου φωτός. Θεωρούμε δηλαδή ότι η οθόνη λειτουργεί με αυτό τον διττό τρόπο σαν ένα αρχιτεκτονικό στοιχείο, αφού ορίζει ένα νοηματοδοτημένο χώρο κατ' αντιστοιχία με τις δομικές κατασκευές.

Οι υπάρχουσες μελέτες γύρω από τη χωρική λειτουργία της οθόνης προέρχονται κυρίως από τη θεωρία των Νέων Μέσων και την Κινηματογραφική θεωρία. Στην κινηματογραφική θεωρία αναλύεται κυρίως ο εικονογραφικός χώρος, δηλαδή ο χώρος εντός του κάδρου, ενώ στις πολυμεσικές εγκαταστάσεις η υλικότητα της οθόνης αποκτά κεντρικό ρόλο, ορίζοντας τον αρχιτεκτονικό χώρο. Ο Lev Manovich στο έργο του *The Language of New Media* (2001) περιγράφει την εξέλιξη της οθόνης από στατική σε δυναμική με βάση τη δυνατότητα αποτύπωσης του χρόνου αλλά και τη σχέση του θεατή με την εικόνα. Κατά την δεκαετία του 1960 εκφράζεται και το αίτημα για συμμετοχή του θεατή στο καλλιτεχνικό έργο με τα δρώμενα του John Cage και τη ρητορική του Marcel Duchamp που υποστηρίζει ότι «η τέχνη ορίζεται από το πλαίσιο που την περιβάλλει και ολοκληρώνεται με την ανταπόκριση του θεατή».

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το έργο *MovieMovie* (1969) των Jeffrey Shaw, Theo Botschuyver και Sean Wellesley Miller, όπου ο θεατής-χρήστης του έργου καλείται να συμμετάσχει στη μορφοποίησή της επιφάνειας προβολής, που αποτελείται από ευμετάβλητα υλικά, και πιο συγκεκριμένα προβαλλόταν φως σε ένα πνευματικό γλυπτό το οποίο οι θεατές θα μπορούσαν να κινήσουν¹⁴. Κυρίαρχο χαρακτηριστικό αυτής της ομάδας έργων είναι ο διαδραστικός τους χαρακτήρας και η μετάθεση της δημιουργικής ευθύνης από τον δημιουργό στο θεατή-χρήστη του έργου. Ο σύγχρονος καλλιτέχνης δημιουργεί ένα πλαίσιο μέσα στο οποίο ο θεατής-χρήστης συνθέτει τις δικές του εμπειρίες και τα δικά του νοήματα.

[Εικ. 5.6.1].

Movie Movie (1969),
Jeffrey Shaw,
Theo Botschuyver,
Sean Wellesley-Miller,
Βέλγιο



Ο Αυστραλός καλλιτέχνης Jeffrey Shaw, υποστηρίζει ότι ο ψηφιακός χώρος αποτελεί ένα νέο τύπο δημοσίου χώρου «[...] οι τεχνολογίες των βιντεοπαιχνιδιών και του διαδικτύου οδηγούν προς ένα κινηματογράφο που αποτελείται από διάσπαρτα δυνητικά περιβάλλοντα, τα οποία θα λειτουργούν και ως δημόσιοι χώροι, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να γίνονται πρωταγωνιστές σε μια σειρά από αφηγήσεις» (Shaw στο Abel 1997). Ο θεατής είναι ήδη συνηθισμένος στα οπτικά μηνύματα που εντάσσονται στον ιστό της πόλης (διαφημιστικές πινακίδες, γκραφίτι, φωτεινές επιγραφές). Ο Stehfan Caddick με το έργο Story-board (2005) εξελίσσει αυτή τη θεματική δίνοντας την ευκαιρία σε πολίτες να δημοσιεύουν μηνύματα σε οθόνη που αναγράφει πληροφορίες για τον καιρό ή την κίνηση στους δρόμους.

Στη σύγχρονη εποχή η οθόνη δύναται να λειτουργήσει ως πεδίο σύνδεσης του δυνητικού και του φυσικού χώρου, με τον σύγχρονο κάτοικο της πόλης να αποκτά μια υβριδική χωρική εμπειρία. Από τους πρώτους που επισημαίνουν τη μετάβαση δυνητικών κόσμων και τόπων συναντήσεων από το διαδίκτυο στον αστικό χώρο, η Andriana de Souza e Silva παρατηρεί: «[...] γίνεται όλο και πιο ξεκάθαρο το γεγονός ότι φυσικοί και ψηφιακοί χώροι συνδέονται μεταξύ τους. Ο κυβερνοχώρος δεν θεωρείται πλέον ένας απομονωμένος νοητός χώρος αλλά ένας χώρος που αναμειγνύεται με το φυσικό περιβάλλον. Στην πραγματικότητα, η έννοια του κυβερνοχώρου θεωρείται πλέον παρωχημένη, αφού περιέγραφε αρχικά ένα ψηφιακό χώρο που υπάρχει πέρα από το φυσικό... η υβριδική πραγματικότητα έχει γίνει πραγματική εν μέρει γιατί τα μέσα με τα οποία συνδεόμαστε με τον ψηφιακό χώρο αλλάζουν... από την οθόνη του προσωπικού υπολογιστή σε κινητές συσκευές.»

Στο σύγχρονο σχεδιασμό, η οθόνη λειτουργεί ως χώρος διεπαφής θεμελιώνοντας μια διαδραστική σχέση ανάμεσα στον θεατή-χρήστη και την εικόνα. Φυσικοί και δυνητικοί χώροι λειτουργούν παράλληλα και αλληλοσυμπληρώνονται, δημιουργώντας μια νέου τύπου βιωματική εμπειρία ιδιωτικού και δημόσιου χώρου.

Ο θεατής βρίσκεται ολοένα αντιμέτωπος με την υλικότητα της οθόνης και την αλότητα της εικόνας. Εξετάζοντας τις χωρικές ιδιότητες της οθόνης παρατηρείται η επιφάνεια της οθόνης η οποία μετατρέπεται από επίπεδη και μετωπική σε ένα τρισδιάστατο χώρο απεικόνισης. Καλλιτεχνικοί πειραματισμοί, ιδίως η επέκταση και πολλαπλασιασμός του χώρου της οθόνης και η ενθάρρυνση της συμμετοχής του κοινού, επικουρούμενη από την εξέλιξη της τεχνολογίας από την αναλογική στην ψηφιακή, σηματοδότησε την εισαγωγή των περιβαλλόντων εμπύθισης και διαδραστικών σχέσεων μεταξύ θεατή και εικόνας. Στον ψηφιακό πολιτισμό, η οθόνη λειτουργεί ως χώρος επικοινωνίας για γεγονότα και σενάρια. Επιπλέον, οι σύγχρονες εγκαταστάσεις πολυμέσων χρησιμοποιούν τη δύναμη της ψευδαίσθησης της κινούμενης εικόνας και της έννοιας της διαδραστικότητας σε μια προσπάθεια να συγκλίνουν σε ένα ενωμένο χώρο-χρόνο την αντίληψη των πραγματικών και εικονικών σχηματισμών, δημιουργώντας ένα αφηγηματικό χώρο με διάφορα επίπεδα ενσωμάτωσης. Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός γίνεται έτσι αναπόσπαστο τμήμα μιας εγκατάστασης, τόσο από πλευράς φυσικού όσο και εικονικού χώρου¹⁵.

Όλα όσα λέγονται σήμερα για τον καταλυτικό ρόλο της ψηφιακής εικόνας ήταν ήδη εκεί από παλιά. Είναι εκεί μαζί με την προοπτική, που ανακαλύπτεται στην Αναγέννηση ως νέα θέαση του κόσμου και ως θεαματοποίηση του αρχιτεκτονικού χώρου. Είναι εκεί μαζί με τη φωτογραφία και με τον κινηματογράφο, που έχουν επιβάλλει ως πραγματικότητα μια τεχνητή και αποσπασματική αναπαράσταση του κόσμου. Στον 20ο αιώνα το ανθρώπινο μάτι επαναπροσδιορίστηκε και η πραγματικότητα απορροφήθηκε μέσα στην εικόνα της πραγματικότητάς της.

Αντί να περιγράφει η χρήση της αρχιτεκτονικής μέσα από την κινηματογραφική ή τηλεοπτική εικόνα, η ακόλουθη έρευνα εντάσσει την

[15].

Βενετσιάνου Όλγα...
«Η ένταξη της
οθόνης στον αστικό
ιστό», [http://www.
olgavenetsianou.info/
here/?page_id=7](http://www.olgavenetsianou.info/here/?page_id=7)

ίδια την οθόνη στην αρχιτεκτονική. Αναδεικνύεται ο τρόπος με τον οποίο η έμφαση στον αρχιτεκτονικό χώρο και όχι στην εικόνα δημιουργεί σταδιακά μια διαδραστική σχέση μεταξύ της εικόνας και του θεατή. Η εξέλιξη αυτή έχει τρεις βασικές πτυχές, την προσπάθεια αρχικά επέκτασης και πολλαπλασιασμού του χώρου στην οθόνη, τη τάση να κρατήσει το κοινό υπεύθυνο για την ολοκλήρωση της καλλιτεχνικής πρότασης ενθαρρύνοντας έτσι την ενεργή παρέμβαση, αντί της παθητικής απορρόφησης και τέλος τη συμμετοχή του κοινού που είναι ο πρόδρομος της αλληλεπίδρασης, στη μεταβαλλόμενη σχέση μεταξύ του θεατή και της οθόνης. Η άποψη αυτή θα προβληθεί και μέσα από τα επιλεγμένα παραδείγματα μελέτης τα οποία χρησιμοποιούν ένα ευρύ φάσμα εκφραστικών μέσων, υλικών και τεχνικών, ξεπερνώντας έτσι τα εμπόδια εντός των τοίχων.



5.7 Από τον χώρο στην οθόνη και στο έκθεμα _

Η ενότητα αυτή διαπραγματεύεται τον τρόπο με τον οποίο η οθόνη εντάσσεται στον εκθεσιακό χώρο. Σε σχέση με τα μέσα έκθεσης, δύο βασικά ρεύματα περιγράφονται. Το πρώτο περιγράφεται ως μια οπτικοακουστική εμπειρία περιορισμένη από όρια, τα οποία διαχωρίζουν τον ψηφιακό από τον φυσικό χώρο, όπως για παράδειγμα το πλαίσιο ενός πίνακα, τα όρια της οθόνης προβολής βίντεο. Η δεύτερη ομάδα έργων χαρακτηρίζεται από την προσπάθεια να απορρίψουν το πλαίσιο, έτσι ώστε ο χώρος που δημιουργείται απελευθερώνεται ως μια συναρπαστική εμπειρία.

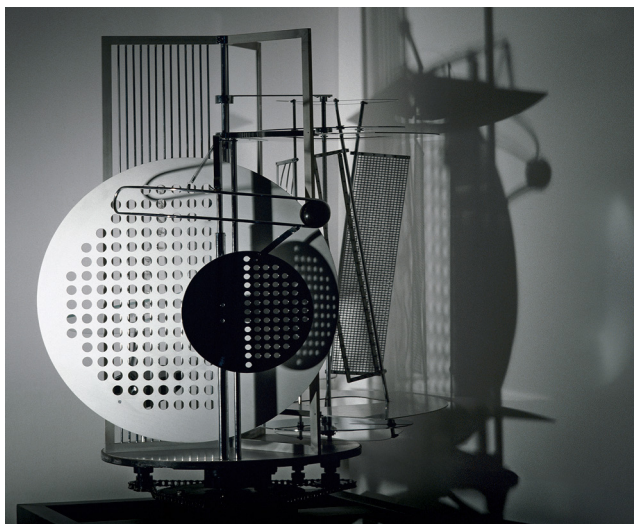
Σκέψεις που αμφισβητούν το σταθερό ορθογώνιο σχήμα του κινηματογραφικού πλαισίου και ορισμένα έργα αυτής της περιόδου μπορεί να ξεχωρίσουν ως σημείο αναφοράς για τις μετέπειτα εγκαταστάσεις πολυμέσων. Το κινούμενο γλυπτό της Nagy, το Light Space Modulator (1930) χρησιμοποίησε την έννοια της κίνησης, όχι μόνο μέσα στο ίδιο το έργο, αλλά από την πλευρά του θεατή, καθώς και την καινοτόμο χρήση της φωτεινής δέσμης. Καθώς αυτό κινούνταν, ο διαμορφωτής (modulator) δημιουργούσε σκιές στους πίσω τοίχους που έμοιαζαν με μια αφηρημένη ταινία χωρίς πλαίσιο.

Η οθόνη προβολής διασπάται και πολλαπλασιάζεται, είτε μέσω διαίρεσης σε πολλαπλές εικόνες χρησιμοποιώντας τεχνικές split-screen είτε με την τοποθέτηση οθονών σε πολλούς διαφορετικούς τοίχους. Σε πειράματα με την επιφάνεια προβολής, ταινίες προβάλλονται σε κουρτίνες ατμού με τρεχούμενο νερό (Robert Whitman, Shower, 1964) ή σε ανθρώπινα σώματα. Έτσι, η οθόνη γίνεται με πολυάριθμους τρόπους πολλαπλή και κινητή, καθώς και επίπεδη ή καμπύλη, ή αντικαταστάθηκε από ασυνήθιστα υλικά όπως κτίρια, θόλους, πλαστικές σφαίρες. Αυτά τα πειράματα με στόχο την εντατικοποίηση της οπτικής εμπειρίας, την ίδια στιγμή εφιστούν την προσοχή στη χωρική και αρχιτεκτονική διάσταση της οθόνης.

Η έννοια του μεταβλητού και δυναμικού χώρου της οθόνης χρησιμοποιείται σε κύρια έργα, όπως περίπτερα σε διεθνείς εκθέσεις, ιδίως το 1958 στο Brussels Expo. ο Josef Svoboda, ένας Τσέχος καλλιτέχνης με ένα θεατρικό σχεδιαστικό υπόβαθρο, παρουσίασε το Polyecran, ένα οπτικοακουστικό έργο που στοχεύει στη δημιουργία χώρου μέσα από προβολές ταινιών σε οκτώ οθόνες που τοποθετούνται σε όλο το χώρο και βασίστηκε στις ρυθμικές σχέσεις μεταξύ ήχου και ταινιών¹⁶.

[16].

Βενετσιάνου Όλγα.,
“The screen as archi-
tecture”, [http://www.
olgavetsianou.info/
here/?page_id=7](http://www.olgavetsianou.info/here/?page_id=7)



[Εικ. 5.7.1].
Light Prop for an Electric Stage (Light-Space Modulator),
László Moholy-Nagy
(1930)

Η μετάβαση από τη σύνθεση της εικόνας στη σύνθεση του χώρου ενισχύθηκε από την εισαγωγή των εννοιών, όπως το ανθρώπινο σώμα, η κίνηση, τα συμβάντα και τα σενάρια σε αρχιτεκτονική σκέψη, κυρίως στα γραπτά του Bernard Tschumi.

Συμμετοχή κοινού. Η προσπάθεια της δεκαετίας του 1960 για να κάνει το κοινό ενεργό και όχι παρατηρητή είναι μια ιδέα που μπορεί να αναχθεί στις μεσοπολεμικές πρωτοποριακές κινήσεις, που αποτελούν μέρος της επερχόμενης κοινωνικής αλλαγής. Ο El Lissitzky ανέφερε ότι τα έργα ζωγραφικής που κρέμονται στον τοίχο ενθαρρύνουν την παθητικότητα, ενώ ο σύγχρονος καλλιτέχνης θα πρέπει να αποσκοπεί στο να καταστήσει τους επισκέπτες ενεργούς. Ο Marcel Duchamp σημείωσε ότι «η τέχνη καθορίζεται από το περιεχόμενο και ολοκληρώνεται από την απάντηση του θεατή».¹⁷ Το 1950 κινητικά έργα απαιτούσαν οι θεατές να μετακινούνται προκειμένου να εκτιμήσουν το έργο. Κατά τη διάρκεια του 1970, καλλιτέχνες που έκαναν χρήση των εγγενών ιδιοτήτων του βίντεο, επέτρεψαν στο θεατή να δει τον εαυτό του στην οθόνη βίντεο, καθιστώντας τους έτσι μέρος του συστήματος που αυτός ή αυτή παρατηρεί.

Αλληλεπίδραση. Η έννοια της ενεργούς συμμετοχής του θεατή στα έργα τέχνης που έκαναν χρήση της κινούμενης εικόνας εμφανίστηκε πολύ πριν από την εμφάνιση της τεχνολογίας των υπολογιστών. Το διαδραστικό έργο του Cinelabyrinth (Οσάκα Expo, 1990) εισήγαγε ένα χωρικό τρόπο για τη δημιουργία πολλαπλών αφηγηματικών διαδρομών. Ο θεατής περπατά μέσα από μια σειρά από δωμάτια όπου αλληλουχίες ταινιών επαναλαμβάνονται. Προφανώς, η εξέλιξη της ταινίας εξαρτάται από τις επιλεγμένες διαδρομές του θεατή. Στην κουλτούρα του υπολογιστή, η δυνατότητα ενσωμάτωσης υπερσυνδέσεων προσθέτει περαιτέρω χωρικές και χρονικές διαστάσεις. Έτσι, η οθόνη λειτουργεί ως ένας επικοινωνιακός χώρος γεγονότων και σεναρίων. Ο Tschumi υπογραμμίζει το ρόλο του ανθρώπινου σώματος για τη δημιουργία χώρων που παράγονται από και μέσω της κίνησης του. Θεωρεί ότι η ανθρώπινη κίνηση αποτελεί την εισβολή των γεγονότων σε αρχιτεκτονικούς χώρους, και κατ' επέκταση σε μουσειακούς χώρους που η κινητική κατάσταση των επισκεπτών είναι κυρίαρχη. Υπό την επίδραση των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνίας, η αρχιτεκτονική μορφή γίνεται παρόμοια με μια εγκάρσια τομή σε μια συνεχή ροή.

Διεπαφή. Άνθρωποι και μέσα συναντιούνται με σκοπό την ανταλλαγή

[17].
Gene Youngblood,
Expanded Cinema,
σελ. 347.

μεταξύ του εικονικού (χώρο στην οθόνη) και του πραγματικού (φυσικό χώρο). Η διεπαφή είναι ένα δίκτυο μεταφορών. Ο Lev Manovich εισήγαγε την έννοια της πολιτιστικής διεπαφής, η οποία αποτελούνταν κυρίως από στοιχεία οικείων πολιτιστικών μορφών, βασισμένων στην παράδοση της κινούμενης εικόνας, κειμένου και της ζωγραφικής.

Βύθιση. Το τεχνητό φως της εικόνας έχει ισχυρή δύναμη ψευδαίσθησης, καθώς αποσπά την προσοχή των θεατών από τον κόσμο γύρω τους. Μια μεγάλη ομάδα σύγχρονων πολυμεσικών έργων τοποθετούν τον θεατή στο κέντρο του έργου, σε μια προσπάθεια να τον βυθίσουν στην εικόνα. Το κύριο χαρακτηριστικό του ψηφιακά επεκτεινόμενου χώρου είναι η σύγκλιση όλων των τρόπων αντίληψης σε ένα ενοποιημένων χώρο-χρονικά πραγματικών και εικονικών σχηματισμών, δημιουργώντας έτσι μια καθηλωτική αφήγηση χώρου με διάφορα επίπεδα ενσωμάτωσης. Ο επισκέπτης στη συνέχεια καλείται να εκτελέσει αυθόρμητα και, ως εκ τούτου να κατασκευάσει εναλλακτικά αρχιτεκτονικά και κοινωνικά νοήματα.

Η έννοια της βύθισης αναγάζεται στο Βαγκνεριανό “Gesamtkunstwerk”, δηλαδή το ολοκληρωμένο έργο τέχνης που δημιουργείται μέσα από τη σύνθεση όλων των άλλων τεχνών (μουσική, ποίηση, χορό, αρχιτεκτονική, γλυπτική και ζωγραφική). Η έννοια του “Gesamtkunstwerk” συχνά αναφέρεται σε συνδυασμό με τον ιατρικό όρο “Synaesthesia”, η οποία χρησιμοποιείται για να περιγράψει την νευρολογική κατάσταση όπου δύο τρόποι αίσθησης αλληλεπιδρούν στην ανθρώπινη αντίληψη. Στον τομέα του ψηφιακού πολιτισμού, η έννοια του «ολοκληρωμένου έργου τέχνης», αποκτά νέο νόημα, καθώς όλα τα ψηφιακά εκφραστικά μέσα βασίζονται σε πολλά στρώματα δεδομένων που δημιουργούν ένα ενιαίο σύνολο, το οποίο όμως διατηρεί την αρχική σπονδύλωση του¹⁸.

Συμπερασματικά, ο στόχος της ελευθέρωσης της οθόνης από τον επίπεδο και μετωπικό προσανατολισμό και της παρουσίασης με την ατμόσφαιρα του συνολικού χώρου οδηγούν στη μετατροπή της οθόνης προβολής σε μια διαδραστική επιφάνεια, επιτρέποντας έτσι στον θεατή να δημιουργήσει το δικό του χώρο απεικόνισης. Η οθόνη του υπολογιστή λειτουργεί τώρα ως χώρος επικοινωνίας συμβάντων και σεναρίων. Η σχέση του θεατή με την εικόνα έχει αλλάξει από στοχαστική σε διαδραστική. Όπως η αρχιτεκτονική καθορίζει τους όρους της αισθητικής εμπειρίας, είναι προφανές ότι το να βλέπει κανείς εικόνες απαιτεί ένα συγκεκριμένο τύπο αρχιτεκτονικού σχεδιασμού τόσο στον φυσικό όσο και στον εικονικό κόσμο. Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός γίνεται έτσι αναπόσπαστο τμήμα μιας εγκατάστασης και ασχολείται με την επιφάνεια της οθόνης ως ένα ρευστό και διαδραστικό μεταβαλλόμενο στοιχείο.

Ειδικότερα, φάνηκε πως η στροφή από την πληροφορία για το αντικείμενο στο ίδιο το μουσειακό αντικείμενο καθορίζει και τις τεχνολογίες που εισέρχονται στον χώρο του μουσείου, αλλά και τον σχεδιασμό υπάρχουσών τεχνολογιών. Το γεγονός ότι οι κινητές συσκευές έχουν εισβάλει στη ζωή μας, διαφαίνεται στο πως οι επισκέπτες χρησιμοποιούν τις κινητές τους συσκευές ως μέρος της επίσκεψής τους. Έτσι, έχουν σχεδιαστεί συσκευές οι οποίες είναι απτά αντικείμενα (tangibles), ενισχυμένα με ψηφιακά στοιχεία όπως αισθητήρες, μικρόφωνα, μεγάφωνα, φακοί. Τα ψηφιακά αυτά στοιχεία τοποθετούνται στα αντικείμενα, για να επιτρέψουν δράσεις που προσεγγίζουν στο να πιάσει ο χρήστης ένα αντικείμενο, να το περιεργαστεί, να το πλησιάσει, να το γυρίσει ανάποδα, να διαβάσει και να δει την ιστορία του. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί ο «ενισχυμένος» μεγεθυντικός φακός, ένα από τα εργαλεία που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού ερευνητικού έργου MESCH, το οποίο έχει ως αντικείμενο την ανάπτυξη «τεχνολογικά εμπλουτισμένων απτών αντικειμένων» και επιτρέπει να πλησιάσει κανείς το αντικείμενο, να δει από κοντά την αναπαράστασή του, να δει ένα μικρό animation (τον δρομέα να τρέχει), καθώς και σχετική πληροφορία γύρω από το αντικείμενο. Στο πλαίσιο αυτού του έργου έχουν αναπτυχθεί και άλλα τέτοια αντικείμενα, όπως για παράδειγμα

[18].

Βενετσιάνου Όλγα.,
“The screen as archi-
tecture”, http://www.olgavenetsianou.info/here/?page_id=7

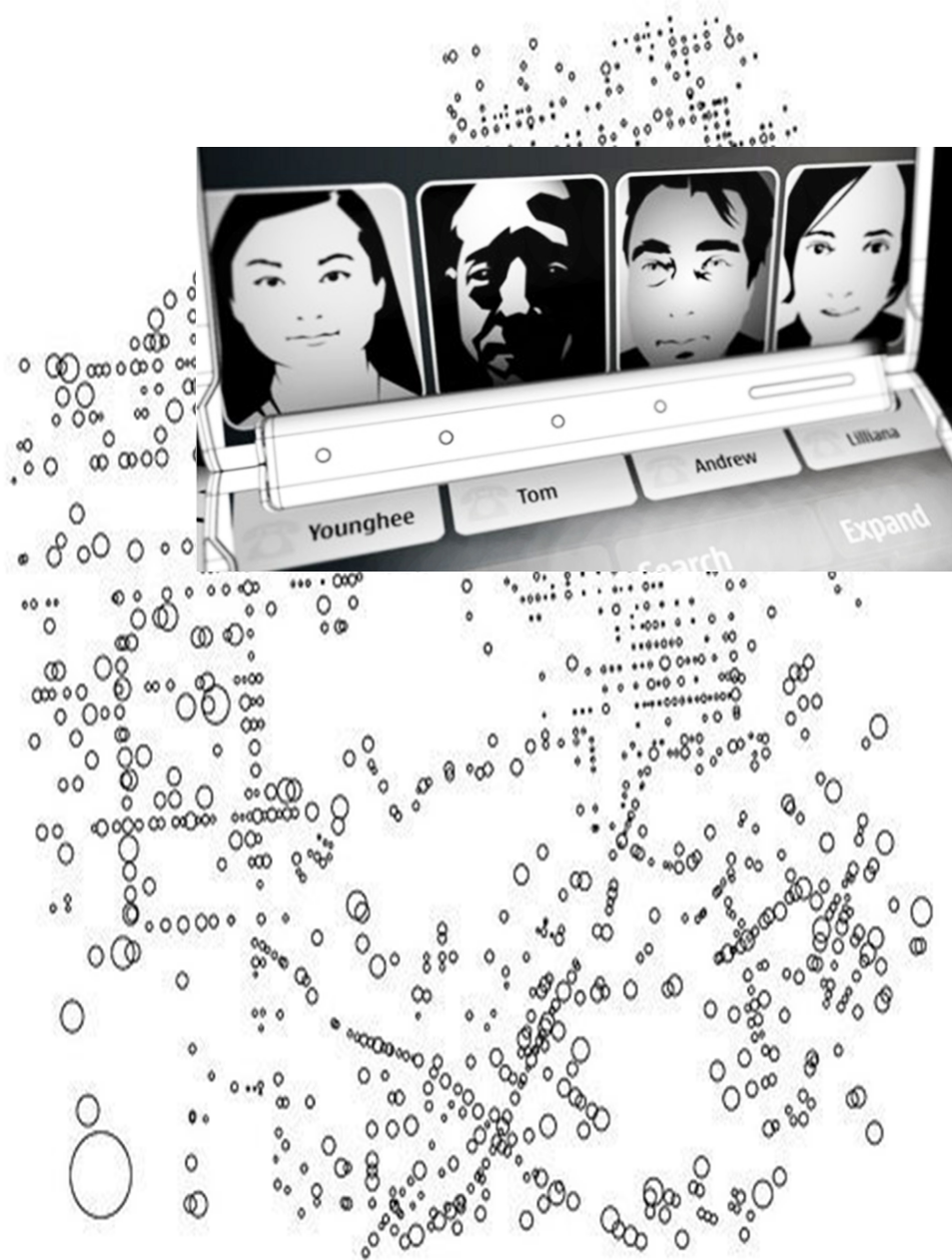
ένα βιβλίο με σελιδοδείκτη, το οποίο ο επισκέπτης παίρνει μαζί του κατά τη βόλτα του σε συγκεκριμένους εξωτερικούς χώρους. Οι σελίδες του βιβλίου αναπαριστούν κατηγορίες πληροφοριών που αφορούν ένα σημείο πολιτιστικού ενδιαφέροντος (hotspot), ενώ ο «έξυπνος» σελιδοδείκτης ενεργοποιεί την αντίστοιχη ιστορία, όταν ο επισκέπτης πλησιάζει στα συγκεκριμένα σημεία.

Το Physical Computing διερευνά συστήματα που αποτελούν εναλλακτικές διατάξεις αμφίδρομης επικοινωνίας μεταξύ χρήστη και υπολογιστή, θέτοντας σε λειτουργία ένα σύστημα που διαμορφώνεται από μικροϋπολογιστές, αισθητήρες, κάμερες, υπό την καθοδήγηση ενός προγράμματος.

Τα φυσικά αντικείμενα τοποθετούνται και δρουν σε ένα είδος ενδιάμεσου περιβάλλοντος όπου επιτυγχάνεται η ζεύξη το φυσικού χώρου -που είναι το αντικείμενο της αρχιτεκτονικής- και της πληροφορίας. Η ψηφιακή μορφή μπορεί να λειτουργήσει ως ένα σύστημα σκέψης, που μπορεί να ενισχύσει την πραγματικότητα, θέτοντας διαφορετικές εμπειρίες και παραδόσεις σε σχέση μεταξύ τους, ώστε να μπορούν να αντιμετωπιστούν ταυτόχρονα με τη συλλογική μνήμη.

Καταδεικνύεται έτσι για ακόμη μια φορά πως η τεχνολογία δεν είναι αυτοσκοπός αλλά εργαλείο και ως εκ τούτου δεν χρειάζεται να είναι στο κέντρο της προσοχής του χρήστη, αλλά να συμβάλλει ώστε ο χρήστης να μπορεί να επικεντρωθεί σε αυτό που κάθε φορά έχει σημασία.

6. [Οι νέες έννοιες της μουσειακής πραγματικότητας]



6.1 Η προσωποποίηση της επίσκεψης/ εξατομίκευση _

Η ραγδαία αλλαγή στην πραγματικότητα των μουσείων ανατρέπει τα δεδομένα για τον ίδιο τον οργανισμό. Επιφέρει αλλαγές σε υπάρχουσες έννοιες και διαμορφώνει νέες για να περιγράψουν τη νέα τάξη πραγμάτων. Παρακάτω θα αναφερθούν κάποιες από τις κύριες έννοιες που χρησιμοποιεί το μουσείο του 21ου αιώνα, οι οποίες αφορούν το σχεδιασμό, την εξέλιξη, τη συνέχεια αυτών των οργανισμών.

Στην ενότητα αυτή θα αναφερθούμε στις νέες έννοιες έτσι όπως έχει διαμορφωθεί και προσεγγίζεται εκ νέου με αφορμή τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών σε χώρους πολιτισμού, οι οποίες μπορούν να υποστηρίξουν μια διαρκή σχέση των επισκεπτών με το μουσείο -που ξεπερνάει τα όρια μιας επίσκεψης- και να δώσουν το έναυσμα αλλά και το πλαίσιο για νέους τρόπους προσέγγισης των πολιτισμικών αντικειμένων.

Δύο νέες έννοιες που έχουν προκύψει από την εξέλιξη των ψηφιακών μέσων τόσο στα μουσεία όσο και σε ευρύτερο πεδίο, είναι αυτές της προσωποποίησης της επίσκεψης και της συμμετοχής. Τα μουσεία ήταν από τους πρώτους οργανισμούς που επωφελήθηκαν από τις ψηφιακές τεχνολογίες προκειμένου να εμπλέξουν τους επισκέπτες με έναν πιο αποτελεσματικό και μεστό περιεχομένου τρόπο. Βρήκαν στην έννοια της προσωποποίησης ένα νέο μέσο επικοινωνίας με το κοινό, με συστήματα που έχουν πολλαπλές εφαρμογές. Για παράδειγμα, στη χρήση της ιστοσελίδας του οργανισμού, το μουσείο έχει τη δυνατότητα να λάβει υπόψη τα προσωπικά στοιχεία κάθε επισκέπτη -ηλικία, επίπεδο μόρφωσης, προηγούμενη γνώση- και, παρατηρώντας τις αντιδράσεις του χρήστη σε ό,τι έχει παρακολουθήσει, να κινηθεί με άξονα τα προσωπικά ενδιαφέροντα του καθενός.

Η προσωποποίηση είναι μία συνεχής διαδικασία συνεργασίας, μάθησης και προσαρμογής μεταξύ του μουσείου και των επισκεπτών του, που δίνει στον επισκέπτη την ευκαιρία να είναι ενεργό μέρος της διαδικασίας και τον απομακρύνει από την παθητική στάση που είχε ως τώρα. Επιτυγχάνεται έτσι ένας δημιουργικός διάλογος, όπου το μουσείο δε μιλά σε αυτόν, δηλαδή τον επισκέπτη, αλλά με αυτόν.

Η εξατομίκευση (personalization) έχει ως στόχο την προσαρμογή της πολιτισμικής εμπειρίας, έτσι ώστε να ταιριάζει με τα ενδιαφέροντα και τις γνώσεις του κάθε επισκέπτη. Σε αυτό το πλαίσιο η τεχνολογία αξιοποιείται για να καταγράψει στοιχεία της συμπεριφοράς του χρήστη. Η καταγραφή αυτή συνήθως γίνεται με την κατάταξη του χρήστη σε ένα προφίλ (persona), με βάση τις απαντήσεις του σε μια σειρά ερωτημάτων, συνήθως πολλαπλής επιλογής. Ένας δεύτερος τρόπος καταγραφής της συμπεριφοράς περιλαμβάνει το συνολικό ιστορικό των επισκέψεων του χρήστη σε χώρους πολιτισμού, για παράδειγμα τι είδους μουσεία επισκέπτεται συνήθως, πόσα μουσεία έχει επισκεφθεί στη ζωή του. Ένας τρίτος τρόπος καταγραφής της συμπεριφοράς και των προτιμήσεων των επισκεπτών βασίζεται σε περιεχόμενο που δημοσιεύει ο επισκέπτης (user generated content) στα κοινωνικά δίκτυα (social media). Μία τέταρτη περίπτωση αφορά τη δυναμική καταγραφή της συμπεριφοράς του επισκέπτη την ώρα που κινείται στο συγκεκριμένο μουσείο, εστιάζει δηλαδή στο είδος των εκθεμάτων που προτιμά ο χρήστης, στον χρόνο που περνάει μπροστά από αυτά, αν επιστρέφει σε κάποιο έκθεμα, αν τα βλέπει με τη σειρά. Οι παραπάνω τρόποι καταγραφής της συμπεριφοράς είναι ενδεικτικοί, ενώ συχνά χρησιμοποιούνται συμπληρωματικά περισσότεροι από ένας τρόποι συγκέντρωσης στοιχείων.

Με βάση την καταγραφή της συμπεριφοράς, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η τεχνολογία στη συνέχεια αξιοποιείται για να προτείνει στον επισκέπτη εκθέματα ή έργα τα οποία να ανταποκρίνονται ή να εμπλουτίζουν τα ενδιαφέροντα, τις εμπειρίες και τις γνώσεις του. Συγκεκριμένα, στην περίπτωση που στόχος είναι η συμβατότητα με την εμπειρία του επισκέπτη, τότε οι προτάσεις (recommendations) της τεχνολογίας είναι παρόμοιες με τις εμπειρίες και τα ενδιαφέροντα του επισκέπτη. Σε περίπτωση όμως που στόχος είναι ο εμπλουτισμός των εμπειριών του επισκέπτη, τότε η τεχνολογία μπορεί να προτείνει έργα που δεν εμπίπτουν στα δηλωμένα ενδιαφέροντα του επισκέπτη ή μπορεί να είναι και αντίθετα ή εντελώς άσχετα. Το τελευταίο αυτό στοιχείο σχετίζεται και με την κριτική που γίνεται στις τεχνολογικά υποστηριζόμενες προσπάθειες εξατομίκευσης της πολιτισμικής εμπειρίας, ότι δηλαδή περιορίζουν τους ορίζοντες του επισκέπτη, επειδή περιστρέφονται γύρω από αυτό που είναι γνωστό και αυτό που ο επισκέπτης νομίζει ότι του αρέσει, χωρίς να του δίνεται η ευκαιρία να εξερευνήσει και άλλες δυνατότητες.

Τέλος, η τεχνολογικά υποστηριζόμενη εξατομίκευση της πολιτισμικής εμπειρίας περιλαμβάνει την προσαρμογή της πληροφορίας σχετικά με τα έργα που έχουν προταθεί στον επισκέπτη, έτσι ώστε η γλώσσα, το ύψος, το επίπεδο της λεπτομέρειας ή οι οπτικές γωνίες ανάλυσης του έργου να ταιριάζουν με τα χαρακτηριστικά του επισκέπτη. Οι περισσότερες έρευνες με θέμα το κοινό σε μουσεία έχουν δείξει τη σημασία της δραστηριότητας και της ενεργού συμμετοχής των επισκεπτών σε σχέση με το τι τελικά αυτοί αποκομίζουν από την επίσκεψή τους στο μουσείο (Falk & Dierking, 2000), με αποτέλεσμα πολλά μουσεία να δομούν τα εκπαιδευτικά τους προγράμματα αλλά και τα εκθέματα τους με βάση αυτήν την αρχή.

6.2 Συμμετοχή στην κατασκευή εμπειρίας

Η συμμετοχή στο μουσείο μπορεί να είναι μία απλή ανατροφοδότηση, ψηφιακή αποθήκευση εικόνων και ιδεών, ακόμα και συνεισφορά στις εκθέσεις του μουσείου και τις ερμηνείες του. Το μουσείο, λοιπόν, οφείλει να προσκαλέσει το κοινό του, να το εμπλέξει ενεργά και να το μετατρέψει σε πολιτιστικό συμμετέχοντα. Στόχος αποτελεί η συμμετοχή και η παρακολούθηση των δράσεων των οργανισμών με τη βοήθεια των διάφορων πολυμεσικών εφαρμογών που μέσω των οποίων ο επισκέπτης συμμετέχει ενεργά στις μουσειακές δραστηριότητες. Κλειδί για τη διαδικασία αυτή είναι η ένδειξη ενδιαφέροντος προς τις εμπειρίες, τις ιστορίες και τις ικανότητες των επισκεπτών. Οι βασικές αρχές που συμβάλλουν στην επίτευξη της συμμετοχής στο μουσείο είναι η ιδέα του οργανισμού που βάζει το κοινό στο επίκεντρο, η ιδέα ότι ο επισκέπτης κατασκευάζει το δικό του νόημα από μία πολιτιστική εμπειρία και η ιδέα πως η φωνή του χρήστη μπορεί να ενισχύσει το σχεδιασμό ενός εγχειρήματος.

Στην αναζήτηση ενός ορισμού του συμμετοχικού πολιτιστικού οργανισμού, η Simon δίνει την εξής απάντηση: «*ένα μέρος όπου οι επισκέπτες δημιουργούν, μοιράζονται και συνδέονται ο ένας με τον άλλον σχετικά με ένα περιεχόμενο*». Σαφώς αυτό δε σημαίνει πως τέτοιου είδους εμπειρίες είναι κατάλληλες για τον οποιοδήποτε επισκέπτη. Η αξία τέτοιων εγχειρημάτων συνδέεται με τρεις άξονες: τον *μαθησιακό*, όπου οι επισκέπτες αναπτύσσουν ερευνητικές ή

δημιουργικές δεξιότητες, τον *κοινωνικό*, όπου οι επισκέπτες αισθάνονται πιο κοντά στον οργανισμό και πιο σίγουροι για την ικανότητά τους να συνεισφέρουν σε αυτόν και τον *εργασιακό*, όπου οι επισκέπτες παράγουν έργο χρήσιμο για τον οργανισμό. Σχετικά με τον τελευταίο αυτό άξονα, είναι σημαντικό να επισημάνουμε πως έχει σημασία τα μουσεία να δίνουν την ευκαιρία στον επισκέπτη να προσφέρει αληθινό έργο, που όντως συνεισφέρει στον οργανισμό και όχι πλασματικές δράσεις.

Η έννοια της συμμετοχής βασίζεται στην αντίληψη ότι η πολιτισμική εμπειρία είναι κάτι που δημιουργείται δυναμικά μέσα από τη διαλεκτική σχέση που δημιουργείται ανάμεσα στο μουσείο και τον επισκέπτη¹. Επιπλέον η συμμετοχή συνεπάγεται και την ανάπτυξη μιας σχέσης ανάμεσα στον επισκέπτη και το μουσείο, η οποία σχέση δεν περιορίζεται απλώς στη διάρκεια μιας επίσκεψης. Αντίθετα, η συμμετοχή, όπως θα δείξουμε και στη συνέχεια, στοχεύει στη δημιουργία μιας διαρκούς σχέσης του μουσείου με το κοινό αλλά και με κοινότητες -φίλους μουσείων, εθελοντές- που αναπτύσσονται γύρω από χώρους πολιτισμού. Έτσι, δημιουργείται ένα πλαίσιο όπου τόσο το κοινό αποκτά μια διαφορετική, πιο βαθιά και πιο πλούσια πολιτισμική εμπειρία, αλλά και το μουσείο αποκτά γνώσεις πρακτικές, ακόμη και υλικό που μπορεί στη συνέχεια να αξιοποιήσει με άλλες ομάδες κοινού.

Από την ευρεία γκάμα συμμετοχικών δράσεων εντοπίζονται δύο κατηγορίες, η μία κατηγορία δράσεων δίνει στον επισκέπτη έναν ρόλο που είναι παρόμοιος με τον ρόλο της τεκμηρίωσης που πραγματοποιεί το μουσείο. Η άλλη κατηγορία δράσεων σχετίζεται με τη συμμετοχή του κοινού στη δημιουργία μετα-αντικειμένων (*metaartefacts*), όπως είναι ιστορίες και παιχνίδια που αναφέρονται σε πολιτισμικά αντικείμενα.

Οι συμμετοχικές δράσεις τεκμηρίωσης σε μουσεία κυρίως από μεγάλο κοινό έχουν δει αρκετά μεγάλη ανάπτυξη τελευταία. Σε αυτό έχει συμβάλει ουσιαστικά η εκτεταμένη χρήση των κινητών συσκευών και των κοινωνικών δικτύων που υποστηρίζουν τη δημιουργία περιεχομένου από τους επισκέπτες (*user generated content*). Αυτές οι πρακτικές χρησιμοποιούνται για να εμπλουτίσουν το υλικό του μουσείου ή και να το υποστηρίξουν για να ολοκληρώσει ενέργειες τεκμηρίωσης που δεν έχει τα μέσα. Έτσι λοιπόν οι επισκέπτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν εύκολα μικρές εφαρμογές που έχουν δημιουργηθεί από το μουσείο για να πραγματοποιήσουν ενέργειες όπως η *δήλωση προτιμήσεων*, όπου οι επισκέπτες «ψηφίζουν» αντικείμενα που τους φαίνονται ενδιαφέροντα, η *κατηγοριοποίηση* (*Tagging*), όπου πρόκειται για ανοιχτή κατηγοριοποίηση αντικειμένων, όπου κείμενο με τη μορφή λέξεων-κλειδιών, συσχετίζεται με τα μουσειακά αντικείμενα, η *κριτική, συζήτηση*, σχολιασμός προκειμένου να βελτιωθεί η ποιότητα της κατηγοριοποίησης και η *καταγραφή προσωπικών ιστοριών*, όπου το κοινό καταγράφει και συνδέει πολιτισμικά αντικείμενα, όπως ενθύμια από μια ιστορική περίοδο, με προσωπικές ιστορίες.

Επιπλέον ψηφιακές κατασκευές όπως τα παιχνίδια και οι ιστορίες έχουν ιδιαίτερη σημασία για τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού καθώς αποτελούν μέσα έκφρασης και αναπαράστασης γνώσης, συναισθημάτων και εμπειριών. Παράδειγμα αποτελεί το Βρετανικό Μουσείο το οποίο περιλάμβανε στις δραστηριότητές του «οικογενειακά εργαστήρια» για τον σχεδιασμό παιχνιδιών. Τα παιχνίδια που δημιουργούνταν στο πλαίσιο του εργαστηρίου ανέβαιναν στην ιστοσελίδα του μουσείου, και οι συμμετέχοντες στο εργαστήριο μπορούσαν να τα παίξουν από το σπίτι ή να τα μοιραστούν με φίλους τους. Ένα δεύτερο παράδειγμα προέρχεται από την Tate Gallery, όπου παιδιά παίζουν και δημιουργούν ζωγραφιές και φιλμ για συγκεκριμένα έργα τέχνης.

Να σημειωθεί ότι τα παιχνίδια και οι ιστορίες που κατασκευάζουν οι επισκέπτες δεν αντικαθιστούν την επιστημονική δουλειά που κάνει το προσωπικό του μουσείου. Αντίθετα, αποτελούν απεικονίσεις της οπτικής γωνίας των επισκεπτών που τα κατασκεύασαν. Αυτό γίνεται περισσότερο

[1].

H J. Proctor, ερευνήτρια και αρχαιολόγος, χρησιμοποίησε τη φράση «Από τον Παρθενώνα στην Αγορά» για να περιγράψει τη μετάβαση από την αντίληψη που θέλει την πολιτισμική εμπειρία ως κάτι που κατέχει το μουσείο και τη διαθέτει στον επισκέπτη για να τη δει (Παρθενώνας), σε μία άλλη αντίληψη όπου η πολιτισμική εμπειρία γίνεται αντικείμενο διαπραγματεύσεως και συνδιαμορφώνεται μέσα από την αλληλεπίδραση του επισκέπτη με το μουσείο (Αγορά).

κατανοητό αν λάβουμε υπόψη ότι τα παιχνίδια όσο και οι ιστορίες είναι μέσα και εργαλεία έκφρασης για τους επισκέπτες.

Με αυτές τις δράσεις το μουσείο «ανοίγει» σε εναλλακτικές ερμηνείες και αφηγήσεις, εμπλουτίζοντας τη μουσειακή αφήγηση και εμπλέκοντας ενεργά το κοινό σε όλες τις μουσειακές λειτουργίες, δίνοντάς του τη δυνατότητα κατασκευής της δικής του εμπειρίας.

6.3 Διαδραστικότητα_

Η λέξη «διαδραστικό» έχει προστεθεί στο λεξιλόγιο των μουσείων, τα οποία εισάγουν πλέον στους εκθεσιακούς τους χώρους πέρα από τα συμβατικά οπτικοακουστικά και πολυμεσικά συστήματα και εντυπωσιακά διαδραστικά μέσα (interactive media).

Στις περιπτώσεις που μιλάμε για διάδραση, σχεδιάζεται ένα πλέγμα υπηρεσιών που παρέχεται στον χρήστη, το οποίο ανταποκρίνεται στην εξέλιξη στο χρόνο της σχέσης του με το αντικείμενο. Η ψηφιακή τεχνολογία προσφέρει τις δυνατότητες σχεδιασμού του αντικειμένου και τις δυνατότητες της αλλαγής του και η υλικότητα προσφέρει το φυσικό υπόβαθρό του. Η διάδραση μπορεί να αφορά φυσικά αρχιτεκτονικά στοιχεία, που μεταβάλλονται ανάλογα με εξωτερικές επιδράσεις από το περιβάλλον ή από τους χρήστες, ή και υβριδικά περιβάλλοντα επαυξημένης πραγματικότητας.

Πέρα από τον σχεδιασμό της μορφής του αντικειμένου, που χαρακτηρίζει τον κλασσικό σχεδιασμό, στον σχεδιασμό διάδρασης, αναπτύσσονται σενάρια και αφηγήσεις και σχεδιάζεται το πλέγμα υπηρεσιών, με άλλα λόγια η σχέση του χρήστη με το αντικείμενο. Παρέχεται ένα πλαίσιο πολλαπλών διαδρομών, όπου το ατομικό ή συλλογικό υποκείμενο σχεδιάζει τη δική του διαδρομή². Τοποθετείται έτσι στο επίκεντρο το υποκείμενο, αντί για το αντικείμενο, αλλάζοντας τα όρια του χρόνου και του χώρου, φτιάχνοντας αφηγήσεις.

Η έννοια της διαδραστικότητας έχει συνδεθεί άρρηκτα με μέσα που χρησιμοποιεί το μουσείο προκειμένου να εμπλέξει ενεργά τον επισκέπτη, να προωθήσει τη μαθησιακή διαδικασία, να διατηρήσει την εικόνα του οργανισμού ως σύγχρονου και πρωτοπόρου, αλλά και να ενισχύσει τη δημοτικότητά του. Τα διαδραστικά μέσα προωθούν την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση, παρέχουν ανατροφοδότηση σε προσωπικό επίπεδο και δίνουν την ευκαιρία για εφαρμογή της γνώσης του περιεχομένου τους. Η χρήση διαδραστικών εκθεμάτων χρησιμοποιείται ευρέως στα μουσεία ως επιπρόσθετη μέθοδος για εμπλοκή του επισκέπτη και ενεργή συμμετοχή του στην έκθεση. Αντιλαμβανόμαστε ότι αυτό στην ψηφιακή εποχή αποκτά άλλες διαστάσεις, όταν πλέον υπάρχει η δυνατότητα να γίνει βάσει ενός αμφίδρομου σχεδιασμού. Πλέον η διαδραστικότητα έχει αποκτήσει μια πιο περίπλοκη εκδοχή, η οποία δεν είναι άλλη από αυτή της συμμετοχής, που προωθεί το διάλογο με το μουσείο. Επιπλέον, η έννοια αυτή έχει γίνει πια πιο προσωπική μέσω της χρήσης προσωπικών συσκευών και επεκτείνεται πέρα από τον απλό χειρισμό ενός εκθέματος.

Σε αντίθεση με τους χώρους τυπικής εκπαίδευσης, όπου η εκπαιδευτική εμπειρία είναι δομημένη και παρουσιάζεται σε μια βασικά ομοιογενή ομάδα

[2].

Saggio, Antonino:
Interactivity at the
Centre of Avant-Garde
Architectural Research
στο AD Architectural
Design, σελ. 23

με σαφώς προσδιορισμένους στόχους, οι εκπαιδευτικές εμπειρίες που προσφέρει ένα μουσείο είναι στην ουσία δύσκολο να προσδιοριστούν, εφ' όσον απευθύνονται σε ένα ετερογενές κοινό με στόχους που πολλές φορές δεν έχουν οριστεί και οι οποίοι συχνά στερούνται σαφήνειας. Από την άλλη, οι χώροι άτυπης εκπαίδευσης πλεονεκτούν στο ότι έχουν τη δυνατότητα να προσφέρουν ένα πιο εξατομικευμένο περιβάλλον μάθησης, που βασίζεται στις κονστрукτιβιστικές απόψεις και στην ιδέα της ελεύθερης επιλογής.

Τι σημαίνει όμως «διαδραστικότητα»; Πρόκειται για έναν όρο ασαφή και πολυχρησιμοποιημένο αλλά ταυτόχρονα πολυδιάστατο, όπως αποδεικνύεται από την πληθώρα των διαφορετικών ορισμών που δίνονται από τους μελετητές. Η γενική εκδοχή θέλει τη διαδραστικότητα να αποτελεί την «αμοιβαία ανταλλαγή» δράσης μεταξύ ανθρώπων ή μεταξύ ανθρώπων και αντικειμένων ή καταστάσεων. Μια τεχνική εκδοχή ορίζει τη διαδραστικότητα ως τη λειτουργία εισαγωγής δεδομένων από τον χρήστη προς τον ηλεκτρονικό υπολογιστή καθώς και το είδος της ανταπόκρισης του συστήματος προς την ενέργεια αυτή (Sims, 1997). Ο Steuer προχωρά ακόμη περισσότερο ορίζοντας τη διαδραστικότητα ως το βαθμό με τον οποίο οι χρήστες ενός μέσου μπορούν να επηρεάσουν τη μορφή ή το περιεχόμενο του «διαμεσολαβημένου» περιβάλλοντος (Steuer, 1992). Ωστόσο, ο ορισμός αυτός δεν εμπεριέχει καμία μορφή «έξυπνης» ανταπόκρισης από το σύστημα. Σύμφωνα με τον ορισμό, η πράξη αυτή είναι μια διαδραστική πράξη, εφ' όσον επηρεάζει, και μάλιστα δραστικά, το περιβάλλον.

Δεν αποτελεί όμως στην προκειμένη περίπτωση το είδος της διαδραστικότητας που μας ενδιαφέρει, αφού αγνοεί τις πολυδιάστατες πτυχές της σχέσης του χρήστη - επισκέπτη με το ιδιαίτερο περιβάλλον του μουσείου. Ο Talin γίνεται πιο συγκεκριμένος κάνοντας τη διάκριση ανάμεσα σε ένα ψηφιακό διαδραστικό περιβάλλον και ένα πιο συμβατικό αναλογικό και άρα πιο παθητικό περιβάλλον, όπως είναι η προβολή βίντεο. Κατά τον Talin, το ψηφιακό περιβάλλον είναι διαδραστικό όταν προσαρμόζεται περισσότερο στις ενέργειες του χρήστη του και του επιτρέπει διευρυμένα επίπεδα ελευθερίας και μεγαλύτερο έλεγχο σε παράγοντες όπως είναι ο χρόνος, ο χώρος ή η πλοκή μιας εμπειρίας.

Σε μια πιο μουσειολογική προσέγγιση, η διαδραστική εμπειρία ορίζεται γενικότερα ως η εμπειρία κατά την οποία ο επισκέπτης συμμετέχει ενεργά με φυσικό, συναισθηματικό, νοητικό και κοινωνικό τρόπο. Θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε βεβαίως ότι αυτό ισχύει και για πολλές περιπτώσεις εκθεμάτων

που δε χρησιμοποιούν τεχνολογία, όπως είναι τα βιωματικά εκθέματα στα παιδικά μουσεία ή τα κέντρα επιστημών, που βασίζονται στη δημιουργία μιας σχέσης, συμμετοχής και παιχνιδιού για να επιτύχουν την εμπύθιση του επισκέπτη και την κατανόηση πιο δύσκολων ή αφηρημένων εννοιών. Η Ryan ουσιαστικά ενισχύει αυτήν την άποψη θεωρώντας ότι το διαδραστικό μέσο ξεδιπλώνεται στον χρήστη του, αφού αυτός έχει επενδύσει νοητικά και συναισθηματικά στην αλληλεπίδρασή του με αυτό (Ryan, 2001).

Στην ανάλυση που επιχειρείται εδώ μας ενδιαφέρει η διαδραστικότητα που περιλαμβάνει όλες τις παραπάνω πτυχές. Κατ' αρχάς μας ενδιαφέρει η αλληλεπίδραση μεταξύ του επισκέπτη και του τεχνολογικού συστήματος ενός εκθέματος, κυρίως ως προς τον τρόπο που αντιλαμβάνεται ο χρήστης την «απάντηση» του συστήματος. Αυτό προϋποθέτει ότι η κάθε δράση ενέχει πρόθεση και κριτική σκέψη και δεν αφορά απλά στο πάτημα ενός κουμπιού, αλλά στη δυνατότητα ελέγχου ενός συστήματος ή ενός περιβάλλοντος και, τελικά, στην ελευθερία καθορισμού της εμπειρίας από τον επισκέπτη.

6.4 Κονστρουκτιβιστικό μουσείο και κατασκευή νοήματος _

Οι Falk και Dierking αναφέρουν πως η μάθηση ελεύθερης επιλογής είναι μη γραμμική, έχει προσωπικά κίνητρα και αφήνει σημαντικά περιθώρια επιλογής στον χρήστη για το πότε, πού και τι θα μάθει. Η εξέλιξη των ψηφιακών μέσων και η χρήση τους τόσο εντός των τοίχων του μουσείου όσο και εκτός αυτών, έχουν δημιουργήσει ευκαιρίες και προκλήσεις μάθησης για τον οργανισμό, παρέχοντας εργαλεία για απόλυτη ελευθερία κινήσεων στον επισκέπτη και κάνοντας την επίσκεψη μία κονστρουκτιβιστική εμπειρία.

Συγκεκριμένα, σε μουσεία που ακολουθούν τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού ο επισκέπτης κατασκευάζει την προσωπική του γνώση και η διαδικασία απόκτησής της είναι εξ ορισμού μία πολυσχιδής πράξη. Με τον τρόπο αυτό το μουσείο είναι περισσότερο προσβάσιμο στο κοινό, αφήνοντας ελευθερίες στον επισκέπτη τόσο στην πλοήγηση της έκθεσης όσο και στις συνδέσεις που θα κάνει με όσα του είναι ήδη οικεία, ενώ, παράλληλα, προσφέρει καινούριες διανοητικές προκλήσεις για μάθηση και εμπλοκή με το άγνωστο. Ο επισκέπτης βρίσκεται στο επίκεντρο και ο ρόλος του μουσείου είναι να διευκολύνει και να καταστήσει δυνατή τη διαδικασία ενεργητικής μάθησης για εκείνον.

Τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού έρχεται να συμπληρώσει αυτή των πολλαπλών ευφυϊών που εισήγαγε ο καθηγητής ψυχολογίας Howard Gardner, ο οποίος διακρίνει επτά τύπους ευφυΐας: τη γλωσσική, τη λογική/μαθηματική, τη μουσική, τη χωρική, τη σωματική/κινητική, τη διαπροσωπική όπως κοινωνικές δεξιότητες και την ενδοπροσωπική, όπως η διαίσθηση. Αυτές οι ευφυΐες συνδέονται με τους τρόπους με τους οποίους ο καθένας ερμηνεύει την πραγματικότητα και με το πώς δημιουργεί γνώση. Το μουσείο, λοιπόν, οφείλει να επιτρέπει στον κάθε επισκέπτη να ακολουθήσει το δρόμο που ανταποκρίνεται στις αισθήσεις και τα ενδιαφέροντά του.

Είναι σαφές ότι οι προαναφερθείσες θεωρίες βρίσκουν την καλύτερη και αποτελεσματικότερη εφαρμογή τους στην ψηφιακή εποχή ενισχύοντας τον εξ ορισμού εκπαιδευτικό ρόλο του μουσείου. Η μάθηση είναι μία ατομική διαδικασία. Η δυνατότητα προσωποποίησης που προσφέρουν τα ψηφιακά μέσα δίνει την απάντηση στα ζητούμενα της κονστρουκτιβιστικής θεωρίας και εκείνης των πολλαπλών ευφυϊών: διευκολύνει τη μάθηση με αποτέλεσμα

ο χρήστης να έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει τις τεχνολογίες που του ταιριάζουν. Η έρευνα έχει δείξει πως οι επισκέπτες αρέσκονται στην ποικιλία υλικού και απόψεων και αναζητούν την ευκαιρία για προσωπική ερμηνεία. Με τα προσωποποιημένα συστήματα είναι περισσότερο πιθανό να εμπλακεί ο επισκέπτης και να παρακινηθεί να εξαγάγει τα δικά του συμπεράσματα.

Από την άλλη, οι συμμετοχικές τεχνικές ορίζουν τη μάθηση ως τη μετατροπή της συμμετοχής σε μία κοινωνικοπολιτιστική διαδικασία. Προωθούν τη μάθηση, αναπτύσσοντας συγκεκριμένες δεξιότητες που σχετίζονται με τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και την καινοτομία, οι οποίες αναφέρονται ως «δεξιότητες του 21ου αιώνα». Τα μουσεία προσφέρουν πλέον δραστηριότητες, οι οποίες απευθύνονται σε ένα ευρύ φάσμα ικανοτήτων έχοντας τη δυνατότητα να καλύψουν κάθε ατομική ανάγκη και προσδοκία. Αν τα μουσεία θέλουν να επιβεβαιώσουν τον εν δυνάμει ρόλο τους ως πολυδιάστατων εκπαιδευτικών οργανισμών του 21ου αιώνα χρειάζονται επιπρόσθετες τεχνικές διαμεσολάβησης για να καλύψουν τις νέες ανάγκες του κοινού και να επεκτείνουν την εμπειρία του εκθέματος. Έχουν, λοιπόν, ανάγκη τα νέα εργαλεία που τους προσφέρει η ψηφιακή εποχή για να ανταποκριθούν στο νέο μαθησιακό μοντέλο που επιτάσσει απεριόριστες επιλογές και ελευθερία.

Από τις τελευταίες δεκαετίες του 20ού αιώνα η επικοινωνιακή πολιτική των μουσείων εξελίχθηκε σε κινητήρια δύναμη της μουσειακής λειτουργίας. Σταδιακά η έμφαση προσανατολίστηκε στη μελέτη του κοινού ως μουσειακού επισκέπτη και ενεργού συνομιλητή του μουσείου, ο οποίος διαθέτει το δικό του οργανόγραμμα, μαθησιακές δεξιότητες και ενδιαφέροντα. Το κοινό αποτελεί ένα σύνολο διαφορετικών κατηγοριών και ομάδων, με ιδιαίτερο κοινωνικό, πολιτισμικό και μορφωτικό υπόβαθρο. Αυτό είναι σημαντικό να το κατανοήσουμε, καθώς συνδέεται με τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού (constructivism) και την «κατασκευή νοήματος» (meaning-making), δυο αρκετά δημοφιλών όρων στο σύγχρονο λεξιλόγιο της μουσειοπαιδαγωγικής.

Το μουσειακό πλαίσιο διαμορφώνει τους όρους, τους κώδικες και τα μέσα επικοινωνίας και το μουσείο αποκτά τον χαρακτήρα ενός περιβάλλοντος, όπου μπορεί να αναπτυχθεί διάλογος μεταξύ του επισκέπτη και των μουσειακών αντικειμένων και ενθαρρύνονται οι διαφορετικές προσεγγίσεις και αναγνώσεις της έκθεσης από τον επισκέπτη, με βάση τα ατομικά χαρακτηριστικά του και τις κοινωνικές και πολιτισμικές εμπειρίες του. Το μουσείο σε αυτό το μοντέλο επικοινωνίας επιδιώκει την ανάδραση (feedback), ώστε να βελτιώσει τις τυχόν παρανοήσεις που μπορεί να προκύψουν κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας των μηνυμάτων εκ μέρους του επισκέπτη ή να αναπροσαρμόσει το μήνυμα στις απαιτήσεις του. Σε αυτή την επικοινωνιακή προσέγγιση ο επισκέπτης «κατασκευάζει το δικό του νόημα» με ενεργό τρόπο.

Η Hooper-Greenhill αξιοποιεί το φιλοσοφικό ρεύμα της ερμηνευτικής, τον ερμηνευτικό κύκλο των Wilhelm Dilthey και Hans-Georg Gadamer, για να εξηγήσει ότι η «δημιουργία-κατασκευή νοήματος» είναι στενά συνδεδεμένη με την πρότερη γνώση μας, την επιρροή της παράδοσης και του παρελθόντος στο παρόν, τις αξίες, τις πεποιθήσεις μας. Ο επισκέπτης προβαίνει, ωστόσο, στη δική του ερμηνεία μέσα από μια αλληλεπίδραση με την ερμηνεία που έχει δοθεί στα στοιχεία της έκθεσης από τους επιμελητές της. Πρόκειται λοιπόν για ένα είδος επικοινωνίας με συμμετοχικό, αλληλεπιδραστικό και αμφίδρομο χαρακτήρα· μια «αντίδραση προς το αντικείμενο, που προκαλείται από τον γόνιμο διάλογο ταυτόχρονα ανάμεσα στο όλο και στο μέρος, στο παρελθόν και το παρόν».

Τα στοιχεία μιας έκθεσης, όπως είναι τα αυθεντικά αντικείμενα, τα διαδραστικά εκθέματα, τα κάθε μορφής ερμηνευτικά συστήματα, η σκηνογραφία που τοποθετεί τα αντικείμενα με συγκεκριμένο τρόπο στον χώρο, δημιουργούν την ατμόσφαιρα της έκθεσης, ενισχύουν τα μηνύματα που πρέπει να διαχυθούν προς τους επισκέπτες και προκαλούν ανάδραση. Το μουσειακό αντικείμενο είναι

το αντικείμενο ερμηνείας από τον επισκέπτη. Ο Black εξηγεί ότι η ερμηνεία είναι ένα μέσο το οποίο «προσπαθεί να παροτρύνει τους επισκέπτες να ενδιαφερθούν και να ασχοληθούν με το “προϊόν”, να ενθαρρύνει τη συμμετοχή και, μέσω αυτής, να τους βοηθήσει ώστε να αναπτύξουν την ικανότητά τους να ανακαλύπτουν και να κατανοούν μόνοι τους» (Black 2009).

6.5 Συντακτικό έκθεσης και χαρτογράφηση προσωπικού νοήματος

Η επίσκεψη στο μουσείο έχει ιδιαίτερη σημασία για τον σχεδιασμό της έκθεσης. Οι κύριες κατευθύνσεις στη μελέτη επίσκεψης σε μουσείο, κυρίως ως προς τη θεώρηση των επισκεπτών ως «Ενεργοί» αλλά και με τη θεώρηση της μουσειακής εμπειρίας του επισκέπτη να σχετίζεται με τους τομείς της μουσειακής έρευνας, είναι της έκθεσης πολυμέσων, της κοινωνικότητας και του χώρου. Ο σκοπός αυτής έρευνας είναι να παρέχει μια επιλεκτική αναφορά ορισμένων εννοιών και προσεγγίσεων που έχουν χρησιμοποιηθεί στη μουσειοπαιδαγωγική και σε κοινωνική και πολιτιστική έρευνα σε επίσκεψη σε μουσείο που θα μπορούσε να είναι χρήσιμη στη διαμόρφωση των εκθέσεων. Το πεδίο της έρευνας του μουσειακού επισκέπτη καλύπτει πολλούς επιστημονικούς κλάδους, όπως ψυχολογία, κοινωνιολογία, αρχιτεκτονικές μελέτες και ανθρωπολογία.

Σε μια πρόσφατη συζήτηση για την ανάπτυξη των μελετών του μουσειακού επισκέπτη, η Eilean Hooper- Greenhill σημειώνει ότι υπήρξε μια ευρεία μετατόπιση από τη «σκέψη για τους επισκέπτες ως αδιαφοροποίητη μάζα κοινού» στην αποδοχή των επισκεπτών «ως ενεργοί διερμηνείς και εκτελεστές των πρακτικών εννοιών και αποφάσεων εντός των πολιτιστικών χώρων». Ο επισκέπτης αντιμετωπίζεται ως ένα περισσότερο ή λιγότερο απορροφητικό σφουγγάρι της εξειδικευμένης γνώσης που παρέχεται από το μουσείο και σε εκθέσεις που συχνά αξιολογούνται με βάση το πόσο αποτελεσματικές ήταν στη μετάδοση γνώσης από εκείνους που τις επισκέφθηκαν. Εντός ενός τέτοιου μοντέλου, ο σχεδιασμός θεωρήθηκε σημαντικός για τη «μετάδοση μηνυμάτων» ώστε να γεφυρωθεί το χάσμα μεταξύ εμπειρογνώμονα και επισκέπτη³.

Μέσα σε ένα πιο «ερμηνευτικό παράδειγμα», ωστόσο, ο σχεδιασμός έχει αναγνωριστεί πληρέστερα ως αναπόσπαστο μέρος της εμπειρίας του επισκέπτη, με ενδεχομένως πιο εκτεταμένες συνέπειες για τη διάρθρωση της ίδιας της φύσεως της εμπειρίας παρά απλώς ότι αποτελεί ένα περισσότερο ή λιγότερο ελκυστικό μέσο για το περιεχόμενο της παρουσίασης. Αυτό συνήθως που συζητείται αφορά τη μετατόπιση από τη «συμπεριφορική» προσέγγιση, στην οποία οι ανταποκρίσεις του επισκέπτη είναι περισσότερο ή λιγότερο καλές στα ερεθίσματα του μουσείου, στη «Κονστрукτιβιστική», που δίνει έμφαση στην είσοδο του επισκέπτη στη διαδικασία κατασκευής εννοιών. Οι Falk και Dierking τονίζουν ότι η εμπειρία της αυτόβουλης μάθησης είναι σημαντική, και είναι συνέπεια των τριών πλαισίων -προσωπικού, κοινωνικοπολιτισμικού και φυσικού-. Ως εκ τούτου, ανέπτυξαν μια ολιστική μεθοδολογία, τη «Χαρτογράφηση Προσωπικού Νοήματος» (Personal Meaning Mapping), με την οποία επιδιώκεται να διερευνηθεί πώς μια συγκεκριμένη εμπειρία επηρεάζει μοναδικά τον χρήστη και τη διαδικασία παραγωγής νοήματος που αυτός επιχειρεί και προσπαθεί να αξιολογήσει το εύρος και το βάθος της μάθησης των επισκεπτών και όχι μόνο την ποσότητά της.

[3].

Saggio, Antonino,
«Interactivity at the
Centre of Avant-
Garde Architectural
Research», σελ.152

**[Εικ. 6.5.1]**

A Slow Succession with
Many Interruptions
William Kentridge: The
Refusal of Time
Runa Islam: Verso
December 10, 2016–
April 2, 2017
San Francisco Museum
of Modern Art (SFMOMA)

Παράλληλα με αυτή την ευρεία μαθησιακή έρευνα, υπήρξαν επίσης δύο άλλα κυρίαρχα σκέλη που αφορούν τον επισκέπτη. Ένα, είναι το έργο της έρευνας, που συνήθως πραγματοποιείται από τα ίδια τα μουσεία, ενδεχομένως και με τη χρήση εμπορικής εταιρείας ερευνών. Ο Hooper-Greenhill αποκαλεί αυτό «καταμέτρηση και χαρτογράφηση». Αυτό τυπικά παρέχει βασικά κοινωνικο-δημογραφικά δεδομένα σχετικά με την επίσκεψη, συνήθως, βασισμένα σε πληροφορίες σχετικά με επισκέψεις σε συγκεκριμένες εκθέσεις, επαναλαμβανόμενες επισκέψεις και μερικές φορές και άλλες δραστηριότητες αναψυχής ή και μερικές φορές με ερωτηματολόγιο «ικανοποίησης».

Το άλλο σκέλος της έρευνας για τον επισκέπτη θα μπορούσε να αναφερθεί με βάση την κατεύθυνση της συμπεριφοριστικής προσέγγισης. Αυτή διερευνά συγκεκριμένες πτυχές της συμπεριφοράς των επισκεπτών σε εκθέσεις, συχνά, από μια κοινωνική και ψυχολογική άποψη. Παραδείγματα τέτοιων μελετών έχουν συμπεριλάβει τη διάρκεια του χρόνου που δαπανάται για ανάγνωση των ετικετών, το χρόνο πριν από τη «κόπωση του επισκέπτη», το σύνολο των κινήσεων μέσα στο χώρο, όπως η τάση να στρίψει δεξιά μετά την είσοδό του σε μια έκθεση, και την κοινωνική αλληλεπίδραση, όπως το πόσο χρόνο διαθέτει στο να μιλήσει με άλλοι επισκέπτες ή πιο ολοκληρωμένη ανάλυση της δράσης και της επικοινωνίας τους.

Παρά το γεγονός ότι η έρευνα αυτή τυπικά εστιάζει σε ό, τι κάνουν οι άνθρωποι στις εκθέσεις σε ένα μεγαλύτερο βαθμό από ό, τι λένε γι' αυτές, η έμφαση δίνεται στους ποικίλους τρόπους με τους οποίους οι εκθέσεις προσεγγίζονται από τους επισκέπτες και, πώς, για παράδειγμα, ορισμένες τεχνολογίες ενσωματώνονται στις υφιστάμενες πρακτικές.

Η έρευνα ξεχωρίζει ως ενδεικτική της νεότερης κατεύθυνσης τη χρήση μικτών μεθοδολογιών, συμπεριλαμβανομένης μιας αρκετά σημαντικής

εθνογραφικής συμβολής, συμπεριλαμβανομένων και άμεσης παρατήρησης και ημιδομημένες αορίστου χρόνου συνεντεύξεις. Αναλαμβάνουν επίσης ερμηνευτική ανάλυση των λογαριασμών των επισκεπτών, για παράδειγμα, την καταβολή προσοχής στην αφηγηματική δομή ή την απασχόληση συγκεκριμένων ειδών λεξιλογίου. Θα πρέπει επίσης να σημειωθεί εδώ ότι και οι μελέτες προσπαθούν να εντοπίσουν μοτίβα σε τρόπους με τους οποίους οι επισκέπτες θα μπορέσουν να σχετιστούν με τα εκθέματα. Αυτό βέβαια είναι κάτι που είναι πιθανό να ποικίλει ανάλογα με το θέμα της έκθεσης και τις σχέσεις των επισκεπτών, αν και ιδιαίτερα οι επισκέπτες μπορούν να έχουν σχετικά σταθερές διατάξεις όσον αφορά το βαθμό της συναισθηματικής εμπλοκής που επιδιώκουν ή επιθυμούν.

Η επικοινωνία αφορά ευρύτερα «τρόπους συσχέτισης», η οποία ενσωματώνει την προσοχή σε τρόπους με τους οποίους οι επισκέπτες «συγκεντρώνουν» εντυπώσεις και ιδέες, και λαμβάνοντας υπόψη το πώς αυτές συνδέονται με τον σχεδιασμό της έκθεσης και άλλες πτυχές της ζωής τους. Αυτός ο χαρακτηρισμός έχει επίσης τη δυνατότητα να τονίσει ότι η εμπειρία της έκθεσης δεν περιορίζεται απαραίτητα στο χρόνο που ο επισκέπτης είναι πραγματικά σε μια έκθεση αλλά εκτείνεται πέρα από αυτόν. Έτσι, σε σχέση με τους τομείς –έκθεση πολυμέσων, κοινωνικότητας και χώρου- , παρουσιάζονται παρακάτω μερικά από τα ευρήματα που προέκυψαν.

Έκθεση πολυμέσων. Με την έκθεση πολυμέσων εννοούνται οποιαδήποτε από τις μορφές εμφάνισης που χρησιμοποιούνται σε μια έκθεση. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν, για παράδειγμα, εγκιβωτισμένα αντικείμενα, διοράματα, οθόνες, διαδραστικές συσκευές υπολογιστών. Μερικές ερωτήσεις σχετικά με την έκθεση με χρήση πολυμέσων σχετίζονται με τη κοινωνικότητα, για παράδειγμα εάν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε συνεργασία με άλλους ή όχι. Και κάποιοι εγείρουν ερωτήματα περί χώρου για παράδειγμα, εάν παραμένουν στατικοί και πρέπει να μετακινηθούν γύρω ή όχι.

Ένα πόρισμα έρευνας ήταν ότι η παρουσία των διαδραστικών εκθεμάτων ήταν μια κύρια προτροπή σε μια έκθεση. Ίσως πιο ενδιαφέρουσα και απροσδόκητη, ωστόσο, ήταν η διαπίστωση ότι οι επισκέπτες έτειναν να συνδέουν εννοιολογικά τα εκθέματα με παρόμοια μέσα στους λογαριασμούς τους με ό,τι θεωρούνταν ως αφηγήσεις των εκθεμάτων. Η παρατήρηση του Falk και Dierking ήταν ότι «Οι επισκέπτες έχουν την τάση να είναι πολύ προσεκτικοί με τα αντικείμενα, και μόνο περιστασιακά προσεκτικοί με τις ετικέτες»⁴.

Μία τάση που σημειώθηκε από ορισμένους μουσειακούς θεωρητικούς και σχολιαστές είναι, η «επιστροφή του αντικειμένου ως περιέργεια» (Bann 2003). Αυτό αντανakλάται σε εκθέσεις στις οποίες τα αντικείμενα αποτελούν το κύριο κομμάτι της έκθεσης, -στο οποίο αποτελούν σημείο εκκίνησης για πολλές ιστορίες και αφηγήσεις- και όχι εκείνες στις οποίες τα αντικείμενα ουσιαστικά απεικονίζουν μια συγκεκριμένη αφήγηση. Αυτό που προωθείται από το πολιτιστικά ιδρύματα είναι να επιτρέπουν στους επισκέπτες να προσεγγίσουν αντικείμενα από μια ποικιλία από αυτοεπιλεγμένες κατευθύνσεις και με τη χρήση εκθεσιακών τεχνολογιών, πολυμέσων.

Κοινωνικότητα. Η επίσκεψη στο μουσείο είναι μια κοινωνική εκδήλωση που πραγματοποιείται με την παρουσία άλλων, ακόμη και αν δεν αποτελούν μέρος της ίδιας ομάδας. Στην πραγματικότητα, επιδιώκεται να εξερευνηθούν ευρύτερες αφηγήσεις οι οποίες θα μπορούσαν να συμβούν κατά τη διάρκεια της επίσκεψης, αν και αυτό δεν έχει ακόμη συνδεθεί καλά με το τι συμβαίνει στο μουσείο. Αλλά αυτό που πρέπει να διερευνηθεί είναι η μελέτη της αλληλεπίδρασης επισκέπτη και έκθεσης με τη χρήση τεχνολογίας εικόνας ώστε να παρατηρηθούν και να αναλυθούν οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των επισκεπτών σε ειδικά σχεδιασμένες εκθέσεις.

Τονίζεται ιδιαίτερα η ανάγκη να αναπτυχθούν εκθέματα με τέτοιο τρόπο ώστε να συμπεριλάβουν περισσότερους από έναν επισκέπτες, αλλά και

[4].

Macdonald S. "Inter-connecting: museum visiting and exhibition design", σελ. 149

να δημιουργήσουν κάποιο είδος «Ανατροφοδότησης» των δράσεων των επισκεπτών.

Χώρος. Το πώς οι επισκέπτες διαπραγματεύονται τη κίνησή τους μέσα από τα μουσεία μπορεί να έχει σημαντικές συνέπειες για το πώς αυτοί ερμηνεύουν και συνδέονται με το περιεχόμενο της έκθεσης. Αυτό είναι προφανές σε ένα επίπεδο, όπως αν διασχίζεται η έκθεση γρήγορα, χωρίς να δίνεται προσοχή στα περισσότερα μέρη της έκθεσης τότε θα έχουμε κατά πάσα πιθανότητα μια πολύ διαφορετική αντίληψη από ότι αν παραστεί σε κάθε έκθεμα διαδοχικά. Ένα σημαντικό ζήτημα για τον σχεδιασμό της έκθεσης είναι, ωστόσο, το πώς ο μουσειακός χώρος μπορεί να οργανωθεί έτσι ώστε να αντιληφθούν καλύτερα οι επισκέπτες τα είδη των απαντήσεων από τις προθέσεις των σχεδιαστών της έκθεσης. Μια κλασική μελέτη σε μια έκθεση τέχνης –όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα– πρότεινε τέσσερις διαφορετικούς τύπους επισκεπτών με βάση τον τρόπο με τον οποίο κινούνται μέσα στον εκθεσιακό χώρο: μυρμήγκια, ψάρια, πεταλούδες, και ακρίδες (Veron και Levasseur 1983). Η έρευνα πρότεινε ότι θα πρέπει να θεωρηθεί περισσότερο ως ποικιλόμορφος τρόπος κίνησης, μερικοί επισκέπτες, για παράδειγμα, ξεκινώντας ως μυρμήγκια και στη συνέχεια να αλλάζουν σε πεταλούδες, και πολλές διαφορετικές μορφές μπορούν να παρατηρηθούν συχνά στο πλαίσιο της έκθεσης. Αντί ωστόσο να θεωρηθούν αυτές ως σταθερές διατάξεις των επισκεπτών, είναι πιθανώς καλύτερο να διερευνηθεί σε σχέση με τα διαφορετικά στυλ της έκθεσης.

Τα τελευταία χρόνια μία σημαντική και θεωρητική εμπειρική έρευνα για το μουσειακό χώρο έχει αναπτυχθεί, γνωστή ως συντακτικό χώρο. Σε μια ανασκόπηση των εργασιών για μουσεία, ο Bill Hillier και η Καλή Τζώρτζης παρατηρούν ότι υπήρξε σχετικά μικρή συντονισμένη προσοχή στο μουσειακό χώρο, εν μέρει λόγω της «απουσίας της γλώσσας του χώρου στην οποία να διατυπώνονται σαφείς διακρίσεις μεταξύ ένα είδος χωρικής διαρρύθμισης». Ο στόχος του συντακτικού είναι να παρέχει μια τέτοια γλώσσα. Αρχή έχει γίνει με έννοιες όπως «ταξινόμηση», «χωρική ομαδοποίηση», «κινησιολογική ερμηνεία». Για παράδειγμα, οι ερευνητές διαπίστωσαν ότι ορισμένοι χώροι παράγουν ένα αποτέλεσμα που το καλούν «ανάδευση» στο οποίο οι άνθρωποι εκ νέου συναντούν ο ένας τον άλλον, και έχει συνέπειες για το πώς αυτοί συνδέονται με αυτούς τους χώρους. Πιο πρόσφατη έρευνα για το συντακτικό του χώρου έχει επίσης προσπαθήσει να προχωρήσει πέρα από τις ερωτήσεις της διάταξης για την ενσωμάτωση της τοποθέτησης των αντικειμένων και των εκθεμάτων, συμπεριλαμβανομένης της προσοχής σε αυτά αλλά και το πώς η φυσική χωρική διάταξη και ίσως θέματα όπως τα αντιλαμβάνονται τα όρια μιας έκθεσης ή της αλληλουχίας-θα μπορούσε να διαμεσολαβείται από τεχνολογίες, όπως διαδραστικοί υπολογιστικοί οδηγοί.

Το 1961 ο καλλιτέχνης Herbert Bayer εξέφρασε μεγάλο ενθουσιασμό για αυτό που αποκάλεσε τη νέα γλώσσα του εκθεσιακού σχεδιασμού «ο σχεδιασμός της έκθεσης έχει εξελιχθεί ως μια νέα αρχή, ως αποκορύφωμα όλων των μέσων ενημέρωσης και επικοινωνίας και των συλλογικών προσπαθειών και αποτελεσμάτων». Τα συνδυασμένα μέσα οπτικής επικοινωνίας, αποτελούν μια αξιοσημείωτη πολυπλοκότητα: η γλώσσα ως ορατή εκτύπωση ή ως ήχο, εικόνες ως σύμβολα, πίνακες ζωγραφικής και φωτογραφίες, γλυπτικά μέσα, υλικά και επιφάνειες, χρώμα, φως, κίνηση, ταινίες, διαγράμματα και γραφήματα. Η συνολική εφαρμογή όλων των μέσων κάνει τον εκθεσιακό σχεδιασμό μια εντατικοποιημένη και νέα γλώσσα

[5].

Hillier, B., Tzortzi, K. Space syntax: Η γλώσσα του μουσειακού χώρου, σελ. 395

7. [Παραδείγματα μελέτης της μουσειακής εμπειρίας]

[1976,2014]

Gluckman Mayner
Architects

Beyer Blinder Belle
Architects & Planners

Diller Scofidio +
Renfro

Goppion

Hood Design

COOPER HEWITT

Smithsonian Design Museum



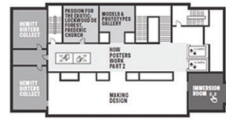
GROUND FLOOR



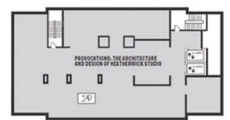
FIRST FLOOR



SECOND FLOOR



THIRD FLOOR



1. Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum, New York

Εισαγωγικές πληροφορίες_

Το Μουσείο Cooper Hewitt, Smithsonian Design βρίσκεται στη Νέα Υόρκη και είναι αφιερωμένο στο ιστορικό και σύγχρονο σχεδιασμό, έχοντας στη κατοχή του μία συλλογή αντικειμένων που εξιστορούν την ιστορία του σχεδιασμού στον ολοένα εξελισσόμενο κόσμο. Το Cooper-Hewitt Museum ιδρύθηκε το 1896 ως το Cooper Union Museum για τις Τέχνες της Διακόσμησης (Arts of Decoration) και στεγάστηκε στο Cooper Union. Το 1970, το μουσείο μεταφέρθηκε στη παρούσα τοποθεσία του, στο Μέγαρο Carnegie, το οποίο ανακαινίστηκε και άνοιξε ξανά το 1976. Εκτός από τα εκθέματα, το μουσείο φιλοξενεί διαγωνισμούς σχεδιασμού, όπως τα Εθνικά Βραβεία Design και προσφέρει ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Πρόκειται για επανάχρηση του κτηρίου από εξοχική κατοικία σε χώρο μουσείου αποτελώντας ένα κτίριο ορόσημο με πολλές κατασκευαστικές καινοτομίες¹. Αυτή η κληρονομιά της καινοτομίας μεταφέρεται έως και σήμερα με σημαντική ανασηματοδότηση του μουσείου.

Το 2008, το μουσείο ξεκίνησε προσπάθεια για ανακαίνιση και επέκταση του κτιρίου. Το έργο του ήταν να φέρει σε επαφή το μοντέλο του κτιρίου, τη μουσειολογική μελέτη, τα αντικείμενα, να εξηγήσει την προέλευσή τους, να πει τις ιστορίες χρήσης τους με το πέρασμα των αιώνων. Το 2011 ζητά μια αναπροσαρμογή, με σκοπό να αποκαταστήσει αλλά και να αναθεωρήσει τη βάση του σχεδιασμού του ίδιου του κτιρίου αλλά και της γενικότερης ιδέας του, ανασηματοδοτώντας την εμπειρία σε αυτό, με αρχιτέκτονες τους Diller Scofidio + Renfro. Ενώ ο πρώτος όροφος διατηρεί σχεδόν εξ ολοκλήρου τα κλασικά χαρακτηριστικά του, ο τρίτος διαφοροποιείται εντελώς, προκειμένου να ανοίξει ο δρόμος για ένα νέο σύγχρονο εκθεσιακό χώρο.

Το ανακαινισμένο μουσείο έχει τώρα τέσσερις ορόφους εκθεσιακών στοών και 60% περισσότερο εκθεσιακό χώρο, προσφέροντας μία νέα εμπειρία, με διαδραστικές τεχνολογίες στο κέντρο κάθε επίσκεψης. Οι νέες εκθέσεις στον πρώτο όροφο διευκολύνουν τον επισκέπτη να εισαχθεί σε αυτές, όπως για παράδειγμα το "Beautiful Users", σε επιμέλεια της Ellen Lupton, που αφορά το σχεδιασμό με επίκεντρο το χρήστη και τη συλλογή δεδομένων.

Στο δεύτερο όροφο, υπάρχουν τέσσερις εκθέσεις που αναδεικνύουν διαφορετικές πτυχές της μόνιμης συλλογής του μουσείου. Στόχος είναι το μουσείο να επαναφέρει τον εαυτό του ως ένα τόπο πρακτικού σχεδιασμού, κάτι στο οποίο βοηθάει ο ειδικός χώρος «γραφείο του επισκέπτη». Η πραγματική φουτουριστική στιγμή βρίσκεται στον επάνω όροφο, στο δωμάτιο Βύθισης. Στον ίδιο όροφο, μια έκθεση που χωρίζεται από μια κλιμακωτή οθόνη είναι εξοπλισμένη με τριακόσια πενήντα αντικείμενα από τη μόνιμη συλλογή του μουσείου. Σε αυτά μπορούν να επέμβουν οι επισκέπτες και να τα κατηγοριοποιήσουν σύμφωνα με τα δικά τους κριτήρια-προτιμήσεις δημιουργώντας μια πολυάριθμη σειρά από δικές τους οπτικές αναφορές που μπορούν να επηρεάσουν την επιμέλεια του στησίματος της έκθεσης.

Στο πολυφασικό έργο του μουσείου περιλαμβάνεται επίσης και ο Σχεδιασμός Βιβλιοθήκης, που ολοκληρώθηκε το 2011, η οποία περιλαμβάνει το Arthur Ross Reading Room, ένα επιπλέον δωμάτιο μελέτης, χώρους συναθροίσεων, χώρο εργασίας, ανοιχτούς χώρους και γραφεία.

Το Cooper Hewitt, ακόμη και στην εκτεταμένη του μορφή, είναι ένα μικρό μουσείο. Έχει 15.000τ.μ. εκθεσιακού χώρου που έχει διαμορφωθεί ως μια σειρά από εγχώριους χώρους εκτός από τον ανοικτό ενιαίο χώρο στο τρίτο όροφο, το οποίο μετατράπηκε από γραφεία σε χώρο έκθεσης στο πλαίσιο της ανακαίνισης. Είναι λοιπόν αναγκαία η ύπαρξη ψηφιακών μέσων, με διαδραστικές εμπειρίες που να υποστήριζαν ένα πολλαπλό προφίλ κοινού με περισσότερες κοινωνικές ομάδες, παρέχοντας σημεία κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

[1].

1η πρώτη ιδιωτική κατοικία στις Ηνωμένες Πολιτείες που κατασκευάστηκε με δομικό σκελετό από χάλυβα, με ασανσέρ για τους ενοίκους και κεντρική θέρμανση ως ένας πρόδρομος για κλιματισμό.

Χρήση ψηφιακών μέσων_

Το νέο Cooper Hewitt διαθέτει τραπέζια με οθόνες αφής, ένα διαδραστικό δωμάτιο Βύθισης, και στις αρχές του 2015 εισάγει μία ειδική πένα (the Pen) που θα επιτρέψει στους επισκέπτες να συλλέξουν εικονικά τρισδιάστατα αντικείμενα από την επίσκεψή τους, θέτοντας πλέον ως σκοπό του την συνύπαρξη φυσικών και ψηφιακών αντικειμένων.

Η ιδέα για τη πένα προήλθε από τους Local Projects και πρόκειται για ένα τρόπο πρόκλησης των επισκεπτών να μάθουν για το σχεδιασμό με το να σχεδιάζουν μόνοι τους. Εκτός του ότι αποτελεί ένα εργαλείο για σχεδίαση, ενθαρρύνει τους επισκέπτες να εμπλακούν με τα έργα του μουσείου, αντί να αναζητούν αυτά μέσα από τη μικρή οθόνη της πιο παραδοσιακής προσέγγισης μιας εφαρμογής μουσείου. Ένας αισθητήρας στην άκρη της πέννας “διαβάζει” τις πληροφορίες που είναι ενσωματωμένες στις ετικέτες των αντικειμένων, αποθηκεύονται στην ενσωματωμένη μνήμη της πέννας και στη συνέχεια μπορούν να διαβαστούν στα διαδραστικά τραπέζια. Κάθε ταμπέλα στο τοίχο περιλαμβάνει ένα μικρό σταυρό-σύμβολο και ένα πανομοιότυπο σύμβολο είναι στην κορυφή της πέννας, όπου όταν οι δύο έρχονται σε επαφή, η πένα δονείται για να σηματοδοτήσει την αλληλεπίδραση, και το αντικείμενο αποθηκεύεται στην προσωπική διαδικτυακή συλλογή του χρήστη, η οποία είναι κλειδωμένη είτε στο εισιτήριό, είτε στο μοναδικό προφίλ του. Αυτή η τεχνολογία είναι ένα «πανταχού παρών» συστατικό αυτής της εμπειρίας, έτσι ώστε όλοι οι επισκέπτες να μπορούν να μάθουν για το σχεδιασμό μέσα από το σχεδιασμό.

Χρησιμοποιώντας τις μεγάλες οθόνες αφής που υπάρχουν στα τραπέζια του μουσείου, οι επισκέπτες μπορούν να εξερευνήσουν και να χειριστούν τα αντικείμενα που έχουν συλλέξει, να ανακαλύψουν συναφή αντικείμενα της συλλογής, να ανακτήσουν συναφείς πληροφορίες, να μάθουν περισσότερα για τους σχεδιαστές, τις διαδικασίες σχεδιασμού και υλικών, να παρακολουθήσουν βίντεο και ακόμη να δημιουργήσουν δικά τους σχέδια.

Το δωμάτιο Βύθισης παρέχει στους χρήστες την ευκαιρία να ανακαλύψουν μοτίβα, ταπετσαρίες τοίχων του Cooper Hewitt, όπως αυτές θα μπορούσαν να προβληθούν. Όταν επιλεγθεί ένα από αυτά τα σχέδια, μια ηχητική καταγραφή ακούγεται στο δωμάτιο, δίνοντας περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το συγκεκριμένο σχέδιο ή σχεδιαστή, αναδημιουργώντας τη φυσική εμπειρία που προορίζεται από το σχεδιαστή. Με την πένα, οι επισκέπτες μπορούν να βγάλουν τα δικά τους σχέδια και να τα δουν να καλύπτουν από το δάπεδο μέχρι τις επιφάνειες της οροφής.

Επίσης υπάρχει το Εργαστήριο Διεργασιών (Process Lab), όπου ο επισκέπτης μπορεί να έχει έναν καταιγισμό από σχεδιαστικές ιδέες και λύσεις μέσω χειρωνακτικών και ψηφιακών δραστηριοτήτων. Το Εργαστήριο Διεργασιών παρέχει μια βάση δεδομένων για τις σχεδιαστικές ιδέες που εκθέτονται στο μουσείο και τονίζει πως ο σχεδιασμός είναι ένας τρόπος σκέψης, σχεδιασμού και επίλυσης προβλημάτων.

Η συνεισφορά των ψηφιακών μέσων στο μουσειακό κόσμο_

Τα δεδομένα που συλλέγονται από την πένα παρέχουν ευκαιρίες για ανάλυση και έρευνα. Για παράδειγμα μπορεί να γίνει μελέτη για το από πού προέρχονται τα περισσότερα από τα αντικείμενα της συλλογής, ποια αντικείμενα και ποια είδη αντικειμένων σαρώνονται περισσότερο, εάν μια τοποθεσία με αντικείμενα επηρεάζεται όταν σαρωθεί, εάν μπορούν να προβλεφθούν οι τομείς ενδιαφέροντος του επισκέπτη. Οι πληροφορίες αυτές έχουν στόχο να παρέχουν ενημέρωση στους επιμελητές για τις μελλοντικές εκθέσεις.

Οι νέοι χώροι επιτρέπουν στον επισκέπτη να μεταφέρει την εμπειρία πέρα από τους τοίχους του μουσείου με την πρόσβαση της επίσκεψής του μέσω του διαδικτύου μετά την έξοδό του από αυτό. Αυτή η διαδραστική συμμετοχή είναι σε πλήρη αντίθεση με την τυπική παθητική εμπειρία, που μεταφέρεται από το

**[Εικ. 7.1.1]**

Οθόνη αφής για σχεδίαση και προβολή των αποθηκευμένων αρχείων από την πένα, σε τραπέζι διάδρασης στο ισόγειο του μουσείου

μουσείο στον επισκέπτη. Η ενσωμάτωση της τεχνολογίας και των δεδομένων στην εμπειρία του επισκέπτη έχει επανατοποθετήσει το πολιτιστικό ίδρυμα σε ένα χώρο συνομιλίας και ενεργούς συμμετοχής μεταξύ τέχνης και επισκεπτών.

Όραμα των ιδρυτών του μουσείου ήταν να αποτελεί «ένα πρακτικό εργαστήριο» όπου οι επισκέπτες θα μπορούσαν να εμπνεόνται από πραγματικά αντικείμενα. Η μουσειακή εμπειρία το 1897 για ένα μουσείο και μια συλλογή "για όποιον ήθελε να το χρησιμοποιήσει ως ένα μέρος για να εργαστεί και να μάθει" φαίνεται ριζοσπαστική, ακόμα και με τα σημερινά πρότυπα, αλλά έχει γνώμονα τη μετατροπή του Cooper Hewitt σε μουσείο για τον 21ο αιώνα.

Οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν τη ψηφιοποιημένη συλλογή που περιέχεται στους πίνακες αφής, να σχεδιάσουν σχέδια φόντου στο δωμάτιο Βύθισης, να επιλύσουν προβλήματα σχεδίασης στο Εργαστήριο Διεργασιών, να ανακαλύψουν πώς το Μέγαρο Carnegie λειτουργούσε ως κατοικία, να κατανοήσουν πώς οι δωρητές έχουν επηρεάσει τη συλλογή του μουσείου. Μέσο των επισκεπτών αποτελεί η πένα, η οποία συγχωνεύει τρεις ζωές του αντικειμένου, το φυσικό αντικείμενο, το υποκατάστατο του ψηφιακού αντικειμένου, και απευθείας φωτογραφική αναπαράσταση. Αν υπήρχε μια ριζοσπαστική τομή με μουσειολογικές πρακτικές, η ικανότητα της ψηφιακής διατήρησης της ενσωματωμένης ηλεκτρονικά υποσυλλογής είναι ίσως η πιο αποκαλυπτική και «νέα» εμπειρία που μπορεί να προσφέρει το Cooper Hewitt.

Ως εκ τούτου, η τεχνολογία της πέννας επιτρέπει στον επισκέπτη όχι μόνο να πειραματιστεί και να σχεδιάσει αλλά και να επιμεληθεί και να αρχειοθετήσει. Η πένα ως συσκευή μνήμης και η ικανότητά της να μεταθέτει τις ευθύνες των επιμελητών της έκθεσης στα χέρια του επισκέπτη αποτελεί ένα εργαλείο για ριζικές σύγχρονες μουσειολογικές πρακτικές, νέες επιστημολογίες ώστε να αναθεωρήσει αυτό που είναι ένα μουσείο σήμερα και αυτό που μπορεί να κάνει.

Στόχοι, επιτεύξεις, ανησυχίες

Στόχος των επιμελητών η συμμετοχή του κοινού ώστε να μετατρέψουν το μουσείο-θεατών σε μουσείο-χρηστών. Η αποκατάσταση και η ανακαίνιση, καθώς και οι «παλαιές» μουσειολογικές πρακτικές μαζί με τις «νέες» ψηφιακές δυνατότητες πρόσβασης αποτελούν τη νέα εμπειρία στο Cooper Hewitt. Οι μουσειοπαιδαγωγοί Burnham και Kai-Kee δηλώνουν ότι «η ιδέα ότι θα μπορούμε να έρθουμε σε ένα μουσείο να παίξουμε φαίνεται αντίθετη με την αποστολή της δουλειάς μας ως εκπαιδευτικοί στα μουσεία, η οποία πριν την ενσωμάτωση των τεχνολογιών των πολυμέσων ήταν κυρίως χώροι μάθησης μέσω της εσωστρεφούς παρατήρησης»².

[2].

Rika Burnham and Elliot Kai-Kee, Teaching in the Art Museum, Interpretation as Experience, p.127.

[3].
Henri Jenkins, Conver-
gence Culture, Where
Old and New Media
Collide

Νέα και παλιά μέσα αλληλοεπιδρούν και διαμορφώνουν το ένα τη σημασία του άλλου. Ο Henri Jenkins γράφει ότι, «ο τρόπος του παιχνιδιού που ενισχύεται από τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες στο Cooper Hewitt μπορεί να νοηθεί ως σύμπτωμα ενός παραδείγματος αναδυόμενης σύγκλισης, όπου τα νέα δεν εκτοπίζουν τα παλιά μέσα, αλλά αντ' αυτού θα αλληλοεπιδρούν με όλο και πιο πολύπλοκους τρόπους»³.

Επιπλέον, η προσβασιμότητα ήταν πάντα στην πρώτη γραμμή της φιλοσοφίας του Cooper Hewitt, σε τέτοιο βαθμό που ήταν το πρώτο μουσείο στη Νέα Υόρκη που άνοιξε κατά τη διάρκεια της νύχτας για μελέτη και τα ευρήματα είχαν ακόμη τη δυνατότητα να μετακινηθούν από τις θέσεις τους ανάλογα με το φως που ταιριάζει καλύτερα στον επισκέπτη για τη μελέτη και σχεδιάσή του. Έτσι, η επέκταση του μουσείου διαδικτυακά με κάποιο τρόπο αποτελεί επέκταση μιας παλαιότερης πολιτικής για την πρόσβαση, καθώς και η ενσωμάτωση της πένας ως συσκευή για να μετακινεί αντικείμενα και να δημιουργεί ίσως δεν είναι νέο χαρακτηριστικό του σχεδιασμού. Κατά κάποιον τρόπο, η πρόσβαση και η χρήση ήταν δύο χαρακτηριστικά που ανέκαθεν ενθάρρυνε το Cooper Hewitt, και έτσι η «επανεξέταση» του μουσείου μέσα από την ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας θα μπορούσε ίσως να θεωρηθεί ως «αποκατάσταση».

Ως εκ τούτου, η επιμελώς παρούσα εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών μπορεί να θεωρηθεί όχι μόνο ένα βήμα προς το μέλλον, αλλά ένα ταυτόχρονο βήμα στο παρελθόν για το μουσείο, ένα που έχει κοιτάξει πίσω στις παραδόσεις των παλαιότερων πρακτικών και τις έχει υιοθετήσει στη φιλοσοφία των νεότερων μέσων. Για παράδειγμα το δωμάτιο Βύθισης, όπου τα μοτίβα ταπετσαρίας προβάλλονται πάνω στους τοίχους του παρουσιάζει τι είχε χρησιμοποιηθεί στο υπονοματίο της Margaret Carnegie, συνδυάζοντας τη παράδοση και τη νεοτερικότητα του μουσείου.

Επομένως, φαίνεται ότι στον επανασχεδιασμό του μουσείου, παρά τις ψηφιακές καινοτομίες και διακηρύξεις του Τύπου για το «μουσείο του μέλλοντος» είναι προφανές ότι το παρελθόν του Cooper Hewitt είναι εξίσου σημαντικό με το μέλλον του. Υπάρχει μια ανανέωση, μια ανακαίνιση, μια αποκατάσταση και μια επανεξέταση, όλα συγχωνευμένα στα παλαιά και νέα μέσα στο Cooper Hewitt. Ωστόσο, ο κριτικός Justin Davidson ανησυχεί για όλα αυτά τα ψηφιακά μέσα καθώς αναρωτιέται εάν υπονομεύεται έτσι η σκέψη των επιμελητών της έκθεσης. Αλλά υπάρχει ένας λόγος για τον οποίο οι πίνακες αφής δεν έχουν καρέκλες και δεν κάνουν θόρυβο: μπορεί ο επισκέπτης να τους αγνοήσει, και μακροπρόθεσμα η ενασχόληση με αυτά για μεγάλο χρονικό διάστημα θα ήταν αρκετά άβολη.

[Εικ. 7.1.2]
Η διαδραστική πένα
αφής του μουσείου και
οι σκέψεις σχεδιασμού
της





[1831, 2000]

Robert Smirke

John Russell

Foster + Partners

The British Museum



and let thy first
collections house
be set in model of knowledge

2. British Museum, London

Εισαγωγικές πληροφορίες_

Το British Museum με τοποθεσία στο Λονδίνο, σχεδιάστηκε από τον Robert Smirke στις αρχές του 19ου αιώνα, σύμφωνα με την τότε τυπολογία κτιρίων μουσείων, δηλαδή την ανάπτυξη των εκθεσιακών χώρων γύρω από μια μεγάλη κεντρική αυλή. Το 1823 άρχισε η κατασκευή της ανατολικής πτέρυγας για την στέγαση της King's Library και ακολούθησε σε φάσεις η ανέγερση των άλλων πτερύγων για τις συλλογές του μουσείου. Το 1857 ολοκληρώθηκε στο κέντρο της αυλής, η κατασκευή του κυλινδρικού αναγνώστηριου. Το έργο του S. Smirke θεωρείται ως ένα από τα σημαντικότερα αξιοθέατα του Λονδίνου⁴.

Ο 19ος αιώνας βρίσκει το μουσείο να έχει ανάγκη επέκτασης και προσθήκης νέων εκθεμάτων. Η συλλογή του μουσείου επεκτείνεται σε νέες κατευθύνσεις, συλλογή από την Ευρώπη και πέραν αυτής, καθώς και ανατολίτικα έργα τέχνης, με αποτέλεσμα τον αριθμό των επισκεπτών να αυξάνεται σημαντικά.

Ο 20ος αιώνας είδε μια μεγάλη επέκταση στις παροχές εξυπηρέτησης του κοινού. Η απόκτηση νέων συλλογών και οι διαρκώς διογκούμενες ανάγκες πρόβαλαν εμφαντικά την ανάγκη επεκτάσεων και εσωτερικών επεμβάσεων. Όμως οι διαδοχικές προσθήκες χώρων για την στέγαση των νέων συλλογών δημιούργησαν δαιδαλώδη πορεία στους εκθεσιακούς χώρους. Επιπλέον νέοι χώροι άρχισαν να προσαρτώνται για να στεγάσουν το τμήμα εκδόσεων και τα εκπαιδευτικά προγράμματα. Το 1997 η μεταστέγαση της British Library σε νεόδμητο κτίριο απελευθέρωσε χώρους και επέτρεψε αναδιαρθρώσεις του περιεχομένου του μουσείου.

Κατά τη διάρκεια της αρχής του 21ου αιώνα, το Μουσείο συνέχισε να επεκτείνει τις δημόσιες εγκαταστάσεις του με το άνοιγμα τεσσάρων νέων μόνιμων εκθεσιακών χώρων το 2008. Όπως αναφέρθηκε, ο πυρήνας του σημερινού κτιρίου ήταν ένα τετράπλευρο κτίριο με τέσσερις πτέρυγες. Η επιθυμία εκσυγχρονισμού του μουσείου και οι συνακόλουθες πιέσεις για δημιουργία νέων χώρων για το κοινό καρποφόρησαν στην αρχή της 2ης χιλιετίας, με την κατασκευή της διάφανης στέγας της κεντρικής αυλής, την οποία σχεδίασε το γραφείο Foster + Partners⁵. Ο έλεγχος των κλιματολογικών συνθηκών στο βροχερό Λονδίνο μετέτρεψε τον άλλοτε κεντρικό αλλά έρημο υπαίθριο χώρο σε εσωτερικό πυρήνα της ζωής του μουσείου. Οι σύγχρονες επεμβάσεις προσέθεσαν στο μουσείο τον αναγκαίο άνετο χώρο υποδοχής. Η μεγαλειώδης αυλή έγινε ο τόπος άφιξης, υποδοχής, προσανατολισμού και περιπλάνησης των επισκεπτών. Ο μεγαλύτερος εσωτερικός δημόσιος χώρος της Ευρώπης, εξοπλισμένος με σημεία ενημέρωσης, βιβλιοπωλεία, χώρους εστίασης είναι ο τόπος αναφοράς των επισκεπτών, το τοπόσημο του κοινωνικού προσώπου του British Museum. Ο νέος λειτουργικός κόμβος συνδέει τους περιμετρικούς εκθεσιακούς χώρους με ακτινωτές προσπελάσεις, διευκολύνοντας την πλοήγηση των επισκεπτών. Η άνοδος στον όροφο γίνεται από τις μνημειακές κλίμακες, οι οποίες περιβάλλουν το κεντρικό αναγνώστηριο. Μέσα στον χώρο του αίθριου διαμορφώνεται επίσης η κάθοδος προς τα αμφιθέατρα και τους χώρους για τα εκπαιδευτικά προγράμματα.

Επέκταση κτιριολογικού προγράμματος/σκέψεις για το μέλλον_

Ο δημόσιος χώρος του Μουσείου αυξήθηκε 40%, επιτρέποντας στους επισκέπτες να κινούνται ελεύθερα γύρω από τον κύριο όροφο. Περιλαμβάνονται αίθουσες Διαλέξεων, Θεάτρου, αίθουσα σεμιναρίων, στούντιο για δραστηριότητες τέχνης και χειροτεχνίας. Επιπλέον, Κέντρο για τους μικρούς επισκέπτες, ψηφιακό Κέντρο Ανακάλυψης και αίθουσες πολλαπλών χρήσεων. Επίσης, το Μουσείο επεκτείνει το εκπαιδευτικό του ρόλο με δύο αίθουσες

[4].

Για την ιστορία των επεκτάσεων στο British Museum: http://www.britishmuseum.org/about_us/the_museums_story/architecture.aspx [11.9.2016]

[5].

<http://www.fosterandpartners.com/projects/great-court-at-the-british-museum/> [30.3.2017]

διαλέξεων, ταινιών και βίντεο, καθώς και συνέδρια, και άλλες παραστάσεις που σχετίζονται με πολιτιστικές εκδηλώσεις ή ειδικές εκθέσεις.

Το 2000 άνοιξε επίσης το ανακαινισμένο κεντρικό αναγνωστήριο με ελεύθερη είσοδο για όλους τους επισκέπτες, δημιουργώντας ένα δημόσιο χώρο μέσα στο χώρο του μουσείου. Όμως το 2007 αποφασίσθηκε η αλλαγή χρήσης και ο εσωτερικός κυλινδρικός χώρος με τον τρούλο φιλοξένησε μέχρι το 2014 ειδικές περιοδικές εκθέσεις. Έκτοτε έχει ξεκινήσει η διαβούλευση για το μελλοντικό προορισμό του. Οι προσωρινές εκθέσεις είναι μια σημαντική δραστηριότητα για το Μουσείο και ένα βασικό μέρος της εμπλοκής τους με το ευρύτερο κοινό. Το νέο κτίριο διαθέτει ένα σύγχρονο, εκθεσιακό χώρο που επιτρέπει το πρόγραμμα προσωρινών εκθέσεων να συνεχιστεί και να αναπτυχθεί. Οι νέες εγκαταστάσεις βελτιώνουν επίσης την κυκλοφορία των επισκεπτών γύρω από το μουσείο.

Το μέλλον του μουσείου είναι το αντικείμενο σειράς δημόσιων συζητήσεων⁶. Τα κρίσιμα ζητήματα στα οποία εστιάζουν οι ομιλητές είναι η υποδοχή μεγαλύτερου και μεταβαλλόμενου κοινού, καθώς και η αυξανόμενη σημασία των ψηφιακών τεχνολογιών στην παρουσίαση των συλλογών. Μια προκαταρκτική έκθεση, που ανατέθηκε από το Βρετανικό Μουσείο, την άνοιξη του 2015, αφορούσε την υποβολή παρατηρήσεων σχετικά με πορίσματα ερευνών και την ανατροφοδότηση για τις μελλοντικές δραστηριότητες του μουσείου με στόχο να επιτευχθεί μια βαθύτερη κατανόηση των απόψεων των επισκεπτών για το ρόλο του Μουσείου τώρα και στο μέλλον.

Η έκθεση αναλύει υλικό από ανατροφοδοτούμενα ερωτηματολόγια και γραφήματα από τρία γεγονότα με συμμετοχή του κοινού, εν εξελίξει πρόγραμμα Μάθησης και Εθνικής Συνεργασίας του Μουσείου με συμμετοχή της κοινότητας, διάλογο σε απευθείας σύνδεση με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, μηνιαίες έρευνες και σχόλια από την Υπηρεσία επισκεπτών⁷. Άνθρωποι που εμπλέκονται ενεργά με το Μουσείο, μέλη του, ακαδημαϊκοί αλλά και διάφοροι επισκέπτες που το επισκέπτονται, θέτουν την ανάγκη για συλλογή περισσότερων δημογραφικών δεδομένων και τακτική ανατροφοδότηση, έτσι ώστε να αναπτυχθεί μια στρατηγική για όλους τους επισκέπτες.

Μερικές από τις περιοχές βελτίωσης έχουν ήδη εντοπιστεί από το Μουσείο, προκειμένου να ενισχύσουν την εμπειρία του επισκέπτη και έχει αρχίσει η εφαρμογή τους. Η αναφορά αυτή συνιστά την ιεράρχηση αυτών των περιοχών. Παράδειγμα αποτελεί ο χώρος έκδοσης εισιτηρίων, σημεία πληροφόρησης, όπου πολλοί επισκέπτες υποστήριξαν ότι ήθελαν να γνωρίζουν τους χώρους γύρω τους και να έχουν βοήθεια από το προσωπικό. Επομένως, μπορεί να αποδειχθεί το Μουσείο ότι ακούει τα σχόλια των επισκεπτών και ενεργεί πάνω στις ιδέες τους.

Μακροπρόθεσμα, οι εκτιμήσεις του αυξανόμενου αριθμού των επισκεπτών θέτει περαιτέρω πίεση σε κάθε πτυχή του κτιρίου και των λειτουργιών του. Μία ολοκληρωμένη εσωτερική λειτουργία, μια στρατηγική για όλους τους επισκέπτες του Μουσείου, καθώς και ένα πιο ευέλικτο κτίριο είναι όλα τώρα ζωτικής σημασίας για τη βιώσιμη πορεία του Μουσείου. Τα ζητήματα που διαπραγματεύονται συσχετίζονται με τρεις βασικούς τομείς, την αλλαγή, εννοιολογική και φυσική, την ένταξη, φυσική, στη πόλη του Λονδίνου, εκθέσεις έξω από το Μουσείο και ψηφιακή και τέλος την εμπειρία, η δυνατότητα δημιουργίας ανέσεων, πλοήγησης, αφήγησης, πνευματικά ερεθίσματα.

Το Βρετανικό Μουσείο κατανοεί την ανάγκη για αλλαγή και έτσι η πρωτοβουλία για το Μουσείο του Μέλλοντος ξεκίνησε το 2014 ώστε να προσφέρει σε κάθε επισκέπτη την καλύτερη δυνατή εμπειρία μέσω αλληλεπίδρασης με τη συλλογή. Οι επισκέπτες θα πρέπει να εμπνέονται από τις εκθέσεις και η συλλογή θα πρέπει να απευθύνεται σε ένα ευρύ φάσμα επισκεπτών. Η έρευνα δείχνει ότι συχνή επιθυμία, είναι το Βρετανικό Μουσείο να είναι ένα κτίριο όπου οι άνθρωποι δεν θα είναι μόνο σε θέση να βλέπουν και να αλληλοεπιδρούν με τα αντικείμενα της συλλογής, αλλά θα μπορούν να

[6].

Museum of the future
http://www.britishmuseum.org/whats_on/museum_of_the_future.aspx [30.3.2017]

[7].

The British Museum,
Museum of the future,
A Preliminary Report,
https://www.britishmuseum.org/pdf/The_Green_Brain_A_Preliminary_Report_APPROVED_November_2015.pdf

εμπλακούν με τις ιδέες και τη γνώση, εξερευνώντας και μαθαίνοντας από την ιστορία.

Χρήση ψηφιακής τεχνολογίας και μελλοντικές προσπάθειες

Η υπερσυγκέντρωση επισκεπτών, η ροή τους γύρω από το μουσείο αλλά και η εμπλοκή τους με τη συλλογή έχουν επανειλημμένα τεθεί ως θέματα συζήτησης. Η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας είχε επίσης προταθεί ως ένα σημαντικό εργαλείο για να βοηθήσει τους επισκέπτες να περιηγηθούν στο Μουσείο και να εντοπίσουν ευκολότερα τα εκθέματα που θέλουν να δουν μέσω εφαρμογών και ψηφιακών οθονών.

Στην ερώτηση αν το μουσείο ήταν εύκολο στην περιήγηση, ένα από τα επαναλαμβανόμενα θέματα ήταν ότι οι άνθρωποι που βρέθηκαν σε αυτό βρίσκονταν σε σύγχυση λόγω της διάταξης των χώρων και της ανεπαρκούς σήμανσης, έχαναν τον προσανατολισμό τους και αναφέρθηκαν στην ανάγκη για καλύτερους φυσικούς και ψηφιακούς χάρτες για την καλύτερη κατανόηση της χωροθέτησης του Μουσείου. Προτάσεις όπως διαδραστικοί χάρτες ή εξειδικευμένες περιηγήσεις ειδικών και συσχετισμένων αντικειμένων, που μπορούν να κατεβάσουν οι επισκέπτες σε μία εφαρμογή πριν την επίσκεψή τους στο μουσείο, θα μπορούσε να βοηθήσει το πρόβλημα της περιήγησης.

Το Βρετανικό Μουσείο έχει ήδη αρχίσει να εντοπίζει την ανάγκη για ψηφιακή ένταξη και την εισαγωγή ψηφιακών εκθέσεων. Η ανατροφοδότηση και τα διαθέσιμα δεδομένα δείχνουν ότι η ιδέα της αλλαγής της προβολής και η δυνατότητα σε πρόσβαση περισσότερων εκθεμάτων από τη συλλογή του Μουσείου είναι θετικά ευπρόσδεκτη. Μέσω ψηφιακής σύνδεσης σε όλο το Μουσείο επιτυγχάνεται μεγαλύτερη κατανόηση της ροής των επισκεπτών, επανεξέταση της έκθεσης και οργάνωσης του χώρου. Από τους μεσοπρόθεσμους στόχους θα αποτελέσει ο σχεδιασμός και η διασύνδεση με οργανωμένες διεθνείς ομάδες και εξωτερικούς φορείς έτσι ώστε οι επισκέπτες να μπορούν να έχουν μεγαλύτερη συμμετοχή.

Επιπλέον έγιναν προσπάθειες ενίσχυσης των εγκαταστάσεων επιστημονικής έρευνας. Οι επιστήμονες του Μουσείου, χρησιμοποιώντας πολλές διαφορετικές μεθόδους και είδη εξοπλισμού είναι σε θέση να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικά με την ερμηνεία και την κατανόηση της συλλογής. Ο νέος χώρος του Παγκόσμιου Κέντρου συζήτησης και εκθεμάτων (World Conservation and Exhibitions Centre) για πρώτη φορά παρέχει ειδικά κατασκευασμένα, τεχνολογικά εργαστήρια και επιστημονικές εγκαταστάσεις για να μπορέσει το προσωπικό να αναπτύξει και να επεκτείνει το έργο του.

Μακροπρόθεσμα θα γίνει ανάπτυξη μιας στρατηγικής για τη βελτίωση της εμπειρίας των επισκεπτών, όπως συλλογή κοινωνικο-δημογραφικών δεδομένων ώστε να βελτιωθεί η προσβασιμότητα και η προσέγγιση των στόχων τους, τοποθέτηση ψηφιακών μέσων κεντρικά του Μουσείου επανεξέταση της σήμανσης για την έκδοση εισιτηρίων και για τα σημεία πληροφοριών, βελτίωση του τρόπου ενημέρωσης των διαθέσιμων δραστηριοτήτων του μουσείου, παράδοση ενός περισσότερο ευέλικτου κτιρίου.

Το Digital Discovery Centre δημιουργήθηκε το 2009 για να παρέχει ένα χώρο τεχνολογικής αιχμής για παιδιά και νέους ώστε να μάθουν να αλληλοεπιδρούν με τη συλλογή του Μουσείου. Προσφέρει επιτόπιο ψηφιακό πρόγραμμα εκμάθησης συνοδευόμενο από σύγχρονο ψηφιακό εξοπλισμό, όπως πίνακες αφής, 3D εκτυπωτές, 3D animation, καθώς και χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας. Ο Andy Griffiths, Διευθύνων Σύμβουλος της Samsung, δήλωσε: "Αυτή η συνεργασία, ως μέρος της ευρύτερης πρωτοβουλίας μας για μια 'Ψηφιακή Τάξη', εμπνέει τους νέους να ξεκλειδώσουν τις δυνατότητες εκμάθησής τους μέσω της χρήσης της τεχνολογίας."

[2015, 2018]

Shaun Killa

متحف المستقبل
MUSEUM OF
THE FUTURE



Το σύνθημά του μουσείου είναι "Δείτε το μέλλον, δημιουργήστε το μέλλον".



3. Museum of the Future , Dubai

Εισαγωγικές πληροφορίες_

Ο Mohammed Bin Rashid Al Maktoum, αντιπρόεδρος και πρωθυπουργός των Ηνωμένων Αραβικών Εμιράτων, αποτελεί τον ιδρυτή του Μουσείου του Μέλλοντος (Museum of the Future) - ένα ίδρυμα αφιερωμένο στην καινοτομία, το σχεδιασμό και τη τεχνολογία τοποθετημένο στο Ντουμπάι.

Πρόκειται για μια κατασκευή από τον αρχιτέκτονα Shaun Killa σε οβάλ δομή, με πάνελ χάλυβα επιστρωμένα στο εξωτερικό του και χαραγμένη αραβική ποίηση. Μεγάλα τμήματα της δομής του αναμένεται επίσης να κατασκευαστούν με τη χρήση 3D-τυπωμένων στοιχείων. Στόχος είναι ολόκληρο το μουσείο να αποτελείται από μόνο του ένα έκθεμα.

Το μουσείο αυτό δημιουργήθηκε με στόχο να φέρει σε επαφή εφευρέτες, σχεδιαστές και ερευνητές, παρουσιάζοντας μια σειρά από τεχνολογίες στην αυτοκινητοβιομηχανία, τη ρομποτική, τη γενετική. Έχει ως στόχο να εμπνεύσει, να εκπαιδεύσει και να προκαλέσει ερωτήματα και συζητήσεις. Ο αρχιτέκτονας Killa, δήλωσε: «Το στερεό στοιχείο του κτιρίου συμβολίζει αυτό που γνωρίζουμε σήμερα αντιπροσωπεύοντας αυτό που γνωρίζουμε ότι είναι το μέλλον, και το κενό αντιπροσωπεύει ό,τι δεν ξέρουμε. Γι' αυτό και συνεχώς ψάχνουμε προς το μέλλον και την ανακάλυψη νέων δυνατοτήτων.»⁸ Σκοπός είναι να αλλάξει εξωτερικά όλο το περιεχόμενο του μουσείου κάθε έξι μήνες, εξασφαλίζοντας ότι πάντα θα κοιτάμε δέκα χρόνια στο μέλλον.

[8].

<https://www.dezeen.com/2015/03/06/dubai-museum-of-the-future-innovation-design-oval-shaped/>

Ψηφιακές καινοτομίες και χρήστες_

Όπως είναι αναμενόμενο το μουσείο αυτό είναι σχεδιασμένο και στημένο με βάση τα ψηφιακά μέσα, καθώς αυτά αποτελούν τον ίδιο χώρο του αλλά και τα εκθέματά του. Ένα χαρακτηριστικό του σχεδιασμού θα είναι τα «εργαστήρια της καινοτομίας», που επικεντρώνονται στην εκπαίδευση, την υγεία, τις έξυπνες πόλεις, την ενέργεια και τις μεταφορές, με την ίδια την κατασκευή του κτιρίου να τα στεγάζει όλα.

Το Swisslog's⁹ CarryPick ρομπότ παίρνει θέση το 2016 - τεχνολογία αυτοματισμού η οποία περιλαμβάνει εκθέματα για επαυξημένης αισθήσεις, ρομποτικά κατοικίδια, βιομηχανικά άκρα και Τεχνητή Νοημοσύνη με την προβολή Αλγοριθμικών Παραμέτρων, εστιάζοντας στην ενσωμάτωση της ζωής και των μηχανών, με τα οποία έχουν αλληλεπίδραση οι επισκέπτες.

Ως εκ τούτου, παρουσιάζονται σε κάθε χώρο οι δυνατότητες των ψηφιακών μέσων, καθώς και οι αλληλεπίδραση με το χρήστη. Ο Zielinski αναφέρει "Σήμερα, δεν φέρνουμε και τα δύο μαζί, αλλά επιτρέπουμε αυτά τα συστήματα να αλληλοεπιδρούν με τον κόσμο γύρω μας για να παραδώσουν ένα έξυπνο και πλήρως ολοκληρωμένο παρόν που θα ενισχύσουν αναμφίβολα το μέλλον μας.»

Πρόκειται για ένα ταξίδι προς το έτος 2035, όπου θα προβληθεί το πώς η τεχνολογία θα μπορούσε να εξελιχθεί για να ενισχύσει τον οργανισμό και τη νοητική μας διαδικασία, να διερευνήσει το ρόλο που μπορεί να διαδραματίσει στην κοινωνική ζωή του χρήστη, και να συζητηθεί το πώς θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για τη διαχείριση πολύπλοκων κοινωνικών και οικονομικών συστημάτων. Τα αντικείμενα εδώ δεν παρουσιάζονται ως εκθέματα αλλά έχουν αξία και λειτουργούν με βάση την συμμετοχή των επισκεπτών/χρηστών. Επομένως, αναφερόμαστε σε ένα μουσείο που έχει διαμορφωθεί αποκλειστικά για τη συμμετοχή του επισκέπτη.

Συμμετέχοντας σε διάφορα στάδια του έργου αυτού δεν σκέφτεται κανείς μόνο πιθανές ιδέες, αλλά γίνεται μέρος της παραγωγής των τελικών σχεδίων για την έκθεση. Αυτές οι φυσικές, γνωστικές και κοινωνικές αναβαθμίσεις επιτρέπουν στους επισκέπτες να βιώσουν τι μπορεί να είναι το μέλλον της

[9].

Swisslog είναι μέρος της ομάδας KUKA, κορυφαίος παγκόσμιος προμηθευτής έξυπνων λύσεων αυτοματισμού



ανθρώπινης επαύξεσης. Έτσι, ο επισκέπτης δεν παρατηρεί και «παρακολουθεί» απλά τα εκθέματα της έκθεσης, αλλά γίνεται κοινωνός της μουσειακής διαδικασίας και των αποτελεσμάτων της.

Το μουσείο τοποθετεί τον επισκέπτη σε πέντε εκθεσιακούς χώρους που ασχολούνται με επιρροές και δυνατότητες της σύγχρονης ρομποτικής και της τεχνητής νοημοσύνης για την ανθρώπινη ζωή. Για το σκοπό αυτό, ο Idee und Klang συνέβαλε με ηχητικό περιεχόμενο για το σύνολο της έκθεσης. Ως παράδειγμα, το εσωτερικό ενός έξυπνου υπερυπολογιστή τοποθετήθηκε σε μια κεντρική σκηνή. Σε ένα κυλινδρικό, φωτισμένο, αντικείμενο στο κέντρο του δωματίου, ένα οπτικό σύννεφο σωματιδίων απεικονίστηκε σε πραγματικό χρόνο, το οποίο αλληλοεπιδρά με τον επισκέπτη. Για αυτή την περιοχή ο Idee und Klang είχε δημιουργήσει ένα σχεδιαστικό εργαλείο το οποίο παράγει ήχο, μετατρέποντας τα οπτικά γεγονότα σε ένα εντυπωσιακό περιβάλλον πολλαπλών καναλιών. Σε μια άλλη περιοχή οι επισκέπτες είχαν τη δυνατότητα να δοκιμάσουν τα προϊόντα του μέλλοντος σε ένα εικονικό κόσμο μέσω των τριών ακουστικών Oculus Rift. Στο σύνολό τους, περισσότερα από 80 μεγάφωνα εγκαταστάθηκαν στην έκθεση, η οποία παρείχε μια μοναδική χωρική και ηχητική εμπειρία¹⁰.

Παράδειγμα αποτελεί το Personal Augmentation Spa, το οποίο είναι το πρώτο μέρος της έκθεσης που ξεναγεί τους επισκέπτες στο μέλλον, με μια σειρά από σωματικές, γνωστικές και κοινωνικές αναβαθμίσεις όπου οι επισκέπτες μπορούν να τις δοκιμάσουν και να βιώσουν το μέλλον της ανθρώπινης επαύξεσης μέσω διαδραστικών «αποδυτηρίων» εικονικής πραγματικότητας. Ακόμη ένα μέρος της έκθεσης που ζητά τη συμβολή των επισκεπτών είναι το MoodView, το οποίο ενισχύει την κοινωνική νοημοσύνη του χρήστη, δίνοντας σε πραγματικό χρόνο ανάλυση των συναισθημάτων των γύρω του, και στη συνέχεια παρέχει άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με το τι μπορεί να πει και πώς να ενεργήσει για το μέγιστο κοινωνικό αντίκτυπο.

[10].

Για τρία χρόνια, η Tel-lart έχει συνεργαστεί με το Γραφείο του Πρωθυπουργού των Ηνωμένων Αραβικών Εμιράτων για να φανταστεί και να δημιουργήσει πρωτότυπα προϊόντα και υπηρεσίες που ενσωματώνουν τις δυνατότητες της μελλοντικής κυβέρνησης, κατευθύνοντας μια ομάδα διεθνών συνεργατών ώστε να συλλάβουν το σχεδιασμό, την κατασκευή και την εγκατάσταση της έκθεσης.



Το Μουσείο του Μέλλοντος αντιπροσωπεύει σενάρια τα οποία ενσωματώνουν την πορεία ορισμένων σχεδιαστικών, τεχνολογικών και πολιτικών τάσεων. Τα αντικείμενα και οι εμπειρίες στο εσωτερικό του μουσείου δεν προδιαγράφονται ως λύσεις, αλλά προορίζονται να προκαλέσουν συζήτηση μεταξύ των επισκεπτών. Στόχος είναι οι αναζητήσεις και οι στοχασμοί για το μέλλον, εάν είναι αρεστή η εξέλιξή του και ποια μέτρα θα μπορούσαν να ληφθούν για να βοηθήσουν στο σχηματισμό εναλλακτικού μέλλοντος. Όλα τα εκθέματα φέρουν θεωρητικές ιδέες μακριά από το χαρτί και τον πραγματικό κόσμο, όπου μπορούν να αγγιχτούν, να συζητηθούν, και να κινηθούν γύρω από αυτό. Το Μουσείο λειτουργεί για να εμπνεύσει διαδικασίες συζητήσεων και έκφρασης ιδεών που θα βοηθήσουν στις μελλοντικές διατάξεις.

Επιπλέον, παρουσιάζει φουτουριστικά σχέδια που μετακινούν τους επισκέπτες στο εγγύς μέλλον. Η διαδικασία ανάπτυξης του περιεχομένου τους βασίζεται σε ανάλυση των στοιχείων που συλλέχθηκαν από τις αλληλεπιδράσεις των επισκεπτών ώστε να δημιουργηθούν φουτουριστικές αναφορές που μπορεί να προτείνουν ακόμα και πολιτικές αποφάσεις έτσι ώστε τα οφέλη αυτού του τομέα να μεγιστοποιηθούν από τις κυβερνήσεις του κόσμου.

Επιπλέον, το Μουσείο προσφέρει προχωρημένες σειρές μαθημάτων, εξειδικευμένα εργαστήρια, καθώς και δημόσιες συζητήσεις και εκδηλώσεις. Σκοπός του είναι να προσφέρει μια πλατφόρμα για να καταδείξει και να δοκιμάσει τις τελευταίες εφευρέσεις και τα πρωτότυπα από τις διάφορες τεχνολογίες παγκοσμίως. Θα φιλοξενήσει επίσης τις εγκαταστάσεις καινοτομίας και στούντιο σχεδιασμού με τα ψηφιακά μέσα να πρωταγωνιστούν ως τρόποι παρουσίασης εκθεμάτων αλλά και ως εκθέματα.

"Το μέλλον ανήκει σε αυτούς που μπορούν να το φανταστούν, να το σχεδιάσουν, και να το εκτελέσουν ...", His Highness Sheikh Mohammed bin Rashid Al Maktoum

Εικ. [7.3.1]

FeelSpace, μια αισθητική ζώνη που δείχνει το μαγνητικό βορρά μέσω δονήσεων, αποκαθιστώντας χωρική ευαισθητοποίηση για τους τυφλούς. Μηχανές έχουν ήδη αρχίσει να αξιοποιούν την ικανότητα του εγκεφάλου μας να μεταφράσουν δεδομένα σε νέες αισθήσεις. Groupthink, ενώνει το «μυαλό» του χρήστη με των συναδέλφων του ώστε να δημιουργηθεί μια ενιαία, κοινή αντίληψη και εμπειρία. Personal Augmentation Spa. Οι επισκέπτες μπορούν να τις δοκιμάσουν και να βιώσουν το μέλλον της ανθρωπίνης επαύξεσης μέσω



[illegible]

COPENHAGEN MUSEUM
MUSEUM OF COPENHAGEN

WWW.VAEGEM.DK

THE WALL

THE WALL is a permanent exhibition in the building of the old
Copenhagen Museum. It is a place where you can learn about the
history of the city and the people who lived here. The exhibition
is divided into three parts: the first part is about the city's
history, the second part is about the people who lived here,
and the third part is about the city's future. The exhibition is
open to all visitors, and it is a great place to learn about the
city's history and the people who lived here.

HOW IT WORKS

The exhibition is divided into three parts: the first part is about
the city's history, the second part is about the people who
lived here, and the third part is about the city's future. The
exhibition is open to all visitors, and it is a great place to
learn about the city's history and the people who lived here.

WWW.COPENHAGEN.MUSEUM



4. Museum of Copenhagen, Denmark

Εισαγωγικές πληροφορίες

Το Μουσείο της Κοπεγχάγης, ιδρύθηκε το 1891 και είναι το επίσημο μουσείο της Κοπεγχάγης στη Δανία, τεκμηριώνοντας την ιστορία της πόλης από τον 12^ο αιώνα έως σήμερα. Το μουσείο στεγάζεται σε ένα αρχοντικό κτίριο, νεοκλασικής αρχιτεκτονικής, όπου μέρος του γειτονικού δρόμου, Absalongsade, λειτουργεί ως μουσειακός δρόμος, που διαθέτει ιστορικά έπιπλα. Το Μουσείο είναι υπεύθυνο για την παροχή συμβουλών για θέματα που αφορούν τη διατήρηση κτιρίων, τη φωτογράφιση κτιρίων πριν κατεδαφιστούν έχοντας ως σκοπό την τεκμηρίωση της συνεχούς ιστορίας και την ανάπτυξη της πόλης.

Τα περισσότερα μουσεία πόλεων εισάγουν νέες έννοιες στο καθημερινό τους λεξιλόγιο και προσαρμόζουν παλιές πρακτικές σύμφωνα με τα σύγχρονα προστάγματα. Το τελευταίο διάστημα, η Διεθνής Επιτροπή για τις Συλλογές και Δραστηριότητες των Μουσείων των Πόλεων (CAMOC) εργάζεται μεθοδικά για τον επαναπροσδιορισμό της έννοιας και του ορισμού των μουσείων, διενεργώντας σχετική έρευνα μέσω ερωτηματολογίου και ειδικά εργαστήρια.

Έννοιες-κλειδιά, κοινές στο λεξιλόγιο και τη φιλοσοφία των περισσότερων που συμμετείχαν σ' αυτές τις διαδραστικές ασκήσεις, αναφορικά με το όραμα για το μέλλον των μουσείων και τις αξίες τις οποίες υιοθετούν, αποτελούν οι αρχές της συνδεσιμότητας, της ανοικτότητας και του μη αποκλεισμού, της ενδυνάμωσης και της ενεργού εμπλοκής διαφορετικών κοινοτήτων στο μουσειακό έργο, της ανάπτυξης πολιτειακής συνείδησης, της πολυφωνίας, της δημιουργικότητας, της έμπνευσης και της συμμετοχικότητας.

Το ιστορικό και εννοιολογικό υπόβαθρο του Τείχους και οι στόχοι του

Στα τέλη του 2009, το Μουσείο άρχισε αρχαιολογικές ανασκαφές 14 χλμ για τις νέες γραμμές του μετρό. Για το μουσείο αντιπροσώπευε μια ευκαιρία για έρευνα, αρχειοθέτηση και ερμηνεία της συνεχής ιστορίας της πρωτεύουσας. Αλλά επίσης αντιπροσώπευε μια ευκαιρία να δημιουργήσει μία ευκαιρία για την επανατοποθέτηση του μουσείου και των εννοιολογικών θεμελίων των συλλογών του και της έκθεσής του.

Το Μουσείο της Κοπεγχάγης, όπως και πολλά σύγχρονα μουσεία πόλης, έχει εισέλθει σε μια διαδικασία επανατοποθέτησης και επαναπροσδιορισμού του ρόλου του μουσείου μέσα στο σύγχρονο, ποικιλόμορφο, αστικό περιβάλλον. Το Μουσείο της Κοπεγχάγης έχει αναπροσανατολίσει τις πρακτικές του και τους στόχους του προς όλο και περισσότερο στο παρόν. Έτσι, από τις αρχαιολογικές ανασκαφές, αλλά και ως προέκταση της ερμηνευτικής και υλικής τους αξίας στο πλαίσιο της αλλαγής στην αντίληψη για τον ρόλο του μουσείου και των συλλογών του, το μουσείο αποφάσισε να δημιουργήσει ένα υπαίθριο διαδραστικό ψηφιακό τοίχο (The Wall) για να εγκατασταθεί διαδοχικά στις πιο σημαντικές ανασκαφές σε όλη τη διάρκεια 2010-2014.

Στόχοι του διαδραστικού Τοίχου ήταν να επιτρέψει στους χρήστες να εξερευνήσουν την πόλη σε σχέση με το χώρο, το χρόνο και το θέμα, να παρέχει μια ευκαιρία για εμπλουτισμό της φύσης της συλλογής του μουσείου, να επιτρέψει σχόλια και ερμηνεία της εν λόγω συλλογής, προσθήκες υλικού από τους ίδιους τους χρήστες και την κοινή χρήση μέσω του διαδικτύου, να είναι χρηστικό για πολλούς χρήστες και κατάλληλο για λειτουργία σε δρόμους κατά τη διάρκεια μέρας και νύχτας. Η διαδραστική σχεδιαστική πρόκληση με αυτό το έργο ήταν να δημιουργήσει μια πολυεπίπεδη και ενεργή εμπειρία που θα έχει ως αντικείμενο τη συλλογή και την εμπειρία του επισκέπτη. Αυτή η τρισδιάστατη προσέγγιση κολλάζ επέτρεψε να συνδυαστούν τα στρώματα του τόπου και του χρόνου όπου οι χρήστες θα μπορούσαν να έχουν διάδραση μέσω αυτής.

Εισαγωγή ψηφιακού πειράματος μέσω του Wall και κοινοτική συμμετοχή

Η πρόκληση του ψηφιοποιημένου κόσμου οδηγεί το μουσείο στο να κινηθεί σε επιστημολογικές προσεγγίσεις και εκθεσιακές πρακτικές που στηρίζονται στην παραδοχή ότι οι συλλογές θεωρούνται στρώματα συσσωρευμένης γνώσης στην οποία το κοινό του μουσείου συμμετέχει ενεργά. Το WALL είναι ένα πρακτικό πείραμα σε αυτή την επιστημολογική στροφή. Το Μουσείο της Κοπεγχάγης έχει κυριολεκτικά μεταφέρει τις συλλογές του στους δρόμους της πόλης, όπου το ευρύ κοινό έχει εύκολη πρόσβαση στην εμπειρία και την ερμηνεία. Παρακάτω περιγράφεται αυτό το πείραμα που έχει διεξαχθεί, οι διαδραστικές, φυσικές και γραφικές διεργασίες σχεδιασμού του, η εννοιολογική σκέψη πίσω του και το έργο στο σύνολό του.

Το 2010, το Μουσείο της Κοπεγχάγης, σε συνεργασία με την Gibson International και Spild af Tid / Waste of Time, ξεκίνησε μια γιγαντιαία εγκατάσταση πολυμέσων τεχνολογίας αφής σε μια από τις κεντρικές πλατείες της Κοπεγχάγης. Στην απλούστερη μορφή του, ο Τοίχος είναι μια εξωτερική, κινητή έκθεση που επιτρέπει στους κατοίκους και στους επισκέπτες της Κοπεγχάγης να εξερευνήσουν την πολιτιστική γεωγραφία και την ιστορία της πόλης. Η εφαρμογή λογισμικού που οδηγεί στη διεπαφή του χρήστη έχει αναπτυχθεί ειδικά για γίνει φανερή η λειτουργικότητα που θα αρθρώσουν οι εννοιολογικές βάσεις του έργου.

Σύμφωνα με τον Διευθυντή Jette Sandahl, το Μουσείο της Κοπεγχάγης προσπάθει να διαδραματίσει μεγαλύτερο ρόλο στη δημιουργία αστικής ταυτότητας¹¹. Θα πρέπει να ανασχηματίσει τον εαυτό του σε πολιτιστικό εργαλείο μιας βάσης του πολίτη και όχι απλώς ως ένα προκεχωρημένο φυλάκιο, καθώς τοποθετεί την ιστορία της πόλης, ακριβώς στο κέντρο της. Ο ρόλος αυτός είναι επίσης ορατός στη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας του Μουσείου στο δημόσιο πλαίσιο, καθώς εμφανίζεται μία ψηφιακή διαδραστική εγκατάσταση ως ένα μέσο της ψηφιακής αλληλεπίδρασης και συμμετοχής του πολίτη, ένα κομμάτι του μουσείου που εκτείνεται έξω από το πραγματικό μουσείο. Στην ουσία ο επισκέπτης, βιώνει τη φυσική προσομοίωση της αστικής προβολής του Μουσείου.

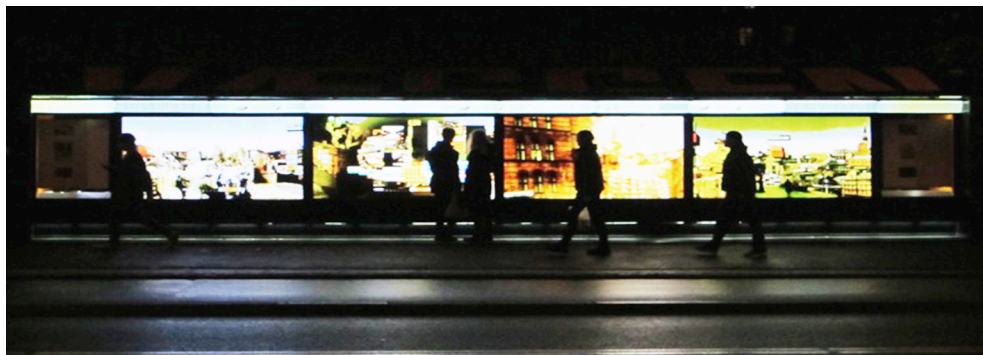
Η εγκατάσταση αφορά μια σειρά από οθόνες αφής και κουτιά προβολής εγκιβωτισμένα σε ένα τροποποιημένο κοντέινερ που ανοίγει από τη μία πλευρά ώστε να αποκαλύψει το ψηφιακό περιεχόμενό του. Το κοντέινερ από μόνο του έχει μικρή τεχνολογική όψη, καλυμμένο με κυματοειδή χάλυβα. Αν και προέρχεται από μία βιομηχανική αισθητική αστικών περιχώρων του 18ου αι., η όψη που βλέπει στο δρόμο, περιλαμβάνει φωτεινές οθόνες με ζωντανές εικόνες της Κοπεγχάγης, τις μνήμες και τους ανθρώπους της. Παράλληλα με την εγκατάσταση των οθονών αφής η εμπειρία στους δρόμους ενισχύεται και από την ιστοσελίδα που συνδέει τον τοίχο, τη βάση δεδομένων και το μουσείο. Ο Τοίχος τροφοδοτείται από τα ψηφιακά αρχεία του Μουσείου που αυξάνονται συνεχώς, με την προσθήκη νέων δεδομένων από τους επισκέπτες - χρήστες, μέσω φωτογραφιών, σαρώσεων και βίντεο.

Κάθε μία από τις τέσσερις μεγάλες οθόνες αφής μπορούν να λειτουργήσουν ανεξάρτητα με ποικίλα σημεία εισόδου, όπως περνώντας από τη μία πλευρά στην άλλη σε ένα κινούμενο τοπίο δρόμου, κάνοντας περιήγηση σε χάρτη και εξερευνώντας φωτογραφίες από διάφορες περιοχές. Οι δρόμοι συνδέονται επίσης με ένα χρονοδιάγραμμα και μία γραμμή κύλισης στο κάτω μέρος που επιτρέπει στον χρήστη να κινείται μεταξύ των διαφόρων ιστορικών εποχών. Μία διαδικτυακή έκδοση του Τοίχου υπάρχει και στην ιστοσελίδα του Μουσείου που επιτρέπει παρόμοια αλληλεπίδραση και εξερεύνηση στην προσωπική οθόνη του χρήστη. Προωθώντας τη συμμετοχή των κατοίκων, η εγκατάσταση επιτρέπει να γραφτούν σχόλια, να προστεθούν νέες απόψεις για την ιστορία της πόλης.

Όσο αφορά το μέλλον της εγκατάστασης πολλά ήταν τα ερωτήματα, όπως το αν ο Τοίχος θα μπορούσε να γίνει μια μόνιμη επέκταση του Μουσείου, εάν

[11].

Taking the Museum to the Streets,
http://www.museumsandtheweb.com/mw2011/papers/taking_the_museum_to_the_streets



θα μπορούσε να είναι ανοικτό σε περαιτέρω επαναλήψεις από τους κατοίκους και τους καλλιτέχνες, εάν θα μπορεί να γίνει πραγματικά συμμετοχικό. Ο σχεδιασμός της δομής του ξεκινάει συμπεριλαμβάνοντας ιδέες για την αλληλεπίδραση της κοινότητας, περιεχόμενο το οποίο προσαρμόζεται σε ανάγκες που σχετίζονται με τη συμμετοχή στο σχεδιασμό της γειτονιάς, συζήτηση κοινωνικών ζητημάτων και αστικής ταυτότητας.

Αξιολογώντας την εγκατάσταση, έχει ισχυριστεί ότι οι επισκέπτες την θεωρούν ως ένα ακόμη κομμάτι του πολλαπλού αστικού τοπίου προερχόμενο από τις αρχαιολογικές ανασκαφές και αποκτώντας ένα νέο τρόπο συντονισμού με την ιστορία της πόλης και τη μουσειακή συλλογή. Η εγκατάσταση αυτή δημιούργησε ένα νέο διάλογο με την πόλη. Η εγκατάσταση προσφέρει μια ευκαιρία στους κατοίκους να επικοινωνήσουν με τη πόλη τους, αλλά και για το μουσείο αυτό αποτελεί μια σημαντική ευκαιρία για την ανάπτυξη και τη διαφοροποίηση των συλλογών του και τις πολιτικές της συλλογής.

Επιπλέον, το Μουσείο της Κοπεγχάγης έχει έτσι ξεκινήσει μια σειρά έργων προβολής, ερευνητικά προγράμματα, εκθέσεις και δημόσιες δραστηριότητες που καλούν τη συμμετοχή των χρηστών και την εμπλοκή τους και να κάνει το μουσείο πιο σχετικό και πιο παρόν στη ζωή της πόλης και των κατοίκων του.

Το Μουσείο της Κοπεγχάγης, θέλησε να δημιουργήσει πλατφόρμες για διάλογο και να διερευνήσει μέσα για την επικοινωνία που βρισκόταν πέρα από αυτά που χρησιμοποιούνται παραδοσιακά στο μουσείο. Το Μουσείο θέλει να πετύχει να χαρτογραφήσει τις προσωπικές εμπειρίες της καθημερινής ζωής στην πόλη, και ο καθένας, κάτοικος ή επισκέπτης, να μπορεί να προσθέσει τη δική του ετικέτα στο αστικό τοπίο. Αλλά ακόμη περισσότερο υποστηρίζει τους ανθρώπους να συμμετάσχουν σε μια ενεργή οπτική και λεκτική ανταλλαγή μεταξύ τους. Ένα υψηλό επίπεδο συμμετοχής του κοινού είναι η κινητήρια δύναμη και η ανάπτυξη μιας αυξανόμενης σύνθεσης αρχειοθέτησης, προσωπικών αφηγήσεων και μεταφορών, μνήμης και νοημάτων.

Σύμφωνα με την καταγραφή των στόχων του καινούριου μουσείου που προβλέπεται το 2018 είναι :

- Να είναι ένα φυσικό σημείο συνάντησης για τους κατοίκους και ένα σημείο διαλόγου για το παρελθόν της πόλης, το παρόν και το μέλλον
- Να προσφέρει μια ποικιλία εκθέσεων και εκδηλώσεων με βάση την καινοτόμο έρευνα
- Να εξασφαλίσει τη δια βίου μάθηση, μέσω της κατάρτισης και της συνδημιουργίας
- Να είναι η φυσική αφετηρία για όσους αναζητούν τη γνώση για την πόλη, του πολιτισμού και της ιστορίας
- Να δημιουργηθεί μια ελκυστική όψη και μπροστινός χώρος που να συνδέει το μουσείο με την υπόλοιπη πόλη και να την καθιστά ενεργό μέρος της νέας πολιτιστικής περιοχής¹².

Εικ. [7.4.1]
The Wall
Μουσείο της
Κοπεγχάγης

[12].
Sandahl J., Ingemann
Parby J., "Taking the
Museum to the streets"

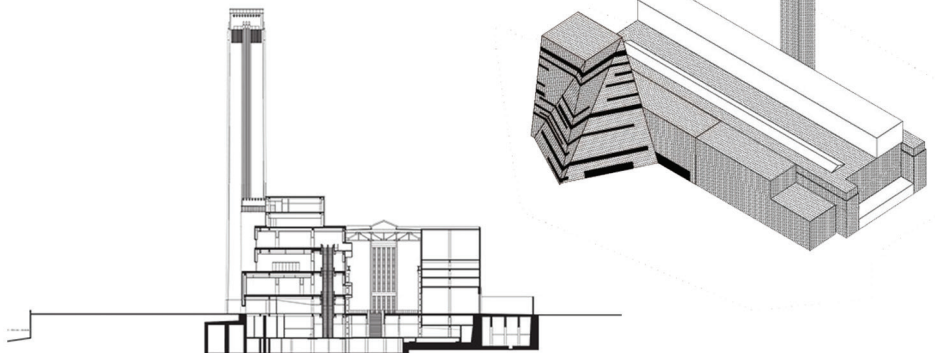
[2000, 2016]

Herzog & de
Meuron



"Tate Modern είναι ένα από τα πιο δυναμικά μουσεία του κόσμου, και είναι σε θέση να επεκτείνει την πρόσβαση του κοινού στις συλλογές του με νέους και συναρπαστικούς τρόπους εμπειρίας. Αυτά τα εργαλεία ψηφιακής καινοτομίας είναι που θα κάνουν τις επισκέψεις πιο ικανοποιητικές από ποτέ".

Michael R. Bloomberg



5. Tate Modern & Switch House, London

Εισαγωγικές πληροφορίες

Το Tate, με έδρα το Λονδίνο, έχει επιχειρήσει να επαναπροσδιορίσει το τι ένα μουσείο τέχνης μπορεί να είναι, εξερευνώντας τις δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών για την επανασύνδεση με τα παραδοσιακά ακροατήρια και την προσέλκυση νέων. Το Tate Modern άνοιξε το 2000 και το 2016 άνοιξε ένα νέο κτίριο, ώστε να μπορεί να εμφανιστεί μια μεγαλύτερη ποικιλία έργων τέχνης. Όπως και το αρχικό Tate Modern, το νέο κτίριο έχει σχεδιαστεί από τους αρχιτέκτονες Herzog & de Meuron και παρουσιάζει ένα εντυπωσιακό συνδυασμό των πρώτων βιομηχανικών χώρων και της εκλεπτυσμένης αρχιτεκτονικής του 21ου αιώνα.

Το Switch House οργανώνει τους νέους χώρους σε έναν μοναδικό πυραμидικό πύργο, με τη συγκεκριμένη δομή του να αναδιπλώνεται σε δραματικές γραμμές καθώς ανεβαίνει. Η επανεξέταση του τοίχου του σταθμού ηλεκτροπαραγωγής με έναν ριζοσπαστικό τρόπο, είναι επιστρωμένος σε ένα διάτρητο πλέγμα τούβλου. Λεπτά κατακόρυφα παράθυρα στις νέες γκαλερί επιτρέπουν στους επισκέπτες να κοιτάζουν πάνω από το τοπίο ή σε όλη την αίθουσα Turbine Hall.

Το νέο κτίριο προσφέρει 60% επιπλέον χώρο για τους επισκέπτες, με οδούς πρόσβασης μεταξύ του κεντρικού κτιρίου και του νέου πύργου στο επίπεδο 1 (ισόγειο) και στο επίπεδο 4. Μια γέφυρα 'τουρμπίνα' που χτίστηκε σε όλη την αίθουσα στο επίπεδο 4 παρέχει μια ανώτερη οδό πρόσβασης. Από τις δεξαμενές στο επίπεδο 0, μπορεί ο επισκέπτης να μεταφερθεί μέσω μιας διαδρομής μέχρι το επίπεδο 10 και να βρεθεί στη νέα βεράντα με πανοραμική θέα του ποταμού Τάμεση και τον ορίζοντα του Λονδίνου.

Η πρώτη φάση της επέκτασης αφορούσε τη μετατροπή τριών κυκλικών, υπόγειων δεξαμενών πετρελαίου που χρησιμοποιήθηκε αρχικά από τον σταθμό ηλεκτροπαραγωγής σε προσιτούς εκθεσιακούς χώρους και περιοχές παροχών. Δύο από τις δεξαμενές χρησιμοποιούνται για να δείχνουν ζωντανές παραστάσεις και εγκαταστάσεις τέχνης, ενώ η τρίτη παρέχει χρηστικό χώρο. Η επέκταση προβλέπει 22.492τ.μ. στα οποία θα περιλαμβάνονται χώροι για προβολές και έκθεσης, χώροι για παραστάσεις, εκπαιδευτικές εγκαταστάσεις, γραφεία, χώροι εστίασης και εγκαταστάσεις λιανικού εμπορίου, καθώς και ένα χώρο στάθμευσης και ένα νέο εξωτερικό δημόσιο χώρο. Συγκεκριμένα, εκτός από εκθεσιακούς χώρους υπάρχει μια σειρά από άλλες εγκαταστάσεις, όπως ένας μεγάλος χώρος παραστάσεων σε μία από τις δεξαμενές στο ισόγειο που χρησιμοποιείται για προβολή διάφορων έργων ενός προγράμματος παραστάσεων, το Starr Auditorium και μια αίθουσα σεμιναρίων στο επίπεδο 1, οι οποίες χρησιμοποιούνται για προβολή ταινιών και εκδηλώσεις υποδοχής, το Εκπαιδευτικό Κέντρο Clore, ο Χώρος Πληροφοριών Clore και το McAulay Studios στο ισόγειο που είναι εγκαταστάσεις για χρήση των επισκέψεων από τα εκπαιδευτικά ιδρύματα, καταστήματα πώλησης βιβλίων, εκτυπώσεων και εμπορευμάτων, χώροι συνάθροισης, όπως καφέ και εστιατόριο, ένα δημόσιο κήπο, σε συνδιαχείριση με το Bankside Open Spaces Trust.

Οι κατόψεις τους αποτελούνται από αίθουσες, οι οποίες ενώνονται με ανοίγματα και διαφορετικού βαθμού οπτικές συνδέσεις, είναι γενικά οργανωμένες σε μια τριμερή διάταξη, και δίνουν έμφαση στην ιδέα του οπτικού άξονα που διατρέχει κατά μήκος το κτίριο για να οργανώσει το χώρο. Ωστόσο η χωρική εμπειρία της επίσκεψης χαρακτηρίζεται από το διευθυντή της Nicholas Scrota ως 'μηχανή για την έκθεση έργων τέχνης'.

Στην Tate Modern, ο κεντρικός άξονας βρίσκεται στην περιφέρεια του κυρίως εκθεσιακού χώρου, ενώνοντας ουσιαστικά την είσοδο του κτιρίου (μέσω της κυλιόμενης σκάλας) με τα σημεία εισόδου και εξόδου από την έκθεση και, κατά συνέπεια, δεν παίζει ενεργό ρόλο στην οργάνωση της κίνησης μέσα



Εικ. [7.5.1]
Bloomberg

Connects

χρήση του ψηφιακού χώρου ως καμβά για τη δημιουργικότητα και τη συνομιλία

στην έκθεση. Αυτό επιβεβαιώνεται και από το γεγονός που όταν οι επισκέπτες βρίσκονται μέσα σε αυτές, έχουν μόνο τοπική πληροφορία, και όχι την αίσθηση της δομής του κτιρίου ως συνόλου.

Είναι σαφές ότι η Tate Modern λειτουργεί αποτελεσματικά, αν και η πορεία είναι λιγότερη εξερευνητική και οι πιθανότητες συναντήσεων μεταξύ επισκεπτών που κινούνται σε διαφορετικές διαδρομές, μικρότερες. Βλέπουμε λοιπόν πως ο ιδιαίτερος χωρικός χαρακτήρας της επίσκεψης έχει άμεση σχέση με τον τρόπο που το κτίριο δημιουργεί ένα χωρικό πλαίσιο για την έκθεση. Ο τρόπος που οργανώνεται ο χώρος, ιδιαίτερα με τη χρήση των οπτικών αξόνων, έχει κρίσιμες συνέπειες στην εμπειρία του επισκέπτη. Στην Tate Modern, ενθαρρύνεται μια πιο ελεγχόμενη και έντονα πληροφοριακή εμπειρία.

Ψηφιακές εμπειρίες στην έκθεση/στόχοι_

Κατανοώντας το κοινό και το αντίκτυπο της αξίας των ψηφιακών εμπειριών τους, η ψηφιακή μεταμόρφωση του Tate είναι ζωτικής σημασίας. Ένας από τους στόχους αυτού του προγράμματος είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού πολιτισμού εντός του Tate, που το κοινό είναι στο κέντρο και ανταποκρίνεται στις ανάγκες του.

Τον τελευταίο καιρό η ψηφιακή τέχνη έχει γίνει διαδραστική, επιτρέποντας στο κοινό ένα συγκεκριμένο ποσό του ελέγχου επί της τελικής εικόνας. Δημιουργείται έτσι, ένα εικονικό νέο κτίριο το οποίο θα προστεθεί στο νότιο μέρος της υπάρχουσας έκθεσης. Θα δημιουργήσει περισσότερο χώρο για την έκθεση της συλλογής, την εμφάνιση, την εγκατάσταση τέχνης και τη μάθηση, επιτρέποντας στους επισκέπτες να εμπλακούν πιο βαθιά με την τέχνη, καθώς και τη δημιουργία κοινωνικών χώρων για τους επισκέπτες.

Σήμερα, οι ψηφιακές τεχνολογίες θα μεταμορφώσουν τις εμπειρίες των επισκεπτών στις εκθέσεις. Ασύρματο διαδίκτυο, σχεδιασμένο για χρήση εντός της έκθεσης, θα επιτρέψει την πρόσβαση σε έναν πλούτο πληροφοριών και την ερμηνεία για τα έργα από την άποψη του μουσείου. Επιπλέον, θα υπάρχει ειδικό προσωπικό που θα είναι σε θέση να έχει πρόσβαση και να μοιράζεται πληροφορίες με τους επισκέπτες.

Τοποθετημένος κεντρικά, διαδραστικός τοίχος για σχόλια που συνδέεται με τα κοινωνικά δίκτυα έχει επιτυχώς λειτουργήσει και θα αναπτυχθεί ευρύτερα στο Tate Modern. Υπάρχει, επίσης, πλήθος διαδικτυακών εφαρμογών, όπως το Tate Kids που απευθύνεται σε παιδιά, ψηφιακά παιχνίδια, ψηφιακές εκθέσεις, ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά προγράμματα, διαδικτυακές εκδόσεις, podcasts, αλλά και αρκετές εφαρμογές για κινητές συσκευές. Τα μελλοντικά σχέδια της Tate καθοδηγούνται από τις εξελίξεις στον ψηφιακό κόσμο με στόχο να αποτελέσουν έναν οργανισμό ανταποκρινόμενο στη σύγχρονη εποχή¹³.

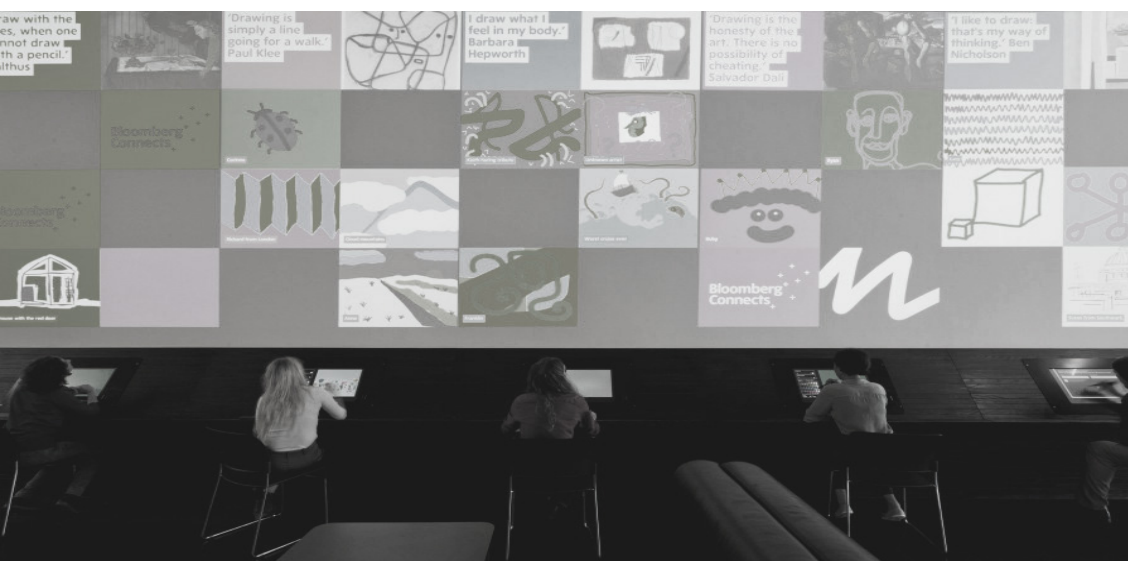
Λίγο καιρό πριν, ξεκίνησε μια νέα ψηφιακή δραστηριότητα σχεδίασης στο Μουσείο που ονομάζεται Bloomberg Connects Drawing Bar. Μέσω αυτού καλούνται οι επισκέπτες να κάνουν μια εικονική παρουσία της επίσκεψής τους στη γκαλερί σε μια ψηφιακή ταμπλέτα σχεδίων. Οτιδήποτε έχουν δημιουργήσει στη συνέχεια εμφανίζεται αμέσως σε μια τεράστια προβολή από πάνω τους, μαζί με τα σχέδια άλλων επισκεπτών. Επίσης, προβάλλεται μια συλλογή από καλλιτεχνικές ιδέες περί σχεδίου και τέχνης - για παράδειγμα η δήλωση του Michael Craig Martin, «όσο σύντομα δημιουργείς ένα κομμάτι τέχνης, είσαι ένας καλλιτέχνης». Στόχος είναι να εμπνεύσει τους επισκέπτες και να τους ενθαρρύνει να συμμετάσχουν.

Επιπλέον, μια μεγάλη γιγαντοοθόνη αφής, που ονομάζεται Timeline of Modern Art, με μήκος 6,5 μέτρα, που σχεδιάστηκε από την Creative Studio, επιτρέπει στους επισκέπτες του Μουσείου να προβάλλουν σε μια χρονολογική σειρά 3.500 έργα τέχνης δημιουργώντας μια πολιτιστική και διαδραστική εμπειρία για κάθε κοινό. Η γιγαντοοθόνη αποτελείται από εξήντα οθόνες με



[13].

Tate report 2011-2012
<http://www.tate.org.uk/download/file/fid/20451>



ενσωματωμένους υπέρυθρους αισθητήρες για να δημιουργήσουν μία οθόνη αφής, μέσω της οποίας πολλοί χρήστες μπορούν να εξερευνήσουν την ίδια στιγμή με έναν τρόπο που είναι διαισθητικό και ρευστό, σε ένα πλήθος κειμένων και εικόνων, τα επιλεγμένα έργα τέχνης.

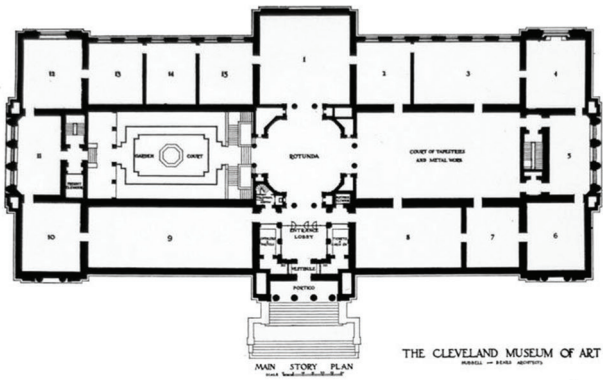
Το Bloomberg Connects είναι ένα πρωτοποριακό νέο έργο ψηφιακών τεχνών που παντρεύει την τεχνολογία αιχμής με τις τρέχουσες συλλογές του μουσείου. Προσκαλεί τους επισκέπτες να ανταλλάξουν ιδέες, εικόνες και εμπειρίες, να ερμηνεύουν έργα τέχνης, και να αλληλοεπιδράσουν με τους καλλιτέχνες, το μουσείο και μεταξύ τους, με τη χρήση του ψηφιακού χώρου ως καμβά για τη δημιουργικότητα και τη συνομιλία. Ενδυναμώνει τους επισκέπτες να γίνουν οι σχολιαστές, οι κριτές και οι συνδημιουργοί.

Το "Tate ήθελε να αυξήσει την εμπλοκή και να δημιουργήσει μια τεχνική διαπαφής μεταξύ του επισκέπτη, των συσκευών και των κοινωνικών δικτύων, και να συλλάβει αυτές τις συνομιλίες", αναφέρει ο Jason Bruges. Έτσι, η ομάδα σχεδιασμού του Bruges έχτισε μια σειρά από ειδικές συσκευές, σε θέση γύρω από τους χώρους κυκλοφορίας της έκθεσης. Με αυτές τις συσκευές, οι επισκέπτες μπορούν να βγάλουν φωτογραφίες, να δημιουργήσουν ψηφιακά σχέδια, να επικοινωνήσουν με τους καλλιτέχνες, και να μιλήσουν ο ένας στον άλλο. Ένα σύνολο από 75 οθόνες, πάνω από το μισό του χτισμένου κεντρικού κλιμακοστασίου, προβάλλουν τις ιδέες και τα σχόλια των επισκεπτών. Μία ψηφιακή μπάρα σχεδίασης επιτρέπει στους επισκέπτες να ανταποκριθούν εικονικά στην επίσκεψή τους και να δουν μεγάλης κλίμακας εκδοχές των έργων τους να προβάλλονται στον τοίχο. Οι εγκαταστάσεις έχουν αισθητήρες που αναγνωρίζουν τον χώρο και χρησιμοποιούν την τεχνολογία του σώματος παρακολουθήσης ώστε να ανταποκριθεί και να προσελκύσει επισκέπτες που βρίσκονται σε κοντινή απόσταση.

Με τη χρήση ψηφιακής δραστηριότητας σε όλο τον οργανισμό του Tate στόχος είναι μέσω της χρήσης ψηφιακών πλαφορμών που παρέχουν πλούσιο περιεχόμενο για τα υπάρχοντα αλλά και τα νέα ακροατήρια τέχνης, να δημιουργήσουν μια κοινότητα τέχνης. Στην προσπάθεια αυτή η Tate έχει καταφέρει να ευθυγραμμιστεί με τις εξελίξεις της κοινωνίας εφαρμόζοντας ουσιαστικά τις έννοιες της συμμετοχής, της προσωποποίησης/εξατομίκευσης και της διαδραστικότητας με στόχο την αποτελεσματικότερη μάθηση.

Εικ. [7.5.2] Timeline of Modern Art

Οθόνη αφής, μέσω της οποίας πολλοί χρήστες μπορούν να εξερευνήσουν την ίδια στιγμή ένα πλήθος κειμένων και εικόνων, δημιουργώντας μια πολιτιστική και διαδραστική εμπειρία



THE CLEVELAND
MUSEUM OF ART



GALLERY
ONE

A GIFT OF THE
MALTZ FAMILY FOUNDATION

6. Cleveland Museum of Art, Ohio USA

Εισαγωγικές πληροφορίες_

Πρόκειται για ένα μουσείο τέχνης που βρίσκεται στο Wade Park District, του Cleveland. Το μουσείο στεγάζει μια ποικιλόμορφη μόνιμη συλλογή με περισσότερα από 45.000 έργα τέχνης από όλο τον κόσμο και με χιλιάδες επισκέπτες ετησίως, είναι ένα από τα πιο δημοφιλή μουσεία τέχνης στον κόσμο. Το νεοκλασικό, Beaux-Arts κτίριο σχεδιάστηκε από τον τοπικό αρχιτεκτονικό γραφείο, Hubbell & Benes, όπου το μουσείο σχεδιάστηκε ως το κεντρικό κομμάτι του πάρκου, το οποίο είναι καταχωρημένο στο Εθνικό Μητρώο των ιστορικών τόπων.

Το 1958, η πρώτη προσθήκη στο κτίριο πραγματοποιήθηκε, διπλασιάζοντας το χώρο του ισόγειου του μουσείου. Η προσθήκη αυτή, η οποία ήταν στη βόρεια πλευρά του αρχικού κτιρίου, σχεδιάστηκε από το αρχιτεκτονικό γραφείο του Hayes και Ruth και αποτελούνταν από ένα νέο χώρο έκθεσης και μια νέα βιβλιοθήκη τέχνης. Το μουσείο και πάλι επεκτάθηκε το 1971 με το άνοιγμα της βόρειας πτέρυγας, η οποία σχεδιάστηκε από τον αρχιτέκτονα του μοντερνισμού Marcel Breuer. Η κύρια είσοδος του μουσείου τώρα μετατοπίζεται στην Βόρεια Πτέρυγα, και το αμφιθέατρο, οι αίθουσες διδασκαλίας και οι αίθουσες διαλέξεων μετατοπίστηκαν εκεί, επιτρέποντας έτσι στο αρχικό κτίριο να μετατραπεί σε εκθεσιακό χώρο. Η Δυτική Πτέρυγα, που σχεδιάστηκε από το αρχιτεκτονικό γραφείο του Dalton, van Dijk, Johnson, ολοκληρώθηκε το 1983. Αυτή παρέχει μεγαλύτερο χώρο βιβλιοθήκης, καθώς και εννέα νέους εκθεσιακούς χώρους.

Μεταξύ του 2001 και του 2012, του 1958 και του 1983, προσήχθη καταδαφίστηκαν και δημιουργήθηκε ένα νέο 'τύλιγμα' -γύρω από το κτίριο με ανατολικές και δυτικές πτέρυγες. Σχεδιασμένο από τον Rafael Vinoly, αυτό το έργο διπλασίασε το μέγεθος του μουσείου σε 55.000τ.μ.. Με την ενσωμάτωση των νέων ανατολικών και δυτικών περύγων με το κτίριο του Breuer στο Βορρά, μια νέα δομή δημιουργήθηκε κατά μήκος της νότιας πλευράς της προσθήκης του 1971, δημιουργώντας εκτεταμένο νέο χώρο έκθεσης σε δύο επίπεδα, καθώς και ένα κατάστημα του μουσείου. Ο Vinoly καλύπτει το χώρο που δημιουργείται από την κατεδάφιση των κτιρίων του 1958 και 1983, με γυάλινη οροφή.

Το Πάρκο Wade περιλαμβάνει μια υπαίθρια έκθεση στην οποία υπάρχει μέρος των συμμετοχών του μουσείου στο Wade Park Fine Arts Garden. Το Cleveland Museum of Art διατηρεί επίσης ένα πρόγραμμα ειδικών εκθέσεων, διαλέξεις, ταινίες και μουσικά προγράμματα και εκδηλώσεις της κοινότητας.

Ερμηνευτική τεχνολογία και έργα τέχνης_

Στο ερώτημα του πώς μπορούν τα μουσεία τέχνης να χρησιμοποιήσουν ερμηνευτική τεχνολογία ώστε οι επισκέπτες να εμπλακούν ενεργά στα νέα είδη εμπειριών με τα έργα τέχνης, το Cleveland Museum of Art ανταποκρίθηκε με την πρωτοποριακή έκθεση Gallery One. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα ιδιαίτερα καινοτόμο και ισχυρό μείγμα από τέχνη, τεχνολογία, σχεδιασμό, και μια μοναδική εμπειρία για το χρήστη που αναδύθηκε μέσα από τη συνεργασία του προσωπικού του μουσείου και τους εξωτερικούς συμβούλους.

Η Gallery One, το οποίο αποτελεί μία διαδραστική έκθεση τέχνης ξεκίνησε το 2012 και μετά από μια περίοδο δοκιμών έγινε η έναρξή της το 2013, όπου προσελκύει εκτεταμένο κοινό έρευνας και αναπτύσσεται σε μια μεγάλη κατασκευή, η οποία επανερμηνεύει ολόκληρη τη μόνιμη συλλογή του CMA. Έχει σχεδιαστεί και προσεγγίζεται ως ένας διαδραστικός χώρος που επιδιώκει να συνδέσει την τέχνη με τις ιδέες, να σφυρηλατήσει τις συνδέσεις ανάμεσα στην τέχνη και τους επισκέπτες, και να παρέχει στους επισκέπτες τα εργαλεία που θα ενισχύσουν τη μουσειακή εμπειρία.

Τοποθετημένη στην είσοδο του Cleveland Museum of Art (CMA), η Gallery One καλωσορίζει τους επισκέπτες σε ένα ενεργό χώρο 3960τ.μ. όπου η τέχνη και η τεχνολογία παρέχουν ένα δυναμικό περιβάλλον για την εξερεύνηση του επισκέπτη. Κεντρικά τοποθετημένη στο χώρο του αίθριου, η Gallery One μπορεί να είναι προσβάσιμη εύκολα από διαφορετικά σημεία κατά τη διάρκεια της επίσκεψης στο μουσείο. Ως μέρος ενός συνολικού προγράμματος της ερμηνείας της τέχνης, προσκαλεί τους επισκέπτες να συνδεθούν ενεργά με την τέχνη και τα εκθέματα μέσα από την εξερεύνηση και τη δημιουργικότητα.

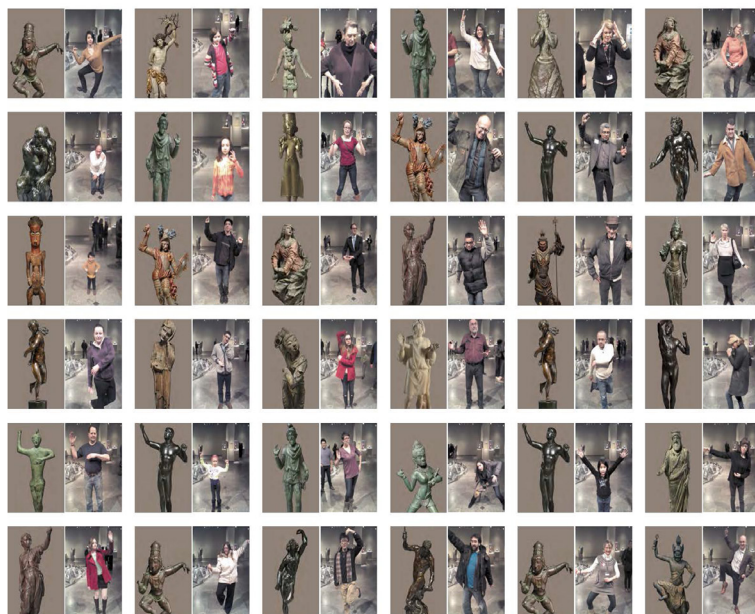
Οι πληροφορίες δίνονται με τρόπο που βιώνονται σαν εμπειρίες και όχι σαν διδακτικά μαθήματα, επιτρέποντας στους επισκέπτες να έχουν τις δικές τους προσωπικές επαφές με τα έργα τέχνης και να τους δίνεται η δυνατότητα να μοιραστούν τις εμπειρίες τους μεταξύ τους. Με τον τρόπο αυτό, το μουσείο φαίνεται να προωθεί την αλληλεπίδραση των επισκεπτών με τις συλλογές αλλά και μεταξύ τους και όχι την τοποθέτηση του μουσείου ως η μόνη φωνή της εμπειρίας του επισκέπτη. Το Gallery One απευθύνεται τόσο σε έμπειρο κοινό όσο και σε κοινό μη εξοικειωμένο, και ενθαρρύνει τους ανθρώπους να χρησιμοποιούν το μουσείο ως ένα μέρος για να περάσουν χρόνο εκμάθησης, εξερεύνησης και διασκέδασης, λαμβάνοντας εμπειρία από την κοντινή επαφή με τα εκθέματα, την ενεργή συμμετοχή και τη κοινή χρήση.

Το Gallery One είναι οργανωμένο σε τρία κομμάτια, από τα οποία το καθένα εμπλέκει τους επισκέπτες ρωτώντας τους αρχικά τι είναι αυτό και τι αυτοί βλέπουν, πώς έχει φτιαχτεί αυτό που έχουν μπροστά τους και τέλος γιατί αυτό φτιάχτηκε. Αυτή η προσέγγιση που βασίζεται στην έρευνα τεχνικών για την εξερεύνηση των συλλογών, επιδιώκει να ανοίξει νέες προοπτικές για τις εικαστικές τέχνες με τη μετακίνηση μακριά από τις συμβατικές, προσηλωμένες στις ιστορικές αφηγήσεις τεχνικές.

Με αυτό ως στόχο, μεγάλοι διαδραστικοί σταθμοί λαμβάνουν τη μορφή οριζόντιων φακών, η εγκατάσταση ArtLens, με την οποία αγγίζοντας οποιοδήποτε έργο τέχνης στην οθόνη ανοίγει το "Look Closer" λογισμικό, το οποίο δείχνει εικόνες τέχνης, από πολλαπλές οπτικές γωνίες που μπορούν να περιστραφούν και να μεγεθυνθούν με την αφή. Τα έργα τέχνης αποκαλύπτουν διάφορα ενημερωτικά ενεργά σημεία (hotspots) για τις λεπτομέρειες του έργου, του καλλιτέχνη, εποχή, μέσα από παρουσιάσεις, κείμενο και βίντεο. . Οι διαδραστικοί φακοί είναι σχεδιασμένοι ώστε να επιτρέπουν στους επισκέπτες να ενισχύσουν την εμπειρία τους χωρίς να δημιουργούν ένα φράγμα με τα φυσικά έργα τέχνης. Το Collection Wall έχει σχεδιαστεί ως ένα εργαλείο για τους επισκέπτες περιήγησης στην εγκυκλοπαιδική συλλογή της CMA, και χρησιμεύει ως υπομόχλιο μεταξύ του Gallery One και των μόνιμων συλλογών. Έχει σχεδιαστεί για να ωθήσει τους επισκέπτες μέσα στις εκθέσεις, δίνοντάς τους μια πρώτη επαφή από τα αντικείμενα της συλλογής και επιτρέποντάς τους να δημιουργήσουν τις δικές τους προσαρμοσμένες επισκέψεις κατεβάζοντας αντικείμενα και περιηγήσεις στο iPad τους. Εμφανίζει πάνω από 3.800 έργα τέχνης από τη συλλογή της CMA, τα περισσότερα από τα οποία μπορούν να προβληθούν στις αίθουσες.

Οι προτιμήσεις των επισκεπτών και η ανταλλαγή δραστηριότητας του επισκέπτη δημιουργεί γραφήματα που επιτρέπουν στο προσωπικό του μουσείου να καταλάβει με ποια έργα τέχνης οι επισκέπτες εμπλέκονται περισσότερο, δημιουργώντας ένα βρόχο ανάδρασης με το μουσείο. Αυτά τα θέματα μπορούν να αλλάζουν δυναμικά από το μουσείο, δημιουργώντας έναν άλλο τρόπο έκφρασης για το προσωπικό, και τη σύνδεση με τις προσωρινές εκθέσεις ή τη δημιουργία νέων ιδεών για τη μόνιμη συλλογή.

Η εγκατάσταση "Lion" για παράδειγμα, ήταν η πρώτη ομαδοποίηση των έργων τέχνης που επιλέχθηκε και ερμηνεύτηκε, και αντιπροσωπεύει μια σημαντική ανακάλυψη στον εννοιολογικό σχεδιασμό. Αναπτύχθηκε έτσι, μια θεματική διάταξη που επικεντρώθηκε στα ζώα, δημοφιλής σε μια ευρεία

**Εικ. [7.6.1]****Το “Strike a**

Pose” προσκαλεί τους επισκέπτες του μουσείου να εξερευνήσουν εικονικά γλυπτά, ζητώντας τους να μμηθούν την πόζα ενός γλυπτού που βλέπουν στην οθόνη.

ποσότητα επισκεπτών. Η ομαδοποίηση είχε ως στόχο να επιτρέψει στους επισκέπτες να διερευνήσουν τρόπους καλλιτεχνικής αναπαράστασης, από το ρεαλισμό σε διάφορες μορφές και στυλ έργων τέχνης στο πέρασμα του χρόνου και των πολιτισμών. Επιλέχθηκε το λιοντάρι ως γνωστό ζώο που οι επισκέπτες θα μπορούσαν εύκολα να φέρουν στο μυαλό, αναγνωρίζουν τότε αντιπροσωπεύεται ρεαλιστικά, και θα εκπλαγούν όταν αυτό αποδίδεται σε μια εξπρεσιονιστική ή αφηρημένη μορφή. Τοπικά προγράμματα άρχισαν να αναπτύσσονται μια τεχνολογική διεπαφή για να εμπλέξουν τους επισκέπτες με αυτά τα αντικείμενα και τις έννοιες, χρησιμοποιώντας ένα διερευνητικό και συνομιλητικό ύφος και όχι διδακτικό. Για την ομάδα του CMA αποτελούσε ερώτημα το πώς ένα λιοντάρι μοιάζει, το οποίο ήταν μια πρόσκληση για την ανακάλυψη, την αναγνώριση, και την έκπληξη, και έγινε έτσι το σημείο εισόδου του επισκέπτη στην ερμηνευτική της τεχνολογίας.

Στο τμήμα της έκθεσης, μία μεγάλη οθόνη αφής, το MicroTile Collection Wall απεικονίζει εικονικά όλα τα έργα που κυκλοφορούν στη μόνιμη συλλογή της CMA, αλλά και αυτά που είναι σε αποθήκη (περισσότερα από 3.800 έργα τέχνης). Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα, ο τοίχος αλλάζει απόψεις, επιτρέποντας στους επισκέπτες να δουν μια σειρά από εστιασμένες ομάδες αντικειμένων από τη συλλογή της CMA, που οργανώνονται σε επιμελημένα θέματα ή ανάλογα με το μέσο ή τη γεωγραφική περιοχή, που ‘σείρονται’ δυναμικά από το σύστημα ψηφιακής διαχείρισης στοιχείων της CMA. Αυτό το τεράστιο διαδραστικό εργαλείο επιτρέπει στους επισκέπτες να δουν τη μόνιμη συλλογή, ως ζωντανό οργανισμό, που αλλάζει ανάλογα με το πρίσμα μέσα από το οποίο μπορούν να το δουν. Ο ψηφιακός τοίχος λειτουργεί ως μία γιγάντια οθόνη αφής ομαδικής και ατομικής διάδρασης, και επιτρέπει στους επισκέπτες να αγγίξουν τα αντικείμενα και να τα ανακαλύψουν. Οι επισκέπτες ακολουθούν την περιέργειά τους μέσα από μια οπτική διεπαφή που συνδέει κάθε έργο τέχνης σε μια σειρά σχετιζόμενων έργων τέχνης, δίνοντας στους επισκέπτες την ευκαιρία να εξερευνήσουν τις σχέσεις από αντικείμενο σε αντικείμενο.

Κάθε διεπαφή έχει μια σειρά από «παιχνίδια» που προσκαλούν τους επισκέπτες να εμπλακούν με τη τέχνη μέσα από ερωτήσεις και εμπειρίες. Για παράδειγμα, μία από τις πρώτες εγκαταστάσεις που συναντούν οι επισκέπτες έχει τίτλο «Πώς τα σώματά μας εμπνέουν Τέχνη;» (“How Do Our Bodies Inspire Art?”). Τα διαδραστικά παιχνίδια που ερμηνεύουν αυτήν την εγκατάσταση ενθαρρύνουν τους επισκέπτες να συνδεθούν ενεργά με τη συλλογή και βλέπουν τους εαυτούς τους να προβάλλονται στη τέχνη. Το “Strike a Pose” προσκαλεί τους επισκέπτες να εξερευνήσουν εικονικά γλυπτά, ζητώντας τους να μιμηθούν την πόζα ενός γλυπτού που βλέπουν στην οθόνη. Ένας αισθητήρας κίνησης καταγράφει τη στάση τους, και η διάδραση καθορίζει πόσο στενά ο επισκέπτης έχει προσεγγίσει το γλυπτικό σώμα του καλλιτέχνη. Το “Make a Face” προσφέρει στους επισκέπτες την ευκαιρία να ερευνήσουν τη συλλογή πορτρέτων του μουσείου μέσω ενός λογισμικού αναγνώρισης προσώπου. Μια κάμερα καταγράφει τις εκφράσεις του προσώπου τους και τα αντιστοιχεί στα έργα των συλλογών της CMA. Το “Build in Clay” ενθαρρύνει τους επισκέπτες να κάνουν ένα γλυπτό από πηλό με εικονικό πλάσιμο, κόψιμο, περιστροφή, συναρμολόγηση με την ίδια μορφή όπως το ιαπωνικό Haniwa γλυπτό που εκθέτεται δίπλα τους. Η διαδικασία της δημιουργίας παρουσιάζεται μέσα από μια διαδραστική οθόνη αφής και σταματημένης κίνησης βίντεο¹⁴.

[14].

Alexander J., Barton J., Goeser C., “Transforming the Art Museum Experience: Gallery One”, Museums and the Web 2013

Επιπλέον, το Studio Play αποτελεί έναν ειδικό χώρο στο Gallery One που επιτρέπει στις οικογένειες να εξερευνήσουν τις συλλογές του μουσείου και να δημιουργήσουν τέχνη με τα χέρια τους σε σταθμούς για δραστηριότητες και διαδραστικής τεχνολογίας. Οι επισκέπτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν καβαλέτα για να δημιουργήσουν ένα σχέδιο, και να το τοποθετήσουν στη συνέχεια σε ένα πλαίσιο για να δουν το έργο στους τοίχους της CMA. Μπορούν επίσης να ανακαλύψουν μια διαδραστική οθόνη αφής, που τους επιτρέπει να κάνουν απλές γραμμές ή πιο περίπλοκες και στη συνέχεια αποκαλύπτει έργα τέχνης στη συλλογή του μουσείου που ενσωματώνουν τις ίδιες γραμμές. Είναι ένας τρόπος οι επισκέπτες να γίνουν οπτικά πιο εξοικειωμένοι με την τέχνη που να δουν ακόμα και το προσωπικό τους έργο στη συλλογή της CMA.

Με το Make Your Mark ο επισκέπτης παρουσιάζεται με τρεις αφηρημένες τεχνικές ζωγραφικής, προσκαλώντας τους χρήστες να ζωγραφίσουν στο ύψος ενός αφηρημένου καλλιτέχνη, εξερευνώντας καλλιτεχνικές τεχνικές (χύτευση, ενστάλλαξη), να επιλέξει παλέτες με χρώματα ζωγραφικής παραγόμενα από δείγματα έργων τέχνης. Οι χρήστες μπορούν να το χειριστούν μέσω εστίασης στις οθόνες αφής και με χειρονομίες περιστροφής.

Εικ. [7.6.2]

Studio Play

Τα παιδιά ανακαλύπτουν μια διαδραστική οθόνη αφής, που τους επιτρέπει να κάνουν απλές γραμμές ή πιο περίπλοκες και στη συνέχεια αποκαλύπτει έργα τέχνης στη συλλογή του μουσείου που ενσωματώνουν τις ίδιες γραμμές



Λειτουργίες όπως το “Near You Now” επιτρέπουν στους επισκέπτες να βρουν ψηφιακή ερμηνεία των έργων τέχνης που τους τράβηξαν το ενδιαφέρον με περιεχόμενο, σχόλια, παρατηρήσεις και ερμηνείες σχεδιασμένο σε σύντομα τμήματα ήχου και βίντεο, από τους επιμελητές, τους εκπαιδευτικούς και τα μέλη της κοινότητας. Η λειτουργία “Tours” επιτρέπει στους επισκέπτες να έχουν μια πιο δομημένη εμπειρία στις εκθέσεις, λαμβάνοντας μια επιμελημένη περιοδεία ανάλογα με τον χρόνο που έχουν στη διάθεσή τους. Μπορούν να περπατήσουν μέσα από τις αίθουσες για να ανακαλύψουν τα αγαπημένα τους εκθέματα, ή μπορούν να ακολουθήσουν ένα θέμα που απευθύνεται σε προδιαγεγραμμένη διαδρομή μέσα από τις εκθέσεις του μουσείου, καθώς οι πιο πρόσφατες διαδρομές που ακολουθήθηκαν αποθηκεύονται.

Αξιολόγηση και τεχνολογία ως κομμάτι του σχεδιασμού_

Η φιλοσοφία για το Gallery One βασίστηκε στη συνεργασία, την ομαδικότητα, και στο περιεχόμενο εμπύθισης σε εικονικά περιβάλλοντα. Ο σχεδιασμός έγινε σε συνεργασία με το προσωπικό του μουσείου σε εκτεταμένες ομάδες που μετέφραζαν δημιουργικά το περιεχόμενο σε καινοτόμες εμπειρίες επισκεπτών. Η προσέγγιση της ομάδας, τόσο στην δημιουργική ιδέα όσο και την τεχνολογία, οδηγήθηκε από τις νέες ερμηνευτικές της μουσειακής εμπειρίας και της τεχνολογικής υποδομής του CMA.

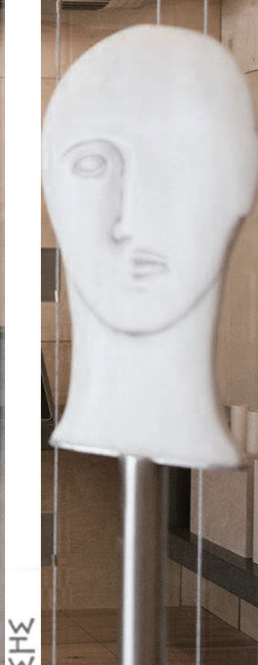
Το τελικό αποτέλεσμα ήταν ένας συνδυασμός υλικού και λογισμικού που να λειτουργούν μαζί και να είναι βιώσιμα. Επιπλέον, η αρθρωτή σχεδίαση ήταν σημαντική, ώστε τα διάφορα μέρη να μπορούν να λειτουργούν ανεξάρτητα χωρίς να επηρεάζονται οι υπόλοιποι χώροι έκθεσης.

Επιπλέον, εκτεταμένη ομάδα ασχολείται με την οικοδόμηση ενός συστήματος αναλυτικών στοιχείων μέσα σε κάθε ένα από τα διαδραστικά μέσα, ώστε να συλλεχθούν επιθυμητά δεδομένα σχετικά με τη χρήση των επισκεπτών. Επιπλέον, η ομάδα έρευνας για το κοινό ασχολείται με τις προτιμήσεις των επισκεπτών και την προετοιμασία για μια μελλοντική μελέτη, με την εμπλοκή παρατηρήσεων και συνεντεύξεων των ιδίων των επισκεπτών. Το κύριο ενδιαφέρον και σε αυτή την περίπτωση, έγκειται στην επέκταση της δυνατότητας των επισκεπτών στη δημιουργία της δικής τους ερμηνείας και εμπειρίας.



Εικ. [7.6.3] MicroTile Collection Wall

απεικονίζει εικονικά όλα τα έργα που κυκλοφορούν στη μόνιμη συλλογή της CMA. , ο τοίχος αλλάζει απόψεις, επιτρέποντας στους επισκέπτες να δουν μια σειρά από εστιασμένες ομάδες αντικειμένων από τη συλλογή της CMA, που οργανώνονται σε επιμελημένα θέματα ή ανάλογα με το μέσο ή τη γεωγραφική περιοχή, που 'σείρονται' δυναμικά από το σύστημα ψηφιακής διαχείρισης στοιχείων της CMA



7. Ψηφιακό Μουσείο της Ακαδημίας Πλάτωνος

Εισαγωγικές πληροφορίες_

Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό, διαδραστικό και πολυμεσικό μουσείο, με στόχο την ανάδειξη των ιστορικών και αρχαιολογικών στοιχείων της Ακαδημίας και τη προσέγγιση του χώρου της φιλοσοφίας σχεδιασμένο για χρήση σύγχρονων τεχνολογιών. Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός, η μουσειολογική μελέτη, οι εφαρμογές και τα εκθέματα πραγματοποιήθηκαν από το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού και περιλαμβάνει σειρά εκθεμάτων και πολυμεσικών εφαρμογών με ποικίλες θεματικές ενότητες. Μέσω πολλαπλών επιπέδων πληροφορίας αποτελούμενης από κείμενα, ψηφιακό υλικό και εικόνες, ο επισκέπτης περιηγείται τόσο στον χώρο -Ακαδημία Πλάτωνος και ευρύτερη περιοχή- όσο και στον «κόσμο των ιδεών». Ο μουσειακός χώρος στοχεύει, πέρα από την ανάδειξη της περιοχής και του πλατωνισμού, στη δημιουργία ερεθισμάτων για συζήτηση εντός και εκτός του μουσειακού χώρου.

Η νοητή διαδρομή ξεκινάει από τη σημερινή αθηναϊκή περιοχή και συνεχίζει σε μία διαδρομή, στον εξωτερικό χώρο του κτηρίου με τον χρόνο να κυλάει προς τα πίσω και τον επισκέπτη να βλέπει τα στάδια ανακάλυψης του αρχαιολογικού χώρου. Πρόκειται για μια διαδρομή τριών ενοτήτων που ξετυλίγονται σε αντίστοιχες αίθουσες. Στόχος της αρχιτεκτονικής σύνθεσης, ήταν ο χώρος που αφορά στον Πλάτωνα να συνδιαλέγεται διακριτικά με τον ομώνυμο χώρο. Για αυτό άλλωστε το κτίριο του νέου Μουσείου μοιάζει με ένα “κουτί”, που ανοίγει, χρησιμοποιείται και ξανακλείνει, τονίζοντας το εφήμερο του χαρακτήρα του. Μέρος της έκθεσης αποτελεί και η ίδια η κατασκευή του μουσείου, μια ελαφριά κατασκευή, πλήρως αναστρέψιμη, με την είσοδο να είναι όχι από την μπροστινή, αλλά από την πίσω πλευρά, που «ταξιδεύει» τους επισκέπτες στην εποχή του Πλάτωνα. Στόχος της επίσκεψης είναι η δημιουργία εμπειριών και στο τέλος της έκθεσης, ο επισκέπτης βγαίνει πάλι στην καθημερινότητά του.

Τεχνολογία στο μουσείο και στόχοι_

Ψηφιακές εφαρμογές, προβολές βίντεο, εποπτικό υλικό και χάρτες παρουσιάζουν το μουσείο φιλοσοφίας, που παράλληλα εμπλουτίζεται από διαδραστικά βίντεο, τα οποία προβάλλονται σε δυο «κρυφές» αίθουσες. Η πρώτη προβάλλει το βίντεο που είναι αφιερωμένο στο Σπηλαίο του Πλάτωνα, το οποίο δρα βιωματικά για τους θεατές, λόγω σκοτεινότητας και θέσεων που θέλουν να δώσουν την αίσθηση του «δεσμώτη», ενώ η δεύτερη, το αμφιθέατρο, προβάλλει εκ περιτροπής τρία βίντεο, αφιερωμένα στις δράσεις του Πλάτωνα.

Με τη βοήθεια διαδραστικών εκθεμάτων οι επισκέπτες καλούνται να αναλάβουν ενεργό ρόλο στην “εξερεύνηση” του Μουσείου. Για τον λόγο αυτό δημιουργήθηκαν σύγχρονα ψηφιακά μέσα αναπαράστασης, προκειμένου οι επισκέπτες να έχουν τη δυνατότητα να εμβαθύνουν σε θέματα που τους ενδιαφέρουν. Ο “Πλοηγός φιλοσοφίας” είναι μια νέα εφαρμογή με διαδρομές στην πόλη, που είναι σχεδιασμένες έτσι, ώστε ο επισκέπτης να ανακαλύπτει τη σύγχρονη πόλη και την ιστορία που τη διατρέχει με τρόπο βιωματικό, χρησιμοποιεί χάρτες, ηχητικό και οπτικό υλικό. Στο Μουσείο πραγματοποιούνται επίσης εκπαιδευτικά προγράμματα μουσειακής αγωγής, καθώς πρόκειται για ένα χώρο αλληλεπίδρασης με ταινίες, κουίζ, γρίφους και παιχνίδια.

Το κτήριο τοποθετείται με τέτοιο τρόπο ώστε να σέβεται τόσο το άμεσο περιβάλλον του όσο και τον ευρύτερο οικιστικό, δημόσιο και αρχαιολογικό χώρο, να ικανοποιούνται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο οι λειτουργικές και εκπαιδευτικές απαιτήσεις του κτηρίου, να συνδεθεί με τις λειτουργίες και τις δράσεις αρχικά των πολιτών της περιοχής αλλά και να αποτελέσει πόλο έλξης επισκεπτών έτσι ώστε να συνδεθεί με το ευρύτερο δίκτυο των Μουσείων - εκθέσεων της Αθήνας¹⁵.

[15].

<http://www.cnn.gr/style/politismos/story/11984/prosklisi-sto-kainotomo-psi-fiako-moyseio-toy-pla-tona>

[1986, 2014]

Ιωάννη Βικέλα

Ernst Ziller

ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΥΚΛΑΔΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ
ΙΔΡΥΜΑ ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΚΑΙ ΠΤΟΛΜΗΣ ΓΟΥΛΑΝΔΡΗ



8. Μουσείο Κυκλαδίτικης Τέχνης

Εισαγωγικές πληροφορίες_

Το Μουσείο Κυκλαδίτικης Τέχνης, αποτελεί αρχαιολογικό μουσείο και ιδρύθηκε το 1986 με σκοπό, την μελέτη, τη διάδοση και την προβολή της προϊστορικής, κλασικής και νεότερης ελληνικής τέχνης.

Το Κεντρικό Κτίριο, στην οδό Νεοφύτου Δούκα, κατασκευάστηκε το 1985 από τον αρχιτέκτονα Ι. Βικέλα για να στεγάσει τις μόνιμες συλλογές του ΜΚΤ. Το κτίριο διαθέτει τέσσερις ορόφους με εκθεσιακούς χώρους συνολικού εμβαδού 2.300τ.μ., αποθήκες, εργαστήρια και χώρους γραφείων. Ήδη από το χώρο του ισόγειου ο επισκέπτης έχει την ευκαιρία να μελετήσει επιτοίχια εισαγωγικά κείμενα που περιέχουν πληροφορίες για τη συλλογή του μουσείου. Στο ισόγειο βρίσκονται επίσης το πωλητήριο και το καφέ του Μουσείου. Από το καφέ ένας διάδρομος οδηγεί στο Μέγαρο Σταθάτου, το οποίο φιλοξενεί τις περιοδικές εκθέσεις του μουσείου, έργο του αρχιτέκτονα Ernst Ziller και ένα από τα σημαντικότερα αρχιτεκτονικά δείγματα του νεοκλασικισμού στην Αθήνα. Δεξιά από την κεντρική είσοδο του Κεντρικού Κτιρίου, ξεκινά η Νέα Πτέρυγα του ΜΚΤ, που εγκαινιάστηκε το 2005 προσφέροντας στο μουσείο επιπλέον 500 τ.μ. για τις πολύπλευρες δραστηριότητές του.

Η Νέα Πτέρυγα εξυπηρετεί πολλαπλούς σκοπούς, στεγάζει το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων και πολλές εκπαιδευτικές δραστηριότητες, χρησιμοποιείται για διαλέξεις, σεμινάρια και άλλες εκδηλώσεις, ενώ πολύ συχνά φιλοξενεί περιοδικές εκθέσεις. Ο χώρος έχει διαμορφωθεί σε πολλά ανεξάρτητα δωμάτια τεχνολογικά εξοπλισμένα ώστε να μπορεί να χρησιμοποιείται για διαφορετικούς σκοπούς ανάλογα με τις ανάγκες του μουσείου.

Τέλος, το Μουσείο ολοκλήρωσε την υλοποίηση της πράξης «Μουσείου εξωστρέφεια. Μια ολοκληρωμένη ψηφιακή στρατηγική για διάχυση, διασύνδεση και κοινότητα πληροφορίας», την οποία ανέλαβε στο πλαίσιο του Άξονα Προτεραιότητας '02 – Αειφόρος Ανάπτυξη και Βελτίωση της Ποιότητας Ζωής του Ε.Π. «Αττική28». Σε αυτό περιλαμβάνεται η δημιουργία μιας σειράς πολυκαναλικών εφαρμογών για έξυπνες συσκευές, στρατηγικές διάχυσης μέσω πλατφορμών και κοινωνικών δικτύων στο διαδίκτυο, στρατηγικές καλλιέργειας κοινότητων ενδιαφέροντος και επιμέλεια του ψηφιακού αποθέματος του Μουσείου.

Ψηφιακές πλατφόρμες στην έκθεση_

Δύο όροφοι με φωτογραφίες, σχέδια, ψηφιακά μέσα και πρωτότυπες διαδραστικές εφαρμογές κατατοπίζουν τον επισκέπτη. Στο τμήμα της Αρχαίας Ελληνικής Τέχνης για παράδειγμα, μέσα από διαδραστικές εφαρμογές ο επισκέπτης μπορεί να ενημερωθεί για τη διαδικασία παραγωγής διαφόρων αντικειμένων και την επεξεργασία των υλικών κατά την αρχαιότητα. Η αίθουσα του Κυπριακού Πολιτισμού φιλοξενεί ένα μεγάλο αριθμό αντικειμένων από μια ευρεία χρονικά περίοδο, αλλά παρόλα αυτά δε μοιάζει χαοτική. Οι σχεδιαστές έχουν φροντίσει να χαράξουν μια πορεία που να καθοδηγεί τον επισκέπτη με σαφήνεια βοηθώντας τον να μη χαθεί ανάμεσα στα πολλά εκθέματα και τις διαφορετικές χρονολογικές περιόδους.

Ο μινιμαλισμός του πρώτου ορόφου –των κυκλαδικών ειδωλίων- έχει δώσει τη θέση του σε ένα εντυπωσιακό θεατρικό σκηνικό στημένο με σκηνογραφικά και οπτικοακουστικά μέσα παρασύροντας τον επισκέπτη σχεδόν αυτόματα στην 'Καθημερινή ζωή στην αρχαιότητα', όπως είναι και ο τίτλος της έκθεσης. Την αίθουσα διατρέχει μια ζώνη με φωτογραφίες που αναπαριστούν την καθημερινότητα στην αρχαία Ελλάδα όπου αυθεντικά εκθέματα είναι τοποθετημένα με τρόπο ώστε να συμπληρώνουν την αφήγηση. Η χρήση βίντεο

κορυφώνει τη δραματική ένταση, οι ήχοι απ' το οποίο ακούγονται μόλις κάποιος μπει στο χώρο.

Στον Α' όροφο του Μουσείου δε συναντάμε καμία ψηφιακή εφαρμογή. Στον Β' όροφο, η παρουσίαση κατασκευής πήλινων αγγείων και ειδωλίων, μεταλλικών αντικειμένων και γυάλινων σκευών, συμπληρώνεται με σύντομα βίντεο που δείχνουν σύγχρονους τεχνίτες να κατασκευάζουν αντικείμενα με αρχαίες τεχνικές. Στον Γ' όροφο, ο επισκέπτης συναντά δύο μεγάλες οθόνες αφής που απεικονίζουν έναν χάρτη ο οποίος παραθέτοντας ιστορικά στοιχεία και χρονολογικό πίνακα, δίνει πληροφορίες για μέρος της συλλογής και άλλες τρεις οθόνες αφής με κείμενα, εικόνες και σχέδια, σχετικές με τα θέματα της έκθεσης από τα οποία μπορεί ο επισκέπτης να αντλήσει επιπλέον πληροφορίες. Στον Δ' όροφο, υπάρχουν προβολές βίντεο με δύο ταινίες μικρού μήκους, οι οποίες, έχουν σκοπό να καλύψουν τις διδακτικές ανάγκες της έκθεσης.

Το Μουσείο δίνει *«ιδιαιτέρη έμφαση στην εμπειρία του επισκέπτη και στην αλληλεπίδρασή του με το περιεχόμενο του μουσείου, ενσωματώνοντας ψηφιακές εφαρμογές στις εκθέσεις των μόνιμων συλλογών»*, όπως δηλώνει η πρόεδρος κ. Σάντρα Μαρινοπούλου.

Προκειμένου να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις της νέας εποχής, το Μουσείο φρόντισε να εκπαιδεύσει το προσωπικό του σε συνέδρια και σεμινάρια για ψηφιακό μάρκετινγκ και μάρκετινγκ κοινωνικών δικτύων. Επιπλέον, ο αριθμός του προσωπικού αυξήθηκε για το χρονικό διάστημα που χρειάστηκε να ανταποκριθεί ο οργανισμός στις ανάγκες του νέου εγχειρήματος. Το προσωπικό του Μουσείου έχει συνεχή συνεργασία με το τμήμα Επικοινωνίας, διασφαλίζοντας την εγκυρότητα των πληροφοριών που μεταφέρονται μέσω των ψηφιακών πλατφορμών για την ορθή διακίνησή τους.

Στόχοι και ερμηνείες του μουσείου με κέντρο τον χρήστη_

Ο χρήστης έχει βασικό ρόλο στο σχεδιασμό της στρατηγικής του Μουσείου. Γίνεται συνεχής προσπάθεια για την αναγνώριση των αναγκών του και την ανταπόκριση σε αυτές. Δεν έχει διενεργηθεί κάποια ολοκληρωμένη έρευνα έτσι, ώστε να εξεταστεί η ανατροφοδότηση του κοινού στις ψηφιακές εφαρμογές που χρησιμοποιεί το Μουσείο. Ωστόσο, από τις πληροφορίες που αντλεί, αντιλαμβάνεται πως υπάρχει θετική ανταπόκριση κυρίως από το διεθνές κοινό. Το Μουσείο μεταφράζει αυτή την ανταπόκριση σε συμμετοχή του κοινού σε επιμέρους δράσεις, σε αύξηση της επισκεψιμότητας, σε ανταπόκριση σε διαγωνισμούς καθώς και σε αύξηση χρηστών στην ιστοσελίδα.

Σύμφωνα με στοιχεία που παραχώρησε το Μουσείο, ο βασικός στόχος είναι η αύξηση και ο εμπλουτισμός της διάδρασης μεταξύ επισκέπτη και Μουσείου σε όλα τα κανάλια επικοινωνίας. Οι γενικοί στόχοι της στρατηγικής (Ψηφιακή Στρατηγική) αφορούν τη διεύρυνση ομάδων κοινού του Μουσείου, προσωποποίηση και παραμετροποίηση σύμφωνα με τις ανάγκες του χρήστη, όπου γίνεται διεύρυνση των προφίλ των χρηστών με στόχο την ανάπτυξη διαδικασιών στις οποίες ενσωματώνονται οι διαβουλευσεις με τους χρήστες σε κάθε στάδιο παραγωγής έργου και σχεδιασμός ψηφιακών δράσεων με κατευθυντήριο άξονα τις ανάγκες του χρήστη, σύνδεση ψηφιακών πόρων με εγχώρια και διεθνή πολιτιστικά αποθετήρια (Europeana, Google Art Projects κ.λπ), βελτιστοποίηση της διαχείρισης του ψηφιακού αποθέματος.

Σκοπός είναι η εξατομίκευση της μαθησιακής εμπειρίας μέσα από εφαρμογές που ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα του κάθε χρήστη.

Σύμφωνα με τον κ. Παπαδημητρίου, επιμελητή του ΜΚΤ, τα ψηφιακά μέσα στην έκθεση έχουν κυρίως συμπληρωματικό χαρακτήρα. Ο ρόλος τους είναι να εξυπηρετούν τις ανάγκες και να καλύπτουν τα κενά της έκθεσης και των παραδοσιακών ερμηνευτικών μέσων με σκοπό την ενίσχυση της διαδραστικής λειτουργίας της έκθεσης και τη δημιουργία συνθηκών για παρακίνηση του



επισκέπτη για σκέψη σχετικά με τα εκθέματα. Τα μέσα αυτά οφείλουν να είναι απόλυτα ενταγμένα στην οργανική δομή της έκθεσης και να λειτουργούν επικουρικά ή επεξηγηματικά στο κυρίως αντικείμενο πραγμάτευσης.

Συγκεκριμένα, αναφέρει ο κος. Παπαδημητρίου, χρησιμοποιήθηκαν οθόνες αφής στις θεματικές ενότητες της γραφής και της γλυπτικής στο Β' όροφο, οι οποίες δεν έχουν επαρκή αντιπροσώπευση στη συλλογή του Μουσείου. Η οθόνη αφής που αφορά στη γραφή, έχει τοποθετηθεί στο συγκεκριμένο σημείο, διότι επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο ο επισκέπτης θα κατανοήσει τις εξελίξεις που προηγούνται και έπονται. Τα μέσα αυτά είχαν συμπεριληφθεί εξ αρχής στο σχεδιασμό και επιλέχθηκαν μετά από εκτενή συζήτηση με το εκπαιδευτικό τμήμα σχετικά με το πώς θα λειτουργήσει το μέσο για τους επισκέπτες. Η χρήση των ψηφιακών μέσων στο Μουσείο βρίσκεται πάντα σε συνάρτηση με την αποστολή της έκθεσης. Στον Β' όροφο, ο οποίος απευθύνεται κυρίως σε φοιτητές και ερευνητές, η αφήγηση υποτάσσεται στο υλικό, οπότε και ο ρόλος των ψηφιακών μέσων είναι συμπληρωματικός, όπως προαναφέρθηκε, και περισσότερο ενημερωτικός παρά ερμηνευτικός. Αντίθετα, στον Δ' όροφο, ο οποίος έχει κυρίως εκπαιδευτικό χαρακτήρα, προτάσσεται η αφήγηση των αντικειμένων και τα ψηφιακά μέσα βρίσκονται σε άμεσο διάλογο με τα εκθέματα, λειτουργώντας με τρόπο ουσιαστικό στην ερμηνευτική διαδικασία.

Οι πιθανές πολλαπλές ερμηνείες, λοιπόν, αλλά και η ενεργοποίηση μηχανισμών επιλογής του επισκέπτη διευκολύνονται από τα ψηφιακά μέσα. Τα μέσα αυτά, κατά τον κ. Παπαδημητρίου, οφείλουν να εντάσσονται σε μια λογική οργάνωση και να έχουν σαφώς σχετικό περιεχόμενο.

Τέλος, από το 2004 το ΜΚΤ συμμετέχει στο μεγάλο ευρωπαϊκό πρόγραμμα BRICKS με στόχο τη δημιουργία ενός «ψηφιακού αρχείου δεδομένων» από πολυάριθμους πολιτιστικούς οργανισμούς της Ευρώπης όπως μουσεία και βιβλιοθήκες. Ο επισκέπτης αποκτά έτσι πρόσβαση και δυνατότητα αναζήτησης και στις βάσεις των φορέων αυτών με αποτελέσματα που προέρχονται από ένα μεγάλο αριθμό δεδομένων και από πολυάριθμους πολιτιστικούς οργανισμούς¹⁶.

Όπως διαπιστώνεται, η προσωποποίηση περιεχομένου αποτελεί βασικό μελλοντικό στόχο του Μουσείου, με σκοπό να επιτευχθεί τόσο η συμμετοχή όσο και η διάδραση του κοινού με τον οργανισμό. Στόχος είναι να έχουν ο χρήστες έναν πιο ενεργό ρόλο και να βρίσκονται σε διάλογο τόσο με τον ίδιο τον οργανισμό όσο και μεταξύ τους. Η συμμετοχή θα αποτελέσει κεντρικό άξονα στις επόμενες δράσεις του Μουσείου και στην ψηφιακή στρατηγική που αυτό ακολουθεί.

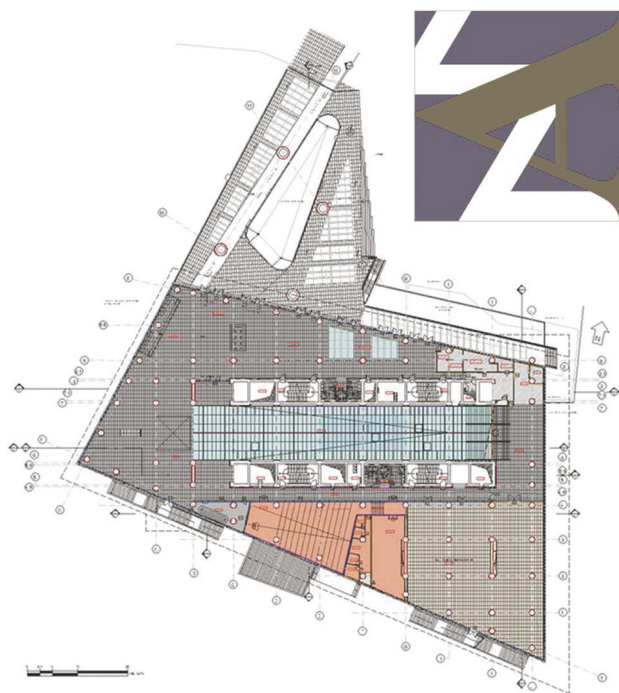
Εικ. [7.8.1]
οθόνες αφής στις
θεματικές ενότητες
της γραφής και της
γλυπτικής

[16].
«Οι νέες Τεχνολογίες
στα Μουσεία,
Σύγχρονες Τάσεις
και Αντιλήψεις»,
(ΕΟΣΦΙΜ)

[2000, 2009]

Bernard Tschumi

Μ. Φωτιάδης



ΜΟΥΣΕΙΟ ΑΚΡΟΠΟΛΗΣ



9] Μουσείο Ακρόπολης

Εισαγωγικές πληροφορίες_

Πρόκειται για ένα θεματικό αρχαιολογικό μουσείο, το οποίο στεγάζει τα διασημότερα έργα της κλασικής αρχαιότητας, αφιερωμένο στα ευρήματα της Ακρόπολης των Αθηνών. Το πρώτο μουσείο χτίστηκε το 1865 στην κορυφή του λόφου της Ακρόπολης αλλά, παρά τις διάφορες διευρύνσεις (1888, 1946-1947), συνέχισε να είναι ανεπαρκές για να φιλοξενήσει τα ευρήματα από τις ανασκαφές και, αργότερα, τον αυξανόμενο αριθμό επισκεπτών. Η ανάγκη για ένα νέο Μουσείο είχε εκφραστεί ήδη από το 1976 και το 2000 διεξήχθη διαγωνισμός για την κατασκευή του Μουσείου όπου τον κέρδισαν οι αρχιτέκτονες Bernard Tschumi και Μιχάλης Φωτιάδης και έτσι το 2009, το Μουσείο ξεκίνησε τη λειτουργία του.

Βρίσκεται 280μ. σε ευθεία γραμμή από τον Παρθενώνα, από την νοτιοανατολική πλαγιά του λόφου της Ακρόπολης. Σήμερα, το νέο Μουσείο έχει συνολική έκταση 25.000 τ.μ., και περίπου 4.000 αντικείμενα εκτίθενται σε έκταση δέκα φορές περισσότερη από ότι εκείνη του παλαιού μουσείου. Χάρη στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό και στην παρουσία Αρχαιολόγων-υποδοχών το μουσείο αφηγείται μια χωρική, χρονολογική και καλλιτεχνική ιστορία, από τις πλαγιές του λόφου και τα ιερά του, μέχρι τον Παρθενώνα. Η ευελιξία του μουσειολογικού σχεδιασμού του, καθώς και η ποικιλομορφία των ιστορικών γεγονότων και προσεγγίσεων πίσω από τα αντικείμενα, καθιστά την Αίθουσα των Αρχαίων το ιδανικό πλαίσιο για την ανάπτυξη του έργου CHES που θα αναλυθεί παρακάτω.

Επιπλέον, στο Μουσείο οργανώνονται εκπαιδευτικά προγράμματα και εκδηλώσεις, πραγματοποιούνται θεματικές παρουσιάσεις που δίνουν στους επισκέπτες την ευκαιρία να παρακολουθήσουν παρουσιάσεις επιλεγμένων εκθεμάτων, υπάρχει η δυνατότητα για οικογενειακά παιχνίδια όπως το «Αναζητώντας τη θεά Αθηνά», καθώς και η δυνατότητα να παρακολουθήσει από κοντά ο επισκέπτης τη συντήρηση των Καρυάτιδων.

Ψηφιακές πλατφόρμες στην έκθεση _

Ο επισκέπτης βρίσκεται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος και βασικός στόχος του Μουσείου είναι να τον προσελκύσει να το επισκεφθεί ξανά και ξανά. Κεντρικός άξονας της εμπειρίας της επίσκεψης για το ΝΜΑ παραμένουν τα εκθέματά του. Το Μουσείο φιλοδοξεί να επικεντρωθεί στη δημιουργική αξιοποίηση των ψηφιακών, πολυμεσικών και διαδικτυακών τεχνολογιών, οι οποίες θα αφορούν όλες τις δράσεις και τις λειτουργίες του. Παράλληλα, φροντίζει για την εκπαίδευση του προσωπικού στη χρήση πολυμέσων προκειμένου να μπορούν να ανταποκριθούν στις νέες απαιτήσεις. Αναγνωρίζει την κεντρική θέση των πολυμέσων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στη μουσειακή εκπαίδευση, καθώς και τη δεσπόζουσα θέση που κατέχουν τα μέσα αυτά στη ζωή των ανθρώπων. Αυτή είναι η βάση της μουσειακής πολιτικής που ακολουθεί από το 3ο έτος λειτουργίας του.

Το ΝΜΑ λοιπόν, έχοντας σκοπό να εμπλουτίσει τη μουσειακή του εμπειρία εισάγει ψηφιακές πλατφόρμες στο χώρο της έκθεσης. Πιο συγκεκριμένα, στο χώρο της μόνιμης έκθεσης ο επισκέπτης μπορεί να παρακολουθήσει μία βίντεοπαρουσίαση με θέμα τον Παρθενώνα και τον γλυπτό του διάκοσμο στην αντίστοιχη αίθουσα του δεύτερου επιπέδου. Στην ίδια αίθουσα υπάρχει οθόνη αφής στην οποία παρουσιάζονται κείμενα και αρχαίες επιγραφές που αφορούν την πολιτική της Αθηναϊκής Δημοκρατίας και βρέθηκαν στο βράχο της Ακρόπολης, καθώς και χρήση βίντεο περιγραφής και παρουσίασης θεμάτων συντήρησης¹⁷. Το Μουσείο διαθέτει, επίσης, θέατρο εικονικής

[17].

Ένα βίντεο περιγράφει τα στάδια αντιγραφής των αγαλμάτων που έγινε για τις ανάγκες της έκθεσης και της συμπλήρωσης των κατεστραμμένων μερών τους. Το βίντεο στον εκθεσιακό χώρο παρουσιάζει τον τρόπο συντήρησης των Καρυάτιδων με τη χρήση τεχνολογίας λέιζερ, μία διαδικασία που πραγματοποιείται μέσα στον εκθεσιακό χώρο.

πραγματικότητας, στο οποίο πραγματοποιούνται τρισδιάστατες προβολές, όπου παρουσιάζονται μνημεία της Ακρόπολης.

Το Μουσείο κατέβαλε σημαντικές προσπάθειες να απευθυνθεί σε ένα ευρύ κοινό, να αναπτύξει γόνιμο διάλογο με διαφορετικές κοινωνικές, ηλικιακές, πολιτισμικές και άλλες ομάδες και να αντιμετωπίσει τον επισκέπτη όχι ως παθητικό δέκτη αλλά ως ενεργό και απαιτητικό συνδιαλεγόμενο. Γνωρίζοντας τις δυνατότητες που προσφέρει η σύγχρονη τεχνολογία, ήδη αξιοποιεί την αίθουσα τρισδιάστατης πραγματικότητας και τον προθάλαμο της αίθουσας του Παρθενώνα για προβολές με θέματα σχετικά με τις συλλογές του. Κατανοώντας ωστόσο την ανάγκη δυναμικότερης παρουσίας του στο νέο, παγκοσμιοποιημένο τεχνολογικό περιβάλλον, επικεντρώνει το ενδιαφέρον του στη δημιουργική αξιοποίηση των ψηφιακών, πολυμεσικών και διαδικτυακών τεχνολογιών, οι οποίες θα αφορούν πλέον σε όλες τις δράσεις και λειτουργίες του.

Το πρόγραμμα της ψηφιακής τάξης του Μουσείου Ακρόπολης περιλαμβάνει εξοπλισμό προηγμένης τεχνολογίας, που απαρτίζεται από διαδραστική οθόνη, υπολογιστές και tablets. Επίσης, στα πλαίσια του προγράμματος έχει ήδη αναπτυχθεί περιεχόμενο σε συνεργασία με την Υπηρεσία Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης (ΥΣΜΑ). Η αρχή έχει γίνει με τον εμπλουτισμό του εκπαιδευτικού προγράμματος «Ολύμπια Αινίγματα», που απευθύνεται σε μαθητές. Ξεκινώντας ένα παιχνίδι περιήγησης οι μαθητές αναζητούν τους θεούς του Ολύμπου στις αίθουσες του Μουσείου. Το πρόγραμμα συνοδεύεται από εργαστήριο κατασκευής χειροτεχνίας και ολοκληρώνεται με ένα διαδραστικό, εκπαιδευτικό παιχνίδι, που πραγματοποιείται στην ψηφιακή τάξη. Η κατανόηση των γλυπτών από τους μαθητές ενθαρρύνεται μέσα από ένα παιχνίδι ανασύνθεσης της δυτικής ζωφόρου όπου με τη βοήθεια ειδικά κατασκευασμένων εκμαγιών παρατηρούν τις λεπτομέρειες των γλυπτών¹⁸.

Αξίζει να σημειωθεί πως Στο Πλαίσιο της Δράσης Εθνικής Εμβέλειας «ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ» και με συνεργασία του Μουσείου με τη «Γεωανάλυση ΑΕ» και το «Εργαστήριο Διαμορφωτικής Μηχανολογίας ΑΠΘ» υλοποιείται και το πρόγραμμα «Ψηφίζω Παρθενώνα», το οποίο αφορά στην τρισδιάστατη σάρωση της ζωφόρου του Παρθενώνα και την εικονική συνένωση των τμημάτων της με τις σωζόμενες λίθους που φυλάσσονται στο Βρετανικό Μουσείο. Η τρισδιάστατη σάρωση καθιστά δυνατή τη μελλοντική αλλά και την εικονική συνένωση των τμημάτων της ζωφόρου. Βασικός στόχος του Μουσείου Ακρόπολης στη χρήση ψηφιακών πλατφορμών επικοινωνίας είναι «οι διάφορες προσεγγίσεις στην παρουσίαση και ερμηνεία των συλλογών του να επιτρέπουν τη δυνατότητα πολλαπλής πρόσβασης και κατανόησης από ένα διευρυμένο και διαφοροποιημένο κοινό, με τρόπο συντονισμένο και συνεκτικό». Για τον σκοπό αυτό, το Μουσείο κρίνει αναγκαία τη διάθεση πολλαπλών σημείων πρόσβασης μέσω της χρήσης διαφορετικών πλατφορμών για τους επισκέπτες, τόσο εντός όσο και εκτός του χώρου του Μουσείου με σκοπό τη διευρυμένη διάθεσή τους στο κοινό.

Το Μουσείο διάκειται θετικά στην προσωποποίηση της επίσκεψης, για την οποία θεωρεί ότι φέρνει σε επαφή τον επισκέπτη με «τα αυθεντικά κατάλοιπα της αρχαίας ανθρώπινης ύπαρξης και της ιστορίας με την οποία συνδέονται». Η πολιτική αυτή αποτέλεσε τη βάση του αιτήματος του Μουσείου για το Ετήσιο Στρατηγικό Πλαίσιο Αναφοράς (ΕΣΠΑ), ώστε να υλοποιήσει τα σχέδιά του για δράσεις που σχετίζονται με την προετοιμασία και τη διευκόλυνση της επίσκεψης μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας.

Το εφελτήριο για τη συμμετοχή του Μουσείου στο πρόγραμμα αυτό ήταν η διαπίστωση της ανάγκης για δυναμικότερη παρουσία στο νέο και παγκοσμιοποιημένο τεχνολογικό περιβάλλον. Έμφαση θα δοθεί στην οργάνωση του πολιτιστικού αποθέματος, στην ανάπτυξη συστήματος τεκμηρίωσης και διαχείρισης των συλλογών του, στην εξασφάλιση απρόσκοπτης πρόσβασης στο αρχαιολογικό υλικό, στη γνωστική και συγκινησιακή εμπλοκή του κοινού μέσα από νέες, καινοτόμες προσεγγίσεις και στην προβολή του Μουσείου.

[18].

Η νέα ψηφιακή τάξη αποτελεί την πρώτη «τάξη» που εγκαθίσταται σε Μουσείο στην Ελλάδα, ενώ στην Ευρώπη έχουν εγκατασταθεί συνολικά τέσσερις, δύο στη Μεγάλη Βρετανία στο British Museum και στο Victoria & Albert Museum, μία στην Ιταλία στο Gallerie dell'Accademia museum και μία στη Ρουμανία, στο "Grigore Antipa" National History Museum. Επιπλέον, το 2015 το Μουσείο Ακρόπολης υπέγραψε Συμφωνία Συνεργασίας με το Μουσείο της Σανγκάης με σκοπό την αμοιβαία ενημέρωση σε θέματα μουσειακής παιδείας, εφαρμογών σύγχρονης τεχνολογίας σε μουσεία και προηγμένες μεθόδους συντήρησης.

Το πρόγραμμα Chess ως διαδραστική εμπειρία ξενάγησης_

Οι επισκέπτες σε διάφορα μουσεία σε όλη την Ευρώπη θα μπορούν μελλοντικά να σχηματίσουν τη δική τους πολιτιστική εμπειρία, χάρη σε μια καινοτομία που χρησιμοποιεί φορητές τεχνολογίες ενισχυμένης πραγματικότητας και τεχνολογίες γεωεντοπισμού για να μετατρέψει μια συνηθισμένη ξενάγηση σε μουσείο, σε μια προσωπική, διαδραστική εμπειρία αφήγησης.

Το πρόγραμμα CHESS (Cultural-Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling) είναι ένα εγχείρημα, το οποίο επιχορηγείται από το 7ο πρόγραμμα της Ευρωπαϊκής Ένωσης και έχει στόχο τη διεξαγωγή διεπιστημονικής έρευνας σχετικά με την εξατομίκευση, την προσαρμοστικότητα, την ψηφιακή αφήγηση, τις διαδραστικές μεθοδολογίες και τις προσανατολισμένες στην αφήγηση κινητές και μικτές τεχνολογίες, βασισμένες στις μουσειολογικές, γνωσιακές¹⁹ και μαθησιακές επιστήμες.

Το πρόγραμμα αυτό απαντά στην πρόκληση που αντιμετωπίζουν οι πολιτιστικοί οργανισμοί σήμερα σχετικά με τη μεγαλύτερη εμπλοκή των επισκεπτών και ιδιαίτερα της νέας γενιάς που γεννήθηκε στην ψηφιακή εποχή. Η προεγγύση που προτείνει το πρόγραμμα είναι εμπειρίες που χρησιμοποιούν διαδραστικά ψηφιακά συστήματα, τα οποία ανταποκρίνονται στις προσωπικές αφηγήσεις που μεταφέρουν οι επισκέπτες -ανάγκες, επιθυμίες, στόχους, οικεία πρόσωπα και μέρη- με βασικό στόχο του προγράμματος να ερευνήσει, να εφαρμόσει και να αξιολογήσει ένα εννοιολογικό και τεχνολογικό πλαίσιο που θα καθιστά δυνατή την εμπειρία εξατομικευμένων διαδραστικών ιστοριών και την εγκυρότητα από τους ειδικούς του πολιτιστικού περιεχομένου.

“Μια ξενάγηση είναι μια γραμμική εμπειρία, κατά την οποία ο επισκέπτης παραμένει σχετικά παθητικός. Με την εφαρμογή CHESS η επίσκεψη στο μουσείο μοιάζει με μια εμπειρία παιχνιδιού, βοηθώντας τον επισκέπτη να συμμετέχει ενεργά στην πολιτιστική κληρονομιά. Οι επισκέπτες ενημερώνονται, αλλά και προκαλούνται και ψυχαγωγούνται. Αυτό το στοιχείο είναι ζωτικής σημασίας για να διατηρηθεί το ενδιαφέρον των επισκεπτών, ειδικότερα της νεότερης γενιάς”, δήλωσε ο δρ Olivier Balet από τη DIGINEXT, τη γαλλική εταιρεία που συντονίζει το όλο πρόγραμμα.

Η ανάπτυξη ενός εξατομικευμένου και ενός προσαρμοζόμενου συστήματος παρέχει εξατομικευμένη αφηγηματική εμπειρία για κάθε επισκέπτη. Αυτό γίνεται χάρη στο συνδυασμό διαφόρων μεθόδων προφίλ, δηλαδή μία ελκυστική μικρή συνέντευξη που μπορεί να ολοκληρωθεί πριν από την επίσκεψη, η εξαγωγή των προτιμήσεων και των ενδιαφερόντων των χρηστών από τα υπάρχοντα προφίλ κοινωνικής δικτύωσης τους και τέλος, έμμεσες μεθόδους εξατομίκευσης για την κατάλληλη και δυναμική προσαρμογή της επίσκεψης ενισχύοντάς την προσαρμόζοντας το περιεχόμενο με τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητές των επισκεπτών, καθώς και προσαρμόζοντας την εμπειρία στις συνθήκες επίσκεψης.

Αναφορικά με τη λειτουργία του, η διαμόρφωση ενός προφίλ επισκέπτη αρχίζει με ανάθεσή του σε ένα προκαθορισμένο σύστημα το οποίο χρησιμοποιεί τεχνικές όπως το CHESS Visitor Survey, ένα σύντομο ερωτηματολόγιο με στόχο τη συλλογή πληροφοριών από τους επισκέπτες και χρήση της «αυτόματης» εξαγωγής των προφίλ των χρηστών από ιστοσελίδες κοινωνικών δικτύων. Κατά τη διάρκεια της επίσκεψης, το σύστημα θα είναι σε θέση να αναγνωρίζει την αλλαγή στα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες με τη πάροδο του χρόνου και δυναμικά να προσαρμοστεί στον επισκέπτη σε όλη την επίσκεψη.

Το πρόγραμμα έχει κατασκευάσει μια σειρά από καινοτόμα εργαλεία που φέρνουν στο επίκεντρο τους επισκέπτες. Με τη διαδικτυακή έρευνα CHESS Visitor , οι επισκέπτες μπορούν να καταχωρίσουν τα ενδιαφέροντά τους, τις προτιμήσεις και τις αντιπάθειές τους. Αυτό το εργαλείο επιτρέπει στα μουσεία να δημιουργήσουν έρευνες με απλές ή πολλαπλές απαντήσεις, καθώς επίσης και να συνδέσουν τις απαντήσεις με έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα, αντιπροσωπευτικό του προφίλ του επισκέπτη. Το εργαλείο συγγραφής CHESS (CHESS authoring

[19].

Η γνωσιακή επιστήμη (cognitive science) είναι το επιστημονικό πεδίο που ασχολείται με τη μελέτη του νου. Πρόκειται για ένα διεπιστημονικό αντικείμενο το οποίο αντλεί γνώσεις και ερευνητική μεθοδολογία από τις γνωστικές νευροεπιστήμες, τη γνωστική ψυχολογία, την τεχνητή νοημοσύνη, τη γλωσσολογία και τη φιλοσοφία του νου. Η έρευνα στη γνωσιακή επιστήμη εστιάζεται κυρίως στη μελέτη της αντίληψης, της προσοχής, της νόησης, της δράσης, της γλώσσας, της μνήμης, της μάθησης και της γνωστικής ανάπτυξης.

tool) με τη σειρά του δίνει τη δυνατότητα σε μη επαγγελματίες της τεχνολογίας, όπως οι επιμελητές και το προσωπικό μουσείων, να αναπτύξουν χωρίς κόπο δυναμικές ιστορίες με ενσωματωμένο περιεχόμενο πολυμέσων. Τέλος, η μηχανή εξιστόρησης (Storytelling engine) «τρέχει» την ιστορία σύμφωνα με τα μονοπάτια που έχουν οριστεί και επιπλέον προσωποποιεί και προσαρμόζει δυναμικά την αφηγούμενη ιστορία σύμφωνα με τις προσωπικές επιλογές του επισκέπτη, ανανεώνοντας το προφίλ του μέσα από τη ροή της ιστορίας.

Αντίθετα με τους παραδοσιακούς οδηγούς των μουσείων, η εφαρμογή CHESSE αφηγείται στον κάθε επισκέπτη μια συγκεκριμένη ιστορία που επικεντρώνεται στα εκθέματα που είναι πιο σχετικά με τα ενδιαφέροντά του, με λιγότερες ή περισσότερες λεπτομέρειες ανάλογα με την επιθυμία του. Οι ιστορίες μπορούν να εμπλουτιστούν με πολυμέσα, τρισδιάστατα παιχνίδια και ενισχυμένης πραγματικότητας, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις τα αντικείμενα «μιλούν» και προσκαλούν τους επισκέπτες να αλληλοεπιδράσουν μαζί τους.

Επιπρόσθετα, το CHESSE θα χρησιμοποιήσει μια προσέγγιση «αξιολόγησης της εμπειρίας του χρήστη», η οποία επιτρέπει την εκτίμηση της ποιότητας της εμπειρίας, δηλαδή, εάν οι επισκέπτες εμπλέκονται με την ψηφιακή πολιτιστική εμπειρία μέσα από τις υψηλού επιπέδου διαδραστικές δραστηριότητες που εκτελούνται όπως προβλέπεται από τους σχεδιαστές και των πολιτιστικού περιεχομένου συγγραφέων.

Το CHESSE δοκιμάστηκε με μεγάλη επιτυχία στο Μουσείο της Ακρόπολης στην Αθήνα και στο Cité de l'Espace Park στην Τουλούζ της Γαλλίας για διάστημα μεγαλύτερο των 6 μηνών.



Η εφαρμογή του έργου CHESSE στο Μουσείο της Ακρόπολης

Ο στόχος του προγράμματος αυτού για το ΝΜΑ είναι η βιωματική εμπειρία της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω κοινωνικών και ατομικών αλληλεπιδράσεων και ψηφιακής αφήγησης. Σκοπός είναι να προκύψει μία αφήγηση για τα μουσειακά εκθέματα, η οποία θα αφορά διαφορετικούς τύπους επισκεπτών. Όπως αναφέρεται στον απολογισμό του 3ου έτους λειτουργίας του Μουσείου, η έρευνα εφαρμόστηκε αρχικά με τεχνολογίες κινητών τηλεφώνων, ενώ τώρα προωθείται ένα μοντέλο για ευρύτερη εφαρμογή στην παραγωγή του Μουσείου για πολυμέσα καθώς και μια βιβλιοθήκη οπτικοακουστικών αγαθών.

Το έργο ξεκίνησε με τον ορισμό των απαιτήσεων των τελικών χρηστών. Αυτό επιτεύχθηκε χάρη σε μια έρευνα -που περιλαμβάνει παρατηρήσεις και συνεντεύξεις με τους επισκέπτες και το προσωπικό του μουσείου-, η οποία αποτέλεσε τη βάση για δύο κατευθύνσεις. Πρώτον, ο αρχικός ορισμός της «persona», όπου καθιερώθηκαν 26 σχετικές μεταβλητές, από τις οποίες δημιουργούνται 6 αρχετυπικά προφίλ. Ο δεύτερος στόχος ήταν η δημιουργία ενός «σεναρίου»²⁰ που περιγράφει τις τέσσερις φάσεις της επίσκεψης, δηλαδή προετοιμασία, άφιξη, ξενάγηση στην Αίθουσα των Αρχαϊκών, και επακόλουθες δραστηριότητες από την περσόνα "Natalie Schmidt". Αυτό βοήθησε τους χρήστες να κατανοήσουν τη χρήση του συστήματος και να τονίσει τα κρίσιμα θέματα σχεδιασμού. Στο πεδίο Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή, αναλύονται σενάρια σε μια πιο λεπτομερή, οπτική, περιγραφή της εμπειρίας του επισκέπτη. Στην περίπτωση του CHESSE, αυτά τα σενάρια βασίζονται στην έννοια της «τροχιάς», η οποία είναι μια σειρά από διαγράμματα που παρουσιάζουν παρεμβαλλόμενα μονοπάτια, καθένα από τα οποία εκφράζει το ταξίδι ενός ατόμου μέσα από μια εμπειρία που μπορεί να εκτείνεται σε πολλαπλές θέσεις, χρονικές βαθμίδες, χώρος συμμετεχόντων σε διάφορους ρόλους, και να χρησιμοποιούν μια ποικιλία διεπαφών²¹.

Το Μουσείο της Ακρόπολης προσφέρει μια ιδιαίτερη πρόκληση για την εφαρμογή του συστήματος CHESSE, το οποίο είναι η αρμονική ενσωμάτωση της αλληλεπίδρασης υψηλής τεχνολογίας με την ενάτηνη των αρχαιολογικών πρωτοτύπων. Το προτεινόμενο μοντέλο αφήγησης προσπαθεί να συλλάβει και

[20].

Τα σενάρια χρησιμοποιούνται στη σχεδίαση διαδραστικών υπολογιστικών συστημάτων και αντιστοιχούν σε άτυπες αφηγήσεις που περιγράφουν ανθρώπινες δραστηριότητες και έχουν σκοπό να παρέχουν κάποια δομή για να καθοδηγηθεί το έργο του σχεδιασμού. Από τη στιγμή που παρουσιάζονται από την προοπτική του εκπαιδευτικού των χρηστών του συστήματος, μπορούν να συνδεθούν με την έννοια της persona

[21].

“Archaeology in the digital era”, (CAA), Volume II



να δομήσει τη γνώση πίσω από τον τρόπο που οι άνθρωποι δημιουργούν τις ιστορίες, και πώς αυτές οι ιστορίες μπορεί τελικά να παρουσιαστούν στους επισκέπτες. Οι πέντε μεγάλες φάσεις έχουν εντοπιστεί σε αυτή τη διαδικασία, που αντιστοιχεί στην κατασκευή μιας ταινίας ή τη δημιουργία ενός παιχνιδιού.

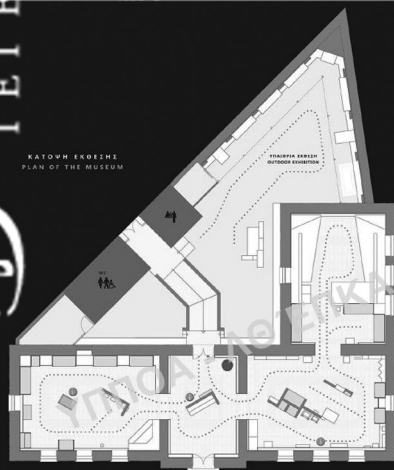
Το πρώτο βήμα αποτελεί ο καθορισμός της ιδέας της ιστορίας, η οποία στην περίπτωση του Μουσείου της Ακρόπολης αντιστοιχεί σε όλα τα πιθανά θέματα που σχετίζονται με το κεντρικό μήνυμα που μεταφέρεται από τα εκθέματα της Αρχαϊκής Έκθεσης. Αρχικά γίνεται μια επιλογή πληροφοριών η οποία εξάγεται από ιστοριογράφους, ο οποίοι γράφουν το σενάριο-ιστορία, καθώς το προσαρμόζουν στα χαρακτηριστικά της κάθε προσωπικότητας. Σε αυτή τη φάση, η βασική αρχαιολογική γνώση μετατρέπεται σε αναδυόμενες ιστορίες, με χαρακτήρες, πλοκή, κορύφωση και ρόλους. Κατά τη διάρκεια της φάσης της οργάνωσης, υποστηρίζονται από μουσειολόγους ώστε να συνδέσουν κομμάτια σεναρίου με εκθέματα, διαδρομές και ενεργά σημεία (hotspots) στο φυσικό χώρο της έκθεσης. Στη συνέχεια, στη φάση της επεξεργασίας, επιλέγουν όλα τα πολυμέσα ψηφιακών μέσων και εφαρμογών που θα χρησιμοποιηθούν για να κατανοηθεί το καθορισμένο σενάριο. Συστήματα αφήγησης δημιουργούνται κατά τη διάρκεια της φάσης της παραγωγής, συμπεριλαμβανομένων οπτικοακουστικό υλικό, παιχνίδια, κουίζ, μοντέλα εικονικής πραγματικότητας και εφαρμογές και εισάγονται στην βιβλιοθήκη CHESS από τους εμπειρογνώμονες του μουσείου. Τέλος, στη φάση της εμπειρίας, οι ιστορίες θα πρέπει να παρέχονται προσαρμοστικά σε επισκέπτες μέσω ψηφιακών συστημάτων, χάρη σε διάφορες συνεργαζόμενες μηχανές -αφήγηση, προφίλ, εξατομίκευση- και υπηρεσίες, όπως εντοπισμός θέσης, παρουσίαση πολυμέσων και αλληλεπίδραση.

Ξεκινώντας από την παραδοχή ότι η εννοιολογία των αρχαιολογικών αντικειμένων δεν είναι άμεσα προσίτη σε μη εξοικειωμένο κοινό, το ΝΜΑ κάνει προσπάθειες πρότασης περισσότερων ερμηνειών των αντικειμένων, τα οποία εκθέτονται συνήθως μέσω ενός συνδυασμού μεσολαβητών διαδοχικά εγκατεστημένων μέσα στο χώρο της έκθεσης. Προς το παρόν, το μουσείο στοχεύει να αναπτύξει τις εκθέσεις του, έτσι ώστε η εμπειρία να προσαρμόζεται στους επισκέπτες, με ιδανικό στόχο να καταστεί πλήρως εξατομικευμένη και διαδραστική. Είναι σημαντική τέλος, η επίγνωση της ανάγκης να διαθέτει ισχυρά εργαλεία για την υποστήριξη της λειτουργίας του ως δημιουργός της εμπειρίας αφήγησης.

Εικ. [7.9.1]

Ο Πρόεδρος του Μουσείου Ακρόπολης, Δημήτρης Παντερμαλής, μεταξύ άλλων ανέφερε: «Το Μουσείο Ακρόπολης είναι ένας ζωντανός οργανισμός, που επικοινωνεί με τους ανθρώπους. Με σύμμαχο την υψηλή τεχνολογία, το επιστημονικό έργο του Μουσείου μεταφέρεται στο ευρύ κοινό μέσα από έναν δημιουργικό και καινοτόμο τρόπο».

ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ
ΜΟΥΣΕΙΟ
ΤΕΓΕΑΣ



10. Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας

Εισαγωγικές πληροφορίες

Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Τεγέας βρίσκεται στο κατάλογο με τα καλύτερα μουσεία στην Ευρώπη και ένα από τα πιο σύγχρονα μουσεία στην Ελλάδα, καθώς η παρουσίαση των εκθεμάτων του γίνεται με τη βοήθεια σύγχρονης τεχνολογίας. Το Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας βρίσκεται στον παραδοσιακό οικισμό της Αλέας Δήμου Τρίπολης, στο κέντρο της Πελοποννήσου.

Αποτελεί ένα από τα πρώτα δημόσια Μουσεία του ελεύθερου ελληνικού κράτους, ανεγέρθηκε μεταξύ 1907 - 1908, έκλεισε το 2007, στο πλαίσιο του προγράμματος εκσυγχρονισμού του, αναβαθμίστηκε κτιριακά και εκθεσιακά με χρηματοδότηση από την Ευρωπαϊκή Ένωση και επαναλειτουργεί από το 2014. Σήμερα το μουσείο, είναι εξοπλισμένο με ότι πιο σύγχρονο μέσο υπάρχει αναφορικά με τα εποπτικά μέσα και τις ψηφιακές εφαρμογές. Το έργο της επανέκθεσης του Αρχαιολογικού Μουσείου Τεγέας ήταν ένα έργο πολλαπλών παραμέτρων, καθώς πρόκειται για ένα αρχαιολογικό μουσείο, ένα μέρος όπου ο σύγχρονος άνθρωπος θε έρθει σε επαφή με τον πολιτισμό του παρελθόντος.

Σχεδιάζοντας τις διαδραστικές εφαρμογές αποτελούσε πρόκληση στο συνολικό έργο της επανέκθεσης του μουσείου. Δύο διαδραστικές ομάδες εφαρμογής δημιουργήθηκαν, συμβατές με τις γενικές γραμμές της εγκεκριμένης μουσειολογικής μελέτης, αναφερόμενες στο χρονοδιάγραμμα και στην Εικονική ιστορία. Δεν ήταν απλά μια βιβλιογραφική ενημέρωση αλλά περιλάμβανε έρευνα πρωτογενών πηγών, δηλαδή αρχαιολογικά υλικά, από πολλά επιστημονικά ιδρύματα. Ως εκ τούτου, συντάχθηκαν πίνακες βάσης δεδομένων. Ορισμένοι θεματικοί άξονες αποτελούσαν το πρωταρχικό επίπεδο πληροφόρησης. Σε αυτό το πλαίσιο, οι θεματικές κατηγορίες, όπως Χώρος-Χρόνος και κοινωνική εξέλιξη, Ιστορία, Μύθος, και υποκατηγορίες όπως Γεωλογία, Γεωγραφία, Ο άνθρωπος και ο χώρος του, δεν είναι ανεξάρτητες δομές. Αντιθέτως, αυτές διασυνδέονται σε μια ποικιλία συνδυασμών²².

Ψηφιακά μέσα στο μουσείο

Είναι ένα από τα παλαιότερα μουσεία της χώρας μας και ένα από τα πρώτα που φιλοξενούν πρωτοποριακά ψηφιακά συστήματα. Το μουσείο διαθέτει τρεις διαδραστικές τράπεζες στις οποίες ο επισκέπτης έχει την δυνατότητα να έρθει σε επαφή με την ιστορία και την αρχαιολογία της Τεγέας, αλλά και να κατανοήσει τι ακριβώς βρίσκεται πίσω από κάθε εύρημα.

Ο κ. Γρηγορακάκης Γρηγόρης Αρχαιολόγος υπεύθυνος του έργου της επανέκθεσης του αρχαιολογικού μουσείου Τεγέας μίλησε για τη δημιουργία ενός πολυδύναμου χώρου πολιτισμού που στόχο έχει να ανανεώσει την επικοινωνία του κοινού με τις αρχαιότητες. Ιδιαίτερη έμφαση στο στήσιμο του Μουσείου δόθηκε στις ψηφιακές εφαρμογές αρχαιολογικού - ιστορικού περιεχομένου, των οποίων ο προγραμματισμός έγινε για πρώτη φορά σε εντελώς νέα πλατφόρμα. Οι εφαρμογές αυτές υποστηρίζονται από τα ψηφιακά μέσα του Μουσείου, συσκευές τελευταίας τεχνολογίας που εισήχθησαν για πρώτη φορά στον ελλαδικό χώρο για τις ανάγκες της επανέκθεσης.

Επίσης, πρόκειται για το μοναδικό ελληνικό Μουσείο που συμμετέχει στον διαγωνισμό του European Museum Forum. Στο κείμενο της βράβευσης αναφέρεται: «Το Μουσείο, στην καρδιά της αρχαίας Αρκαδίας, μνεί τον επισκέπτη στο επίκεντρο της μουσειολογικής του προσέγγισης, ενσωματώνοντας καινοτόμες τεχνολογίες υψηλής αισθητικής. Εισάγει με αυτόν τον τρόπο μια συνεκτική ερμηνευτική στρατηγική. Η δε αφήγηση χαρακτηρίζεται από τη σαφήνεια της δομής της».

[22].

Geigorakakis G., Ioannidis P., Tsatsari A., "Science and Technology in Archaeological Museums: The Re-Exhibition of the Archaeological Museum of Tegea", International Conference 'Science in Technology'

Κεντρικό ρόλο στην όλη μουσειολογική προσέγγιση της νέας έκθεσης διαδραματίζουν τα ψηφιακά μέσα του Μουσείου, καθώς και οι διαδραστικές εφαρμογές που εγκαθίστανται σε αυτά. Πρόκειται για συσκευές, οι οποίες κυκλοφόρησαν για πρώτη φορά τον Απρίλιο του 2012 στις ΗΠΑ και η εισαγωγή τους στην Ευρώπη πραγματοποιήθηκε το Νοέμβριο του 2012 για το Μουσείο της Τεγέας. Για πρώτη φορά, επίσης, δημιουργούνται νέες εφαρμογές αρχαιολογικού-ιστορικού περιεχομένου, των οποίων ο προγραμματισμός γίνεται σε μία εντελώς νέα πλατφόρμα. Οι εφαρμογές είναι διαδραστικές, κάτι το οποίο σημαίνει ότι ο ίδιος επισκέπτης θα αποφασίζει το επίπεδο διάδρασης, την πληροφορία που θα λάβει και θα μοιραστεί με άλλους χρήστες με αρχαιακό υλικό από διάφορα πεδία, όπως Ιστορία, Αρχαιολογία, Γεωγραφικά Συστημάτα Πληροφοριών, Χαρτογραφία, Γεωλογία, Τεχνολογίες Πληροφορικής.

Οθόνες, διαδραστική τράπεζα, video walls συνθέτουν ένα δίκτυο πληροφόρησης και ψυχαγωγίας των επισκεπτών όχι μόνο για την Ιστορία της αρχαίας Τεγέας αλλά και την Ιστορία της πολιτιστικής κληρονομιάς της Ευρώπης. Ο υπερσύγχρονος τεχνολογικός εξοπλισμός, σε μια ιδιαίτερη συνύπαρξη με τα αρχαία ευρήματα της περιοχής, που χρονολογούνται από τα γεωμετρικά χρόνια ως την ύστερη αρχαιότητα, στοιχειοθετούν έναν διαφορετικό, ιδιαίτερο διάλογο που επιτρέπει στο κοινό να προσεγγίσει την πολιτιστική κληρονομιά.

«Μέσα από την έκθεση, ο επισκέπτης καλείται να συμμετάσχει και ευαισθητοποιείται πάνω σε γενικότερα θέματα, όπως είναι η Δημοκρατία, η ελευθερία, η τοπική ταυτότητα, η γέννηση και η εξέλιξη της πολεοδομίας και η συλλογική μνήμη» επισημαίνει η διευθύντρια του μουσείου.

Εικ. [7.10.1]
Ο τεχνολογικός εξοπλισμός, σε μια ιδιαίτερη συνύπαρξη με τα αρχαία ευρήματα της περιοχής, στοιχειοθετούν έναν διαφορετικό, ιδιαίτερο διάλογο



Ο επισκέπτης, ανεξαρτήτως του κοινωνικού και εκπαιδευτικού του υποβάθρου, μπορεί να γνωρίσει την ιστορία, την αρχαιολογία και τη μυθολογία, διαδρώντας με το ψηφιακό μέσο, όπου έχει άμεση πρόσβαση στο αρχαιολογικό υλικό και μπορεί να επιλέξει το τι θα δει από το σύνολο των σπονδυλωτά ιεραρχημένων επιπέδων παρουσίας των πληροφοριών. Πιο συγκεκριμένα, ο τρόπος χρήσης των διαδραστικών τραpezών είναι παρόμοιος με τον τρόπο που χειρίζεται ο άνθρωπος τα αντικείμενα στο φυσικό του χώρο. Μέσω των διαδραστικών επιφανειών τα γεωγραφικά δεδομένα με τη χωρική τους ανάλυση στο Σύστημα Γεωγραφικών Πληροφοριών, είναι σε θέση να απεικονίσουν χαρτογραφικά τη διαχρονική εξέλιξη όλων των ανθρωπογενών και φυσικών φαινομένων στο χώρο. Οι διαδραστικές επιφάνειες με τη δημιουργία χρονικού ιστορικού και εμπλουτισμού με εικονικές παραστάσεις από την αρχαία τέχνη, παρουσιάζουν σχηματική απεικόνιση σημαντικών γεγονότων, όπως για παράδειγμα μαχών. Επιπλέον, παρουσιάζουν το σύνολο του πληροφοριακού υλικού πολυδιάστατα και πολυεπίπεδα, ανάλογα με διάφορες παραμέτρους, έτσι ώστε να γίνεται κατανοητό από όλες τις επιμέρους κατηγορίες επισκεπτών και να ανταποκρίνεται στις διαφορετικές ανάγκες και πληροφορίες.

Επίσης, υπάρχει διαδραστικός πίνακας αφής, όπου εμφανίζονται εφαρμογές που σκοπό έχουν παρουσιάσουν μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα για την ιστορία της αρχαίας Τεγέας, μέσω πληροφοριακών δεδομένων και χαρτών, και να παρουσιάσουν τις μελέτες και τις θεωρίες του επισκέπτη σχετικά με τη δημιουργία και επέκταση των αστικών κέντρων στην αρχαιότητα. Σε συνδυασμό με τα εμπειρικά δεδομένα που απαιτούνται σε κάθε εμπειρία αλληλεπίδρασης με ψηφιακά μέσα, εφαρμογές έχουν τη μορφή διαδραστικών αντικειμένων και αποτελούνται από προσομοιώσεις των φυσικών αντικειμένων. Ο χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί σε όλες τις υπάρχουσες πληροφορίες, επιτρέποντας σε άλλους χρήστες ταυτόχρονα να μοιράζονται τις ίδιες πληροφορίες με αυτόν. Η διεπαφή έχει δημιουργηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε ο επισκέπτης να μπορεί να ακολουθήσει το δικό του δρόμο επιλογής, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να δει όλες τις πληροφορίες. Οι διαφορετικές στοχευμένες ομάδες -τουρίστες, σχολικές ομάδες, κάτοικοι της περιοχής, επιστήμονες και μελετητές με ειδικά ενδιαφέροντα- λαμβάνονται υπόψη.

Τα εκτενή κείμενα αποφεύγονται, καθώς το κείμενο με συνεχή ροή είναι κουραστικό για τον επισκέπτη και δεν είναι συμβατό με τη διαδραστική προβολή μέσων ενημέρωσης. Όπου απαιτείται κείμενο, η σχετική πληροφορία δίνεται συνοπτικά ή με διάγραμμα. Με τον τρόπο αυτό, τα κείμενα συρρικνώνονται, οι πληροφορίες δίνονται άμεσα και περιεκτικά, και ο επισκέπτης οδηγείται κατευθείαν στην ουσία της πληροφορίας. Υπάρχει μια σχέση αιτίας - αιτιατού και αμεσότητα.

Τέλος, ο συνδυασμός της αρχαιολογικής και ιστορικής γνώσης με την προηγμένη ψηφιακή τεχνολογία των διαδραστικών επιφανειών, και γραφιστικών τεχνών, ο οποίος μπορεί να αντιπροσωπεύει τις ανθρωπογενείς διαδικασίες ή ακόμη και τα φυσικά φαινόμενα, επιτρέπει τη δημιουργία μιας γραμμικής ροής γεγονότων.

[illegible]

8. [Σκέψεις που δημιουργούνται από τα παραδείγματα μελέτης]

Μέχρι τώρα παρουσιάσαμε παραδείγματα εφαρμογών με τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών επιχειρώντας να αναδείξουμε τις γενικότερες τεχνολογικές τάσεις και πώς αυτές διαμορφώνουν αλλά και διαμορφώνονται από τον τρόπο που το μουσείο αντιλαμβάνεται τον ρόλο του, τον ρόλο του επισκέπτη αλλά και την πολιτισμική εμπειρία. Όπως υπογραμμίσαμε και στην αρχή, η εστίασή μας δεν είναι απλώς τα διαφορετικά παραδείγματα εφαρμογών που μπορεί να υπάρχουν σήμερα. Αντίθετα, αυτό που θεωρούμε ενδιαφέρον είναι να εξετάσουμε πώς η τεχνολογία μάς βοηθάει να ξανασκεφτούμε βασικές έννοιες της αρχιτεκτονικής πραγματικότητας που βρίσκουν γόνιμο έδαφος τόσο στα μουσεία όσο και σε όλους τους δημόσιους χώρους σήμερα. Αυτός ο προβληματισμός βασίζεται στη λογική ότι η τεχνολογία μπορεί να έχει δυνατότητες, αλλά αυτές μπορούν να αξιοποιηθούν πραγματικά μόνο αν υπάρχει κατάλληλος σχεδιασμός που λαμβάνει υπόψη του τα χαρακτηριστικά του εκάστοτε χώρου.

Σήμερα αναδύονται μουσειακοί χώροι με έντονα τα χαρακτηριστικά του γιγαντισμού σε επίπεδα μεγέθους, κόστους, περιεχομένου, αξιοποιούμενων τεχνολογιών, φιλοξενούμενων δραστηριοτήτων, αναμενόμενων επισκεπτών.

Το περιεχόμενο όλων των μουσείων που εξετάστηκαν μπορεί να διασπαστεί σε επιμέρους διακριτές και ανεξάρτητες ενότητες, καθώς ήδη λειτουργούν σε διάσπαση πολυδύναμοι χώροι, οι οποίοι έχουν αξιοσημείωτη αναλογία με το μουσείο. Η εκκίνηση εξάλλου για τον επαναπροσδιορισμό του ρόλου των περισσότερων μουσείων ήταν η ανάγκη επέκτασης του κτιριολογικού τους προγράμματος. Επίσης, παρατηρήθηκε ότι με δεδομένο ότι ποικίλες δραστηριότητες συγκροτούν το περιεχόμενο του σύγχρονου μουσείου, όλο και συχνότερα τα μουσεία επεκτείνουν κάποιες δράσεις στον μη ελεγχόμενο δημόσιο χώρο της πόλης. Ο μουσειακός χώρος μετατρέπεται έτσι σε «μηχανισμό» που θα υποστηρίξει την προοπτική ότι μπορεί να παρέχει τη δυνατότητα αυθόρμητης κοινωνικής διασύνδεσης στον δημόσιο χώρο της πόλης, δημιουργώντας κοινότητες που θα σχετίζονται τόσο με το ψηφιακό όσο και με τον φυσικό τόπο δραστηριοποίησης του ατόμου.

Όπως αναφέρθηκε ήδη, τα κοινωνικά δεδομένα αλλάζουν και η ψυχαγωγία και η μάθηση μεταβάλλονται, με αποτέλεσμα τα πολιτιστικά ιδρύματα να κάνουν προσπάθειες να ακολουθήσουν το νέο παλμό του κοινού ακόμα και αν αυτό σημαίνει να αλλάξουν την ιδέα του τι είναι ένα "μουσείο σε εξέλιξη". Η κίνηση που έκανε το British Museum να αυξήσει τον δημόσιο χώρο του Μουσείου, επιτρέποντας στους επισκέπτες να κινούνται ελεύθερα γύρω από τον κύριο όροφο, ήταν ένας τρόπος επέκτασης όχι μόνο του χώρου αλλά και της λειτουργίας του μουσείου κάνοντας μία προσπάθεια να επαναπροσδιορίσει τον ρόλο του. Με ανανεωμένο κτιριολογικό πρόγραμμα και χρήσεις που δεν περιέχονταν παλαιότερα συνδυάζει την εκπαιδευτική με την ψυχαγωγική διάθεση του επισκέπτη. Προωθεί επιπλέον, το δημόσιο χαρακτήρα των πολιτισμικών χώρων προσπαθώντας να δημιουργήσει έναν εξωστρεφή δημόσιο χώρο μέσα στο ίδιο το χώρο του μουσείου. Το Βρετανικό Μουσείο κατανοεί την ανάγκη για αλλαγή και συνεργάζεται με ποικίλους φορείς ώστε να προσφέρει την επιπλέον δυνατότητα για βελτίωση της εμπειρίας του επισκέπτη.

Παράδειγμα επέκτασης του κτιριολογικού προγράμματος με δημιουργία νέων χώρων και ένταξης της δραστηριότητας του επισκέπτη στο μουσειακό γίγνεσθαι αποτελεί και το Μουσείο του Tate. Η επέκταση προέβλεψε χώρους με νέες χρήσεις που ανταποκρίνονται στη νέα ψηφιακή γενιά. Έχει δημιουργηθεί μια ευρεία επιλογή από ψηφιακά μέσα, τα οποία αξιολογούνται, ανανεώνονται και είναι επεκτάσιμα και ανοικτά για τους νεοεισερχόμενους, τους τακτικούς επισκέπτες και το έμπειρο κοινό. Το μουσείο επιτρέπει στους επισκέπτες να ανταλλάζουν ιδέες, εικόνες και εμπειρίες, να ερμηνεύουν έργα τέχνης, και να αλληλοεπιδράσουν με τους καλλιτέχνες, το μουσείο και μεταξύ τους, με τη

χρήση του ψηφιακού χώρου ως καμβά επεκτείνοντας ακόμα περισσότερο τον υπάρχον χώρο.

Ο Πέτρος Σάμης γράφει, *"Σε έναν τεχνολογικό κόσμο, η επίσκεψη στο μουσείο δεν αρχίζει πλέον όταν ένα άτομο εισέρχεται στο κτίριο, ούτε τελειώνει, όταν αυτός ή αυτή φύγει από αυτό"*. Σε χρήσεις κτιρίων με πολιτιστικό περιεχόμενο τα χωρικά όρια εξαλείφονται και η επίσκεψη οφείλει να διευρυνθεί και εκτός από τον οριοθετημένο πολιτιστικό χώρο.

Αυτή τη θεωρία τη συναντήσαμε σε κάποια μουσεία από αυτά που μελετήσαμε όπως το Cooper Hewitt με τη ψηφιακή πένα όπου ο χρήστης μπορεί να ξαναδεί και να «ξαναδιαβάσει» τα εκθέματα που εκείνος επέλεξε έξω από το μουσείο. Ένα σημαντικό παράδειγμα αυτής της θεωρίας αποτελεί και το Wall, το οποίο αποτελεί μία προέκταση του ίδιου του Μουσείου της Κοπεγχάγης στο δρόμο, εφοδιάζει με την τεχνολογία του και τα αρχεία του, δημιουργώντας μία ανοικτού τύπου Κοινότητα του Μουσείου. Στη σημερινή εποχή της διαπολιτισμικής ταυτότητας, της μετανάστευσης και της οικονομικής κρίσης αναμφισβήτητη, έχει επαναπροσδιορίσει τη θέση του Μουσείου της Πόλης.

Στα πρώτα βήματα της ανάπτυξης τεχνολογιών πολιτισμικής πληροφορίας εκφράζονταν απόψεις, όπως ότι *«τα μουσεία, μπορούν να αποτελέσουν το επίκεντρο για την παραγωγή ταξινομημένης και συστηματικής γνώσης για ολόκληρο τον υλικό κόσμο»*. Αυτό οδήγησε σε μια περίοδο εντατικών εργασιών ψηφιοποίησης πολιτισμικού υλικού και ανάπτυξης τεχνολογικών εφαρμογών, που μερικές φορές θύμιζε τη διάθεση για αλόγιστη και μη οργανωμένη συλλεκτική δραστηριότητα των πρώτων μουσείων του 19^{ου} αιώνα προκειμένου να οργανώσουν όλο τον υλικό πλούτο γύρω τους.

Σήμερα, έχει γίνει πλέον κατανοητό ότι αυτό που χρειάζονται οι πολιτιστικοί οργανισμοί δεν είναι απαραίτητα τεχνολογίες αιχμής, αλλά μια σωστή ιεράρχηση των αναγκών τους και η ορθολογική προσαρμογή των υπάρχουσών τεχνολογικών εφαρμογών στις ιδιαιτερότητες του κάθε οργανισμού αλλά και η κατάλληλη ενσωμάτωσή τους στον μουσειακό χώρο.

Στον τομέα χρήσης τεχνολογικών εφαρμογών σε εκθέσεις, μέσα από τα παραδείγματα είδαμε πως αξιοποιείται το πρωτογενές ψηφιακό υλικό σε δραστηριότητες παρουσίασης και κυρίως, ερμηνείας από τους επισκέπτες. Σε όλες τις περιπτώσεις βέβαια αποτελεί προϋπόθεση να αποκτηθεί γνώση των διαθέσιμων συστημάτων και να μελετηθεί πώς αυτά μπορούν να συμβάλλουν ώστε να αυξηθεί ποσοτικά και ποιοτικά η προσβασιμότητα του κοινού στο πολιτιστικό απόθεμα του μουσείου.

«Στόχος των επιμελητών η συμμετοχή του κοινού ώστε να μετατρέψουν το μουσείο-θεατών σε μουσείο-χρηστών.» αναφέρουν οι επιμελητές του Cooper Hewitt. Στη πραγματικότητα, τη νέα εμπειρία στο Cooper Hewitt αποτελούν οι «παλαιές» μουσειολογικές πρακτικές μαζί με τις «νέες» ψηφιακές δυνατότητες πρόσβασης. Ωστόσο, σε ένα χώρο όπου οι μεγάλοι πίνακες αφής τοποθετούνται παράλληλα με τα παραδοσιακά αντικείμενα που εκτείνονται σε 30 αιώνες σχεδιασμού, θα πρέπει όχι μόνο να τεθεί το ερώτημα του πώς η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών στο μουσείο επηρεάζει την εμπειρία του χρήστη με τη δημιουργία καινούριων πραγμάτων αλλά και πως επηρεάζει τη σχέση του με τα αρχικά αντικείμενα της συλλογής.

Θέτοντας μια ποικιλία από σημεία εκκίνησης τίθεται το ερώτημα του σε ποιο βαθμό η συγκεκριμένη ψηφιακή καινοτομία μπορεί να θεωρηθεί μια ριζική τομή ή επιστημονική ρήξη που αφορά τόσο τη μουσειολογική επιμέλεια όσο και τη πρόσβαση των επισκεπτών στις συλλογές. Επιπλέον, όπως ο Wanda Strauven αναφέρει σχετικά με την τεχνολογία της οθόνης αφής, ότι όταν ο επισκέπτης καταφέρει να «πιάσει» τα αντικείμενα πάνω στο τραπέζι, τότε *«δεν αγγίζει την εικόνα, αλλά την υλική επιφάνεια της οθόνης, έτσι ώστε να είναι περισσότερο συνειδητοποιημένος με το χειρισμό των δεδομένων και τη μεταφορά πληροφοριών από την επαφή με το ίδιο το αντικείμενο»*¹.

[1].
Wanda Strauven,
"Touching The Screen",
Conference program

Οι αρχιτέκτονες του Tate αντιμετωπίζουν τη μνήμη, το πρϋπάρχων, σύμφωνα με την ιαπωνική στρατηγική πολεμικής τέχνης Aikido όπως λένε χαρακτηριστικά, δηλαδή με ένα ελιγμό που μετατρέπει την ενέργεια του αντιπάλου από ξένη και ανοίκεια σε δική σου ενέργεια, σε μία ποιότητα που χρησιμοποιείς για το δικό σου στόχο. Με αυτό το σκεπτικό επεξεργασίας, όπου το παλιό εμπλουτίζει τη νέα πρόταση, αντιμετώπισαν την Tate Modern. Η κίνηση στην αρχιτεκτονική τους είναι εντατική και όχι εκτατική, πρόκειται για την συν-κίνηση που δέχεται ο παρατηρητής από την εκτεθειμένη αμεσότητα μιας υλικής και νοητικής πρότασης.

Ο χώρος σε συνδυασμό με τα ψηφιακά μέσα λειτουργεί ως μέσο ενδυνάμωσης των επισκεπτών ώστε να γίνουν οι σχολιαστές, οι κριτές, οι συνδημιουργοί και οι συμμετοχοί σε κάθε είδους εμπειρίας που ο εκάστοτε μουσειακός χώρος τους επιτρέπει. Το Museum of the Future στο Ντουμπάι, ένα κτίριο που αντιπροσωπεύει τη τεχνολογία αιχμής σχεδιάστηκε για να συμβολίζει την αλλαγή και την εξέλιξη. Εδώ, έχουμε ένα παράδειγμα που το κέλυφος υποστηρίζει τον στόχο του, καθώς απευθύνει μηνύματα στον εξωτερικό παρατηρητή, αντικατοπτρίζει το πνεύμα της εποχής κατά την οποία κατασκευάστηκε και αποτυπώνει τις εξελίξεις μέσω των μελλοντικών του επεμβάσεων. Νέοι χώροι που επαυξάνονται ψηφιακά, νέες χρήσεις εισάγονται όπως τα εργαστήρια καινοτομίας και τέλος ψηφιακά μέσα επιτρέπουν στον επισκέπτη να μην παρατηρεί, αλλά να γίνεται κοινωγός της μουσειακής διαδικασίας και των αποτελεσμάτων της. Πρόκειται για ένα νέο είδος εκθεσιακού χώρου όπου ο επισκέπτης γίνεται συμμετέχων του εκθεσιακού αποτελέσματος μιας και το επηρεάζει με την κίνηση στο χώρο και τις επιλογές που θα κάνει.

Επιπρόσθετα, υπό αυτό το πρίσμα ότι η τεχνολογία γίνεται το αντικείμενο, το ψηφιακό τεχνούργημα του εκθέματος έχει περισσότερο ενδιαφέρον από τις εικόνες τις ίδιες καθώς υπάρχει η δυνατότητα διάδρασης με τα αντικείμενα. Ωστόσο, αντί να τοποθετηθεί το ψηφιακό έναντι του υλικού με τρόπο που να το αντανακλά, ο Steven E. Jones ισχυρίζεται ότι συμβαίνει «η παραβολή της αϋλότητας του κυβερνοχώρου», αντί για το συνδυασμό των συλλογών και του κεντρικού ρόλου που διαδραματίζουν οι άνθρωποι παρεμβάλλοντας τις δικές τους εμπειρίες μέσω του μουσείου².

Ένα παράδειγμα μιας ιδανικής περίπτωσης ανάπτυξης ενός διαδραστικού εκθέματος είναι το Τραπέζι αφής του Cooper Hewitt και ο διαδραστικός τοίχος του Tate. Οι υπεύθυνοι επιμελητές θέλησαν να δημιουργήσουν ένα «έκθεμα» που να παρέχει πρόσβαση στο πλήθος των ψηφιοποιημένων πληροφοριών για τις συλλογές των μουσείων και ταυτόχρονα να αποτελέσει ένα χώρο συγκέντρωσης, ανταλλαγής απόψεων και κοινωνικής επαφής, ώστε να ενθαρρύνει το διάλογο μεταξύ ομάδων επισκεπτών και να μπορεί να προσαρμόζεται σε ποικιλία καταστάσεων και χώρων μέσα και έξω από το μουσείο χωρίς να τραβάει την προσοχή από τα υπόλοιπα εκθέματα. Μαζί με τους διαδραστικούς σταθμούς του Cleveland Museum of Art, εισάγονται σε ένα πλαίσιο στόχου ενίσχυσης των φυσικών εκθεμάτων με τη παρουσία της δυνατότητας επεξεργασίας και παρατήρησής τους μέσω των ψηφιακών αντίγραφών τους αλλά και μέσω εφαρμογών που μέσα από παιγνιώδη δραστηριότητες στόχο έχουν να φέρουν σε επαφή τον επισκέπτη με τα εκθέματα.

Ένας τομέας που προβλήθηκε επίσης από τα παραδείγματα μελέτης ήταν αυτός της αξιολόγησης των επισκεπτών που αφορούσαν τη προσπάθεια ώστε να βρεθούν οι επισκέπτες στο επίκεντρο της επανεγκατάστασης και επανερμηνείας των συλλογών, όπως έλαβε χώρα στο Cleveland Museum of Art μτο 2009. Στο παράδειγμα αυτό παρατηρούμε και την αναγνώριση της ανάγκης του μουσείου να μετασηματίσει την εμπειρία του λαμβάνοντας υπόψη του τις ανάγκες των χρηστών του. Η λεπτομερειακή καταγραφή της κίνησης των επισκεπτών σε διαφορετικά οργανωμένους χώρους έδωσε ενδιαφέροντα στοιχεία για τον τρόπο με τον οποίο τα χωρικά δεδομένα επηρεάζουν το ποια διαδρομή ακολουθούν

[2].

Steven E. Jones, The Emergence of the Digital Humanities, p. 81.

οι επισκέπτες, ποιες ενότητες θα επισκεφθούν, με ποια σειρά, πόσο χρόνο θα αφιερώσουν σε κάθε μία από αυτές και μέσω της αξιολόγησής τους βοηθούν ιδιαίτερα να κατανοηθεί τι εισέπραξαν και σε τι συμπεράσματα κατέληξαν.

Συλλέγοντας δεδομένα από τους επισκέπτες το εκάστοτε Μουσείο έχει πλεονέκτημα μετασχηματισμών στους τομείς εκπαίδευσης που αναφέρονται σε νέους τρόπους κατανόησης της μουσειακής συμπεριφοράς του επισκέπτη. Το 2009, ο John Falk κυκλοφόρησε την *«Ταυτότητα και Μουσειακή εμπειρία»*, μια μελέτη που μετέτρεψε τη σκέψη του να χαρακτηρίζονται οι επισκέπτες με βάση τη δημογραφικά στοιχεία και μόνο στο να χαρακτηρίζονται από την προσωπική εμπειρία που ο καθένας έχει. Το Μουσείο Τέχνης του Ντάλας ακολούθησε το 2011, με την *Ignite the Power of Art* μία λεπτομερώς μακροπρόθεσμη ερευνητική πρωτοβουλία ώστε να κατανοήσουν τις ωθήσεις που προσελκύουν τους επισκέπτες στην τέχνη. Και τα δύο αυτά μοντέλα συλλαμβάνουν το πνεύμα του έργου που ξεκίνησε σε μουσεία όπως το CMA, Tate, Cooper Hewitt, Μουσείο Ακρόπολης, να μάθουν τις προτιμήσεις του επισκέπτη και ό,τι τροφοδοτεί την εμπειρία του κατά την επίσκεψη στο μουσείο. Παράδειγμα αποτελεί η πρωτοποριακή έκδοση του 1994 *The Visitor's Voice*, η οποία συνόψισε τα ευρήματα ενός τριετούς ερευνητικού προγράμματος και αξιολόγησης του κοινού που ενημερώνει την εγκατάσταση της έκθεσης του CMA και το 2009, μια μελέτη που διεξήχθη από τη Marianna Adams του Audience Focus, Inc. που επέτρεψε να διαπιστωθεί πώς πολλοί από τους επισκέπτες μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως περιηγητές, χωρίς να φαίνεται να έχουν μια προκαθορισμένη σκέψη για τη πορεία της επίσκεψής τους, εκτός από το να περιστρέφονται γύρω από έργα τέχνης τα οποία ανταποκρίνονται σε μεγάλο βαθμό στις προτιμήσεις τους και τις γνώσεις τους. Στο σύνολό τους, οι επισκέπτες δεν είχαν σκεφτεί τα κυρίαρχα θέματα που οργανώνουν την έκθεση, αλλά ήταν πιο προσανατολισμένοι σε επιμέρους έργα τέχνης.

Ο Jay Rounds, καθηγητής μουσειακών σπουδών στο Πανεπιστήμιο του Missouri-St. Louis, σημειώνει: *«Οι επισκέπτες έρχονται σε μουσεία για τους δικούς τους λόγους, και οι λόγοι αυτοί δεν είναι κατ' ανάγκη σύμφωνοι με τους στόχους του μουσείου.»*

Αναγνωρίζοντας την ανάγκη για δημιουργία ενός επαναρρηνευμένου είδους χώρου με στόχο την ενδυνάμωση των επισκεπτών τους τα παραδείγματα μελέτης, το καθένα με το δικό του τρόπο ανάλογα με τους στόχους του, δημιουργούν υβριδικούς χώρους εκθεμάτων και οθονών ώστε να δημιουργηθεί ένα πολύπλευρο πλέγμα ερμηνείας, μάθησης και πνευματικής ανάπτυξης του κοινού, να κατασκευαστεί ένα κοινό που θα συνδιαμορφώνει τη μουσειακή του εμπειρία, παρέχοντας το μουσείο πολλά επίπεδα γνώσης και αξιοποίησης αυτής αλλά και ένα κοινό συμμετοχο ακόμα και στο στήσιμο των εκθέσεων με τη προβολή των επιθυμιών τους και τέλος να κινητοποιήσουν, φέρνοντας τους επισκέπτες πίσω στο μουσείο ξανά και ξανά.

Οι αρχιτέκτονες κατασκευάζουν μέσω της αρχιτεκτονικής τους εργαλεία παρατήρησης και πλαίσια σύστασης σχέσεων του φυσικού με τον ψηφιακό κόσμο. Οι H&deM σχολιάζουν: *«Ό,τι μας ενδιαφέρει στις μελέτες και τα κτίρια είναι η κατασκευή ενός εργαλείου για την αντίληψη της πραγματικότητας και της διάδρασης με αυτή. Ένας από τους στόχους της αρχιτεκτονικής είναι να επιτείνει την αντίληψή μας για τον κόσμο»*. Τα κτίρια των μουσείων που μελετήθηκαν μετατρέπονται σε καταλύτες αντιληπτικής ενεργοποίησης και ρυθμιστές ανταλλαγών με την πόλη και τον τόπο όπου υλοποιούνται.

Η ελληνική μουσειακή πραγματικότητα

Στην Ελλάδα τα τελευταία χρόνια υπάρχει ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον για τη δημιουργία εκθέσεων που να περιλαμβάνουν και «κάτι από τα σύγχρονα μέσα», με κάποια μορφή διάδρασης. Στην πλειοψηφία τους όμως, τα ελληνικά μουσεία είναι μουσεία με πλούσιες και μοναδικές συλλογές αντικειμένων. Από τη δομή τους επιπλέον, ο χρόνος του προσωπικού των περισσότερων ελληνικών μουσείων αφιερώνεται στη φροντίδα αυτών των αντικειμένων, στην καταγραφή, τη μελέτη, τη δημοσίευση, ενώ ο επικοινωνιακός ρόλος των μουσείων και οι δυνατότητες ερμηνείας των συλλογών παραμένουν δευτερεύουσας σημασίας. Το αποτέλεσμα είναι η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών να είναι εξαιρετικά περιορισμένη, και στις λίγες περιπτώσεις που χρησιμοποιείται να μην ανταποκρίνεται επαρκώς στα όσα περιγράψαμε πιο πάνω. Με άλλα λόγια, χρειάζεται πρώτα να εξεταστεί η ερμηνευτική λειτουργία των μουσείων και στη συνέχεια η ύπαρξη στρατηγικής συνολικής ερμηνευτικής και επικοινωνιακής πολιτικής του μουσείου.

Μουσεία διαφόρων κατηγοριών προχωρούν στην παραγωγή εφαρμογών πληροφορικής για την εξυπηρέτηση εκπαιδευτικής στοχοθεσίας που μπορούν να αξιοποιηθούν εντός των μουσειακών χώρων, όπως για παράδειγμα μέσω φορητών συσκευών, είτε εφαρμογών που είναι διαθέσιμες στο διαδίκτυο. Κεντρικό ζήτημα σήμερα δεν είναι αν θα πρέπει να αξιοποιήσουμε την τεχνολογία καθώς αυτό είναι πλέον δεδομένο, αλλά πώς θα γίνει αυτό, με ποιους τρόπους θα εμπλακούν οι χρήστες στις δραστηριότητες και ποια θα είναι η εμπειρία που θα αποκομίζουν από τη χρήση της.

Σε αρκετές περιπτώσεις, η δραστηριότητα υπάρχει ως «είσοδος» στη γνώση με βάση τις αρχές της ανακάλυψης και τη φιλοσοφία του συμπεριφορισμού (process-oriented). Αυτό συμβαίνει, για παράδειγμα στο παιχνίδι περιήγησης «Ολύμπια Αινίγματα» στο Νέο Μουσείο Ακρόπολης. Επιπλέον, στα ελληνικά παραδείγματα είναι περιορισμένες οι δραστηριότητες συμβολής περιεχομένου από τους χρήστες που δίνουν έμφαση σε προσωπικές ερμηνείες και στη δημιουργία ατομικών νοημάτων στη φιλοσοφία του κονστρουκτιβισμού (context-oriented). Ενδεχομένως, μια μορφή προσωπικής ερμηνείας προσφέρουν οι εφαρμογές εικαστικής έκφρασης, όπου οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιούν σύμβολα και στοιχεία των μουσειακών έργων σε νέες δικές τους συνθέσεις, να δημιουργούν νέες συνθέσεις ή ακόμη να εισάγουν δικά τους κείμενα, όπως συναντήσαμε σε μία προσπάθεια εφαρμογής στο ΜΚΤ και το ΝΜΑ.

Στην κονστρουκτιβιστική θεωρία βασίζονται και κάποιες από τις δράσεις του Μουσείου της Τεγέας, όπου η χρήση και ο σχεδιασμός των μελλοντικών ψηφιακών εφαρμογών έχουν ως βασικό στόχο την εκπλήρωση της συμμετοχής του επισκέπτη. Ο ρόλος τους είναι να εξυπηρετούν τις ανάγκες και να καλύπτουν τα κενά της έκθεσης και των παραδοσιακών ερμηνευτικών μέσων με σκοπό την ενίσχυση της διαδραστικής λειτουργίας της έκθεσης και τη δημιουργία συνθηκών για παρακίνηση του επισκέπτη για σκέψη σχετικά με τα εκθέματα. Τα μέσα αυτά είναι ενταγμένα στην οργανική δομή της έκθεσης και λειτουργούν επικουρικά ή επεξηγηματικά στο κυρίως αντικείμενο πραγμάτευσης.

Τα οφέλη από τη χρήση των ψηφιακών μέσων σχετίζονται με την κάλυψη των κενών που προκύπτουν στη παρουσίαση θεμάτων, τη δυνατότητα παροχής περισσότερων πληροφοριών, οι οποίες χρησιμεύουν στην κατανόηση του περιεχομένου της έκθεσης και είναι αδύνατον να συμπεριληφθούν στα σύντομα κείμενα ή σε εικαστικά μέσα, γεγονός που επιτρέπει τη δημιουργία πολλαπλών επιπέδων πληροφόρησης και ερμηνείας, από τα οποία ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει αυτό που τον ενδιαφέρει περισσότερο. Η βάση όλων είναι το περιεχόμενο και όχι το μέσο, σύμφωνα με τον επιμελητή του ΜΚΤ, κ. Παπαδημητρίου ο οποίος έκανε σαφές ότι στη διαδικασία στησίματος μιας έκθεσης, τα ψηφιακά μέσα δεν υπερτερούν ούτε υστερούν των παραδοσιακών. Σκοπό έχουν να εξυπηρετήσουν την «ανάγνωση» και την «ερμηνεία», όπως

τα επιτοίχια κείμενα. Υπογραμμίζεται η ανάγκη για κατανόηση πρωτίστως της αποστολής και των αναγκών του Μουσείου και όχι η απλή υιοθέτηση τεχνολογικών μέσων.

Επιπλέον, λαμβάνοντας υπόψιν ότι μέρος του κοινού μιλά πλέον μία εντελώς διαφορετική γλώσσα, με βασικά χαρακτηριστικά την προτίμηση στα γραφικά και όχι στο κείμενο και την τάση για γρήγορη επεξεργασία πληροφορίας και δικτύωση, ενισχύεται η ανάγκη επανεξέτασης των μέσων που χρησιμοποιούνται στην έκθεση προκειμένου να κατασκευαστεί ένα περιβάλλον εμπειρίας, το οποίο θα προωθή την εμπλοκή των επισκεπτών και τη διάδραση. Η έρευνα, άλλωστε, συμφωνεί με την άποψη του επιμελητή του ΜΚΤ σχετικά με την ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στην οργανική δομή της έκθεσης. Αναφέρεται ότι η σωστή χρήση ψηφιακών πλατφορμών υποστηρίζει το παραδοσιακό μουσείο και το καθιστά περισσότερο προσβάσιμο χρησιμοποιώντας τα μέσα αυτά ως προέκταση των παραδοσιακών.

Ένα ακόμα σημαντικό ζήτημα που απασχολεί τους μουσειακούς χώρους, και πολλές φορές ελλοχεύει κινδύνους, είναι η συνύπαρξη φυσικών και εικονικών αντικειμένων. Οι εκθέσεις είναι ένας τομέας όπου η εφαρμογή νέων τεχνολογιών μπορεί να έχει εξαιρετικά αποτελέσματα. Ωστόσο, η αρμονική συνύπαρξη εικονικών και πραγματικών αντικειμένων απαιτεί λεπτές ισορροπίες, και συχνά τα μουσεία καταφεύγουν σε λύσεις που είναι μεν εντυπωσιακές αλλά είτε δεν συνδέονται οργανικά με την υπόλοιπη έκθεση είτε λειτουργούν εις βάρος της αποσπώντας την προσοχή των επισκεπτών από τα εκθέματα.

Αυτού του είδους οι προβληματισμοί έχουν οδηγήσει σε μια μάλλον περιορισμένη χρήση τεχνολογικών μέσων. Το βίντεο αποτελεί μια συνήθη -αν και ελάχιστα διαδραστική- πρακτική, ενώ σε ορισμένες μόνον περιπτώσεις έχουν χρησιμοποιηθεί πολυμεσικές εφαρμογές. Χρήση βίντεο και διαδραστικών μέσων συναντάμε και στο Ψηφιακό Μουσείο της Ακαδημίας Πλάτωνος. Εκεί οι επισκέπτες θα λέγαμε περισσότερο υπάρχουν ως παρατηρητές ακολουθώντας μια καθορισμένη πορεία, χωρίς να υπάρχει η δυνατότητα να διαδρούν μεταξύ τους, να παίρνουν μέρος στην εξέλιξη της μουσειακής εμπειρίας ή να την καθορίζουν. Ο χώρος θα λέγαμε ότι υποστηρίζει τα μέσα που έχουν επιλεγεί αλλά δεν δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να εξερευνήσει και να δημιουργήσει τη δική του εμπειρία, να γίνει δηλαδή ενεργός μέτοχος της μουσειακής διαδικασίας.

«Διαδραστικό είναι κάτι όταν ο επισκέπτης μπορεί να συμμετάσχει». Σύμφωνα με τον Hein, είναι απαραίτητος ο συνδυασμός πνευματικής και σωματικής δράσης (hands-on, minds-on) για να θεωρείται ένα έκθεμα διαδραστικό. Συγκεκριμένα, το διαδραστικό τραπέζι αφής στο Cooper Hewitt, επιτρέπει στους επισκέπτες να πειραματιστούν και ανταποκρίνεται σε αυτό που περιέγραψε ο Hein ως καλές πρακτικές διαδραστικότητας καθώς απαιτεί όχι μόνο σωματική ενασχόληση (πάτημα κουμπιού και κίνηση των χεριών) αλλά και εγκεφαλική και πνευματική ενεργοποίηση. Από την άλλη πλευρά, η έκθεση στο Ψηφιακό Μουσείο του Πλάτωνα χαρακτηριζόμενη ως διαδραστική δεν φαίνεται να ανταποκρίνεται σε αυτήν τη περιγραφή. Υπήρχαν πολλές οθόνες αφής που όμως δεν έδιναν διευρυμένες δυνατότητες στους επισκέπτες. Προσέφεραν κυρίως έναν εναλλακτικό ή χιουμοριστικό τρόπο παρουσίασης της πληροφορίας. Μία ιδέα αρκετά πρωτότυπη αλλά με πολύ μικρή ενεργητική συμμετοχή εκ μέρους των επισκεπτών, γεγονός που αποτυπώθηκε και στη στάση των επισκεπτών οι οποίοι αφιέρωναν πολύ λίγο χρόνο στα συγκεκριμένα μέσα έκθεσης.

Από την άλλη πλευρά, στο Μουσείο Κυκλαδίτικης Τέχνης γίνεται εκτενής χρήση πολυμεσικών εφαρμογών με στόχο να βοηθούν τον επισκέπτη στην βαθύτερη κατανόηση και ερμηνεία των εκθεμάτων και να του προσφέρουν διάδους σκέψης και προβληματισμών. Η ευρύτερη χρήση της τεχνολογίας στις εκθέσεις αυτές βασίστηκε στη διάδραση, δηλαδή στη δυνατότητα να

αποκομίζει κανείς πληροφορίες με ενεργητικό παρά παθητικό τρόπο. Κάτι τέτοιο είναι εξαιρετικά σημαντικό για ένα αρχαιολογικό μουσείο καθώς τα εκθέματα δε αντιμετωπίζονται πλέον μονοσήμαντα ως μνήμες ενός μονοδιάστατου παρελθόντος που καθορίζεται από τους επιμελητές της έκθεσης, αλλά λειτουργούν υπαινικτικά ως ερεθίσματα για περαιτέρω ανάπτυξη προβληματισμού ή διαλόγου. Με τον τρόπο αυτό, ο επισκέπτης αποκτά το δικαίωμα μιας προσωπικής προσέγγισης και ερμηνείας του εκθεσιακού υλικού.

Ο στόχος των μουσείων σήμερα είναι να διαμορφώσουν τη φυσιογνωμία τους σύμφωνα με τις ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας. Τα αρχαιολογικά μουσεία μπορεί να μην είναι πολύ ενδιαφέροντα σε πολλούς ανθρώπους επειδή δεν συνδέονται με τις προσωπικές αφηγήσεις. Τα θεσμικά όργανα της μνήμης πρέπει να διατηρήσουν και να ενισχύσουν την ελκυστικότητά τους και το ενδιαφέρον των επισκεπτών τους, ώστε να μην στέκονται «πάνω στον μάντα μεταφοράς της ιστορίας» (Serota 1996). Θα πρέπει η πολιτιστική κληρονομιά να γίνει πιο ελκυστική, ιδίως για τη νέα «ψηφιακή» γενιά.

Το πρόγραμμα CHESST στο Νέο Μουσείο της Ακρόπολης για παράδειγμα, αντλεί από την παράδοση της αφήγησης καθώς είναι μία διαδραστική και με χρήση πολυμέσων εφαρμογή, το περιεχόμενο της οποίας θα καταλήξει σε μία εξατομικευμένη εμπειρία. Από αρχαιολογική άποψη, το CHESST μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένας συνδυασμός της σύγχρονης και παραδοσιακής προσέγγισης, μιας και ο συνδυασμός του υπερκειμένου, των πολυμέσων και της διαδραστικότητας ταιριάζει με την αφηγηματική βάση της Αρχαιολογίας, καθώς και τις πολλαπλές μορφές αναπαράστασής της, και επιτρέπει μία ευέλικτη μη-γραμμική επικοινωνία -συμπεριλαμβανομένων χρονολογικών, θεματικών και αντικειμενοσφαιρών προσεγγίσεων-, το οποίο δεν είναι δυνατόν με τα παραδοσιακά -μη εικονικά- μέσα. Τέτοιες εμπειρίες έχουν ουσιαστικά υβριδικές δομές και περιλαμβάνουν πολλαπλές θέσεις -πραγματικού και εικονικού-, διασυνδέσεις, και ρόλους χρηστών (συμμετέχοντες, θεατές, παρευρισκόμενους). Αυτός είναι ο λόγος που το CHESST προτείνει τη χρήση των διαδρομών ως την πιο ολοκληρωμένη και συνεκτική προσέγγιση και έχει αναπτυχθεί, μέσω της προσαρμογής, της επέκτασης και της εφαρμογής του σε περιβάλλοντα πολιτισμικής κληρονομιάς ως πρώιμο στάδιο σχεδιαστικού εργαλείου.

Οι μέθοδοι εξατομίκευσης που χρησιμοποιούνται σήμερα στον τομέα της Πολιτιστικής Κληρονομιάς απαιτούν από τους χρήστες να παρέχουν ανατροφοδότηση καθορίζοντας λέξεις-κλειδιά, παρέχοντας αξιολογήσεις ή απαντώντας σε ερωτήσεις σχετικά με τα ενδιαφέροντά τους. Αυτό βρίσκει πλήρη εφαρμογή στο CHESST που στοχεύει στην ανάπτυξη ενός δυναμικού συστήματος, το οποίο θα προσαρμοστεί στον επισκέπτη κατά τη διάρκεια όλης της επίσκεψης με στόχο την ενίσχυση της άμεσης ερμηνείας και εξερεύνησης των εκθεμάτων, με τη δυνατότητα να δει χρωματιστές ανακατασκευές και συναφείς πληροφορίες επί τόπου. Επίσης, η πιθανότητα βίωσης διαφορετικών ιστοριών είναι πιθανό να τονώσουν την εκ νέου επίσκεψη³.

Σε σχέση με τα προηγούμενα έργα στον τομέα της ψηφιακής διαδραστικής αφήγησης για τις ρυθμίσεις της πολιτιστικής κληρονομιάς, το πρόγραμμα CHESST εισάγει πολλές καινοτομίες όπως υιοθέτηση μιας προσέγγισης με επίκεντρο το χρήστη, εξατομίκευση μέσω της χρήσης των personas, σε πραγματικό χρόνο προσαρμοστικότητα μέσω της χρήσης των συστημάτων εντοπισμού, χρήση των τροχιών στη φάση του σχεδιασμού, την επέκταση της επίσκεψης στο χώρο και το χρόνο. Ως παρατήρηση, θα μπορούσαμε να πούμε, ότι οι επισκέπτες επιθυμούν μια εμπειρία, που να τους επιτρέπει να αισθάνονται ότι μπορούν να περιηγηθούν, να εξερευνήσουν, και να δημιουργήσουν τα προσωπικά τους νοήματα, να απολαύσουν μια εμπειρία στο χώρο χωρίς να αισθάνονται ότι αυτή

[3].

Archaeology in the dig-
ital era, CAA, Volume
II, p.77

η εμπειρία είναι τυχαία, να εμπλακούν στη συλλογή τόσο τεχνολογικά όσο και χειρωνακτικά, χρησιμοποιώντας ερευνητικές μεθόδους και εργαλεία για κριτική παρατήρηση, να απολαμβάνουν εξατομικευμένη ξενάγηση στο μουσείο, να μπορούν να έχουν άποψη για την πορεία τους στο χώρο, να κάνουν ερωτήσεις και να μπορούν να συνοδεύσουν την εμπειρία τους με άλλες δραστηριότητες. Αυτές οι αρχές διέπουν το σύνολο του σχεδιασμού της έκθεσης. Αυτές οι αρχές επίσης διέπουν και τον καθορισμό των πιθανών χρήσεων για τα πολυμέσα.

προβληματισμοί και συμπεράσματα

Είναι σαφές ότι η τεχνολογία δεν μπορεί να εισαχθεί από μόνη της ως αυτοσκοπός, μέσα σε ένα μουσείο, αλλά θα πρέπει να ενταχθεί σε έναν σαφώς ορισμένο στόχο. Ο προσδιορισμός της ιδέας μιας έκθεσης συνεπάγεται αποφάσεις για τη χρήση (ποιοι είναι οι στόχοι της έκθεσης), το περιεχόμενο (τι αντικείμενα και τι ερμηνευτικές τεχνικές θα χρησιμοποιηθούν), τη δομή (γραμμική ή βασισμένη στην ανακάλυψη), το κοινό (παιδιά, πολίτες, τουρίστες) και την επικοινωνιακή μέθοδο (αντικειμενο-κεντρική ή ερμηνευτική). Τότε, στην ανάπτυξη της ιδέας θα πρέπει να ληφθούν συγκεκριμένες αποφάσεις σε σχέση με το σενάριο, τα μέσα και τα εκθέματα ή τα αντικείμενα που θα χρησιμοποιηθούν για να υποστηρίξουν την έκθεση.

Σε σχέση με την προώθηση της «συνάντησης» του χρήστη με το μουσειακό έκθεμα, αν και εμφανίζεται σε πολλές εφαρμογές κεντρικό, σε κάποιες εκθέσεις όπως του Αρχαιολογικού Μουσείου Τεγέας, διαπιστώνεται ότι δεν έχουν αξιοποιηθεί επαρκώς οι δυνατότητες των τεχνολογιών για εμπλουτισμένες μαθησιακές διαδικασίες και η προσέγγιση των εκθεμάτων παραμένει παραδοσιακή. Βαρύτητα θα μπορούσε, επομένως, να δοθεί στις ψηφιακές δυνατότητες παρουσίασης και οπτικής εξερεύνησής τους από τους χρήστες αλλά και στη διασύνδεση των ψηφιακών με μη ψηφιακές δραστηριότητες, ώστε να εμπλουτιστεί η συνολική αισθητική εμπειρία του χρήστη με τη συμμετοχή των αισθήσεων και τη διασύνδεση του ψηφιακού με τον πραγματικό κόσμο.

Επιπλέον θα πρέπει να αντιμετωπιστούν και ζητήματα όπως να μην αξιοποιούνται στο μέγιστο οι διαδραστικές δυνατότητες της τεχνολογίας. Για παράδειγμα στο Μουσείο Κυκλαδίτικης Τέχνης, παρόλο που είναι εξοπλισμένο με ψηφιακό μουσειακό εξοπλισμό, δεν παρέχει τη δυνατότητα στους επισκέπτες του να συμμετέχουν ενεργά και με τη συμμετοχή τους να επιδράσουν πάνω στο περιεχόμενο της εμπειρίας ή ακόμα και να το μεταβάλουν, προσαρμόζοντας έτσι την εμπειρία στις ανάγκες και τις επιθυμίες τους. Αντίθετα, περιορίζονται σε μέσα παθητικής ξενάγησης, όπου η εμπειρία είναι μια «προκατασκευασμένη» ακολουθία και συνεπώς ίδια κάθε φορά για όλους, αφού αγνοεί τις πολυδιάστατες πτυχές της σχέσης του χρήστη - επισκέπτη με το ιδιαίτερο περιβάλλον του μουσείου. Υπάρχει λοιπόν διάκριση ανάμεσα σε ένα ψηφιακό διαδραστικό περιβάλλον και ένα πιο συμβατικό αναλογικό και άρα πιο παθητικό περιβάλλον.

Τα ψηφιακά μέσα εξυπηρετούν σε μεγάλο βαθμό τη διάχυση της πληροφορίας και το συνδυασμό πληροφοριών, αλλά, παράλληλα, διακρίνεται ο κίνδυνος να μετατραπεί η γνώση από μία δυναμική διαδικασία σε στατική καταγραφή. Η αξιοποίηση της τεχνολογίας στον χώρο του μουσείου είναι μια δημιουργική διαδικασία που βασίζεται σε μια διαρκώς εξελισσό-μενη διαλεκτική σχέση ανάμεσα στις δυνατότητες της τεχνολογίας και στις βασικές χωρικές αντι-λήψεις, θεωρήσεις και πρακτικές του μουσείου και δεύτερον ότι το μουσείο διαμορφώνει τη χρήση της τεχνολογίας αλλά και η τεχνολογία διαμορφώνει το μουσείο.

παρόν και μέλλον των μουσείων

Για να μπορούμε να σκιαγραφήσουμε το Μουσείο στο παρόν, μιλάμε για ένα Μουσείο που υποστηρίζει την «απρόσκοπτη πρόσβαση στην πληροφορία και τη γνώση που διαχειρίζεται και ενθαρρύνει νέους τρόπους μάθησης με τη χρήση της τεχνολογίας». Παράλληλα, φροντίζει για την εκπαίδευση του προσωπικού στη γνώση και χρήση πολυμέσων προκειμένου να μπορούν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις των νέων μέσων. Αναγνωρίζει την κεντρική θέση των πολυμέσων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στη μουσειακή εμπειρία και την αναψυχή. Όσο αφορά τα χωρικά του πλαίσια γίνεται ένας χώρος επεκτάσιμος προς τις νέες ανάγκες κτιριολογικού προγράμματος, ευέλικτος και προσαρμοστικός, αναπτυσσόμενος μέσα και έξω από τα οριοθετημένα του πλαίσια και τέλος ένας χώρος που αναγνώσκεται σε διαφορετικά επίπεδα- εικονικά και πραγματικά. Αυτή είναι η βάση της μουσειακής πολιτικής που οφείλει να ακολουθεί κατά τη λειτουργία του.

Το μουσείο του 21ου αιώνα ορίζεται από το ψηφιακό του περιεχόμενο και τη χρήση ψηφιακών μέσων, προκειμένου να εμπλέξει πιο ενεργά τον επισκέπτη: ο επισκέπτης ως χρήστης, περιεχόμενο παραγόμενο από τον χρήστη, κοινωνικά δίκτυα και παγκόσμια πρόσβαση σε συλλογές είναι ορισμένα από τα χαρακτηριστικά της νέας τάξης πραγμάτων. Τα χαρακτηριστικά αυτά υιοθετούν σταδιακά οι οργανισμοί που μελετήθηκαν εδώ, προκειμένου να συμπορευτούν με την εποχή και με τις κοινωνικές εξελίξεις.

Αρχικά η ιδέα ενός μουσείου ήταν «Το μουσείο ως κέντρο». Κατά την τελευταία δεκαετία, η ιδέα φαίνεται να έχει μετατοπιστεί σε «Ο επισκέπτης ως κέντρο». Αλλά ούτε το ένα ούτε το άλλο ισχύει. Οι επισκέπτες δεν είναι κενά δοχεία ακριβώς όπως τα μουσεία δεν είναι κενά κτίρια. Ως εκ τούτου, το ισορροπημένο μουσείο αναγνωρίζει ότι τα μουσεία και οι επισκέπτες εξίσου κατασκευάζουν τη μουσειακή εμπειρία. Η αξιολόγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μία μέθοδος και ένα εργαλείο για την εξερεύνηση των προγραμμάτων του μουσείου, ειδικά όταν αυτές αφορούν καινοτόμες ψηφιακές τεχνολογίες.

Ο Chris Dercon, Διευθυντής της Tate Modern και υπεύθυνος του Προγράμματος Εκθέσεων αναφέρει «Η εξέλιξη κάθε μουσείου αποτελεί ουσιαστικό παράγοντα για την ανάπτυξή του ως οργανισμού. Δεν υπάρχει ούτε ένα μουσείο που να μην έχει αναπτυχθεί. Η εξέλιξη αυτή μεταλλάσσει την παρούσα μορφή του και η κύρια απάντηση που λάβαμε στο ερώτημα της αλλαγής ήταν: *ας το ανοικοδομήσουμε! Όχι μόνο τώρα αλλά και στο μέλλον η εξέλιξη ενός μουσείου δεν αποτελεί απλά θέμα κτηριακών εγκαταστάσεων. Οφείλουμε να επαναπροσδιορίσουμε τί είδος μουσειακού χώρου μπορούμε και πρέπει να έχουμε.*»

Η αρχιτεκτονική, ως συμμετοχος στις πολιτιστικές διαδικασίες, επηρεάζεται πάντα από τις τεχνικές και τον πολιτισμό της εποχής της, άρα και από την τεχνολογία της. Με την χρησιμοποίηση ενός νέου μέσου γεννιέται αναπόφευκτα μία νέα αρχιτεκτονική, αφού χρησιμοποιούνται νέοι κανόνες και νέες τεχνικές. Στον ψηφιακό σχεδιασμό, χρησιμοποιούνται τεχνικές για ροϊκώς αναπτυσσόμενες αρχιτεκτονικές απαντήσεις σε έναν υφιστάμενο τόπο, μέσω μίας μη-γραμμικής διαδικασίας ανάλυσης και έρευνας, η οποία είναι βασισμένη σε μία ποικιλία προγραμματικών και περιβαλλοντικών δυνάμεων. Αναζητώντας διαύλους επικοινωνίας μεταξύ του παρελθόντος και του παρόντος, της φυσικής και της ψηφιακής πραγματικότητας, η μουσειακή αρχιτεκτονική τέμνει τις διαχωριστικές γραμμές και προσφέρει στον επισκέπτη τη δυνατότητα μιας πολυσυλλεκτικής πολιτισμικής εμπειρίας.

Το κτίριο εξαναγκάζεται τώρα να δεχθεί να υπηρετήσει νέες λειτουργίες και, με τη σειρά του, εξαναγκάζει τις νέες αυτές λειτουργίες να ενταχθούν στον ήδη προκαθορισμένο χώρο του, στην ήδη προκαθορισμένη μορφή του. Είναι αντιληπτό πως τα παραπάνω αντανακλούν ευρύτερες κοινωνικές και πολιτιστικές τάσεις του σημερινού κόσμου, οι περισσότερες από τις οποίες προκύπτουν από τον επισκέπτη, που πλέον μπορούμε να αποκαλούμε «χρήστη». Στον 21ο αιώνα φαίνεται πως το μουσείο είναι το μέσο.

Ο E. Miralles (1997) σχολιάζει: *«Μια μελέτη δεν τελειώνει ποτέ, συνεχίζει στον χρόνο». «Η μελέτη δεν κλείνει ένα διάλογο : πάντα αφήνει κάτι ατελείωτο ... Ο διάλογος λοιπόν θα συνεχίσει στην επόμενη μελέτη, συμπληρώνοντας τους διακεκομμένους ιστούς, επεξεργάζοντάς τους στο χρόνο».*

Σύνοψη και επίλογος_

Κατά τη διάρκεια μετάβασης στον επίλογο της εργασίας, θεωρείται σκόπιμο να γίνει μια συνοπτική αναφορά στα σημαντικότερα θέματα που τέθηκαν στην εξέλιξη της πορείας της. Ξεκινήσαμε καθορίζοντας το πλαίσιο μέσα στο οποίο τοποθετείται η παρούσα συλλογιστική. Στη συνέχεια μελετήσαμε την ερμηνεία και τον επαναπροσδιορισμό του κοινωνικού αλλά και του χωρικού συντακτικού των μουσειακών τόπων μέσα από την εγγραφή της ανθρώπινης δράσης και τους παράγοντες αλλαγής μέσα από τον χρήστη/επισκέπτη.

Μέσω της ανάλυσης των θεωρητικών και εννοιολογικών αρχών ερμηνείας των εκπαιδευτικών θεωριών, έγινε προσπάθεια να προσεγγίσουμε την έννοια της μουσειακής εμπειρίας εισάγοντας τις νέες τεχνολογίες. Τα μουσεία καλούνται να ψηφιοποιήσουν τις συλλογές τους και τις υπηρεσίες τους, να υπερβούν τα όρια του απτού και να αναχθούν σε κάτι άυλο. Μέσω αυτών επέρχονται αλλαγές όχι μόνο στην ίδια την πληροφόρηση και την πληροφορία αλλά και στην ίδια τη δομή, οργάνωση και φύση της παραγόμενης έκθεσης, και του τελικού προϊόντος που λαμβάνει ο επισκέπτης. Η πρόκληση δεν είναι μόνο ποσοτική αλλά και ποιοτική, καθώς πρέπει να βρεθεί ο σωστός συνδυασμός και η ιδανική αλληλεξάρτηση της φυσικής και της ψηφιακής διάστασης μέσα στους οργανισμούς αυτούς.

Παράλληλα διαπιστώσαμε ότι εντοπίζονται διαφορετικές μουσειακές εμπειρίες με βάση τις διαφορετικές θεωρίες και προσεγγίσεις. Η μέθοδος της αφήγησης λαμβάνει στο μουσείο διαφορετικές μορφές και εφαρμόζεται μέσα από το πρίσμα μάθησης σε διαφορετικές δραστηριότητες. Χαρακτηριστική, κατά τη διαδικασία της επίσκεψης, είναι η παθητική στάση του επισκέπτη, καθώς δεν έχει δυνατότητες προσωπικής έκφρασης και παρέμβασης στο σενάριο της αφήγησης. Η αλληλεπίδραση μεταξύ επισκεπτών ως επί το πλείστον δεν προβλέπεται, καθώς και η αλληλεπίδραση με τον ξενάγο είναι περιορισμένη. Ωστόσο, ενώ τα αποτελέσματα των διαδραστικών έργων ψηφιακής αφήγησης υπήρξαν επιτυχείς όταν εφαρμόζονται σε παιχνίδια, ή πολυμέσα, το δυναμικό τους για την ενίσχυση της αφήγησης στα μουσεία είναι λιγότερο σαφές. Με αυτά τα ζητήματα έρχονται αντιμέτωπα τα Μουσεία σήμερα, προσπαθώντας να εξελιχθούν σε κοινωνικούς οργανισμούς με ενεργούς χρήστες.

Ωστόσο, σε κάθε κριτική, αποτελεί αναγκαιότητα να συνυπολογιστεί ο κεντρικός στόχος που συνίσταται στη δημιουργία των κατάλληλων συνθηκών για τη «συνάντηση» του επισκέπτη με το μουσειακό έκθεμα. Τα μουσεία αποτελούν τον κατεξοχήν χώρο της μη τυπικής εκπαίδευσης, που παρέχει μαθησιακές εμπειρίες συνδεδεμένες με την ψυχαγωγία, τη συμμετοχή, την ενεργό εμπλοκή στην ερμηνεία των εκθεμάτων. Η κονστрукτιβιστική και η ανακαλυπτική προσέγγιση, το πολιτιστικό μοντέλο επικοινωνίας και το μοντέλο διαδραστικής μουσειακής εμπειρίας έχουν επιδράσει σημαντικά στον τρόπο με τον οποίο οι μελετητές προσεγγίζουν τον επισκέπτη στο πλαίσιο μιας μουσειακής επίσκεψης και έχουν αποδώσει σημαντικά πορίσματα για το σύγχρονο μουσείο. Ολοκληρώνοντας την επισκόπηση των εκπαιδευτικών θεωριών που έχουν αναπτυχθεί και εφαρμοστεί για τη μελέτη των μουσείων και της μουσειακής εμπειρίας κατά τις τελευταίες δεκαετίες, θα πρέπει να τονιστεί ότι έχουν αυξηθεί τα διακρατικά ερευνητικά προγράμματα στο πεδίο

της μουσειοπαιδαγωγικής και έχουν χαρτογραφηθεί νέες τάσεις στον χώρο.

Περαιτέρω, ακολουθώντας τη σκέψη του Henri Lefebvre, ο 'χώρος' ως κοινωνικό προϊόν παράγεται και αναπαράγεται, προσλαμβάνεται και σχεδιάζεται καθώς επίσης χρησιμοποιείται και βιώνεται μέσα από την καθημερινή εμπειρία του. Αν θέλουμε να συνοψίσουμε την εκπαιδευτική ποιότητα του μουσειακού χώρου, θα ήταν χρήσιμο να θυμηθούμε τη χωρική «τριάδα» του Henri Lefebvre και να τη δούμε κάτω από το πρίσμα όλων όσα θίχτηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια. Καταρχήν, τα απτά δεδομένα του μουσειακού χώρου θέτουν ένα πλαίσιο που είναι δυνατόν να υποβάλει συγκεκριμένες συμπεριφορές και αντιλήψεις. Όμως σήμερα, όσο πολλαπλασιάζονται τα εντυπωσιακά μουσειακά συγκροτήματα, τόσο αναπτύσσονται δυναμικές διάλυσης και απόυλικοποίησης του μουσειακού χώρου, που θέτουν άλλα ερωτήματα ως προς το ποια είναι πλέον τα φυσικά όρια και ποιες συμπεριφορές και αντιλήψεις προωθούν. Στη συνέχεια, σε μουσειακούς χώρους διαπιστώνουμε τις προθέσεις ενσωμάτωσης πολλαπλών ερμηνειών των εκθεμάτων και κατ' επέκταση της ιστορίας.

Επομένως, υπερβαίνοντας τις απόλυτες αναλογίες ανάμεσα στην εκπαιδευτική πρόθεση και το μαθησιακό αποτέλεσμα του μουσειακού χώρου, θα πρέπει να τον αντιμετωπίσουμε ως έναν χώρο που μπορεί να αποτελέσει το πεδίο δυναμικής ανάπτυξης εμπειριών. Ως έναν μεταβατικό χώρο μέσα στον οποίο ο κάθε επισκέπτης αλλάζει, καθώς αλληλοεπιδρά με το περιβάλλον και τους άλλους. Ως έναν χώρο που είναι δυνατό να ενθαρρύνει αυτή τη ρήξη, ενώ ταυτόχρονα προσφέρει την ευέλικτη σταθερότητα που έχουμε ανάγκη για να τολμήσουμε να επιτρέπουμε στους εαυτούς μας να αλλάζουν. Στόχος μιας τέτοιας χωρικής εκπαιδευτικής πρακτικής δεν είναι να αναπαραστήσει, να δομήσει ή να απεικονίσει τον κόσμο, αλλά να μας φέρει σε επαφή με ορισμένες κατασκευές στον χώρο, τις οποίες μπορούμε να διαχειριστούμε και να δούμε μια νέα οπτική των πραγμάτων.

Η αντίληψη του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού ως γραμμικής διαδοχικής πορείας προς ένα στόχο αντικαθίσταται, μέσω της χρήσης των νέων ψηφιακών τεχνολογιών, με την ενεργοποίηση του δυναμικού, καθώς προκύπτει από την ανάμιξη ετερογενών στοιχείων και δραστηριοτήτων.

Οι ψηφιακές τεχνολογίες θεωρούνται αναπόσπαστο στοιχείο της μουσειακής πραγματικότητας και υπάρχουν δραστηριότητες που προκύπτουν μόνο μέσω των δυνατοτήτων που δίνει η τεχνολογία όπως τα προγράμματα εικονικής πραγματικότητας ή οι δραστηριότητες που πραγματοποιούνται σε ένα μουσειακό «makerspace», μιας νέας μορφής μαθησιακού περιβάλλοντος. Σε αυτόν το χώρο τα άτομα αναπτύσσουν δεξιότητες και πιο συγκεκριμένα εκτός από «καταναλωτές ψηφιακών προϊόντων γίνονται και παραγωγοί». Ο κύριος σκοπός της ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών είναι να ενισχύσουν την ενασχόληση και την ενεργητική συμμετοχή του επισκέπτη. Ο Cant (2014) συμφωνεί ότι τα μουσεία της εποχής μας αντιμετωπίζουν την πρόκληση μιας νέας γενιάς επισκεπτών που πάντα ζούσαν σε ένα δικτυωμένο κόσμο και έρχονται στο μουσείο με μία πληθώρα ψηφιακών συσκευών.

[4].

Henri Lefebvre The Production of Space (Oxford: Blackwell Publishers, 1991)

[5].

Σύμφωνα με την τριαλεκτική ανάλυση του Lefebvre (1974), ο χώρος δεν αποτελεί ένα κενό δοχείο που γεμίζει με πράξεις, σχέσεις και ιδεολογίες αλλά διακρίνεται στον φυσικό, νοητικό και κοινωνικό χώρο, αντίστοιχα στην χωρική πρακτική, στις αναπαραστάσεις του χώρου και στον αναπαραστημένο χώρο και τέλος στον αντιληπτό, νοητικό και βιωμένο χώρο.

Παρατηρείται μία αλληλεπίδραση αρχιτέκτονα-χρήστη/επισκέπτη-μουσειακού χώρου, η ο-ποία μάλιστα θα λέγαμε ότι εντοπίζεται σε δύο χρονικά σημεία, στη διαδικασία σχεδιασμού μεταξύ του αρχιτέκτονα-χώρου και κατά την όλη διάρκεια χρήσης του μουσειακού χώρου μεταξύ αρχιτέκτονα-επισκέπτη-μουσείου.

Κατά την μετάβαση στο μουσειακό σχεδιασμό, εντοπίσαμε την ανάγκη για διεύρυνση του μουσειακού χώρου σε τόπο-όρια του μέσα και του έξω-σε χρόνο-πριν και μετά την επίσκεψη-αλλά και της εμπειρίας του επισκέπτη. Ένα καινούριο λεξιλόγιο άρχισε να διαφαίνεται στον μουσειακό κόσμο με έννοιες που επικεντρώνονται στον χρήστη όπως συμμετοχή των επισκεπτών, εξατομίκευση της επίσκεψης, κατασκευή εμπειρίας, διαδραστικότητα/αλληλεπίδραση, συντακτικό έκθεσης με χαρτογράφηση προσωπικού νοήματος. Τα ψηφιακά εργαλεία και οι μέθοδοι πλέκονται μεταξύ τους στοχεύοντας στην συνύπαρξή τους με τα φυσικά εκθέματα. Παράλληλα, διαπιστώσαμε ότι για τον επαναπροσδιορισμό της ερμηνείας και της σχέσης του μουσειακού σχεδιασμού και του χρήστη, απαραίτητη συνθήκη είναι η συμμετοχή του δεύτερου στην ίδια την διαδικασία της κατασκευής εμπειρίας.

Οι νέες έννοιες της μουσειακής πραγματικότητας που αναδύονται από την έρευνα αυτής της εργασίας μας προτρέπει να γυρίσουμε στις εκπαιδευτικές θεωρίες -διδασκισμός, συμπεριφορισμός, ανακάλυψη, κονστρουκτισμός- και στους τύπους μουσείων που ορίσαμε. Από εκεί παρατηρούμε, ότι οι αρχιτέκτονες σήμερα τείνουν στο τύπο ενός πιο 'ανοικτού' και προσανατολισμένου στο χρήστη μουσείου. Συγκεκριμένα το μουσείο που βασίζεται στην κονστрукτιβιστική και ανακαλυπτική θεωρία και στην κατασκευή εμπειρίας.

Οι σχεδιαστές που εμπλέκονται στον μουσειακό χώρο χρειάζεται να αναπτύξουν στοιχεία που να διαθέτουν ορισμένα χαρακτηριστικά, τα οποία θεωρούμε ότι αναδείχθηκαν μέσα από την παρούσα εργασία. Καταρχάς, να επιτρέπουν την επικοινωνία μεταξύ επισκεπτών τόσο με το περιεχόμενο του μουσείου όσο και μεταξύ τους. Αυτό σημαίνει να διατίθεται μια κοινή γλώσσα, μια οντολογία κατανοητή από κάθε ειδικότητα και ύπαρξη ψηφιακών εργαλείων που να μπορούν να παρέχουν διαφορετικές ερμηνείες. Επιπλέον, είναι ανάγκη να εμπεριέχονται στο σχεδιασμό οι έννοιες της ευελιξίας, της προσαρμοστικότητας, και της μεικτής πραγματικότητας. Τα μουσεία χρειάζεται να παρέχουν την δυνατότητα ενσωμάτωσης της αλλαγής τόσο των σχεδιαστικών εργαλείων, όσο και των μεταξύ τους σχέσεων. Παράλληλα, είναι απαραίτητη η συνεχής ενημέρωση του μουσείου με συνεχή ροή πληροφορίας, καθώς η παρουσία των «συμβάντων» είναι μέρος μιας τρέχουσας διαδικασίας. Το στοιχείο της διάδρασης εμφανίζεται ως το πλέον σημαντικό στοιχείο από τη μελέτη των παραδειγμάτων, γιατί είναι αυτό που προσδίδει τη διαφορά στη συμμετοχή του χρήστη στην κατασκευή της δικιάς του εμπειρίας και ακόμη και στην κατασκευή της μουσειακής διαδρομής.

Είναι επομένως ολοφάνερος ο επαναπροσδιορισμός του ρόλου των μουσείων από χώρους παρουσίας αντικειμένων σε χώρους εμπειρίας, η οποία

ενισχύεται μέσω της τεχνολογίας πέρα από τα παραδοσιακά όρια του χρόνου και του φυσικού χώρου. Το μουσείο παύει να είναι η φωνή της αυθεντίας και έχει μετατραπεί σε μία πολυπρόσωπη εμπειρία που προσκαλεί τους επισκέπτες σε συζήτηση και διάδραση και όχι σε μία απλή αφήγηση της εκάστοτε ιστορίας. Στόχος δεν είναι πλέον (μόνο) η επίσκεψη, αλλά η επαναλαμβανόμενη και σταθερή δράση, που καθιστά τον επισκέπτη, χρήστη. Η σχέση μουσείου – επισκέπτη υφίσταται μία ριζική αλλαγή και γίνεται από παθητική, ενεργητική.

Ο σχεδιασμός νοείται πλέον ως μια συνεχόμενη διαδικασία όπου πολλές διεργασίες δύναται να συμβαίνουν ταυτόχρονα, καθώς ο δημιουργός γίνεται θεατής και ο θεατής δημιουργός. Επομένως, η μεταξύ τους σχέση γίνεται συμπληρωματική και αλληλοεξαρτώμενη, μιας και η διαδικασία σχεδιασμού δεν σταματά ποτέ. Όπως είδαμε, για να συντελεστεί μια αλλαγή επομένως στον μουσειακό σχεδιασμό, προς την κατεύθυνση επαναπροσέγγισης της σχέσης χρήστη-σχεδιασμού, το πλέον σημαντικό στοιχείο, είναι η συμμετοχή του ίδιου του επισκέπτη στη μουσειακή διαδικασία. Στην κατεύθυνση αυτή, η χρήση των ψηφιακών μέσων, κρίνεται ιδιαίτερα σημαντική. Οι ψηφιακές πλατφόρμες είναι ικανές να διατηρήσουν έναν πολιτιστικό διάλογο σε πραγματικό χρόνο και ακριβώς γι' αυτό, τα μουσεία οφείλουν να εμπλακούν στη διαδικασία.

Ο σχεδιασμός χρειάζεται να μετασχηματιστεί σε μια συνεχώς μεταβαλλόμενη διαδικασία, που διαχειρίζεται σχέσεις και πληροφορία. Η θέση του αρχιτέκτονα στην νέα αυτή προσέγγιση, δεν είναι έξω από αυτήν, αλλά αυτό που μάλλον συντελείται, είναι η αλλαγή του ρόλου του. Φαίνεται να υπερτερεί ο ρόλος του, ως ρυθμιστής σχέσεων έναντι από αυτόν του σχεδιαστή. Ο σχεδιασμός με χρήση ψηφιακών μέσων συνιστά ένα ισχυρό εργαλείο για τους χώρους πολιτισμού, οδηγώντας τους στην ανάπτυξη νέων πεδίων και δυνατοτήτων για τον αρχιτέκτονα του σήμερα.

Τέλος, η συζήτηση που γίνεται γύρω από τον επαναπροσδιορισμό της μουσειακής αρχιτεκτονικής θεωρούμε ότι μπορεί να οδηγήσει στον εντοπισμό του προβλήματος που συνιστά ταυτόχρονα και την αρχή της λύσης του. Αντί να επιδιώξει το μουσείο να γίνει απλώς ο θεματοφύλακας, να κάνει ένα βήμα πίσω για να αφήσει χώρο για την ανάπτυξη του απρόβλεπτου, των συμβάντων. Να γίνει ο καταλύτης αλλαγής στο ρου της ιστορίας των κοινωνικών δράσεων.

«Βέβαια το υλικό, που προδιαγράφει κιόλας συγκεκριμένους κανόνες κατασκευαστικούς δίνει και κάθε φορά μιαν ιδιόμορφη πλαστική όψη.. Αλλά δεν είναι τούτο μονάχα που κάνει μια κατασκευή να είναι αρχιτεκτονική ή όχι. Είναι μαζί και ίσως πιο κύρια κάτι πολύ πιο ουσιαστικό και πολύ πιο βαθύ, είναι η θέση, η ηθική θέση, που παίρνει το άτομο μπροστά στο σκοπό που τάζει για υπηρέτη όλων των αναγκών του. Γιατί αν το κάθε οικοδόμημα δεν είναι μονάχα ένα στέγαστρο, αλλά και μια επένδυση για το ανθρώπινο σώμα, τότε δεν είναι πια μια πλαστική μορφή μόνιμη και σταθερή, αλλά είναι – πρέπει να είναι – κάτι πολύ πιο εύπλαστο, κάτι πολύ προσωρινό, όχι εικόνα, αλλά ζωή και δράση.»

A. Κωνσταντινίδης, (1950)

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ τον κ. Παρθένιο για την πολύτιμη καθοδήγησή του και τις ενδιαφέρουσες συζητήσεις σε αυτή την πρώτη μου ερευνητική απόπειρα, την Αργυρώ και το Θωμά τους πιο ένθερμους υποστηρικτές μου, τους φίλους και συνεργάτες μου για την ενθάρρυνσή και τη στήριξή τους όλο αυτό το διάστημα

Βιβλιογραφία

- Burhnam R., Kai-Kee E. (2011). *Teaching in the Art Museum, Interpretation as Experience*. Los Angeles. J.Paul Getty Museum.
- Castells, Manuel (1996), second edition, 2000). *The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. I*, Oxford: Blackwell Publishers
- Henri Jenkins (2006). *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Hooper-Greenhill. E. (Ed.). (2005). *Museum, Media, Message*. London: Routledge
- Jos Boys, Anne Boddington. (2011). *Reshaping Learning: a critical reader. The future of learning spaces in post-compulsory education*, Sense Publishers
- Kwinter S. *Architectures of Time, Toward a Theory of the Event in Modernist Culture*, London. The MIT Press.
- Norberg - Schulz C. (2009) *Genius Loci: Το πνεύμα του τόπου Για μια φαινομενολογία της αρχιτεκτονικής*. μτφρ. Μ. Φραγκόπουλος. Αθήνα. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις ΕΜΠ.
- Pierre Levy. (1999). *Δυνητική πραγματικότητα Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου*. εκδόσεις ΚΡΙΤΙΚΗ
- Prestinzenza Puglisi, L. (1999). *Hyperarchitecture, Spaces in the electronic age*, Birkhauser
- Spiller, Neil. (1998). *Digitaldreams. Architecture and the New Alchemic Technologies*. London. Ellipsis.
- Stan Al. (2000). *Practice: Architecture, Technique and Representation- Essays (Critical Voices in Art, Theory, and Culture)*, The Gordon And Breach Publishing Company
- Steven E. Jones. (2014). *The Emergence of the Digital Humanities*. New York. Routledge.
- Telios A., (2014). *Agile Design, Advanced Architectural Cultures*. Greece. CND Publications.
- Trend D., (2001), *Reading Digital Culture*, Wiley-Blackwell
- Virilio Paul (Interview by Andreas Ruby): *Architecture in the Age of Its Virtual Disappearance* στο Beckmann, John (1998). *The Virtual Dimension. Architecture, Representation, and Crash Culture*. New York. Princeton Architectural Press.
- Παπαλεξόπουλος Δ., (2008), *Ψηφιακός Τοπικισμός*, Libro
- Τουρνικιώτης Π., (2007). *Η αρχιτεκτονική στη σύγχρονη εποχή*. Αθήνα. Futura.

[Από πρακτικά συνεδρίων]

- Alexander J., Barton J., Goesser C., “Transforming the Art Museum Experience: Gallery One”, Museums and the Web 2013, The annual conference of Museums and the Web, Portland, USA, April 17-20, 2013
<http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/transforming-the-art-museum-experience-gallery-one-2/> (πρόσβαση 17/5/2016)
- Benoit Durandin, “The Hybrid City Symposium”, *Υβριδική Πόλη*, Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Εφαρμοσμένης Επικοινωνίας

(ΕΠΙΕΕ), 4-5 Μαρτίου 2011

Earl E., Romanowska I., Sly T., Wheatley D., Papadopoulos K., Murrieta-Flores P., Chrysanthi A., Verhagen P. *Archaeology in the Digital Era*, 40th Annual Conference of Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA) Volume II, Southampton, 26-29 March 2012

Gaitanou P., Tsoubtrakakou N., Web2.0, Second Life and Museums: visit or access to culture?, International Conference "Digital heritage in the New Knowledge Environment: Shared spaces & open paths to cultural content", Αθήνα, Υπουργείο Πολιτισμού, 31 Οκτωβρίου-2 Νοεμβρίου 2008

Geigorakakis G., Ioannidis P., Tsatsari A., "Science and Technology in Archaeological Museums: The Re-Exhibition of the Archaeological Museum of Tegea", International Conference 'Science in Technology' SCinTE 2015, November 2015 https://www.researchgate.net/publication/284726527_Science_and_Technology_in_Archaeological_Museums_The_Re-Exhibition_of_the_Archaeological_Museum_of_Tegea (πρόσβαση 15/10/2016)

Samis Peter, "Points of Departures: Curators & educators collaborate to prototype a 'Museum of the Future'", Hypermedia Interactivity in Museums Proceedings of an International Conference, ICHIM, Pittsburgh, 1991, διαθέσιμο στο http://www.archimuse.com/publishing/ichim01_vol1/samis.pdf (πρόσβαση 15/2/2017)

Sandahl J., Ingemann Parby J., "Taking the Museum to the streets", Museums and the Web 2011, The annual conference of Museums and the Web, Philadelphia USA, April 6-9, 2011 http://www.museumsandtheweb.com/mw2011/papers/taking_the_museum_to_the_streets (πρόσβαση 15/3/2017)

Wanda Strauven, "Touching The Screen", Conference program, University of Oslo, April 28, 2015. <http://www.hf.uio.no/ifikk/english/research/news-and-events/events/conferences/2015/touching-the-screen-program-folder-new.pdf> (πρόσβαση 15/01/2017)

«Οι νέες Τεχνολογίες στα Μουσεία, Σύγχρονες Τάσεις και Αντιλήψεις», Ελληνική Ομοσπονδία Σωματείων Φίλων των Μουσείων (ΕΟΣΦΙΜ), Πολεμικό Μουσείο Αθηνών 16 Ιουνίου, 2007 <http://www.heritage-museums.com/gr/attachments/article/359/praktika.pdf> (πρόσβαση 01/3/2017)

Βενετσιάνου Όλγα., "The screen as architecture", Presentation in Conference "Transilient boundaries in/of architecture", University of Edinburgh, UK, March, 2009

Μπούνια, Α. (2002). *Τα πολυμέσα ως ερμηνευτικά εργαλεία στα ελληνικά μουσεία: γενικές αρχές και προβληματισμοί*, Δημερίδα του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας (Τ.Π.Τ.Ε) Πανεπιστημίου Αιγαίου με τίτλο «Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες», διαθέσιμο στο http://www.makebelieve.gr/mr/teaching/UoAMS/papers/Bounia_museology02.pdf, (πρόσβαση 06/11/2016)

Μπουρδάκης, Β., Χαρίτος, Δ., Πεχλιβανίδου, Α., Κάβουρας, Μ., "Time-Based Media as a means to enhance spatial environmental perception: Teaching case studies in Greece", Πρακτικά του 19^{ου} Διεθνούς Συνεδρίου eCAADe για την εκπαίδευση αρχιτεκτόνων σε υπολογιστές, Ελσίνκι, 2001

Ρούσσου, Μ. «Ο ρόλος της διαδραστικότητας στη διαμόρφωση της άτυπης εκπαιδευτικής εμπειρίας», 2ο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας «Η τεχνολογία στην υπηρεσία της πολιτισμικής κληρονομιάς. Διαχείριση – Εκπαίδευση – Επικοινωνία», 2004, διαθέσιμο στο http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf (πρόσβαση 16/12/2016)

[Συγγράμματα διαθέσιμα στο διαδίκτυο]

Hein, G. (1995), *The Constructivist Museum*, http://www.billabbie.com/fieldtrips/1b_Hein1995_ConstructivistMuseum.pdf, (πρόσβαση 15/5/2016)

Μάντζιου Λ. *Αρχιτεκτονικός Σχεδιασμός Δημόσιου Συγκροτήματος, Το Αστικό Μουσείο*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα, Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, διαθέσιμο στο: <https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/5905/1/Book%20mantziou-KOY.pdf> (πρόσβαση 02/04/2016)

Μάσχα, Εύχ. (2015). *Πολιτισμική διαχείριση, τοπικές κοινωνίες και βιώσιμη ανάπτυξη στην Ελλάδα την εποχή της κρίσης*, [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα, Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/2394> (πρόσβαση 24/10/2016)

Μούλιου Μ. (2015) *Το μουσείο ως ποιότητα, εμπειρία, αστικό σύμβολο και ήπια δύναμη*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα, Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/2388> (πρόσβαση 08/02/2017)

Νικονάνου Ν., Μπούνια Α., Φιλίππουπολίτη Α., Χουρμουζιάδη Α., Παννούτσου Ν., 2015. *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα, Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/712> (πρόσβαση 19/10/2016)

Οικονόμου, Μ. (2004). *Νέες Τεχνολογίες και Μουσεία: εργαλείο, τροχοπέδη ή συρμός;*, International Scientific Electronic Journal, διαθέσιμο στο http://www.makebelieve.gr/mr/teaching/UoA-MS/papers/EconomouMaria_2004.pdf (πρόσβαση 15/5/2016)

Πούλιος, Ι., Αλιβιζάτου, Μ., Αραμπατζής, Γ., Γιαννακίδης, Α., Καραχάλης, Ν., Μάσχα, Ε., Μούλιου, Μ., Παπαδάκη, Μ., Προσύλης, Χ., Τουλούπα, Σ. (2015). *Οι ψηφιακές τεχνολογίες ως εργαλεία στη διάθεση της τοπικής κοινωνίας*. [Κεφάλαιο Συγγράμματος] *Πολιτισμική διαχείριση, τοπική κοινωνία και βιώσιμη ανάπτυξη*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα, Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. κεφ 8. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/2392> (πρόσβαση 19/3/2017)

[Άρθρα/Δοκίμια]

Falk, J, Dierking, L. (eds).(1995), «Public Institutions for Personal Learning; Understanding the Long Term Impact of Museums», *American Association of Museums*, Washington, DC

Hillier, B., Tzortzi, K. (2012). «Space syntax: Η γλώσσα του μουσειακού χώρου», Sh. Macdonald (επιμ.) *Μουσείο και Μουσειακές Σπουδές*. Ένας πλήρης οδηγός. Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς, [με πρόσκληση (invited chapter)], 395/420

- Keene Suzanne, (2004), "The future of the museum in the digital age", *ICOM News*, Τόμος 57, Τεύχος 3
- Macdonald S. (2007), "Interconnecting: museum visiting and exhibition design", *CoDesign*, 3:1, 149/162, <https://www.york.ac.uk/media/sociology/interconnecting.pdf> (πρόσβαση 15/3/2017)
- Saggio Antonino, *New Subjectivity: architecture between Communication and Information*, http://www.ntua.gr/archtech/forum/post2006interaction/saggio_digital_real/digital%20%20real.htm [πρόσβαση 15/03/2016]
- Saggio, Antonino, (2005), «Interactivity at the Centre of Avant-Garde Architectural Research», *AD Architectural Design*, issue 4D Space: Interactive Architecture, Vol 75, Issue 1, 23/25
- Βενετσιάνου Όλγα.,(2010), «Η ένταξη της οθόνης στον αστικό ιστό», *Αρχιτέκτονες*, Ψηφιακές χωρικές επεκτάσεις, ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, Τεύχος 81, 42/43
- Πιαννούδης Σ.,(2010), «Κατασκευάζοντας τον δημόσιο χώρο στο ψηφιακό παράδειγμα», *Αρχιτέκτονες*, Ψηφιακές χωρικές επεκτάσεις, ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, Τεύχος 81, 30/32
- Πιαννούτσου Ν., Μπούνια Α., Ρούσσου Μ., Αβούρης Ν. ,(2011), «Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού», *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, Τόμ.4, Αρ.1-3, <http://earthlab.uoi.gr/thete/index.php/thete/article/view/112> (πρόσβαση 15/6/2016)
- Ευγενία-Ξένια Βαφειάδου, (2015), «Τα μουσεία στη ψηφιακή εποχή: ο ρόλος της ψηφιακής τεχνολογίας στη μουσειακή μάθηση», *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, Τομ.2015, Αρ.1, <http://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/edusc/article/view/164> (πρόσβαση 05/3/2017)
- Τάκης Χ. Ζενέτος, (1974), «Ηλεκτρονική Πολεοδομία», *Αρχιτεκτονικά Θέματα* 8, 122/135
- Ψυχογιού Δ.,(2010), «Υβριδικά περιβάλλοντα ως εργαλεία διαχείρισης της επισκεψιμότητας», *Αρχιτέκτονες*, Ψηφιακές χωρικές επεκτάσεις, ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, Τεύχος 81, 33/35

[Διατριβές / Εργασίες]

- Parthenios P. (2005). Doctoral thesis. Spiro N. Pollalis. "Conceptual Design Tools for Architects". Harvard Design School
- Ανδρέου, Ιωάννα. (2006). Διπλωματική εργασία. "Οι παραδοσιακές και ψηφιακές υπηρεσίες στις βιβλιοθήκες, στα αρχεία και στα μουσεία". Αθήνα: Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.
- Μανδουλίδου Ε. (2014). Διδακτορική διατριβή. «Αρχιτεκτονικός σχεδιασμός και Νέες τεχνολογίες, από την αναλογική διαδικασία στην ψηφιακή επεξεργασία», Πολυτεχνική Σχολή Ξάνθης, Τμήμα Αρχ. Μηχανικών

[Ιστοσελίδες]

- <http://www.deakin.edu.au/about-deakin/people/andrea-witcomb> (πρόσβαση 15/3/2017)
- http://archives.icom.museum/hist_def_eng.html (πρόσβαση 12/11/2016)
- <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/> (πρόσβαση 02/12/2016)
- <http://samirbhowmik.cc/2014/06/15/memi-2014-cooper-hewitt-smithso>

nian-design-museum/ (πρόσβαση 04/01/2017)

<https://www.dezeen.com/2014/12/12/cooper-hewitt-smithsonian-design-museum-new-york-reopens/> (πρόσβαση 08/01/2017)

<http://mw2015.museumsandtheweb.com/paper/strategies-against-architecture-interactive-media-and-transformative-technology-at-cooper-hewitt/>(πρόσβαση 12/11/2016)

<https://www.cooperhewitt.org/events/current-exhibitions/using-the-pen/> (πρόσβαση 15/3/2017)

<https://siarchives.si.edu/history/cooper-hewitt-national-design-museum> (πρόσβαση 08/05/2017)

http://www.britishmuseum.org/about_us/the_museums_story/architecture.aspx

<http://www.fosterandpartners.com/projects/great-court-at-the-british-museum/>(πρόσβαση 15/3/2017)

https://www.britishmuseum.org/pdf/The_Green_Brain_A_Preliminary_Report_APPROVED_November_2015.pdf (πρόσβαση 15/3/2017)

<https://www.dezeen.com/2015/03/06/dubai-museum-of-the-future-innovation-design-oval-shaped/> (πρόσβαση 12/11/2016)

<http://museumofthefuture.ae/> (πρόσβαση 11/05/2017)

<http://www.ideeundklang.com/audio/en/work/exhibitions/motf16.html>

<http://museum.governmentsummit.org/2015/> (πρόσβαση 12/11/2016)

<https://cphmuseum.kk.dk/en/indhold/home> (πρόσβαση 15/3/2017)

<http://samirbhowmik.cc/2013/05/06/the-museum-of-copenhagen-beyond-the-wall-redefining-the-city-museum-via-digital-technologies-community-participation/> (πρόσβαση 07/05/2017)

<http://www.archdaily.com/788076/tate-modern-switch-house-herzog-and-de-meuron> (πρόσβαση 17/04/2017)

<http://hbswk.hbs.edu/item/tates-digital-makeover-transforms-the-traditional-museum> (πρόσβαση 07/05/2017)

<http://www.tate.org.uk/about/projects/tate-modern-project> (πρόσβαση 12/11/2016)

<http://www.digitalavmagazine.com/2015/11/24/timeline-of-modern-art-sistema-digital-e-interactivo-para-experimentar-el-arte-en-la-tate-modern/?lang=en> (πρόσβαση 13/04/2017)

https://en.wikipedia.org/wiki/Cleveland_Museum_of_Art (πρόσβαση 12/11/2016)

<http://www.plato-academy.gr/museum> (πρόσβαση 07/05/2017)

<http://www.chessexperience.eu/j/project/foreword.html> (πρόσβαση 13/04/2017)

<http://www.ysma.gr/%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9-%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AC-%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%AC%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1> (πρόσβαση 13/04/2017)

<http://www.tegeamuseum.gr/el-gr/%CF%84%CE%BF%CE%B-C%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%AF%CE%B-F/%CE%B5%CE%BE%CE%BF%CF%80%CE%B-B%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82.aspx> (πρόσβαση 28/04/2017)

