



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
«Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές
Τεχνολογίες»

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	To Digital Storytelling στα Εικονικά Μουσεία Digital Storytelling in Virtual Museums
Όνοματεπώνυμο Φοιτήτριας	Αικατερίνη Κωστάκη
Πατρώνυμο	Ιωάννης
Αριθμός Μητρώου	ΨΠΟΛ20041
Επιβλέπουσα	Κακουλίδου Αλίκη, Διδάσκουσα ΠΜΣ

Ημερομηνία Παράδοσης **Ιούνιος 2024**

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

(υπογραφή)

Κακουλίδου Αλίκη
Διδάσκουσα ΠΜΣ

(υπογραφή)

Βέργαδος Δημήτριος
Καθηγητής

(υπογραφή)

Κοτσώνης Ιωάννης
Διδάσκων ΠΜΣ

Ευχαριστήριο Σημείωμα

Η συλλογή ιστοριών και αφηγήσεων ήταν πάντα το αγαπημένο χόμπι της γράφουσας. Έτσι, το να αξιοποιηθεί η αγάπη αυτή στην επιλογή του θέματος της διπλωματικής εργασίας, ήταν κάτι φυσικό. Με αφορμή την επίσης μεγάλη αγάπη για τους μουσειακούς χώρους και τις γνώσεις από τις σπουδές στον χώρο της Αρχαιολογίας και της Ιστορίας της Τέχνης, αναρωτιόμουν πώς αυτά τα δύο μπορούν να συνδυαστούν. Το ερώτημα δεν άργησε να απαντηθεί, αφού στον χώρο του πολιτισμού οι οργανισμοί που αποτελούν τα κατεξοχήν κέντρα παραγωγής αφηγήσεων είναι τα μουσεία, τα οποία στη σύγχρονη εποχή μπορούν να έχουν, πέρα από φυσική, και ψηφιακή παρουσία. Και στον ψηφιακό κόσμο τα μέσα που υπάρχουν για τη διήγηση μεγάλων ή μη αφηγήσεων είναι ενισχυμένα.

Το ταξίδι της συγγραφής του παρόντος πονήματος ήταν περιπετειώδες και αρκετά απαιτητικό. Θα ήθελα λοιπόν να ευχαριστήσω θερμά τα άτομα που με ενέπνευσαν και με στήριξαν σε αυτό. Καταρχάς την επιβλέπουσα καθηγήτρια Αλίκη Κακουλίδου, η οποία με ενθάρρυνε και με βοήθησε με τις γνώσεις και με την καθοδήγησή της να προχωράω και να συμμαζεύω το μυαλό μου, όταν αυτό ξέφευγε και σκόρπιζε σε πολλές κατευθύνσεις. Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω τον κ. Δημήτριο Βέργαδο και τον κ. Ιωάννη Κοτσώνη, που δέχτηκαν να είναι μέλη της τριμελούς εξεταστικής επιτροπής.

Πολύ σημαντική ήταν και η καθοδήγηση που έλαβα από την κ. Σοφία Κομποτιάτη, μουσικολόγο και Υπεύθυνη του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της Εθνικής Λυρικής Σκηνής. Η συζήτηση μαζί της ήταν διαφωτιστική και οι συμβουλές της μου έδειξαν την κατεύθυνση προς την οποία έπρεπε να δουλέψω. Την ευχαριστώ πολύ για τον χρόνο και τη στήριξή της. Ήταν χαρά μου να εξετάσω ένα εικονικό μουσείο που με βοήθησε πολύ να γνωρίσω τον δαιδαλώδη κόσμο του μοναδικού λυρικού θεάτρου της χώρας.

Φυσικά, δε θα μπορούσα να ξεχάσω να ευχαριστήσω τους ανθρώπους που πάντα ακούν τις ιστορίες μου, και τις ιστορίες για το παρόν πόνημα, με υπομονή και κατανόηση, με εμπιστοσύνη σε μένα και ενθάρρυνση: την οικογένειά μου, στην οποία είμαι ευγνώμων για όλα αυτά. Δε θα μπορούσα επίσης να ξεχάσω τον φιλικό μου κύκλο, που υπήρξε μεγάλος αρωγός σε όλη αυτή την προσπάθεια και φάρος στο ταξίδι, τόσο με τις γνώσεις όσο και με την απεριόριστη στήριξή του.

Πίνακας Περιεχομένων

Ευχαριστήριο Σημείωμα	3
Περίληψη	5
Abstract	5
Κατάλογος Εικόνων	6
Συντομογραφίες & Ακρωνύμια	6
1. Εισαγωγή	7
2. Digital Storytelling	8
2.1 Ιστορία ή Αφήγηση: αποσαφηνίζοντας κάποιες βασικές έννοιες	8
2.1.1 Η συμβολή της Αφηγηματολογίας	8
2.2 Storytelling: μία πολυεπίπεδη προσέγγιση	10
2.3 Το Digital Storytelling	12
2.3.1 Η εξέλιξη του Digital Storytelling	14
2.3.2 Η αξιοποίηση του Digital Storytelling σε άλλους τομείς	15
3. Digital Storytelling και Εικονικά Μουσεία	15
3.1 Τι είναι το Μουσείο;	15
3.2 Το μουσείο μέσα στον χρόνο.	16
3.3 Το μουσείο έξω από τα όρια του αναλογικού κόσμου	18
3.4 Εικονικά μουσεία: Προκλήσεις και προοπτικές.	20
3.5 Η αξιοποίηση του Digital Storytelling στα εικονικά μουσεία.	22
3.5.1 Δημιουργώντας την εμπειρία.	23
3.5.2 Μεταδίδοντας ψηφιακές αφηγήσεις μέσα στο εικονικό μουσειακό περιβάλλον.	24
4. Περίπτωση Μελέτης: Το Digital Storytelling στο Εικονικό Εκπαιδευτικό μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής	27
4.1 Η Εθνική Λυρική Σκηνή: Τα βήματα στο χρόνο από τη γέννησή της ως σήμερα	27
4.2 Το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής	28
4.2.1 Η δομή του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της ΕΛΣ	29
4.3 Η αξιοποίηση στοιχείων Digital Storytelling στο Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της ΕΛΣ.	30
4.4 Παρουσίαση Προτάσεων	32
4.4.1 Πρόταση δημιουργίας εικονικής έκθεσης: «Εθνική Λυρική Σκηνή: Βήματα στον Χρόνο»	32
4.4.2 Κάποιες ακόμα προτάσεις	38
4.4.3 Σκιαγραφώντας το κοινό	42
5. Συμπεράσματα	43
Παράρτημα	45
Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία	49
Ξενόγλωσσες Πηγές	51
Σύνδεσμοι	57

Περίληψη

Το Digital Storytelling, η τέχνη δηλαδή της μετάδοσης αφηγήσεων επενδεδυμένης με ψηφιακά μέσα, και τα εικονικά μουσεία έχουν αναδειχθεί σε σημαντικούς φορείς ανάδειξης, διατήρησης και επικοινωνίας της πολιτιστικής κληρονομιάς. Το Digital Storytelling μπορεί να δημιουργήσει μία μοναδική εμπειρία για το κοινό, παράλληλα με την αξιοποίηση των σύγχρονων τεχνολογιών, που ολοένα εξελίσσονται, για να αναδειχθούν οι αφηγήσεις που υπάρχουν γύρω μας και που αποτελούν μέρος του ανθρώπινου βίου, και τον διαμορφώνουν, από τα αρχαία χρόνια ως σήμερα. Τα εικονικά μουσεία, από την άλλη πλευρά, έχουν φέρει επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με την υλική και άυλη πολιτιστική κληρονομιά, έχοντας επεκτείνει την πρόσβαση σε αυτήν πέρα από φυσικούς περιορισμούς, δίνοντας τη δυνατότητα σε άτομα από όλο τον κόσμο να εξερευνήσουν και να εκτιμήσουν πλήθος εκθεμάτων. Στο παρόν πόνημα, μέσα από μία πολυεπίπεδη προσέγγιση και ανάλυση του Digital Storytelling, αναδεικνύεται πώς αυτό μπορεί να ενταχθεί στο πρόγραμμα των εικονικών μουσείων, επικοινωνώντας το έργο τους και πώς η σύμπραξη αυτή ανοίγει νέους ορίζοντες, προσφέροντας καινοτόμους τρόπους ουσιαστικής σύνδεσης των ανθρώπων με τον πλούτο της συλλογικής μας πολιτιστικής και ιστορικής κληρονομιάς. Τα αποτελέσματα της παραπάνω έρευνας θα αξιοποιηθούν στην περίπτωση μελέτης, η οποία είναι το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής, τόσο με την εξέταση των χρήσεων του Digital Storytelling σε αυτό το εικονικό μουσειακό περιβάλλον, όσο και με την παρουσίαση προτάσεων για την περαιτέρω αξιοποίησή του.

Λέξεις – Κλειδιά: Digital storytelling, ψηφιακή αφήγηση, αφήγηση, εικονικό μουσείο, μουσείο, εικονική έκθεση.

Abstract

Digital Storytelling, the art of conveying narratives through digital media, and virtual museums have emerged as important vectors for the promotion, preservation and communication of cultural heritage. Digital Storytelling can create a unique experience for the audience, by utilizing modern technologies, which are constantly evolving, to highlight the narratives that exist around us and are part of human life, and shape it, from ancient times until today. Virtual museums, on the other hand, have revolutionized the way people interact with tangible and intangible cultural heritage, having expanded access to it beyond physical constraints, enabling people from all over the world to explore and appreciate a multitude of exhibits. This work, through a multilevel approach and analysis of Digital Storytelling, highlights how it can be integrated into the program of virtual museums, communicating their work and how this partnership opens new horizons, offering innovative ways of effectively connecting people with the richness of our collective cultural and historical heritage. The results of the above research will be utilized in the case study, which is about the Virtual Educational Museum of the Greek National Opera, both by examining the uses of Digital Storytelling in this virtual museum environment, and by presenting proposals for its further utilization.

Λέξεις – Κλειδιά: Digital storytelling, digital stories, narrative, virtual museum, museum, virtual exhibition.

Κατάλογος Εικόνων

- Εικόνα 1: Πώς το storytelling επιδρά στις εγκεφαλικές δομές. Πηγή: <https://blog.graduateadmissions.wvu.edu/the-summit-ahead/4-reasons-the-art-of-storytelling-is-essential-to-marketing-communications-professionals>
- Εικόνα 2: Στιγμιότυπο από το *Next Exit Performance*, του Dana Atchley. Πηγή: Lambert, 2010, σελ.ιv.
- Εικόνα 3: Cabinet of Curiosities του 17ου αι από τη Δανία. Πηγή: Gazi, 1999, σελ.39.
- Εικόνα 4: Άποψη του κτιρίου της Εθνικής Λυρικής Σκηνής στο ΚΠΙΣΝ. Το στιγμιότυπο ανακτήθηκε από <https://www.nationalopera.gr/kpispn> στις 6 Μαΐου 2024.
- Εικόνα 5: Αρχική σελίδα του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της ΕΛΣ. Το στιγμιότυπο ανακτήθηκε από <https://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/> στις 6 Μαΐου 2024.
- Εικόνα 6: Από την ενότητα «Ηλεκτρονική Πυξίδα» του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της Εθνικής Λυρικής Σκηνής. Το στιγμιότυπο ανακτήθηκε από: <https://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/ilektroniki-pyksida/> στις 6 Μαΐου 2024.
- Εικόνες 7,8: Storyboarding. Πρότυπο από το Canvas. Ονομασία προτύπου: Black White Grid Story Structure Storyboard.
- Εικόνα 9: Αρχική οθόνη της ιστοσελίδας της εφαρμογής Artsteps. Πηγή: <https://www.artsteps.com/>.
- Εικόνα 10: Άποψη του χώρου της εικονικής έκθεσης στο μενού Artsteps.
- Εικόνα 11: Η διαδικασία της επεξεργασίας ενός εκθέματος στο περιβάλλον Artsteps.
- Εικόνα 12: Μενού «Artifacts» κατά τη διαδικασία σχεδίασης της εικονικής έκθεσης.
- Εικόνα 13: Προτεινόμενη διαδρομή εντός του περιβάλλοντος της εικονικής έκθεσης.
- Εικόνα 14: Άποψη της εικονικής έκθεσης.
- Εικόνα 15: Η αρχική οθόνη της Εικονικής Περιήγησης στο Εικονικό Μουσείο της ΕΛΣ. Το στιγμιότυπο ανακτήθηκε από: <https://my.matterport.com/show/?m=ZkqJRpygkQt> στις 6 Μαΐου 2024.
- Εικόνα 16: Από την ιστοσελίδα του Oral History Project. Το στιγμιότυπο ανακτήθηκε από <https://www.operaamerica.org/programs/events/oral-history-project/> στις 6 Μαΐου 2024.
- Εικόνα 17: Τμήμα από την ενότητα «In Conversation with Philip Glass». Το στιγμιότυπο ανακτήθηκε από: <https://www.thesembrich.org/online/glass> στις 6 Μαΐου 2024.
- Εικόνα 18: Στιγμιότυπο από την εικονική έκθεση «GIORGIO STREHLER ALLA SCALA. Il soffio del vero poetico». Ανακτήθηκε από: <https://www.museoscala.org/it/mostre/giorgio-strehler-alla-scala-il-soffio-del-vero-poetico.html> στις 6 Μαΐου 2024.

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

- ΑμεΑ: Άτομα με Αναπηρία
- ΔΕ: Διπλωματική Εργασία
- ΕΛΣ: Εθνική Λυρική Σκηνή
- ΚΠΙΣΝ: Κέντρο Πολιτισμού Ίδρυμα Στ.Νιάρχος
- AR: Augmented Reality/ Επαυξημένη Πραγματικότητα
- DS: Digital Storytelling
- ICOM: International Council of Museums
- VR: Virtual Reality/ Εικονική πραγματικότητα

1. Εισαγωγή

Η διπλωματική εργασία με τίτλο «Το Digital Storytelling στα Εικονικά Μουσεία» συντάχθηκε στα πλαίσια του ΠΜΣ «Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT Και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες». Στόχος είναι η διερεύνηση της χρήσης του Digital Storytelling στα εικονικά μουσεία και του πώς η σύμπραξη αυτή μπορεί να τα βοηθήσει να επιτελέσουν τις νέες τους λειτουργίες και τον σκοπό τους στον ψηφιακό (και όχι μόνο) κόσμο, σε ένα περιβάλλον που διαρκώς αλλάζει και εξελίσσεται, ανάλογα με τις νέες ανάγκες ή με τις προκλήσεις που προκύπτουν.

«Μέσω της αφήγησης κατασκευάζουμε, ανακατασκευάζουμε και με κάποιους τρόπους επινοούμε ξανά το χθές και το αύριο», υποστηρίζει ο Jerome Bruner (Bruner, 2009, σελ. 146). Οι αφηγήσεις και οι ιστορίες βρίσκονται παντού γύρω μας, μας βοηθούν να κατανοήσουμε τον κόσμο που μας περιβάλλει και παράλληλα να τον (επανα)δημιουργήσουμε. Από την αρχαιότητα ως σήμερα αξιοποιούνται με πολλούς τρόπους και μεταδίδονται με τα μέσα κάθε εποχής. Είναι συνεπώς ένα σημαντικό συστατικό του ανθρώπινου πολιτισμού, το οποίο στη σημερινή εποχή αρχίζει και συνυφαίνεται με την ψηφιακή τεχνολογία, για να διαδοθεί και να εξελιχθεί. Οι οσμώσεις αυτές οδήγησαν στο να δημιουργηθεί το «Digital Storytelling», δηλαδή η μετάδοση αφηγήσεων με ψηφιακά μέσα.

Μέσα από μία ανασκόπηση της ελληνικής και διεθνούς βιβλιογραφίας, φανερώνεται η πολλαπλότητα των όρων που περιστρέφονται γύρω από το Digital Storytelling, οι διαφορετικές αποδόσεις στην ελληνική μετάφραση και οι συσχετίσεις που υπάρχουν μεταξύ των ατόμων που το μελετούν από την πλευρά των ανθρωπιστικών επιστημών και των ατόμων που το εξετάζουν από την πλευρά των νέων τεχνολογιών. Στο δεύτερο κεφάλαιο του παρόντος πονήματος θα γίνει μία προσπάθεια, μέσα από ένα βιβλιογραφικό ταξίδι, που ξεκίνησε από τον κόσμο των ανθρωπιστικών επιστημών, από το παρελθόν και έφτασε ως το σήμερα στον κόσμο των ψηφιακών τεχνολογιών, να αναδειχθεί πώς η μετάδοση αφηγήσεων πέρασε από την αναλογική της μορφή στην ψηφιακή, τι σημαίνει αυτό για τις αφηγήσεις και τον τρόπο μετάδοσής τους, και με ποιον τρόπο αξιοποιείται σε άλλους κλάδους. Θα επιχειρηθεί επίσης να δοθούν ορισμοί και τρόποι απόδοσης όρων στα ελληνικά, μέσα από τη συνεξέταση δεδομένων της επιστήμης της Αφηγηματολογίας, στην οποία αφιερώνεται επίσης μία ενότητα, και των ψηφιακών τεχνολογιών. Για αυτόν τον σκοπό επιστρατεύτηκε ένας μεγάλος όγκος βιβλιογραφίας, από όλες τις επιστήμες.

Λόγω του ό,τι στόχος της εργασίας είναι να αναδείξει τη χρήση και τη χρησιμότητα του Digital Storytelling στα εικονικά μουσεία, ο κύριος όγκος της βιβλιογραφίας θα αφορά αυτό το ζήτημα. Στο τρίτο κεφάλαιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας θα παρουσιαστεί η εξέλιξη του θεσμού του μουσείου, με μία ανάλογη πορεία εξέτασης με αυτή του προηγούμενου κεφαλαίου, δηλαδή από τα αρχαία χρόνια έως σήμερα, και από το πώς ξεκίνησε από τον αναλογικό κόσμο και πώς σταδιακά περνά (και) στον ψηφιακό κόσμο. Κύριο ζητούμενο είναι το πώς η διήγηση αφηγήσεων με ψηφιακά μέσα μπορεί να αξιοποιηθεί πολυεπίπεδα στο μουσειολογικό πρόγραμμα, πάντα σε συνάφεια με την ταυτότητα που αποκτούν τα μουσεία, εικονικά ή μη, στον 21ο αι και τις προκλήσεις που καλούνται να αντιμετωπίσουν. Επίσης θα αναλυθούν και τα τεχνολογικά μέσα που μπορούν να αξιοποιηθούν.

Στο τέταρτο κεφάλαιο αναπτύσσεται η μελέτη περίπτωσης, με κεντρικό αντικείμενο έρευνας να είναι το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής. Θα παρουσιαστεί μία σύντομη ανασκόπηση της ιστορίας του θεσμού της Εθνικής Λυρικής Σκηνής και του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της, το πώς αξιοποιείται ήδη το Digital Storytelling στο πρόγραμμά του και στην τελευταία ενότητα θα γίνουν κάποιες προτάσεις αξιοποίησής του, που θα προκύψουν από συνεκτίμηση των αναγκών του Μουσείου, σε συνδυασμό με αντίστοιχα έργα από άλλα εικονικά μουσεία και πολιτιστικούς οργανισμούς. Θα παρουσιαστεί ακόμα και μία πρόταση δημιουργίας μίας εικονικής έκθεσης, με βάση το υλικό του Μουσείου.

Το τελευταίο κεφάλαιο της διπλωματικής εργασίας θα είναι αφιερωμένο στην επισκόπηση των όσων αναφέρθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια. Θα παρατεθούν επίσης και τα συμπεράσματα που προέκυψαν από αυτό το ερευνητικό ταξίδι.

2. Digital Storytelling

2.1 Ιστορία ή Αφήγηση: αποσαφηνίζοντας κάποιες βασικές έννοιες

Οι ιστορίες, σύμφωνα με την N.L.Stein (1982), είναι μία από τις αρχαιότερες μορφές λογοτεχνικής έκφρασης που γνωρίζουμε, για αυτό και χρησιμοποιήθηκε διαχρονικά από διαφορετικούς πολιτισμούς ως μέσο μετάδοσης, πολλάκις με προφορική απόδοση, πληροφοριών του παρελθόντος τους και διατήρησης της μνήμης. Οι λειτουργίες των ιστοριών φυσικά δεν περιορίζονται σε αυτό, αφού είναι απαραίτητες για τη μετάδοση των κοινωνικών κωδίκων, αξιών και αρμοζόντων συμπεριφορών, για να διασκεδάσουν και για να διδάξουν. Επιπροσθέτως υπήρξαν κατά τα προϊστορικά χρόνια μέσα επικοινωνίας απαραίτητων πληροφοριών για την επιβίωση του ανθρώπινου είδους, σαν δεξαμενές κοινής γνώσης (Austin, 2010, σελ. ix, 6).

Ετυμολογικά η λέξη «ιστορία» προέρχεται από τη λέξη «ἴστωρ», του ρήματος «οἶδα», που σημαίνει μάρτυρας, υπό την έννοια του ατόμου που γνωρίζει κάτι. Το να δοθεί ένας ορισμός στη λέξη δεν είναι μία απλή υπόθεση, ειδικότερα στις λατινογενείς γλώσσες και στα ελληνικά, αφού μπορεί να αναφέρεται: α) στην ανθρωπιστική επιστήμη που σκοπό έχει τη συστηματική μελέτη του παρελθόντος και την επιστημονική προσπάθεια ερμηνείας του, την έρευνα των πράξεων των ανθρώπων, όπως έγραψε και ο Ηρόδοτος («τὰ γενόμενα ἐξ ἀνθρώπων») στο προοίμιο του έργου του «Ιστορία», β) στο αντικείμενο της έρευνας, αυτό δηλαδή που έπραξαν οι άνθρωποι ή γ) σε μια σειρά γεγονότων η οποία παρουσιάζεται γραπτά ή προφορικά (Λε Γκοφ, 1998, σελ.147-149). Αναφορικά με την τελευταία έννοια, τα γεγονότα μπορεί να είναι αληθινά ή φανταστικά, να βασίζονται δηλαδή στην ιστορική πραγματικότητα ή σε έναν μύθο.¹ Οι όροι «ιστορία» (story) και «αφήγηση» (narrative) χρησιμοποιούνται συχνά εναλλακτικά στην καθομιλουμένη (Polletta, 2011), με περιεχόμενο που φαίνεται εν πολλοίς να συμπίπτει. Εντούτοις μια πιο προσεκτική ανάλυση αποκαλύπτει τις λεπτές διακρίσεις που υφίστανται μεταξύ των δύο εννοιών.

2.1.1 Η συμβολή της Αφηγηματολογίας

Για αυτή την ανάλυση τα απαραίτητα εργαλεία μπορεί να δώσει η επιστήμη της Αφηγηματολογίας (Narratology), δηλαδή «της θεωρίας που εξετάζει τη φύση, τη μορφή και τη λειτουργία μιας αφήγησης [ανεξάρτητα από το μέσο(ν) της αναπαράστασης] και προσπαθεί να διαγράψει τον χαρακτήρα της αφηγηματικής ικανότητας» (Φαρίνου Μαλαματάρη, 2022, σελ.34). Αντικείμενό της είναι η αφήγηση και έχει ως σκοπό να δείξει ότι αυτό δεν είναι φυσικό αλλά τεχνητό (Τζιόβας, 2002). Η αιτία που οδήγησε στην ανάδειξή της σε αυτόνομο κλάδο ήταν το ό,τι η λογοτεχνία δανειζόταν τα επιστημονικά εργαλεία και τις κατηγορίες άλλων επιστημών για τη μελέτη των λογοτεχνικών κειμένων, παρακάμπτοντας την κειμενικότητα, που είναι το «εγγενές υλικό της κατασκευής τους» (Τζούμα, 1997, σελ.20).

Προσπάθειες θεωρητικής τεκμηρίωσης και ορισμού της αφήγησης και των γενικότερων ζητημάτων που απασχολούν τον συγκεκριμένο επιστημονικό κλάδο στα νεότερα χρόνια εντοπίζονται ήδη στα γραπτά του Πλάτωνα, πιο συγκεκριμένα στα βιβλία της Πολιτείας (394b), όπου επιχειρείται η διάκριση μεταξύ ανάμεσα στη διήγηση και η μίμηση (Γιάννου, 2012). Ο μαθητής του, Αριστοτέλης, προχωρά σε αντίστοιχες αναλύσεις στο έργο του *Ποιητικά* (1447a-1447b), στο οποίο δίνει τον ορισμό της αφήγησης, αναφέρει τα συστατικά στοιχεία της, ορίζει ποια απαιτούνται για ένα επιτυχημένο αποτέλεσμα και προχωρά παράλληλα σε κατηγοριοποίηση των αφηγηματικών έργων.

Προχωρώντας σε πιο σύγχρονες προσεγγίσεις, σημαντική για τη δημιουργία του επιστημονικού κλάδου της αφηγηματολογίας ήταν η συμβολή των Ρώσων φορμαλιστών (1915-1930), προεξέχοντος του Vladimir Propp². Μέσα από αυτό το κίνημα εμφανίζεται πρώτη φορά οργανωμένα μία νέα αντίληψη για τον τρόπο προσέγγισης των λογοτεχνικών κειμένων (Τζούμα,

¹Για περισσότερες λεπτομέρειες αναφορικά με τη διάκριση των εννοιών της λέξης βλ. Λε Γκοφ, 1998, σελ. 147-148.

²Ο Propp μελέτησε εκατό ρωσικά μαγικά παραμύθια και επικεντρώθηκε στην έννοια της λειτουργίας (function) και των δρώντων προσώπων (Herman, 2005). Συγκεκριμένα διέκρινε 31 λειτουργίες, που αναπαράγονται στα ρωσικά παραδοσιακά υπερφυσικά παραμύθια και είναι αμετάβλητες, σε αντίθεση με τα δρώντα πρόσωπα, που μεταβάλλονται ανά παραμύθι.

1997). Το ενδιαφέρον τους εστιάζεται στο εσωτερικό των κειμένων και στα στοιχεία που τους δίνουν συνοχή. Ασχολήθηκαν κυρίως με την ανάπτυξη στυλιστικών μοντέλων για ένα ευρύ φάσμα μορφών πρόζας, στα οποία συμπεριλαμβάνονταν όλα τα αφηγηματικά είδη (Herman, 2005). Όπως αναφέρει η Άννα Τζούμα στο βιβλίο της *Εισαγωγή στην Αφηγηματολογία* (2002, σελ.24) «επεξεργάζονται έτσι μια σειρά μεταγλώσσας, ένα σύνολο εννοιών ακριβείας, όπως δομή, τέχνασμα, δεσπόζουσα, κατασκευαστική αρχή, λειτουργία, σύστημα, σειρά, μύθος, ιστορία, ανοικείωση, αυτοματισμός κτλ, τις οποίες χρησιμοποιούν με συνέπεια προκειμένου να διατυπώσουν τα λειτουργικά χαρακτηριστικά των λογοτεχνικών κειμένων».

Η Αφηγηματολογία αρχίζει να αναπτύσσεται ως αυτόνομος επιστημονικός κλάδος τη δεκαετία του 1960, στην περιοχή της Γαλλίας και επηρεάζεται έντονα από τον γαλλικό δομισμό, το θεωρητικό ρεύμα που κυριαρχεί στην επιστήμη της γλωσσολογίας εκείνη την περίοδο³ (Καψωμένος, 2011). Από τον δομισμό και τη δομική γλωσσολογία ο νέος επιστημονικός κλάδος δανείζεται την έννοια του συστήματος. Σε αυτά τα πρώιμα χρόνια της αφηγηματολογίας το ενδιαφέρον στρεφόταν κυρίως στο τι κοινό έχουν όλες οι αφηγήσεις αλλά και ποια είναι τα στοιχεία που τις κάνουν να διαφέρουν (Prince, 2008). Σε σημαντικούς διανοητές για την ανάπτυξη του κλάδου αναδεικνύονται οι Percy Lubbock, Wayne Booth, Roland Barthes, Gérard Genette και Tzvetan Todorov⁴. Ο Roland Barthes μελέτησε τη δομή των αφηγημάτων, καθώς και το ρόλο του δημιουργού τους. Στο δοκίμιό του «Εισαγωγή στη δομική ανάλυση των αφηγημάτων» επιχειρεί τη δημιουργία μιας «θεωρίας», υπό την έννοια του υποδείγματος περιγραφής, για την ταξινόμηση και την περιγραφή της «απειρίας των αφηγημάτων», αξιοποιώντας ως υπόδειγμα τη γλωσσολογία και ξεκινώντας την ανάλυσή του από την «τελευταία ενότητα με την οποία [η γλωσσολογία] θεωρεί ότι δικαιούται να ασχοληθεί», δηλαδή τη φράση (Barthes, 2019), και συγκρίνοντας τη δομή της με αυτή μιας μεγαλύτερης αφήγησης. Ο Gerard Genette υποστήριξε ότι η αφήγηση χαρακτηρίζεται από το περιεχόμενο της και όρισε την αφήγηση ως το σημαίνον, δηλαδή τον αφηγηματικό λόγο, το αφηγηματικό κείμενο, διαχωρίζοντάς τον από τον όρο «ιστορία» (Herman, 2005, σελ.19), ο οποίος θα αναλυθεί παρακάτω. Παράλληλα οι προβληματισμοί της αφηγηματολογίας επηρεάζονται την ίδια περίοδο από τον μαρξισμό και την κοινωνιολογική παράδοση του Althusser και του κύκλου του (Καψωμένος, 2011).

Στις θεωρητικές αναζητήσεις της Αφηγηματολογίας προς τα τέλη του 20ου αι το ενδιαφέρον στρέφεται καταρχάς προς τη δυναμική της χρονικότητας, η οποία παραμεριζόταν από την αιτιακή σύνδεση των δρωμένων, το κύριο σημείο αναφοράς των δομιστών. Μετά το 1990 η Αφηγηματολογία ερευνά κάθε είδους αφήγηση, είναι διεπιστημονική, και πιο ανοιχτή στην επιρροή θεωρητικών ρευμάτων (Αρετάκη, 2013), κυρίως μετά την επίδραση που δέχθηκε από τις ιδέες της μεταμοντέρνας συνθήκης⁵, σύμφωνα με τις θεωρητικές αρχές της οποίας η αφήγηση παύει να είναι πλέον απλώς το μέσο μετάδοσης της γνώσης και αναδεικνύεται στο κύριο συστατικό της γνώσης, αφού τα πάντα συνιστούν αφηγήσεις (Τζιόβας, 2002, σελ.249). Έτσι έρχεται στο προσκήνιο η πιο προσωπική αφήγηση και προάγεται η πολυπαραγοντικότητα (Sylaiou & Dafiotis, 2020). Λόγω της επιρροής αυτή αμφισβητείται και η πλοκή ως αφηγηματική δομή.

«Αν κάτι μοιράζονται οι διάφοροι μελετητές της αφήγησης... είναι η διάκριση που υποβαθρώνει κάθε σχεδόν αφηγηματική θεωρία: αυτή ανάμεσα στην ιστορία (fabula, histoire, story)-μια ακολουθία πράξεων που νοούνται ανεξάρτητα από τη ρηματική τους έκφραση-και στην αφήγηση (sjuzhet, discours, discourse)», σημείωσε ο Jonathan Culler στο άρθρο του «Fabula and Sjuzhet in the Analysis of Narrative: Some American Discussions» (1980, σελ.28). Η έννοια της ιστορίας, σε αντιδιαστολή με την έννοια της αφήγησης, περιλαμβάνει το περιεχόμενο μιας δομημένης αλληλουχίας γεγονότων ή εμπειριών σε ορισμένο χώρο και χρόνο, που αποτελούν το ουσιαστικό υπόστρωμα της αφήγησης και πραγματώνονται από κάποιους φορείς, τους χαρακτήρες (Φαρίνου Μαλαματάρη, 2022). Οι χαρακτήρες, οι οποίοι δρουν με ελεύθερη βούληση, έχουν διαμορφώσει

³ Δομισμός είναι το σύστημα θεωριών, το οποίο αναπτύχθηκε στις πρώτες δεκαετίες του 20ου αι, σύμφωνα με το οποίο η δομή της γλώσσας βασίζεται στη σύνδεση ανάμεσα στο «σημαίνον» (τη λέξη που περιγράφει και καταδεικνύει ένα αντικείμενο) και το «σημαινόμενο» (την έννοια που περιγράφεται), η οποία είναι αυθαίρετη και αμφιμονοσήμαντη. Με βάση τις θεωρίες αυτές, η γλώσσα αποτελείται από ασυνείδητες δομές, τις οποίες κατέχουμε χωρίς να γνωρίζουμε. Η περιγραφή του δομισμού έγινε από τον γλωσσολόγο Ferdinand de Saussure (Πλάντζος, 2014,33).

⁴ Στον Todorov οφείλεται ο όρος «αφηγηματολογία» (narratologie), ο οποίος αναφέρεται πρώτη φορά στο βιβλίο του *Grammaire du Décaméron* (1969) (Φαρίνου Μαλαματάρη, 2022, σελ.34).

⁵ Η μεταμοντέρνα συνθήκη (la condition postmoderne), η οποία περιγράφηκε από Γάλλο διανοητή Jean-François Lyotard, έχει ως κύριο χαρακτηριστικό της την αμφισβήτηση με τα αφηγήματα, δηλαδή των μεγάλων αφηγήσεων και παραδοχών, και την παρόρμηση προς το καθολικό (Πλάντζος, 2014,σελ.43-44).

κάποιες προσδοκίες για την κατάσταση του κόσμου και η ιστορία αρχίζει εκεί όπου ανατρέπεται η φυσική κατάσταση των πραγμάτων (Bruner, 2009). Είναι το σύνολο των γεγονότων που θέλουμε να αφηγηθούμε (Τζούμα, 1997).

Σύμφωνα με τις γενικές αρχές της αφηγηματολογίας, η αφήγηση περιλαμβάνει το ευρύτερο πλαίσιο που διέπει την οργάνωση και την αναπαράσταση αυτών των γεγονότων, αναφέρεται ουσιαστικά στα δομικά και θεματικά στοιχεία που εμποτίζουν την ιστορία με συνοχή, ασχολείται με την παρουσίασή της καθοδηγώντας το κοινό μέσα από μια σκόπιμη διάταξη γεγονότων, χαρακτήρων και θεματικών στοιχείων. Ο Genette ορίζει την ιστορία ως το περιεχόμενο της αφήγησης, το σημαινόμενο της⁶. Συνοπτικά, η ιστορία (ο μύθος) είναι το αφηγηματικό περιεχόμενο, το σύνολο των γεγονότων που παρουσιάζονται και η αφήγηση είναι η επιλογή της δομής και του λόγου παρουσίασης της ιστορίας. Αυτή η λεπτή οριοθέτηση επιτρέπει στους μελετητές να ανατέμνουν τα περίπλοκα στρώματα της αφήγησης, αποκαλύπτοντας τον τρόπο με την οποία οι ιστορίες υφαινούνται στον ιστό μιας συνεκτικής δομής.

2.2 Storytelling: μία πολυεπίπεδη προσέγγιση

Στα ελληνικά ο όρος «storytelling» αποδίδεται στην ελληνική βιβλιογραφία συνήθως ως «αφήγηση»⁷. Λαμβάνοντας όμως υπόψιν τους προαναφερθέντες όρους, που εξετάστηκαν από τη σκοπιά της Αφηγηματολογίας, η απόδοση της έννοιας ταυτίζεται με αυτή της λέξης «narrative», η οποία εντούτοις διαφέρει εννοιολογικά από το storytelling. Το storytelling στην παραδοσιακή μορφή του θα μπορούσε συνεπώς να οριστεί ως η διήγηση μίας ή περισσότερων αφηγήσεων με σκοπό την επικοινωνία και τη μετάδοση ιδεών και εμπειριών (Pujolet κ.ά., 2013), από μία πηγή προς ένα κοινό/δέκτη του μηνύματος. Η πηγή αυτή ανακαλεί και μεταδίδει τελεσμένα γεγονότα, τα οποία συνυφαινούνται μέσω της πλοκής σε μια ιστορία, και παράγεται έτσι η αντίστοιχη αφήγηση. Κέντρο της πλοκής της αφήγησης στις πιο παραδοσιακές μορφές του είναι η μεταβολή που επέρχεται σε μία κατάσταση μέσα από τις πράξεις των πρωταγωνιστικών χαρακτήρων (Bietti κ.ά., 2019). Έτσι, η αφήγηση (narrative) ορίζεται σαν το δομικό πλαίσιο, στο οποίο εντάσσονται τα επιθυμητά γεγονότα της ιστορίας (story) και τα οποία επικοινωνούνται στο κοινό με συγκεκριμένα μέσα από την πηγή που τα διηγείται (storyteller). Κοινώς το storytelling δείχνει το πλαίσιο μέσω του οποίου «λέγεται» μία αφήγηση (Wang, 2015), ενώ ορίζεται και ως η «παραγωγή μίας αφήγησης που επικοινωνεί εμπειρίες σε προφορική μορφή» (Pujolet κ.ά., 2013).

Η μετάδοση αφηγήσεων σαν τέχνη είναι ίσως «ο αρχαιότερος τρόπος για να επικοινωνηθούν ιδέες, σκέψεις και γεγονότα» (Gil & Sylla, 2022, σελ.1) και μπορεί να πάρει μορφή οργανωμένης πρακτικής, με επίσημο τελετουργικό χαρακτήρα, είτε να ξεδιπλώνεται μέσα σε καθημερινές αλληλεπιδράσεις, χωρίς συγκεκριμένο τυπικό (Smith κ.ά., 2017). Είναι ένα δυναμικό και εξελισσόμενο πεδίο μελέτης, επειδή συμβαδίζει με την εξέλιξη των ανθρώπων, και για αυτό η ανάλυσή του θα πρέπει να περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα επιστημονικών κλάδων, όπως η λογοτεχνία, η γλωσσολογία, η ψυχολογία, η ανθρωπολογία.

Σε αυτή την επικοινωνία μεταξύ της πηγής της διήγησης και του δέκτη, δεν μεταδίδονται απλά δεδομένα, αλλά αφηγήσεις, και μέσω αυτών, μηνύματα. Το γεγονός αυτό οδήγησε την έρευνα να αναζητήσει πώς οι ιστορίες, οι αφηγήσεις και ο τρόπος μετάδοσής τους συνδέονται με την εξέλιξη του ανθρώπινου είδους. Όπως προαναφέρθηκε, οι ιστορίες είναι το μέσο για να επικοινωνηθούν κοινωνικοί κώδικες, πληροφορίες και γνώσεις, χρήσιμες για την ατομική και ομαδική επιβίωση και εντοπίζονται με διαφορετικές μορφές σε όλους τους πολιτισμούς διαχρονικά. Μέσω της βιωμένης εμπειρίας η οποία μεταφέρεται στις επόμενες γενιές με τις αφηγήσεις, οι ομάδες διασφαλίζουν ότι θα μπορούν να ανταποκρίνονται καλύτερα στις προκλήσεις που εγκυμονεί το περιβάλλον γύρω τους, μειώνοντας τον κίνδυνο για την ακεραιότητα των μελών τους (Bietti κ.ά., 2019). Επιπλέον, φαίνεται πως η μετάδοση αφηγήσεων συμβάλλει στη συνοχή μίας οργανωμένης ανθρώπινης ομάδας και στη δημιουργία ισχυρών δεσμών, μέσω του διαμοιρασμού εμπειριών (Smith κ.ά., 2017).⁸

⁶Ορισμένες θεωρίες, με κυρίαρχη αυτή του G.Genette, προτείνουν ένα τρίτο στοιχείο που υπεισέρχεται στη δυαδική σχέση μεταξύ των δύο εννοιών, το "Αφηγείσθαι", η παράγωγος αφηγηματική πράξη, η ενέργεια που παράγει τον λόγο. Περισσότερα για αυτό το ζήτημα υπάρχουν στο Φαρίνου Μαλαματάρη, 2022 και Τζούμα, 1997.

⁷Για την ελληνική απόδοση του όρου «storytelling» ως αφήγηση ενδεικτικά βλ. Κοτρωνίδου και Τόζου, 2011 και Ράπτη, 2017.

⁸Για περισσότερα στοιχεία για τις έρευνες αναφορικά με τη σχέση του storytelling με την εξελικτική διαδικασία βλ. Austin, 2010, Bietti κ.ά., 2019, Smith κ.ά., 2017 και Turner, 2023.

Από την πλευρά της γνωστικής ψυχολογίας, σχετικά με το ρόλο των αφηγήσεων στον ανθρώπινο βίο, πολύ σημαντικές υπήρξαν οι μελέτες του Jerome Bruner, Αμερικάνου ψυχολόγου, με σημαντικούς τομείς δράσης, πέρα από τη γνωστική ψυχολογία, την ψυχολογία της εκπαίδευσης και τις θεωρίες μάθησης. Σύμφωνα με τον Bruner, οι αφηγήσεις και η μετάδοσή τους είναι για το ανθρώπινο μυαλό κάτι πολύ σημαντικότερο από διασκέδαση, αφού μέσω αυτών μπορεί αφενός να δομεί την πραγματικότητα γύρω του και τις εμπειρίες που βιώνει και αφετέρου να διαρθρώνει τη μνήμη (Bruner, 1991). Έτσι οι αφηγήσεις ανάγονται σε φορέα δημιουργίας της πραγματικότητας και όχι απλώς αναπαράστασής της, μια διαδικασία που είναι αυτόματη και άμεση, χωρίς να τη συνειδητοποιούν άμεσα τα υποκείμενα (Bruner, 2009).

Στο άρθρο του «Life as Narrative» (1987) ο Bruner αναφέρει πώς οι διαδικασίες μέσω των οποίων επιτυγχάνεται η αυτο-αφήγηση της ζωής του ατόμου έχουν επίσης τη δυνατότητα και να νοηματοδοτήσουν τα γεγονότα μίας ζωής. Παράλληλα το άτομο δημιουργεί, και επαναδημιουργεί διαρκώς τον εαυτό του μέσω πολλαπλών αφηγήσεων. Οι αφηγήσεις υπεισέρχονται ακόμα και στον τρόπο με τον οποίο τα βιώματα εντυπώνονται στη μνήμη, αφού αυτά πρέπει να πλαισιώνονται με αφηγηματικού τύπου μορφή, αλλιώς διατηρούνται αποσπασματικά (Bruner, 1997, σελ.101). Συνεπώς η παραγωγή αφηγήσεων σαν διαδικασία δίνει τις μήτρες μέσα από τις οποίες παίρνει μορφή και νόημα η πραγματικότητα γύρω από το άτομο, η καθημερινή εμπειρία και η αντιμετώπιση της αβεβαιότητάς της και δημιουργούνται τα καλούπια για τη δημιουργία του ατομικού εαυτού, της κατανόησης της μοναδικότητάς του και πώς τοποθετείται έναντι των άλλων ατομικότητων. Το τελευταίο το επιτυγχάνεται μέσω της σύγκρισης των αφηγήσεων των επιμέρους ατομικότητων, σύμφωνα με τον Bruner (2009, σελ.113-114).



Εικ.1. Πώς το storytelling επιδρά στις εγκεφαλικές δομές
(<https://blog.graduateadmissions.wvu.edu/the-summit-ahead/4-reasons-the-art-of-storytelling-is-essential-to-marketing-communications-professionals>)

Η διήγηση αφηγήσεων αξιοποιείται και στη νομική επιστήμη (στα αγγλικά ο όρος είναι «Legal Storytelling») ως πρακτική. Οι αφηγήσεις μπορούν να αξιοποιηθούν μέσα στις δικαστικές αίθουσες ως μέσο ανάδειξης των γεγονότων και ως μέσο πειθούς από τις επιμέρους οπτικές γωνίες. Άλλωστε, κάθε υπόθεση ξεκινάει με μία ιστορία (Rideout, 2008). Ως μέσο αναμετάδοσης της ανθρώπινης εμπειρίας, οι ιστορίες και οι αφηγήσεις είναι πιο άμεσα κατανοητές στο ακροατήριο, μπορούν να μεταφέρουν γεγονότα από αντίστοιχες υποθέσεις του παρελθόντος (Levit, 2009) και μπορούν να επηρεάσουν άμεσα το σώμα των ενόρκων. Για αυτό υπάρχουν και οι νομικές ιστορίες, οι οποίες έχουν αφηγηματική δομή, ρητορικά στοιχεία και μεταφέρουν τα τεκταινόμενα προηγούμενων αντίστοιχων υποθέσεων (Bruner, 2009). Το μέσο αυτό μπορεί να αξιοποιηθεί και κατά τη διαδικασία δημιουργίας και ψήφησης νόμων, αναδεικνύοντας μέσω των αφηγήσεων τη σημασία που θα έχουν οι νόμοι στο βίο των μελών μιας κοινωνίας (Levit, 2009).

Ένας άλλος τομέας στον οποίο αξιοποιείται συστηματικά η διήγηση αφηγήσεων είναι η εκπαίδευση. Όπως προαναφέρθηκε, υπήρξε ανέκαθεν τρόπος μετάδοσης ιδεών και γνώσεων και επίσης είναι ένας βασικός τρόπος με τον οποίο τα άτομα δομούν και κατανοούν τον κόσμο γύρω τους. Συνεπώς ήταν πολύ φυσικό να αξιοποιηθεί ως εργαλείο σε χώρους μάθησης, αφού συνδέεται και με πολλές θεωρίες που αφορούν τη μάθηση και τις εκπαιδευτικές πρακτικές, όπως

του Lev Vygotsky⁹ και φυσικά του Bruner¹⁰, ο οποίος αναφέρθηκε παραπάνω. Οι θεωρίες αυτές θέτουν στο επίκεντρο την ενεργό συμμετοχή του μαθητεύοντος υποκειμένου, τη γλωσσική γνωστική διαδικασία και τη μάθηση μέσω της υλοποίησης κοινών ερευνητικών σχεδίων και εργασιών (Ράπτη, 2017). Η μετάδοση αφηγήσεων είναι μία διαδικασία που βοηθά την ανάπτυξη γλωσσικών ικανοτήτων, διεξάγεται σε ομάδες και ωθεί την κοινωνική αλληλεπίδραση των υποκειμένων που μετέχουν αυτής, ενώ καλλιεργεί τη δημιουργικότητα και την ενσυναίσθηση (Martin, 2000).

2.3 To Digital Storytelling

Το Digital Storytelling (από εδώ και έπειτα θα αναγράφεται ως DS) είναι η εξέλιξη της παραδοσιακής αναμετάδοσης αφηγήσεων, του storytelling δηλαδή, που έχει επενδυθεί με σύγχρονα ψηφιακά μέσα, όπως video, μουσική, τεχνολογίες Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) και άλλα σύγχρονα μέσα (Özudođru, & Çakır, 2021). Είναι ένας επιστημονικός τομέας που αναπτύσσεται συνεχώς, δανειζόμενος εργαλεία από τις τεχνολογικές εξελίξεις, οι οποίες είναι ραγδαίες και συνεχώς φέρνουν νέα μέσα στο προσκήνιο, και συνδυάζοντάς τα με τις παραδοσιακές μορφές storytelling, οι οποίες και παρουσιάστηκαν παραπάνω. Λόγω αυτού αλλά και επειδή αξιοποιείται σε πολλούς τομείς και όψεις της καθημερινότητας έχουν γίνει πολλές προσπάθειες ορισμού, η καθεμία με διαφορετικό σημείο εστίασης. Η ιστορία του ξεκινά στην Αμερική και αποτελεί το αποτέλεσμα της έμπνευσης Αμερικανών καλλιτεχνών, που θέλοντας να δείξουν πώς όλα τα άτομα έχουν κάτι αξιόλογο να πουν, έθεσαν το ατομικό και προσωπικό στοιχείο στο επίκεντρο, χρησιμοποίησαν τις ψηφιακές τεχνολογίες ως νέα μέσα έκφρασης ώστε να αποδείξουν ότι η τέχνη και η δημιουργία της δεν πρέπει να είναι προνόμιο μίας εκλεκτής ομάδας, αλλά να ασκείται από ένα ευρύτερο κοινό (Γκουτσιουκώστα, 2020).

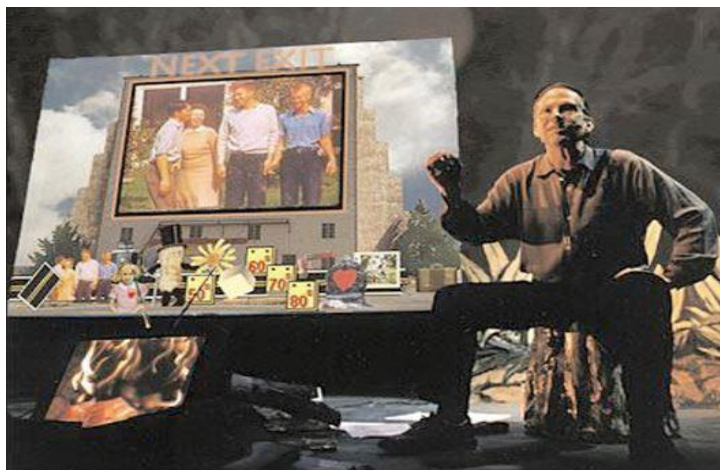
Για την αναπαράσταση ενός ατόμου που ετοιμάζεται να διηγηθεί μία αφήγηση συνήθως επιστρατεύεται η εικόνα μίας υπαίθριας φωτιάς, το κοινό που κάθεται γύρω από αυτή και φυσικά το άτομο-storyteller, συνήθως στο κέντρο της φωτιάς- και του ενδιαφέροντος. Ο Dana Atchley, performer, καλλιτέχνης και πρωτοπόρος του DS, ήταν από τους πρώτους digital storytellers, ο οποίος δημιούργησε ψηφιακές ιστορίες/αφηγήσεις¹¹ (Γκουτσιουκώστα, 2020) και τις παρουσίασε με το προαναφερθέν σκηνικό υπόβαθρο. Το 1990 παρουσίασε την παράσταση *Next Exit*, στην οποία, δίπλα σε μία ψηφιακή υπαίθρια φωτιά, που προβαλόταν μέσω μίας οθόνης, διηγούνταν με την επένδυση ψηφιακών μέσων και σε διάδραση με το κοινό του, ιστορίες ανθρώπων, τις οποίες συνέλεγε από τη δεκαετία του 1970 (Μεταξιώτης, 2018). Μαζί με τον Joe Lambert και με τη Nina Mullen δημιούργησαν το 1994 το San Francisco Digital Media Center, το οποίο εξελίχθηκε και από το 2015 λειτουργεί υπό το όνομα StoryCenter¹².

⁹ Ψυχολόγος, ο οποίος ασχολήθηκε με τις θεωρίες μάθησης. Ανήκει στους εκπροσώπους του κοινωνικού κονστρουκτιβισμού. Σημαντικές έννοιες στη θεωρία του είναι η γλώσσα και η κοινωνική αλληλεπίδραση, ως μέσα μάθησης, και η έννοια του λάθους, μέσω του οποίου, διαμορφώνεται το εννοιολογικό πλαίσιο σκέψης. Για περισσότερες πληροφορίες βλ. Μαριδάκη-Κασσωτάκη, 2011, σελ.234-240.

¹⁰ Σύμφωνα με την παιδαγωγική θεωρία του Bruner η μάθηση είναι μία διαδικασία δόμησης ιδεών και εννοιών και κατάταξης των εξωτερικών ερεθισμάτων, ανάλογα με τις εμπειρίες του ατόμου, σε κατηγορίες με βάση τα κοινά χαρακτηριστικά τους. Παράλληλα μέσω της μάθησης το άτομο κατακτά και τον τρόπο να συνδέει τα ερεθίσματα αυτά, να κατανοεί τις μεταξύ τους σχέσεις και να δημιουργεί έννοιες. Η θεωρία του ανήκει στον ενδογενή κονστρουκτιβισμό. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό στο Μαριδάκη-Κασσωτάκη, 2011, σελ.222-235.

¹¹ Ο όρος στα αγγλικά είναι «digital stories», αλλά το περιεχόμενο του όρου αντιστοιχεί με την έννοια της αφήγησης, όπως αναλύθηκε στο κεφάλαιο για την αφηγηματολογία. Στα ελληνικά χρησιμοποιούνται αμφότεροι οι όροι. Στο παρόν πόνημα θα χρησιμοποιηθεί ο όρος ψηφιακή αφήγηση ως μετάφραση του αγγλικού «digital stories».

¹² Περισσότερα για την ιστορία του StoryCenter υπάρχουν στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://www.storycenter.org/history> (ανακτήθηκε στις 5.3.2024).



Εικ.2. Next Exit Performance, D.Atchley (Lambert, 2010, σελ.ιv)

Οι ψηφιακές αφηγήσεις, στην πιο «παραδοσιακή» τους μορφή, είναι σύντομες, σαν μικρού μήκους ταινίες, διάρκειας μερικών λεπτών, οι οποίες περιστρέφονται γύρω από μία προσωπική ιστορία, και συνοδεύονται από βίντεο, που είναι το πιο συνηθισμένο ψηφιακό μέσο, ήχο, κινούμενες εικόνες (Kalogeras, 2013, σελ.14). Το ψηφιακό υλικό μπορεί να δημιουργηθεί για τις ανάγκες της ιστορίας ή να προϋπάρχει και να πρέπει να δημιουργηθεί η ιστορία που θα το πλαισιώσει, ώστε να γεννηθεί μία ολοκληρωμένη ψηφιακή αφήγηση (Κοτρωνίδου και Τόζιου, 2011). Για να δομηθεί, συνεπώς, απαιτούνται δύο συνθήκες: να δομηθεί η προσωπική ιστορία και να ψηφιοποιηθεί (Nguyen, 2017). Υπάρχουν επίσης αρκετοί ορισμοί που προσπαθούν να αναδείξουν τα χαρακτηριστικά των ψηφιακών αφηγήσεων, όπως όμως και με το DS, είναι δύσκολο να οριστούν ακριβώς ενώ παρατηρούνται κάποιες διαφοροποιήσεις ανάμεσα στους ορισμούς, επί παραδείγματι σε ό, τι αφορά τη διάρκεια της ψηφιακής αφήγησης (Γκουτσιουκώστα, 2020, σελ.69). Μπορούν να δημιουργηθούν από οποιοδήποτε άτομο και για οποιοδήποτε θέμα (Κοτρωνίδου και Τόζιου, 2011). Στοιχείο-κλειδί για αυτού του τύπου τις αφηγήσεις είναι το να βάζουν το κοινό-δέκτη σε μία διαδικασία συναισθηματικής εμπλοκής και να κρατούν το ενδιαφέρον (Σίννη, 2020).

Η βάση της μετάδοσης αφηγήσεων με ψηφιακά μέσα είναι η δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας/αφήγησης. Για αυτή τη δημιουργική διαδικασία υπάρχουν οδηγοί με μία σειρά βημάτων. Ο αριθμός βημάτων διαφέρει ανά οδηγό, παρόλα αυτά η ουσία της διαδικασίας δε μεταβάλλεται δραματικά. Μία πρόταση, η οποία εφαρμόζεται και στις δράσεις που έχουν οργανωθεί από τον ίδιο, προέρχεται από τον Lambert στο βιβλίο του *Digital Storytelling Cookbook* (2010): στα πρώτα στάδια επιλέγεται το περιεχόμενο της ιστορίας, καταγράφεται ο λόγος που πρέπει να παρουσιαστούν αυτά τα γεγονότα καθώς και τα συναισθήματα που τη συνοδεύουν και πρέπει επίσης να επικοινωνηθούν στο κοινό. Έπειτα εντοπίζεται η στιγμή κλειδί στην οποία επήλθε η αλλαγή, που οδήγησε στα γεγονότα της ιστορίας. Μετά από αυτό γίνεται η επιλογή του οπτικού και ηχητικού υλικού που θα αξιοποιηθεί στη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης και η επιλογή του τρόπου που θα δομηθεί η αφήγηση. Τέλος, επιλέγεται το πώς θα παρουσιαστεί στο κοινό η ψηφιακή αφήγηση και το συνοδευτικό υλικό, εάν υπάρχει¹³. Όπως προαναφέρθηκε, υπάρχουν και άλλες μέθοδοι, αλλά τα βήματα και σε αυτές είναι παρόμοια παρά τις όποιες διαφοροποιήσεις.

Τη δημιουργία μίας ψηφιακής αφήγησης διέπουν παράλληλα κάποια στοιχεία, τα οποία πρέπει να λαμβάνονται υπόψιν κατά τη διάρκεια της δόμησής της (Παπαζήσης, 2020):

- I. Η οπτική γωνία (Point of View): ορίζει ποιος θα είναι ο αφηγηματικός πομπός και σε ποιον δέκτη θα διηγηθεί την ψηφιακή αφήγηση.
- II. Το δραματικό/ά ερώτημα/τα (The Dramatic Question/s): είναι το ερώτημα που θα τεθεί στην αρχή της διήγησης και το οποίο βοηθά στο να διατηρηθεί το ενδιαφέρον του κοινού μέχρι το πέρας της.

¹³ Στο παράρτημα υπάρχει ο πίνακας που δείχνει συνοπτικά τα βήματα και τις διαδικασίες που περιλαμβάνει το καθένα. Αναλυτικά με παραδείγματα βρίσκονται στο Lambert, 2010. Υπάρχουν επίσης περισσότερες πληροφορίες για αντίστοιχους οδηγούς άλλων ατόμων στο Γκουτσιουκώστα, 2020, σελ.76-79.

- III. Το συναισθηματικό περιεχόμενο (Emotional Content): πρέπει να υπάρχει σε καίρια σημεία για να προκαλεί τα αντίστοιχα συναισθήματα στο κοινό.
- IV. Το δώρο της φωνής (The Gift of Your Voice): αποτελεί τη διήγηση, τον τρόπο εκφοράς των λέξεων από τον ίδιο τον πομπό.
- V. Η δύναμη της μουσικής επένδυσης (The Power of Soundtrack): δείχνει το πώς συμμετέχει στη δόμηση της ψηφιακής αφήγησης η μουσική επένδυση.
- VI. Η οικονομία (Economy): η ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να είναι σύντομη και παράλληλα επαρκής.
- VII. Ο ρυθμός εξέλιξης της αφήγησης (Pacing): ο ρυθμός με τον οποίο ξετυλίγεται η πλοκή.

Τα συγκεκριμένα στοιχεία ορίστηκαν επίσης από τον Lambert (Ribeiro, 2015) και όπως και στην περίπτωση των βημάτων δημιουργίας των ψηφιακών αφηγήσεων, υπάρχουν και άλλα προτεινόμενα αντίστοιχα σύνολα στοιχείων (Γκουτσιουκώστα, 2020), αφού οι ψηφιακές διηγήσεις εξελίσσονται μαζί με τα τεχνολογικά μέσα που τις δημιουργούν και προσαρμόζονται στις ανάγκες που προκύπτουν.

2.3.1 Η εξέλιξη του Digital Storytelling

Οι ψηφιακές αφηγήσεις, λοιπόν, μπορούν πλέον να είναι μη γραμμικές και να έχουν πολλαπλούς δρόμους ανάπτυξης, αφήνοντας στην άκρη τη γραμμική δομή, που διέπεται από το τρίπτυχο αρχή, μέση και κλείσιμο. Πέρα όμως από πολλές διακλαδώσεις, πλέον οι ψηφιακές αφηγήσεις μπορούν να είναι και διαδραστικές, αφήνοντας το κοινό να επιλέξει τους πιθανούς τρόπους ανάπτυξής τους (Özüdođru, & Çakır, 2021). Το Διαδραστικό (Interactive) Digital Storytelling (το οποίο θα αναγράφεται από εδώ και έπειτα ως IDS) είναι μία τεχνική ιδιαίτερα αγαπητή στον χώρο των video games, αφού σε αρκετά από αυτά η ενεργή εμπλοκή του ατόμου που παίζει είναι απαραίτητη για τον τρόπο που θα εξελιχθεί η αφήγηση¹⁴. Αυτή η νέα μορφή ψηφιακής αφήγησης μπορεί να οριστεί ως «μια εκφραστική μορφή στο ψηφιακό μέσο, που υλοποιείται ως ένα υπολογιστικό σύστημα που περιέχει μια πρωτοϊστορία πιθανών αφηγήσεων που βιώνονται μέσω μιας διαδικασίας κατά την οποία οι συμμετέχοντες επηρεάζουν τη συνέχιση της εξελισσόμενης εμπειρίας που οδηγεί σε προϊόντα που αντιπροσωπεύουν ιστορίες στιγμιότυπα» (Koenitz κ.ά., 2018, σελ.2-3).

Παράλληλα αναπτύσσεται και το Πολυμεσικό (Transmedia) Storytelling, που είναι μία αφηγηματική τεχνική με βάση την οποία διοχετεύονται κομμάτια της πλοκής σε διαφορετικά, ψηφιακά κυρίως, κανάλια, με σκοπό τη δημιουργία μίας εννοποιημένης ψυχαγωγικής εμπειρίας και μίας ενιαίας αφήγησης, στην οποία το κάθε κανάλι συμβάλλει «μοναδικά στο ξετύλιγμα της ιστορίας» και εντέλει στη δόμηση ενός ολόκληρου «αφηγηματικού κόσμου» (Schiller, 2018). Αυτού του είδους η αφήγηση χρησιμοποιείται ιδιαίτερα στον χώρο του Marketing και ειδικότερα για τον χώρο της ψυχαγωγίας, στη βιομηχανία του κινηματογράφου, των video games, στον χώρο της συγγραφής. Αξιοποιεί σε μεγάλο βαθμό την ανάγκη του κοινού να εμπλακεί στο αφηγηματικό σύμπαν και να δημιουργήσει δικό του περιεχόμενο (user-generated content), ώστε να συμβάλει ενεργά στη δημιουργία του.

Οι παραπάνω εξελίξεις, πέρα από τις αλλαγές που επιφέρουν στις μορφές που μπορεί να λάβει μία ψηφιακή αφήγηση, επιδρούν και στον τρόπο που νοηματοδοτείται το DS. Παρατηρείται μια σταδιακή μετακίνηση από τις γραμμικές ψηφιακές αφηγήσεις και το στενό ορισμό που τους είχε αποδοθεί. Πλέον ο ορισμός μπορεί να διευρυνθεί ώστε να περιλαμβάνει όλες τις ψηφιακές πλατφόρμες, αλλά και τη διαδραστικότητα, πάντα βέβαια στα πλαίσια που αφορούν αφηγηματικούς σκοπούς (Rizvic κ.ά., 2020). Επίσης, οι νέες προοπτικές και οι συνεχείς εξελίξεις πρέπει να ληφθούν υπόψη από τις ανθρωπιστικές επιστήμες γενικότερα, ειδικότερα δε από την επιστήμη της Αφηγηματολογίας (Koenitz κ.ά., 2018), η οποία πρέπει να διευρύνει τις μελέτες της, συμπεριλαμβάνοντας όλα τα μέσα μετάδοσης (media), πέρα από τα αναλογικά. Ανοίγεται, τέλος, ένα πεδίο έρευνας για τη διαφυγή από το στερεοτυπικό δυτικό μοντέλο αφήγησης και για τη μελέτη δομών αφήγησης έξω από τα πρότυπα αυτά¹⁵.

¹⁴ Παραδείγματα video games που αξιοποιούν το IDS είναι το *BioShock* (2007), το *Sims* (2000), το *Walking Dead* (2012). Περισσότερα παραδείγματα υπάρχουν στο Murray, 2018.

¹⁵ Τα δυτικά μοντέλα αφήγησης αναφέρονται κυρίως στο αριστοτελικό πρότυπο (αρχή-μέση-τέλος) και στο αφηγηματικό μοντέλο του Joseph Campbell, «το ταξίδι του ήρωα». Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό βλ. Koenitz κ.ά., 2018.

2.3.2 Η αξιοποίηση του Digital Storytelling σε άλλους τομείς

Όπως και με το αναλογικό storytelling, έτσι και το DS αξιοποιείται σε πολλούς άλλους κλάδους ως εργαλείο. Πολύ σημαντική είναι η παρουσία του στην εκπαίδευση και τα παιδαγωγικά ζητήματα. Πέρα από τα όσα προαναφέρθηκαν για τη χρησιμότητα της «παραδοσιακής» μετάδοσης αφηγήσεων, η μετάδοση αφηγήσεων με την αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων έχει θετική επίδραση στη συμμετοχικότητα των ατόμων κατά τη διάρκεια του μαθήματος, δίνοντας κίνητρο για ενεργή παρουσία κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Σημαντική είναι επίσης η επίδρασή της στη δεξιότητα της επίλυσης των προβλημάτων και στην κριτική σκέψη (Ribeiro, 2015), ενώ βοηθά στην ανάπτυξη της δεξιότητας του ατόμου να αξιοποιεί τα σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία για να διαχειρίζεται και να δημιουργεί πληροφορίες, ώστε να μπορεί να λειτουργεί στη σύγχρονη κοινωνία της γνώσης (ψηφιακός γραμματισμός) (Κοτρωνίδου & Τόζιου, 2011).

Επίσης, το DS αξιοποιείται στο χώρο του Digital Marketing, όπως φάνηκε και από τα προαναφερθέντα, καθώς επιτρέπει και εδώ την ενεργή συμμετοχή του κοινού και τη διάδραση με το περιεχόμενο του αντικειμένου που προωθείται. Η επιστήμη του Marketing είναι υπεύθυνη να ερευνά το κοινό, να επικοινωνεί με αυτό και να γνωρίζει τις ανάγκες του, ώστε να προωθεί προϊόντα, υπηρεσίες, ιδέες. Οι καμπάνιες marketing χρησιμοποιούν το DS ως ένα ισχυρό όπλο τους, αφού μπορούν μέσω αυτού να δημιουργήσουν πειστικές ψηφιακές αφηγήσεις. Τοιουτοτρόπως, τα άτομα του κλάδου μπορούν να αξιοποιήσουν τα συναισθήματα και τις εμπειρίες του κοινού-στόχου τους, δημιουργώντας μια βαθύτερη σύνδεση με αυτό και χτίζοντας εμπιστοσύνη (Woodside κ.ά., 2008). Επίσης, επειδή όπως προαναφέρθηκε οι αφηγήσεις δομούν το αφηγηματικό υποκείμενο, το επιτυχημένο DS στο marketing βοηθά στη διαφοροποίηση του πομπού από τα ανταγωνιστικά υποκείμενα, αφού αναδεικνύονται τα στοιχεία που τον κάνουν να ξεχωρίζει.

Πρόσφατα ξεκίνησε να μελετάται και το πώς μπορεί να συμβάλει η μετάδοση αφηγήσεων με ψηφιακά μέσα στις επιστήμες υγείας, αρχικά ως ένα πολύ αποτελεσματικός τρόπος διαμοιρασμού των εμπειριών νοσούντων ατόμων με το προσωπικό των νοσοκομείων και των υπόλοιπων εμπλεκομένων μερών σε αυτές τις διαδικασίες. Οι ψηφιακές αφηγήσεις διαμορφώνονται μέσω της παραπάνω λειτουργίας σε μέρος της θεραπευτικής διαδικασίας, αφού μπορούν να γίνουν μέσα διάδοσης σημαντικών πληροφοριών, στα οποία μπορούν να ανατρέχουν άλλα νοσούντα άτομα. Γίνονται έτσι και εκπαιδευτικό υλικό, που μεταφέρει όχι μόνο πληροφορίες αλλά και βιώματα, για τα θέματα υγείας (Park κ.ά., 2021). Ειδικότερα τα βιώματα αποτελούν σημαντικά τεκμήρια του πώς βιώνουν τα άτομα τις προσφερόμενες υπηρεσίες υγείας και συνεπώς σημαντικούς δείκτες για το πώς μπορούν να βελτιωθούν οι υπηρεσίες υγείας ή να διευρυνθούν (Hardy, 2019).

Γίνεται κατανοητό, από τα παραπάνω στοιχεία, ότι το DS μπορεί να λειτουργήσει ως ένα πολύτιμο εργαλείο για κάποιες επιστήμες. Πολύ σημαντική είναι επίσης η αξιοποίησή του στον τομέα του Πολιτισμού και των εικονικών μουσείων, η οποία θα αναλυθεί στα επόμενα κεφάλαια.

3. Digital Storytelling και Εικονικά Μουσεία

3.1 Τι είναι το Μουσείο;

Σύμφωνα με τον πιο πρόσφατο ορισμό που υιοθετήθηκε στην Έκτακτη Γενική Συνέλευση του από το International Council of Museums (ICOM)¹⁶ στην Πράγα, στις 24 Αυγούστου 2022, έπειτα από πρόταση της Διαρκούς Επιτροπής, το Μουσείο είναι «είναι ένας μόνιμος μη κερδοσκοπικός οργανισμός, στην υπηρεσία της κοινωνίας, ο οποίος ερευνά, συλλέγει, συντηρεί, ερμηνεύει και εκθέτει τεκμήρια υλικής και άυλης κληρονομιάς. Ανοιχτά και προσβάσιμα στο κοινό, χωρίς αποκλεισμούς, τα μουσεία προάγουν την ποικιλομορφία και την αειφορία. Λειτουργούν και

¹⁶Πρόκειται για έναν μη κερδοσκοπικό οργανισμό, που ιδρύθηκε τον Νοέμβριο του 1946 και τα μέλη του είναι μουσεία και άτομα που σχετίζονται με τον χώρο της μουσειολογίας. Σκοπός του συμβουλίου αυτού είναι η προστασία, η διατήρηση, η έρευνα και η επικοινωνία της υλικής και άυλης, φυσικής ή πολιτιστικής κληρονομιάς. Περισσότερα για τους σκοπούς, τη δράση και την αποστολή του ICOM υπάρχουν στην επίσημη ιστοσελίδα του: <https://icom.museum/en/> (ανακτήθηκε στις 22.3.2024).

επικοινωνούν με επαγγελματική δεοντολογία και με τη συμμετοχή των κοινοτήτων, προσφέροντας ποικίλες εμπειρίες με σκοπό την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία, τον αναστοχασμό και τη διάδοση της γνώσης.»¹⁷ Οι διεργασίες που οδήγησαν στον ορισμό αυτό ήταν μακρόχρονες.

Διαβάζοντας προσεχτικά τον ορισμό παρατηρείται πως δίνεται ιδιαίτερη σημασία στον κοινωνικό ρόλο των μουσείων και πώς αυτά πρέπει να λειτουργούν με βάση κοινωνικές αξίες, συνεχώς προσαρμοζόμενα στα ζητήματα που προκύπτουν. Τονίζεται συνεπώς ένας επιπλέον ρόλος, πέρα από τον παραδοσιακό ρόλο του συλλέγειν, της διατήρησης και της προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς, υλικής ή άυλης. Αυτή είναι μία εξέλιξη που παρατηρήθηκε ήδη από τα τελευταία χρόνια του 20ού και συνεχίζεται στον 21ο. Τα μουσεία αναπτύσσουν κοινωνική δράση, ακροάζονται περισσότερο τις ανάγκες του κοινωνικού τους περιγύρου και βρίσκονται σε συνεχή επικοινωνία με αυτόν, γίνονται έτσι πιο ανοιχτά και πιο κοινωνικά συνειδητοποιημένα (González-Herrera κ.ά., 2023). Η στροφή αυτή είναι αποτέλεσμα μίας σειράς μακροχρόνιων διεργασιών, οι οποίες θα ξεδιπλωθούν στην επόμενη ενότητα, η οποία έχει ως θέμα την ιστορική εξέλιξη του θεσμού του μουσείου.

3.2 Το μουσείο μέσα στον χρόνο.

Η συνήθεια της συλλογής και αποθήκευσης αντικειμένων του παρελθόντος είναι συνυφασμένη με την ανθρώπινη ύπαρξη και μάλλον ξεκινά από τα προϊστορικά χρόνια (Pearce, 2002). Με αυτή τη συνήθεια είναι συνδεδεμένη και η σημερινή έννοια του μουσείου (Gazi, 1999). Η λέξη προέρχεται από την αρχαία ελληνική λέξη «μουσεῖον», η οποία δήλωνε το τέμενος που ήταν αφιερωμένο στις Μούσες (Αργυρόπουλος, 2019), τις θεότητες οι οποίες προστάτευαν τις τέχνες και τη φιλοσοφία. Το Μουσείον ιδρύθηκε από τον Πτολεμαίο Α', περίπου το 290 π.Χ., και αποτελούσε τμήμα ενός μεγάλου πολιτιστικού κέντρου, μαζί με τη Βιβλιοθήκη της Αλεξάνδρειας (Gazi, 1999). Ως αρχαιότεροι πρόγονοι αυτού στα ζητήματα συλλογής αντικειμένων, χωρίς όμως να επιτελούν την ίδια λειτουργία, μπορούν να χαρακτηριστούν οι ναοί στον ελλαδικό χώρο κατά τους ιστορικούς χρόνους, στους οποίους συγκεντρώνονταν σύνολα αντικειμένων, αναθήματα, τα οποία συνήθως χρησίμευαν ως αναμνηστικά νικών στο πεδίο της μάχης, υλικά σημεία υπενθύμισης του παρελθόντος. Η συλλεκτική δραστηριότητα μπορεί βέβαια να ανιχνευθεί ήδη στις νεολιθικές κοινότητες, στις συσσωρεύσεις αντικειμένων, ταφικών ή μη, που φέρνει στο φως η αρχαιολογική σκαπάνη (Pearce, 2002).

Κατά την περίοδο της Αναγέννησης παρατηρείται το φαινόμενο της συστηματικής συγκρότησης συλλογών από πλούσιους αριστοκράτες και πολιτικούς αξιωματούχους, που αποτελούνται κυρίως από αντικείμενα τέχνης της αρχαίας ελληνικής και ρωμαϊκής αρχαιότητας (Αργυρόπουλος, 2019). Πολύ σημαντική για την έρευνα είναι η συλλογή των Μεδίκων, που σχηματίζεται κατά τον 15ο αι στη Φλωρεντία, και το Παλάτσο τους έχει θεωρηθεί ως το πρώτο ευρωπαϊκό μουσείο (Φραγκοπούλου, 2018). Στον 16ο αι εντοπίζεται η λέξη «μουσείο», η οποία αξιοποιείται για να περιγράψει τη συλλογή του Λαυρέντιου των Μεδίκων (Gazi, 1999), ενώ προγενέστερα χρησιμοποιούνταν οι όροι «galleria» και «cabinetto», για την έκθεση πινάκων ή γλυπτών και για την έκθεση φυσικών αντικειμένων και μικροτεχνημάτων αντίστοιχα. Οι συλλογές αυτές ήταν ιδιωτικές, με κάποιες να είναι προσβάσιμες στο κοινό έναντι κάποιου χρηματικού αντιτίμου, η ύπαρξή τους εντούτοις είχε δημόσια επίδραση, αφού τα άτομα που τις κατείχαν ήταν φορείς πλούτου, άρα μπορούσαν να έχουν κοινωνική/πολιτική ισχύ αφενός και αφετέρου τον τίτλο «της αυθεντίας σε θέματα γούστου» (Φραγκοπούλου, 2018, σελ.46). Κύρια υλικά αντικείμενα ενδιαφέροντος των συλλεκτών ήταν τα λεγόμενα «αξιοπερίεργα» αντικείμενα (curiosities), τα οποία συγκέντρωναν στις «Wunderkammer» (αίθουσες θαυμάτων), τις οποίες αλλιώς ονόμαζαν και «cabinets» (Αργυρόπουλος, 2019). Εκεί οι συλλογές φυλάσσονταν με τρόπο που τις απέκρυβε από το ανθρώπινο βλέμμα, οπότε τα άτομα που είχαν πρόσβαση σε αυτές τις κατανοούσαν μέσω ενός γενικότερου συστήματος γνώσης και όχι μέσω των αισθήσεων, σε

¹⁷ Η ελληνική μετάφραση του ορισμού ανακτήθηκε στις 22.3.2024 από τον παρακάτω σύνδεσμο: https://www.canva.com/design/DAFekAqrFew/3eNhh2IHn9ww2pyW9Mlihw/view?utm_content=DAFekAqrFew&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink#9. Το αντίστοιχο αγγλικό κείμενο είναι το παρακάτω: «A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing» (ανακτήθηκε από <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>, στις 6 Μαΐου 2024).

αντίθεση με τη φιλοσοφία ταξινόμησης των σύγχρονων μουσείων (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου, 2014).



Εικ.3. Cabinet of Curiosities, 17^{ος} αι, Δανία (Gazi, 1999, σελ.39)

Κατά την περίοδο αυτή τίθενται τα θεμέλια των νεωτερικών προτύπων που θα κυριαρχήσουν στον κόσμο των μουσείων κατά τους επόμενους αιώνες και τα οποία στηρίζονται στις αρχές της (εμπειρικής, αριστοτελικών προτύπων) μελέτης κατά τον 16ο αι (Abt, 2012), καταγραφής, παρατήρησης και ταξινόμησης κατά τον 17ο αι και 18ο αι κε, με σκοπό εντέλει την κατανόηση και την κατάταξη του μεγάλου όγκου των αντικειμένων με βάση εμφανείς ομοιότητες και διαφορές. Η συσσώρευση αντικειμένων είναι αποτέλεσμα της συνεχούς αύξησης των ταξιδιών της ελίτ και των ανασκαφικών προγραμμάτων (Macdonald, 2012), δραστηριότητες οι οποίες αυξάνουν τον θαυμασμό για την αρχαία ελληνική τέχνη. Παράλληλα με αυτές τις εξελίξεις παρατηρείται και η σταδιακά μεταστροφή από την πίστη σε μεταφυσικές δυνάμεις προς τη λογική και τον ορθολογισμό. Η κορύφωση της νεωτερικής¹⁸ συγκρότησης των συλλογών, με βάση και τις αντιλήψεις που κληροδότησε το κίνημα του Διαφωτισμού, τοποθετείται στον 18ο αι και συνεχίζεται ως τις αρχές του 20ού (Pearce, 2002).

Το πρώτο μουσείο με δημόσιο χαρακτήρα, το οποίο δημιουργήθηκε ώστε να επιτρέψει την πρόσβαση στο ευρύ κοινό ήταν το Μουσείο Ashmolean, το 1683. Σημαντική ημερομηνία για τη μεταστροφή στο δημόσιο χαρακτήρα ήταν και το έτος 1793, οπότε και άνοιξε η Μεγάλη Πινακοθήκη του Ανακτόρου του Λούβρου (Abt, 2012), στην οποία η είσοδος ήταν ελεύθερη για το κοινό (Gazi, 1999). Μετά από αυτά τα μουσεία, ακολούθησε το άνοιγμα και άλλων αντίστοιχων ιδρυμάτων.

Κατά τον 19ο αι στην Αμερική, όπου κατά τον 18ο αι είχαν επίσης εμφανιστεί οι προαναφερόμενες *Cabinets of Curiosities*, ιδρύονται ιδιωτικές επιχειρήσεις που είχαν χαρακτήρα μουσείου, και καθόλη τη διάρκεια του αιώνα, η διαχείριση της πλειονότητας των μουσείων παραμένει στα χέρια ιδιωτών (Abt, 2012). Αναπτύσσονται παράλληλα οι παγκόσμιες εκθέσεις, οι οποίες συνέβαλαν στη βελτίωση κάποιων πρακτικών των μουσείων της περιόδου, στην ανάπτυξη του βιομηχανικού πολιτισμού και περιείχαν και κάποια στοιχεία που θα αξιοποιηθούν από τα μουσεία, στα πλαίσια της υιοθέτησης του νέου τους ρόλου στη διαμόρφωση των εθνικών ταυτοτήτων (Ryder, 2012)¹⁹.

Η Νεωτερικότητα χαρακτηρίζεται σε κοινωνικό επίπεδο από την αυξανόμενη κοινωνική διαφοροποίηση και την οργάνωση των κοινωνιών σε έθνη-κράτη. Το μουσείο αναλαμβάνει τη διαχείριση και τη δημιουργία της κοινωνικής μνήμης και της κοινωνικής γνώσης, εξαιτίας της

¹⁸Ως Νεωτερικότητα χαρακτηρίζεται η εποχή της μετάβασης από την προβιομηχανική στη σύγχρονη βιομηχανική κοινωνική οργάνωση. Επιστημολογικά κατά αυτή την περίοδο επικρατεί ο ορθός λόγος, το μόνο αποδεκτό εργαλείο κατανόησης του κόσμου, ο οποίος μπορεί να κατανοηθεί με αντικειμενικό τρόπο, μέσω της επιστημονικής μεθόδου. Επικρατεί επίσης και η διάχυτη αισιοδοξία ότι η λογική και η γνώση θα οδηγήσουν ντετερμινιστικά την ανθρωπότητα σε ανώτερα πολιτιστικά επίπεδα. Για περισσότερες πληροφορίες αναφορικά με τη Νεωτερικότητα βλ. Τζώνου, 2007, σελ.25-30.

¹⁹ Αναλυτικότερα για το θέμα των παγκόσμιων εκθέσεων και τις αλληλεπιδράσεις τους με τις μουσειακές πρακτικές βλ. Ryder, 2012 και Τάλλης, 2014.

παρακμής άλλων κοινωνικών θεσμών, όπως η Εκκλησία (Τζώνος, 2007), και λειτουργεί συνεπώς ως το μέσο στο οποίο εδράζεται ο εθνικισμός, η ιδεολογία που νοηματοδοτεί και επανανοηματοδοτεί το έθνος και τις ομάδες που εντάσσονται σε αυτό (Χαμηλάκης, 2012). Επίκεντρο του μουσειακού σχεδιασμού κατά τον 19ο αι είναι η δημιουργία, η ενίσχυση της εθνικής ταυτότητας και η διατήρηση και προβολή της εθνικής κληρονομιάς και παράδοσης. Τα μουσεία αποκτούν έτσι ακόμα πιο ισχυρό πολιτικό ρόλο, αφού υπηρετούν τα κράτη-έθνη, υποστηρίζοντας το αφήγημά τους (Gazi, 1999). Παράγουν με τη σειρά τους αφηγήματα, διαμορφώνοντας τοιούτοτρόπως την εθνική μνήμη και την αντίστοιχη εθνική γνώση, τα οποία παρουσιάζονται ως φυσικά, προαιώνια και κυρίως αληθή (Αργυρόπουλος, 2019). Στην ίδια περίοδο, ως και τον 20ο αι δημιουργείται μεγάλος αριθμός μουσείων, παράλληλα με τις διαδικασίες της συγκρότησης εθνών, με τις δύο οντότητες να αλληλοδιαμορφώνονται διαρκώς (Karlan, 2012 και Λασκαράτος 2023, σελ.65-66).

Σημαντική εξέλιξη κατά τον ίδιο αιώνα είναι πως για πρώτη φορά σχεδιάζονται και χτίζονται τα πρώτα μουσειακά κτίρια με βάση νέα σχέδια, τα οποία στεγάζουν μουσεία τέχνης (Τζώνος, 2007). Στις αρχές του 20ου αι εντούτοις αρχίζει να αλλάζει ο τρόπος παρουσίασης των συλλογών και η πλάστιγγα αρχίζει να γέρνει υπέρ μίας αντίληψης περισσότερο αισθητιστικής, ώστε οι συλλογές να χαρακτηρίζονται από αισθητική ποιότητα (Τζώνος, 2007).

Από τα τέλη του 20ου και στον 21ο αι, τα μουσεία μετακινούνται σταδιακά από τον εθνοκεντρικό ρόλο του παρελθόντος και δίνουν έμφαση στον εκπαιδευτικό και κοινωνικό χαρακτήρα, χωρίς όμως να περιορίζονται σε αυτόν. Από το 1970 και έπειτα παρατηρείται επιπρόσθετως μία στροφή του ενδιαφέροντος προς τα εθνογραφικά και ιστορικά μουσεία (Τζώνος, 2007). Όπως διαφαίνεται και από τον πρόσφατο ορισμό για τα Μουσεία του ICOM, πλέον αυτά προσπαθούν να είναι ενεργοί οργανισμοί μέσα στο κοινωνικό γίγνεσθαι, με την εξωστρέφεια και τη συνεχή εξέλιξη να γίνονται βασικά ζητούμενα στις μουσειακές πρακτικές, και το ενδιαφέρον να στρέφεται στη σκηνοθεσία της μουσειακής εμπειρίας και την προσβασιμότητα (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου, 2014). Βέβαια, η κοινωνική πλευρά του Μουσείου δεν είναι κάτι σύγχρονο, αφού πάντα σαν θεσμός υπήρξε διαμορφωτής κοινωνικών αντιλήψεων και τάσεων, είναι σημαντικό όμως πως πλέον αυτή η στροφή στο κοινό συνδυάζεται με την σταδιακή αναίρεση της πεποίθησης ότι το μουσείο πρέπει να δημιουργήσει έναν (καθόλα) αληθή εθνοκεντρικό λόγο (Ramos Simon & Cobo Serano, 2014). Οι παραδοσιακές λειτουργίες του, όπως η φύλαξη, η συντήρηση των συλλογών, η προβολή του άυλου και υλικού πολιτιστικού προϊόντος παραμένουν εξίσου σημαντικές.

Αναφορικά με την εκπαιδευτική διάσταση του μουσείου, μπορεί να ειπωθεί πως τα μουσεία είναι ένα από τα κοινωνικά πεδία μάθησης και παράλληλα σημαντικοί χώροι έκφρασης και δημιουργικότητας, με έννοιες όπως η δικαιοσύνη, η ενσυναίσθηση και η προσαρμοστικότητα, να είναι βασικές για τη μουσειακή ατζέντα και τη σύγχρονη μουσειολογία²⁰ (Μούλιου, 2014). Σημαντική είναι και στον παιδευτικό ρόλο η έννοια της συμμετοχικότητας του εκπαιδευόμενου ατόμου, που μετατρέπεται από το παθητικό σε ενεργητικό υποκείμενο κατά τη διαδικασία της μάθησης (Τζώνος, 2007).

Οι μελλοντικές εξελίξεις στη μουσειολογία και το μουσειακό γίγνεσθαι είναι δύσκολο να προβλεφθούν (Μούλιου, 2014). Γεγονότα, όπως όσα συνέβησαν κατά την πανδημία του Covid-19, αλλά και η συνεχής ανάπτυξη της τεχνολογίας, η οποία είναι ραγδαία, ειδικότερα μετά και την ακόμα εντονότερη παρουσία της τεχνητής νοημοσύνης (AI) στην καθημερινότητα κάνουν ακόμα δυσκολότερη την πρόβλεψή τους. Η χρήση των νέων τεχνολογιών διαπερνά όλες τις στιβάδες της μουσειακής δομής και τις λειτουργίες των μουσειακών χώρων, επιδρώντας όχι μόνο στις διαδικασίες δημιουργίας των συλλογών, αλλά και στα ζητήματα συντήρησης των αντικειμένων, έκθεσης των εκθεμάτων και γενικότερης έρευνας (Χαραλαμπίδου-Διβάνη & Κερτεμελίδου, 2016).

3.3 Το μουσείο έξω από τα όρια του αναλογικού κόσμου

Αναφορικά με την προέλευση της ιδέας ενός μουσείου που υφίσταται στον ψηφιακό κόσμο, υπάρχει η υπόθεση ότι αυτή μπορεί να προέρχεται από τη σύλληψη του André Malraux για το «μουσείο χωρίς τοίχο» (Lacet κ.ά., 2022). Τα μουσεία είχαν βέβαια ήδη από τη δεκαετία του 1960 αρχίσει να αξιοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες για την εξυπηρέτηση διαφόρων αναγκών τους:

²⁰ Για τον ορισμό της λέξης «Μουσειολογία» βλ. Desvalleès & François, 2014, σελ.97-102.

για την ενημέρωση του κοινού, για την ενίσχυση των επεξηγήσεων των εκθεμάτων ή για την αντιστάθμιση των ελλείψεων του περιεχομένου κειμένου, παρέχοντας στους χρήστες πρόσβαση σε εικόνες, βίντεο και ήχο. Πολύ σημαντική για την εξέλιξη των εικονικών μουσείων είναι η δεκαετία του 1990, αφού τότε ξεκινά αφενός η επικοινωνία πληροφοριών προς το κοινό μέσω του διαδικτύου και αφετέρου εμφανίζεται η ορολογία «virtual museum» (Schweibenz, 2019).

Στο έργο του ICOM *Βασικές Έννοιες της Μουσειολογίας* αναφέρεται ότι οι τεχνολογικές εξελίξεις στο πεδίο των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου γέννησαν την έννοια του «κυβερνομουσείου», που προτείνεται σαν ονομασία έναντι του «εικονικού μουσείου» ή του «μουσείου εικονικής πραγματικότητας» (Desvalleës & François, 2014, σελ.93-94). Αυτό περιγράφεται ως «μια συλλογή ψηφιακών αντικειμένων με λογική συνάφεια, σε διάφορους συνδυασμούς μέσω, η οποία, χάρη στη συνδεσιμότητα και τη δυνατότητα πολλαπλής πρόσβασης σε αυτή, προσφέρεται για την υπέρβαση των παραδοσιακών μεθόδων επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης με τους επισκέπτες, δεν διαθέτει πραγματικό τόπο ή χώρο και τα αντικείμενά της και οι σχετικές πληροφορίες μπορούν να διαδοθούν σε όλο τον κόσμο». Άλλοι όροι που χρησιμοποιούνται στη βιβλιογραφία είναι ακόμα «ψηφιακό μουσείο» ή «διαδικτυακό μουσείο»²¹. Στο παρόν πλάνημα θα χρησιμοποιείται ο όρος «εικονικό μουσείο». Το εικονικό μουσείο δεν αναφέρεται απαραίτητα σε μία τρισδιάστατη απεικόνιση, αφού η διάκριση από το αναλογικό μουσείο είναι ουσιαστικά στο ότι αυτό αναπτύσσεται σε έναν κόμβο και εκεί υπάρχει (Ευσταθίου, 2016).

Βέβαια, όπως και με άλλες έννοιες οι οποίες αναπτύσσονται στον ψηφιακό κόσμο, το να δοθεί ένας ορισμός είναι δύσκολο (Ρονροζνικ, 2018). Ανάλογα με το κέντρο ενδιαφέροντος της μελέτης ο ορισμός θα έχει και την αντίστοιχη εστίαση. Η Nadezhda Ρονροζνικ στην παρουσίασή της «Virtual Museums and Cultural Heritage: Challenges and Solutions» (2018) περιγράφει το εικονικό μουσείο ως το πληροφοριακό σύστημα που περιέχει μία ηλεκτρονική συλλογή ή σύνολο αντικειμένων, το οποίο συνοδεύεται από μεταδεδομένα²², έχει τα γνωρίσματα ενός μουσείου και είναι προσβάσιμο στον ψηφιακό κόσμο. Ο Schweibenz (1998) περιγράφει το εικονικό μουσείο ως μία συλλογή αντικειμένων που έχει μία λογική συνοχή, τα οποία παρουσιάζονται με διάφορα ψηφιακά μέσα. Τονίζει ιδιαίτερα την δυνατότητα πολλαπλής συνδεσιμότητας και προσβασιμότητας στα άτομα που θέλουν να το επισκεφτούν, αφού οι πληροφορίες που προσφέρει είναι διαθέσιμες μέσω του διαδικτύου, σε όποιο άτομο διαθέτει τα μέσα για να συνδεθεί σε αυτό. Σε μεταγενέστερο έργο του ο ίδιος προχώρησε σε κατηγοριοποίηση των εικονικών μουσείων σε τέσσερις κατηγορίες (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου, 2014) :

1. Το (εικονικό) μουσείο φυλλάδιο: πρόκειται ουσιαστικά για διαδικτυακή ενημέρωση αναφορικά με τη λειτουργία του αναλογικού μουσείου (ώρες λειτουργίας, τιμές εισιτηρίων κα)
2. Το (εικονικό) μουσείο περιεχόμενο: πέρα από τις βασικές πληροφορίες λειτουργίας που δίνει το μουσείο φυλλάδιο, περιέχει και ψηφιακό υλικό για τις συλλογές του μουσείου, το οποίο προκύπτει μετά τις εργασίες ψηφιοποίησης.
3. Το (εικονικό) μουσείο περιβάλλον μάθησης: αποτελεί εξέλιξη του προηγούμενου τύπου μουσείου και εστιάζει στον εκπαιδευτικό χαρακτήρα και στην προσωποποίηση της επίσκεψης ανάλογα με τις ανάγκες του κοινού που το επισκέπτεται.
4. Το μουσείο εικονικής πραγματικότητας²³: η πιο εξελιγμένη μορφή εικονικού μουσείου, στην οποία προσφέρεται η δυνατότητα περιήγησης στο ψηφιακό περιβάλλον.

Οι παραπάνω κατηγοριοποιήσεις όσο προχωρά η εξέλιξη της τεχνολογίας και εξελίσσονται αντίστοιχα και τα μουσεία, του αναλογικού και του ψηφιακού χώρου, ίσως δεν επαρκούν για να καλύψουν τα νέα δεδομένα.

Ο Francesco Antinucci αναφέρει στο άρθρο του «The virtual museum» (2007) ότι ένα ψηφιακό μουσείο πρέπει να είναι μία αυτόνομη οντότητα, χωρίς να είναι το ψηφιακό είδωλο του αντίστοιχου μουσείου στον πραγματικό κόσμο, ούτε το συμπλήρωμά του. Θα πρέπει να δοθεί

²¹ Στην αγγλική βιβλιογραφία υπάρχουν οι όροι: cybermuseum, webmuseum, digital museum, online museum, electronic museum, hypermuseum (Lacet κ.ά. 2022, σελ.23).

²² Τα μεταδεδομένα (metadata) συνοδεύουν τα δεδομένα που προκύπτουν από την ψηφιοποίηση και απαιτούνται για να τα περιγράψουν (Δεληγιάννης και Παπαϊωάννου, 2014).

²³ Αναφορικά με τα ζητήματα που προέκυψαν από την ονομασία της συγκεκριμένης κατηγορίας εικονικών μουσείων βλ. Tatli, Göksel & Altınışık, 2022, σελ. 8948.

ιδιαίτερη έμφαση στις προσφερόμενες «οπτικές-διαδραστικές τεχνολογίες» (visual-interactive technologies) και στο πώς συμβάλλουν στην επικοινωνία της πολιτισμικής κληρονομιάς καταρχάς και, επειδή αναφερόμαστε σε ένα μουσείο, στον ξεχωριστό πολιτιστικό χαρακτήρα που προέρχεται από την ιδιαίτερη φύση των καθορισμένων συλλογών του. Συνοψίζει ορίζοντας το εικονικό μουσείο ως την «επικοινωνιακή προβολή» του αναλογικού μουσείου (Antinucci, 2007, σελ.85).

Όσο προχωρούν βέβαια η τεχνολογία και τα χρόνια, όλο και περισσότερα δεδομένα που αφορούν τα μουσεία ψηφιοποιούνται και είναι προσβάσιμα στο κοινό που έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο. Τοιουτοτρόπως συναντάμε διαδικτυακά όλο και περισσότερα εικονικά μουσεία, τα οποία είτε αποτελούν την ψηφιακή συνέχεια ενός αναλογικού μουσείου, είτε υπάρχουν αυτόνομα. Η συνθήκη που ώθησε τα μουσεία να δουλέψουν περισσότερο στην ψηφιακή τους παρουσία ήταν η κρίση που αντιμετώπισε η πολιτιστική βιομηχανία, λόγω των μέτρων που επιβλήθηκαν παγκόσμια σε πολλά κράτη λόγω του Covid-19 (NEMO, 2020). Με πολλά μουσεία να είναι κλειστά για το κοινό, λόγω των υγειονομικών μέτρων, η στροφή προς την ψηφιακότητα ήταν η μόνη λύση, για να είναι δυνατή η πρόσβαση σε αυτά.

Τα μουσεία συνέχισαν να ψηφιοποιούνται στην εποχή μετά τον Covid-19, στοχεύοντας στο να διευκολύνουν την πρόσβαση στις διαδικτυακές εμπειρίες τους. Πολλά άτομα συνεχίζουν να επισκέπτονται τα εικονικά μουσεία για να δουν εκθέματα στο διαδίκτυο και περιηγούνται σε αυτά από όποιον χώρο επιθυμούν. Η εικονική πραγματικότητα, η ψηφιακή τεχνολογία και η τεχνητή νοημοσύνη, που συνεχώς εξελίσσονται προσφέρουν άπειρες δυνατότητες και δίνουν μεγάλο χώρο δημιουργικότητας, ως προς τους τρόπους που μπορούν να αξιοποιηθούν σε αυτά (Deng κ.ά., 2023).

Στα διεθνή δεδομένα σημαντική δράση στην εικονική πραγματικότητα ανέπτυξε το μουσείο του Λούβρου, ψηφιοποιώντας μεγάλο μέρος της συλλογής του, κάνοντάς την προσβάσιμη ευρύτερα στο κοινό (<https://collections.louvre.fr/en/>) και αναπτύσσοντας και τη δυνατότητα της εικονικής ξενάγησης. Μεγάλο όγκο ψηφιακού υλικού έχει στην ιστοσελίδα του το Smithsonian American Art Museum (<https://americanart.si.edu/>), το ίδιο και το Βρετανικό Μουσείο (<https://www.britishmuseum.org/>) και το Μουσείο Guggenheim (<https://www.guggenheim.org/>). Σημαντική πλατφόρμα για την εύρεση υλικού εικονικών μουσείων είναι η Google Art and Culture (<https://artsandculture.google.com/>) η οποία προσφέρει εικονικές περιηγήσεις και εκθέματα από μουσεία σε όλο τον κόσμο.

Στα ελληνικά δεδομένα, πολλά εικονικά μουσεία δημιουργήθηκαν κυρίως μετά την περίοδο του Covid-19, που προαναφέρθηκε, αφού φάνηκε η ανάγκη για απομακρυσμένη πρόσβαση σε αυτά. Ήταν μία κρίση που επιτάχυνε τις διαδικασίες ψηφιοποίησης και εκσυγχρονισμού στους εγχώριους μουσειακούς και πολιτισμικούς οργανισμούς. Εικονική παρουσία έχει το Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο με το έργο E-Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο, το οποίο περιλαμβάνει εικονική περιήγηση, ψηφιοποιημένα εκθέματα και δραστηριότητες (<https://www.ebyzantinemuseum.gr/?i=bxm.el.virtual-museum>). Ένα ακόμα εικονικό μουσείο του ελλαδικού χώρου είναι το Εικονικό Μουσείο Αρχείου Κουνάδη (<https://vmrebetiko.gr/about-vm-ak/>), το οποίο δημιουργήθηκε για να φιλοξενήσει το ψηφιοποιημένο υλικό από το Αρχείο Κουνάδη. Εικονική περιήγηση και ψηφιακό υλικό διαθέτει διαδικτυακά και το Μουσείο Ακρόπολης (<https://www.theacropolismuseum.gr/polymesa/eikoniki-periigisi-sto-moyseio-akropolis>), το ίδιο και το Αρχαιολογικό Μουσείο Θήβας (<https://www.mthv.gr/>). Τέλος, υπάρχει το SearchCulture.gr, το οποίο είναι «η ανοικτή, δημόσια πύλη που παρέχει κεντρική πρόσβαση σε 112 ψηφιακές συλλογές πολιτισμού, ιστορίας και τέχνης που διαθέτουν 86 φορές από όλη την Ελλάδα, ανάμεσά τους μουσεία, αρχεία, πινακοθήκες, βιβλιοθήκες, εφορείες αρχαιοτήτων, δήμοι και ερευνητικά κέντρα.» (<https://www.searchculture.gr/aggregator/>).

3.4 Εικονικά μουσεία: Προκλήσεις και προοπτικές.

Οι δυνατότητες για τα πολυμέσα ή τα στοιχεία που μπορούν να περιλαμβάνονται σε ένα εικονικό μουσείο είναι πολλές. Στοιχεία που εντοπίζονται σε αυτά, πέρα από τις βασικές πληροφορίες επίσκεψης, στην περίπτωση ύπαρξης του αντίστοιχου αναλογικού μουσείου, ή «βιογραφικές» πληροφορίες για αυτό, είναι εν πολλοίς ψηφιοποιημένες μουσειακές συλλογές, η δυνατότητα εικονικής περιήγησης στον ψηφιακό χώρο και δραστηριότητες-εφαρμογές για το κοινό. Ο

ψηφιακός χώρος εντός του οποίου αναπτύσσεται η έκθεση μπορεί να αποτελεί την τρισδιάστατη αναπαράσταση του αναλογικού χώρου, είτε να είναι φανταστικός και δημιουργημένος αποκλειστικά για τη «στέγαση» του εικονικού μουσείου (Sylaiou κ.ά., 2009).

Η ψηφιακότητα προσφέρει διευρυμένες δυνατότητες στο θέμα της συγκρότησης συλλογών και εκθέσεων, αφού, με την κατάργηση των περιορισμών λόγω της υλικότητας του αναλογικού χώρου, σε μία ψηφιακή έκθεση μπορούν να συνυπάρχουν στην αντίστοιχη μορφή αντικείμενα από διαφορετικά ιδρύματα και μάλιστα χωρίς να κινδυνεύουν από τη φθορά που θα προκαλέσουν οι εργασίες που είναι απαραίτητες για το στήσιμο μίας αναλογικής έκθεσης (Loaiza Carvajal, Morita & Bilmes, 2020). Η υπερπήδηση των εμποδίων της υλικότητας αυτής είναι δυνατή και λόγω της ψηφιοποίησης²⁴ συλλογών και αντικειμένων, αφού αυτή επιτρέπει να παρέχονται αναβαθμισμένες μουσειακές εμπειρίες στο κοινό, χωρίς αντίτιμο, και χωρίς να περιορίζεται η πρόσβαση λόγω της τοποθεσίας του μουσείου (Μπίκος & Κανιάρη, 2014). Μία ακόμα σημαντική πλευρά, αναφορικά με τη μετάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας είναι ότι μέσω της επεξεργασίας, τεχνουργήματα που είχαν αποσπασθεί από το σύνολό τους (ειδικότερα στις περιπτώσεις αρχαιολογικών ή εθνογραφικών τεχνουργημάτων) μπορούν να επανατοποθετηθούν ψηφιακά και να δημιουργήσουν εκ νέου τις χωροχρονικές συνυφάνσεις με τα άλλα αντικείμενα (συγκείμενο/context), που τους έδιναν νόημα. Έτσι γίνονται ευρύτερα αντιληπτές οι πολιτισμικές πληροφορίες και δε λαμβάνονται μόνο αποσπασματικές εντυπώσεις σε ό,τι αφορά τα εκθέματα (Pietroni, 2016).

Τα πολυμέσα και οι εφαρμογές που αναπτύσσονται επίσης γίνονται λιγότερο ακριβά και συνεπώς πιο προσβάσιμα (Sylaiou κ.ά., 2009). Αυτό αφενός σημαίνει εξοικονόμηση χρημάτων για τους οργανισμούς που επιλέγουν να δημιουργήσουν ένα εικονικό μουσείο, και αφετέρου επιτρέπει και τη συνεχή επανάχρηση και επανέκθεση των ψηφιακών αντικειμένων (Μπίκος & Κανιάρη, 2014), χωρίς, όπως προαναφέρθηκε, να κινδυνεύουν από τις ενέργειες που θα απαιτούνταν στον αναλογικό κόσμο.

Υπάρχει ακόμα μία συνεχής εξέλιξη από την αρχική στατική παρουσίαση και την κειμενική επεξήγηση των εκθεμάτων, σε λύσεις που αξιοποιούν τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα, με την επιλογή διαφόρων τρόπων διαδράσεων με τα εκθέματα και την ανάπτυξη των τεχνολογιών επαύξησης της υλικής πραγματικότητας, όπως η Augmented Reality (AR) και η Virtual Reality (VR)²⁵. Οι τεχνολογίες αυτές δίνουν εν πολλοίς τη δυνατότητα προσωποποίησης και προσαρμοστικότητας, που αποτελούν ζητούμενα και σημεία κλειδιά στη σύγχρονη μουσειολογία, όπως προαναφέρθηκε, αφού επιτρέπουν την καταγραφή και τη συνακόλουθη ερμηνεία της αλληλεπίδρασης κοινού και εκθεμάτων (Loaiza Carvajal, Morita, & Bilmes, 2020).

Ένα από τα σημεία που απαιτείται προσοχή σε ό,τι αφορά τη δημιουργία εικονικών μουσείων και των ψηφιακών συλλογών τους είναι η χρήση της ίδιας της τεχνολογίας που τα δημιουργεί. Το κέντρο ενδιαφέροντος πρέπει να είναι τα ίδια τα αντικείμενα και οι συλλογές, γύρω από τα οποία θα εξυφάνεται το μουσειολογικό σενάριο και από τα οποία θα εκπορεύεται η διάδραση και η συμμετοχή του κοινού (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου, 2014). Η εκτενής χρήση σε βάρος των εκθεμάτων είναι ένας κίνδυνος που ελλοχεύει γιατί μπορεί να επισκιάσει τα εκθέματα (Σαλή, 2006) και η τεχνολογία που χρησιμοποιείται να το αντικαταστήσει, γενόμενη η ίδια το έκθεμα (Geismar, 2018). Είναι συνεπώς σημαντικό να δημιουργείται το μουσειακό σενάριο με τη συμμετοχή όλων των απαιτούμενων ειδικοτήτων (μία πρακτική που μπορεί να οριστεί ως «ψηφιακή συνεπιμέλεια») για τη διατήρηση της ισορροπίας και αυτό να μπορεί να επαναξιολογηθεί με βάση την ανατροφοδότηση του κοινού (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου, 2014). Από αυτό συνεπάγεται επιπροσθέτως ότι πρέπει να δημιουργηθεί μία ομάδα ατόμων όλων των ειδικοτήτων και το προσωπικό που επιμελείται τα ζητήματα αυτά να επιμορφώνεται συνεχώς.

Παρότι, όπως προαναφέρθηκε, τα τεχνολογικά μέσα γίνονται ολοένα και πιο προσβάσιμα και πιο οικονομικά, η χρήση τους επιφέρει και την ανάγκη για ανανέωση, συντήρηση και ενημέρωση των εφαρμογών, διαδικασίες οι οποίες πρέπει να συνεκτιμηθούν στους αναγκαίους πόρους που θα επενδυθούν στη διαδικασία ψηφιοποίησης. Η ανατροφοδότηση από το κοινό μπορεί να οδηγήσει στην ανάγκη να προσαρμοστούν οι διαδικασίες χειρισμού που απαιτούνται, ώστε να είναι αξιοποιήσιμες από όλα τα άτομα (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου, 2014) και να μην

²⁴ Ψηφιοποίηση ονομάζεται η διαδικασία το αναλογικής μορφής υλικό μετατρέπεται σε ψηφιακό, με τη χρήση του αντίστοιχου εξοπλισμού. Η διαδικασία αυτή παράγει ψηφιακά δεδομένα και μεταδεδομένα (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου, 2014).

²⁵ Για περισσότερες πληροφορίες για τις τεχνολογίες αυτές βλ. υποενότητα 3.5.2, σελ.25.

κουράζουν το κοινό, αποτρέποντας τελικά την σωστή αλληλεπίδραση με τα εκθέματα, και επιφέροντας τη λεγόμενη «μουσειακή κόπωση» (Σαλή, 2006).

Οι νέες τεχνολογίες άλλωστε αναπτύσσονται ταχύτατα και αλλάζουν και οι θεωρίες γύρω από αυτές και τη χρήση τους. Επίσης κάθε εικονικό μουσείο είναι διαφορετικό, θέλει να αποδώσει ένα διαφορετικό αφήγημα και φιλοξενεί διαφορετικά εκθέματα. Τα παραπάνω δεδομένα οδηγούν στο συμπέρασμα ότι δεν είναι εύκολο να δημιουργηθεί ένας οδηγός για την ανάπτυξη και χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών σε συνάρτηση με την ένταξή τους στο μουσειακό σενάριο. Κάθε φορά ο σχεδιασμός της πληροφορίας, του περιβάλλοντος διάδρασης, του εικονικού χώρου έκθεσης και η ανάπτυξη του λογισμικού θα πρέπει να προσαρμόζονται στη φύση του κάθε εικονικού μουσείου και των εφαρμογών που φιλοξενεί (Τάλλης, 2014).

Ο βασικός όμως προβληματισμός που δημιουργείται από την ψηφιακότητα που ενυπάρχει στη φύση των εικονικών μουσείων και των ψηφιακών συλλογών είναι το θέμα της υλικότητάς τους, με τη βασική ερώτηση να είναι αν το ψηφιακό είναι και πραγματικό («αληθινό») και, αν ναι, η επόμενη ερώτηση που επέρχεται, είναι εάν η συνεχόμενη αναπαραγωγή τους αφαιρεί την «αυθεντικότητά» τους (Geismar, 2018) και την αύρα των υλικών εκθεμάτων κατά την ψηφιοποίησή τους (Schweibenz, 2019). Οι απόψεις πάνω στο θέμα δίστανται, με τη μία άποψη να υποστηρίζει ότι το αναλογικό αντικείμενο δε γίνεται να αναπαραχθεί ψηφιακά, αλλά μόνο να αναπαραστηθεί, και την άλλη να λέει πως πράγματι η εμπειρία βίωσης των εκθεμάτων δε θα είναι ίδια, κάθε μία όμως έχει τη δική της «αυθεντικότητα» και άρα δε χρειάζεται να τις συγκρίνουμε (Schweibenz, 2019). Το επόμενο σημείο προβληματισμού αναφορικά με τα εκθέματα είναι το κατά πόσο οι διαδικασίες ψηφιοποίησης παρεμβαίνουν σε αυτά, αλλοιώνοντας την εικόνα του αναλογικού αντικειμένου κατά την ψηφιακή δημιουργία του, κτίζοντας έτσι μία ψευδαίσθηση. Το ζήτημα δηλαδή είναι σε ποιο βαθμό δηλαδή οφείλει να παρέμβει το επιστημονικό προσωπικό (Συλαίου κ.ά., 2009) και πώς θα επικοινωνηθεί η παρέμβαση αυτή στο κοινό, ώστε να μπορέσει και το ίδιο να δημιουργήσει μία σαφή εικόνα.

Η σχέση μεταξύ ψηφιακού/εικονικού και πραγματικού/υλικού και οι προβληματισμοί γύρω από αυτή εκτείνονται και στο επίπεδο της ύπαρξης των ίδιων των μουσείων σαν οργανισμών. Το κυρίαρχο θέμα συζήτησης είναι αν θα θέλει το κοινό, αφού επισκεφτεί το εικονικό μουσείο, να επισκεφτεί και το αναλογικό (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου, 2014). Επανέρχεται επίσης το θέμα βίωσης της μουσειακής εμπειρίας, και τίθεται εκ νέου το ερώτημα αν μία εικονική επίσκεψη έχει ίδια βιωματική, άρα και εκπαιδευτική, αξία με την επίσκεψη σε ένα αναλογικό μουσείο (Schweibenz, 2019). Στο τελευταίο ερώτημα, ως απάντηση, υπάρχει ένας αντίστοιχος συλλογισμός με αυτόν που αναπτύχθηκε για την αλληλεπίδραση με τα εκθέματα: αμφότερες οι επισκέψεις έχουν τη δική τους σημασία και αξία και συμβάλλουν μοναδικά στην εμπειρία του κοινού. Φαίνεται παράλληλα πως οι επισκέψεις στα εικονικά μουσεία δε μειώνουν τις αναλογικές επισκέψεις, αντίθετα αυξάνουν την πιθανότητα να γίνει το αναλογικό μουσείο γνωστό, μέσω της επικοινωνίας και της διάδοσης του έργου του, και άρα να προσελκύσει κοινό και στον αναλογικό κόσμο, αν έχει ισχυρή ψηφιακή παρουσία (Schweibenz, 2019). Τέλος, οι επισκέψεις/χρήσεις που επιτελούνται στους ψηφιοποιημένους χώρους, μπορούν να «λυγίσουν» τις χωροχρονικές συμβάσεις που υπάρχουν στον αναλογικό χώρο, και ανάλογα με την εμπειρία που θα δημιουργήσουν στο κοινό να επιδράσουν θετικά και στην προ-εμπειρία για την επίσκεψη στο αναλογικό μουσείο, δημιουργώντας θετικά συναισθήματα στο κοινό (Deng κ.ά., 2023).

3.5 Η αξιοποίηση του Digital Storytelling στα εικονικά μουσεία.

Στα προηγούμενα κεφάλαια αναδείχθηκε η χρήση του Storytelling και της ψηφιακής εξέλιξής του, του DS, σε πολλούς κλάδους. Αυτό το κεφάλαιο θα εμβαθύνει στους διάφορους τρόπους με τους οποίους το DS μπορεί να ενσωματωθεί στα εικονικά μουσεία, εξετάζοντας τον πιθανό αντίκτυπό του στη συμμετοχή του κοινού, στην εκπαιδευτική προσέγγιση και στις άλλες λειτουργίες του μουσείου. Επιπλέον, αυτό το κεφάλαιο θα διερευνήσει τις προκλήσεις και τις σκέψεις που μπορεί να αντιμετωπίσουν τα ιδρύματα πολιτιστικής κληρονομιάς κατά την εφαρμογή τεχνικών ψηφιακής μετάδοσης αφηγήσεων σε εικονικά μουσεία, συμπεριλαμβανομένων ζητημάτων προσβασιμότητας και συμμετοχής, οικονομικής διαχείρισης και διατήρησης ψηφιακού περιεχομένου

Όπως προαναφέρθηκε, τα εικονικά μουσεία δεν μπορούν να είναι ένας απλός ψηφιακός αντικατοπτρισμός των αναλογικών μουσείων, αλλά αυτόνομες οντότητες με δικό τους σκοπό και

στόχους, σχεδίαση και περιεχόμενο. Ο Antinucci (2007), όπως φάνηκε στην ενότητα για τα εικονικά μουσεία, τόνισε την επικοινωνιακή προοπτική τους. Το DS ως ένας τρόπος μετάδοσης μηνυμάτων είναι το κατεξοχήν μέσο που μπορεί να χρησιμοποιείται από αυτά για να ενδυναμώσουν την ψηφιακή τους παρουσία και την επίδραση που έχουν στο κοινό, ενώ υπηρετούν και τις άλλες λειτουργίες τους ως μουσεία. Άλλωστε, τα μουσεία (εικονικά ή μη) είναι φυσικές πηγές δημιουργίας και διάχυσης αφηγήσεων (ψηφιακών ή μη) (Wong, 2015). Κατά την παράθεση της ιστορικής τους πορείας φάνηκε πώς συνέβαλλαν δυναμικά στη διαμόρφωση αφηγήσεων και πώς δημιούργησαν τις δικές τους, με μέσο την αυθεντία στη διαχείριση και τη διάχυση της γνώσης που είχαν κάποτε. Πλέον ο ρόλος τους είναι διαφορετικός και οι αφηγήσεις που αξιοποιούν λειτουργούν ως προς το να πλέξουν τις διασυνδέσεις μεταξύ ανθρώπων, αντικειμένων και ιδεών, συνυφαίνοντας όλα αυτά τα στοιχεία (Caspani κ.ά., 2017).

Βασική προϋπόθεση του μουσειολογικού προγράμματος είναι πλέον και η συμμετοχή του κοινού στη μουσειακή εμπειρία, όχι από την πλευρά της παθητικής παρατήρησης/θέασης, αλλά μέσω της ουσιαστικής μέθεξης στη διαδικασία, για τη δημιουργία προσωπικών εμπειριών. Πράγματι, με την ανάπτυξη της τεχνολογίας η αναπαράσταση των εκθεμάτων-αντικειμένων (με την ψηφιοποίησή τους) και η διαδικτυακή έκθεση αυτών ή μίας συλλογής, είναι κάτι που με τις κατάλληλες γνώσεις και τον σχεδιασμό μπορεί να επιτευχθεί, με εντυπωσιακά αποτελέσματα σε ό,τι αφορά τόσο την αισθητική πλευρά, τη θέαση ή τη μετάδοση πληροφοριών. Το ζητούμενο όμως δεν είναι η απλή μετάδοση της ακαδημαϊκής πληροφορίας ή η στεγνή ευκρινής αναμετάδοση, όπως γίνεται αρκετές φορές. Για τη δημιουργία της ευχάριστης και πολύπλευρης εμπειρίας του επισκεπτόμενου κοινού απαιτείται και σωστός σχεδιασμός και η οργανική ενσωμάτωση του τρόπου μετάδοσης αφηγήσεων με τα αντίστοιχα ψηφιακά μέσα στο σχεδιασμό των εικονικών μουσείων, στοιχείο που πολλές φορές αντιμετωπίζεται ως δευτερεύον και συμπληρωματικό της σχεδίασης των άλλων επιπέδων (Pietroni, 2016).

3.5.1 Δημιουργώντας την εμπειρία.

Η εμπειρία κατά την επίσκεψη (στα αγγλικά ο όρος είναι Visitors/Customers Experience²⁶) όταν αναφερόμαστε σε πολιτιστικά ιδρύματα και μουσεία, εικονικά ή μη, δεν εξαντλείται στην ανακάλυψη μίας έκθεσης αντικειμένων ή την παρακολούθηση μίας ψηφιακής ξενάγησης, αλλά αναφέρεται σε όλα τα στάδια που απαιτούνται πριν τη βίωση της δραστηριότητας, αλλά και μετά την απομάκρυνσή από αυτή, εντός του πολιτισμικού περιβάλλοντος. Το αποτέλεσμα της είναι ένα σύνολο νοητικών, αλλά και συναισθηματικών παραγόντων, όπως φαίνεται από τις πιο πρόσφατες θεωρητικές προσεγγίσεις (De Rojas & Camarero, 2008). Ειδικότερα στα εικονικά μουσεία, είναι έντονη η ανάγκη του κοινού, όχι μόνο για μία τυπική επίσκεψη/διάδραση αλλά και για συμμετοχή στη διαμόρφωση της έκθεσης ή/και της συνολικής εμπειρίας (Pietroni, 2016). Η εμπειρία συνίσταται από το οποιοδήποτε ερέθισμα λαμβάνει το κοινό σε κάθε δεδομένη στιγμή (Τάλλης, 2014). Στη διαδικασία της μετάδοσης της πολιτισμικής πληροφορίας είναι απαραίτητα τόσο η διήγηση αφηγήσεων, όσο και η διάδραση του κοινού με τα εκθέματα (Pietroni, 2015).

Όπως προαναφέρθηκε η εμπειρία της διάδρασης/επίσκεψης ξεκινά πριν από την αλληλεπίδραση με την καθαυτή πολιτισμική πληροφορία: διαμορφώνεται ήδη από την πορεία προς την εύρεσή της, από τη στιγμή που το άτομο μπαίνει στο «ελεγχόμενο περιβάλλον» και ξεκινάει η φάση της «προεμπειρίας», κατά την οποία δημιουργείται το συναίσθημα της προσμονής (Τάλλης, 2014). Το τελικό αποτέλεσμα θα είναι η συνισταμένη της επιτυχίας ή μη της μετάδοσης της πολιτισμικής πληροφορίας, η δυσκολία ή η ευκολία εύρεσης και χρήσης και ο συναισθηματικός αντίκτυπος που θα έχει το πολιτισμικό ταξίδι. Το storytelling, ψηφιακό ή μη, όπως αναφέρεται στο «Narrative – Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage» (Vrettakis κ.ά., 2019), σε πολιτισμικούς χώρους θα πρέπει να δημιουργεί μία συνολική εμπειρία, η οποία θα ξεδιπλώνεται γύρω από μία ενιαία και συνεχή αφήγηση, με τα πολιτισμικά τέχνηρα να ερμηνεύονται ενώ παράλληλα εξυφαίνονται τα βασικά στοιχεία μίας αφήγησης.

Για να διευκολυνθεί λοιπόν η πρόσβαση στην πληροφορία εντός των εικονικών μουσείων είναι σημαντικό να μην αφηθεί το κοινό χωρίς κάποια καθοδήγηση. Δεν πρέπει ο πολιτιστικός οργανισμός ή τα άτομα που είναι υπεύθυνα για το εικονικό μουσείο να προϋποθέτουν ότι το κοινό που εισέρχεται σε έναν ιστότοπο μπορεί αφενός να χειριστεί τις ψηφιακές τεχνολογίες και

²⁶ Προτιμήθηκε η συγκεκριμένη απόδοση για να αποφευχθεί ο έμφυλος προσδιορισμός που ενυπάρχει στην ακριβή μετάφραση, η οποία θα ήταν «Εμπειρία Επισκεπτόμενων».

διαδράσεις που έχουν οριστεί κατά τον σχεδιασμό της ψηφιακής εμπειρίας και αφετέρου ότι έχει πρότερη γνώση της πληροφορίας και άρα μπορεί να πλοηγηθεί απρόσκοπτα στο ψηφιακό περιβάλλον. Είναι πολύ σημαντικό συνεπώς να υπάρχουν κάποιες οδηγίες ή κάποια εισαγωγικά βίντεο τα οποία θα καθοδηγούν, χωρίς να περιορίζουν την αυτονομία του, το άτομο που θέλει να εξερευνησει το εικονικό μουσείο (Pietroni, 2015). Το DS υπεισέρχεται στον σχεδιασμό ήδη από αυτό το κομμάτι, αφού η εισαγωγή αυτή πρέπει να είναι σύμφωνη με τη συνολική αφήγηση που θέλει να διαδώσει το μουσείο.

Η διαδικασία δόμησης της εμπειρίας μπορεί να πάρει τη μορφή διήγησης (επικοινωνίας) μίας (ψηφιακής) αφήγησης (Τάλλης, 2014). Το storytelling πρέπει συνεπώς να συνυπολογιστεί κατά τη σχεδίαση του εικονικού περιβάλλοντος διάδρασης και μέσα στη διαδικασία δόμησης και παρουσίασης της πληροφορίας. Τα άτομα που είναι υπεύθυνα για τη σχεδίαση πλέον δε δημιουργούν μόνο προϊόντα, αλλά εμπειρίες, με ενσώματο και συναισθηματικό αντίκτυπο, μέσω της σχεδίασης εκπέμπουν μηνύματα (Τάλλης, 2014). Επιπλέον, αφήγηση και σχεδίαση, πέρα από το ό,τι θα πρέπει να αλληλοσυμπληρώνονται για τη δόμηση μίας άρτιας εμπειρίας, μοιράζονται την ιδιότητα της δομής, με βάση την οποία δημιουργούνται (Lupton, 2017). Επίσης, αν καταφέρουν να μεταφέρουν μία επιτυχημένη ιστορία και δημιουργήσουν μία αντίστοιχη εμπειρία δε μεταδίδουν απλώς ένα συναίσθημα, αλλά προσκαλούν το κοινό να εμπλακεί και το ίδιο συναισθηματικά και να επανεπενδύσει (συναισθηματικά και έμπρακτα) στο προσφερόμενο προϊόν, στη συγκεκριμένη περίπτωση δηλαδή, το εικονικό μουσείο και την πολιτισμική πληροφορία. Φτάνουμε τοιουτοτρόπως στο ζητούμενο της συμμετοχής και της εμπλοκής του κοινού, το οποίο αφήνει το μουσείο με μία όμορφη ανάμνηση (οικονομία της εμπειρίας/ experience economy) (Lupton, 2017).

Όσα προαναφέρθηκαν στις προηγούμενες παραγράφους εντάσσονται στο λεγόμενο «UX», (User's Experience=η εμπειρία κατά τη χρήση)²⁷. Είναι πολύ σημαντικό κομμάτι στον σχεδιασμό ψηφιακών προϊόντων και αναφέρεται ουσιαστικά στις προσλαμβάνουσες και στις διαδράσεις κατά τη χρήση ενός προϊόντος ή μίας υπηρεσίας, σε συνάρτηση με τις προσδοκίες που έχει το άτομο κατά τη χρήση της, ποια είναι η υποκειμενική συνολική αίσθηση που του αφήνει (Isomursu κ.ά., 2020). Σημαντικό είναι να δίνεται εξίσου σημασία στη δομή, αλλά και στο περιεχόμενο, ώστε να είναι ολοκληρωμένη η εμπειρία (Vrettakis κ.ά., 2019). Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με το να βρίσκεται στο επίκεντρο της σχεδίασης το κοινό και τα απαραίτητα στοιχεία να αναδεικνύονται με γνώμονα τη δική του εμπειρία και το τι χρειάζεται (Simon, 2010).

3.5.2 Μεταδίδοντας ψηφιακές αφηγήσεις μέσα στο εικονικό μουσειακό περιβάλλον.

Τα μουσειακά αντικείμενα, είτε στον αναλογικό είτε στον εικονικό κόσμο, φέρουν τα νοήματα του χωροχρονικού πλαισίου στο οποίο δημιουργήθηκαν αλλά και του περιβάλλοντος στο οποίο φιλοξενούνται, είναι δηλαδή υλικά αντικείμενα που επαναδημιουργούνται και επανανοηματοδοτούνται συνεχώς, μέσω μία συνεχούς ερμηνευτικής και διαδραστικής προσέγγισης (Σαλή, 2006). Με αυτά συγκροτούν συλλογές, οι οποίες είναι επίσης φορείς νοημάτων και σημασιών εντός του συγκείμενου στο οποίο αναπτύσσονται και με τη σειρά τους προβάλλουν τα νοήματα αυτά, δημιουργώντας έναν «μικρόκοσμο», ο οποίος είναι χαρακτηριστικό γνώρισμα σε όλα τα μουσεία (Τάλλης, 2014).

Το DS είναι ένα σημαντικό στοιχείο που πρέπει να ενσωματωθεί στη μελέτη για την έκθεση ψηφιακών αντικειμένων σε εικονικά μουσεία (Caspani κ.ά., 2017). Χρησιμεύει ως ένα ισχυρό εργαλείο στη σφαίρα των εικονικών μουσείων παρέχοντας μία μοναδική και ενίοτε εξατομικευμένη εμπειρία για το κοινό. Μέσω της χρήσης στοιχείων πολυμέσων, όπως εικόνων, βίντεο και διαδραστικών στοιχείων, η μετάδοση αφηγήσεων δημιουργεί ένα σαγηνευτικό πλαίσιο που ζωντανεύει τα ψηφιακά τεχνουργήματα και δίνει την ευκαιρία να προβάλλουν τις αφηγήσεις που δημιουργούνται γύρω από αυτά και το σύνολο στο οποίο βρίσκονται.

Στα εικονικά μουσεία, πέρα από συνδυασμό μεθόδων για την παρουσίαση της πολιτισμικής πληροφορίας, το κοινό ζητά να ενσωματώνεται με πολλούς τρόπους το DS μαζί με τη διάδραση. Τοιουτοτρόπως του επιτρέπεται να αποτελέσει μέρος της έκθεσης και του

²⁷ Η ακριβής μετάφραση είναι «Η Εμπειρία του Χρήστη», παρόλα αυτά προτιμήθηκε η συγκεκριμένη απόδοση για να αποφευχθεί ο έμφυλος προσδιορισμός.

μουσειακού σχεδιασμού, καθώς νιώθει να είναι ένα βασικό στοιχείο της αφήγησης (Pietroni κ.ά., 2015). Η διαδραστική φύση που μπορεί να έχει το DS προσφέρει επιπρόσθετως στο κοινό την ευκαιρία να γνωρίσει τα τεχνουργήματα σε βαθύτερο επίπεδο, μέσω της ενσωμάτωσης των διαδραστικών στοιχείων που ενθαρρύνουν την εξερεύνηση, τη συμμετοχή και τη συναισθηματική σύνδεση, η οποία βοηθά ουσιαστικά στη μάθηση (Pujol κ.ά., 2013). Η αίσθηση σύνδεσης και βαθύτερης κατανόησης ενισχύει τη συνολική επίδρασή του στο ψηφιακό μουσειακό περιβάλλον.

Στα παραπάνω ζητούμενα σημαντικά εργαλεία μπορούν να αποτελέσουν το Διαδραστικό και Πολυμεσικό DS (Paolini & Blas, 2014). Επιτρέπουν τον συνδυασμό μέσω, δίνοντας πολλές επιλογές, ώστε να μπορέσει να μεταφερθεί σωστά και με επιδραστικό τρόπο η πολιτισμική πληροφορία ανάλογα με το συγκείμενο, και προσφέρουν τη δυνατότητα διάχυσης των ψηφιακών αφηγήσεων σε πολλαπλά κανάλια, πολλαπλασιάζοντας έτσι τη δυνατότητα που δίνεται στο κοινό για διάδραση με το περιεχόμενο και καλύτερη κατανόηση του μηνύματος (Psomadaki κ.ά., 2019). Επίσης, πέρα από ψηφιακές γραμμικές αφηγήσεις, είναι πολύ ενδιαφέρον να αξιοποιούνται και μη γραμμικές αφηγήσεις, που επιτρέπουν την εξερεύνηση κατά τη διάδραση με την ψηφιακή πολιτισμική πληροφορία και την προσωποποίηση του περιεχομένου.

Τα τεχνολογικά μέσα και οι εφαρμογές που μπορούν να αξιοποιηθούν σε ένα εικονικό μουσείο, διαμέσου των οποίων μπορεί να διοχετευτεί και να ενδυναμωθεί η μετάδοση αφηγήσεων με τη συνδρομή ψηφιακών μέσων, είναι πολλά και συνεχώς αυξάνονται με τις τεχνολογικές εξελίξεις. Σημαντική είναι η συνδρομή των τρισδιάστατων στοιχείων που μπορούν να αξιοποιηθούν για την πλήρη εμπύθιση μέσα σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, οπότε αναφερόμαστε στην τεχνολογία της Εικονικής Πραγματικότητας (Virtual Reality-VR) είτε να επενδύσουν το αναλογικό περιβάλλον, ενισχύοντας το με ψηφιακά στοιχεία, οπότε αναφερόμαστε στην τεχνολογία της Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality-AR) (Sukhmani κ.ά., 2019). Η VR μπορεί να δημιουργήσει το νέο ψηφιακό μουσειακό περιβάλλον και η AR μπορεί να αξιοποιηθεί μέσα στο μουσειακό σχεδιασμό για την προβολή των εκθεμάτων, σε τρισδιάστατη μορφή, ώστε να γίνεται πιο ζωντανή και διαδραστική η παρατήρησή τους, χωρίς να υπάρχει άμεση επαφή με αυτά, με τους ενδεχόμενους κινδύνους που μπορεί να προέλθουν από αυτή την επαφή, λόγω των παραμέτρων που δημιουργούνται από την υλικότητα των εκθεμάτων. Οι τεχνολογίες αυτές καλλιεργούν την περιέργεια του κοινού, κάνοντάς το να εμπλέκεται πιο ενεργά με τα εκθέματα και την πολιτισμική πληροφορία, ενεργοποιούν τις διαδικασίες της εμπειρικής μάθησης (Moorhouse, tom Dieck & Jung, 2019) και ενισχύουν την περιέργεια και το ενδιαφέρον των ατόμων που διαδρούν με τα εκθέματα (Gong, Wang & Xia, 2022). Το κοινό μαθαίνει από τα αντικείμενα και όχι απλώς για τα αντικείμενα (Moorhouse, tom Dieck & Jung, 2019). Σημαντικά στοιχεία, επειδή συνδυάζουν μάθηση και διασκέδαση είναι τα διάφορα ηλεκτρονικά παιχνίδια που φιλοξενούνται στα εικονικά μουσεία και μπορούν να απευθύνονται σε όλες τις ηλικίες. Επίσης, οι εικονικές ξεναγήσεις στις εκθέσεις που αναπτύσσονται σε ένα εικονικό μουσείο μπορούν να αποτελέσουν ένα εξαιρετικό μέσο για την ξεδίπλωση του DS. Σε όλα αυτά, βασικό ζητούμενο είναι να συνδυάζουν τα στοιχεία που αναφέρθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια, να κτίζονται και να δημιουργούνται στη βάση μίας αφήγησης, η οποία θα ενισχύεται με ψηφιακά στοιχεία, με όλα τα απαιτούμενα στοιχεία και να μην περιορίζονται σε μία παράθεση πληροφοριών και δεδομένων (Vrettakis κ.ά., 2019).

Όπως υπέδειξε ο Bruner, οι αφηγήσεις μπορούν να βοηθήσουν στη διαδικασία της μάθησης, που είναι ζητούμενη στο μουσειακό σχεδιασμό, αλλά και στη διαδικασία προσωπικής σύνδεσης με τα πολιτισμικά μηνύματα που πρέπει να μεταδοθούν. Οι ιστορίες και οι αφηγήσεις δεν είναι το μέσο για να απαντηθούν όλες οι ερωτήσεις, μπορούν όμως να δώσουν το έναυσμα στις αντίστοιχες διεργασίες που θα επιτρέψουν στο άτομο που χρησιμοποιεί τις εφαρμογές ενός εικονικού μουσείου να γεμίσει τα κενά μίας (ψηφιακής) αφήγησης με τον δικό του τρόπο (Bedford, 2001). Αυτό επιτρέπει πέρα από την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας, την προσωποποίηση της εμπειρίας, αλλά και την εκκίνηση των διεργασιών της μάθησης, εκπληρώνοντας και τον εκπαιδευτικό σκοπό των μουσείων, που συνεχίζεται και εκτός των ορίων του εικονικού κόσμου του μουσείου, ωθώντας το άτομο να μελετήσει και πέρα από τα όσα έμαθε και να ψάξει και άλλες πληροφορίες (Pujol κ.ά., 2013). Το κοινό παράγει, συνεπώς, με αφορμή τα εκθέματα και τις πολιτισμικές πληροφορίες που φιλοξενεί ένα εικονικό μουσείο, τις δικές του ερμηνείες και χτίζει τις δικές του αφηγήσεις.

Έχοντας αφήσει πίσω του το ρόλο της «αυθεντίας» και της πηγής ενός συμπανή, ενιαίου και (κυρίως εθνοκεντρικού) λόγου (Μούλιου, 2014), το σύγχρονο μουσείο (εικονικό ή μη) φιλοξενεί και παρουσιάζει πολλαπλές αφηγήσεις και ερμηνείες, δίνει τη δυνατότητα επαναπροσδιορισμού

των εκθεμάτων και της πολιτισμικής πληροφορίας η οποία τα επενδύει, παρουσιάζοντάς τα με διαφορετικούς τρόπους, και φιλοξενεί αφηγήσεις που παρουσιάζουν τις πολλαπλές οπτικές του υπό διερεύνηση θέματος (PujoI κ.ά., 2013). Το σωστά σχεδιασμένο DS και η ενσωμάτωσή του στο μουσειακό σχεδιασμό μπορούν να κάνουν τα παραπάνω στοιχεία ευρύτερα προσβάσιμα στο κοινό, δίνοντας τη δυνατότητα σε όλες κοινωνικές ομάδες να βιώσουν τις αφηγήσεις αυτές και να δημιουργήσουν τις δικές τους, να εμπλακούν ενεργά στο μουσειακό γίνεσθαι και να γίνουν ενεργά υποκείμενα στο επίκεντρο του μουσειακού αφηγήματος και όχι στην περιφέρεια αυτού (Greco & Spinzi, 2022). Το σύγχρονο (εικονικό) μουσείο οφείλει να είναι συμπεριληπτικό και να ωθεί τη συμμετοχικότητα, δύο χαρακτηριστικά που είναι ζητούμενα για τον εκδημοκρατισμό των μουσείων (Μούλιου, 2014). Όπως αναφέρει και ο Κώστας Λασκαράτος στο βιβλίο του *Μουσεία Influencers. Κοινωνιολογία του Πολιτισμού - Επικοινωνία του Πολιτισμού και ΜΜΕ* (2023, σελ.78), «προκειμένου ένα μουσείο να είναι συμπεριληπτικό, οφείλει να αφορά την κοινωνία στην οποία ανήκει και να απευθύνεται σε αυτή χωρίς αποκλεισμούς.».

Για όλα τα παραπάνω, απαιτείται μία συνολική προσέγγιση και ένας προσεχτικός σχεδιασμός. Αρχικά πρέπει να συσταθεί μία ομάδα ατόμων, που να συμπεριλαμβάνει τις απαραίτητες ειδικότητες και ένα εξειδικευμένο προσωπικό για το συνολικό σχεδιασμό, με μία καλά δομημένη στρατηγική για την ενσωμάτωση του DS στο μουσειακό σχεδιασμό. Χρειάζονται άτομα με εξειδίκευση στη μουσειολογία, storytellers, άτομα που θα βοηθήσουν στην ανάπτυξη των απαραίτητων εφαρμογών και του λογισμικού και άτομα για τη μελέτη και την παρουσίαση του υλικού (Katifori κ.ά., 2018), άτομα με ειδικότητα για τον σχεδιασμό της αρχιτεκτονικής της πληροφορίας του σκηνικού και του σεναρίου διάδρασης (Τάλλης, 2014). Το περιβάλλον διεπαφής πρέπει να είναι σωστά σχεδιασμένο, να έχει ελεγχθεί ότι ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του κοινού και πρέπει να μεταδίδει τα μηνύματα και την πολιτισμική πληροφορία, παραμένοντας προσβάσιμο σε όλα τα άτομα, να είναι διαδραστικό, ευχάριστο και ελκυστικό (Τάλλης, 2014). Για την εξασφάλιση της προσβασιμότητας των ΑμεΑ στο ψηφιακό περιεχόμενο, υπάρχουν οδηγίες και πρακτικές οι οποίες θα πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά τον σχεδιασμό της εμπειρίας χρήσης και της δόμησης της πληροφορίας (Chadli, Gretete & Moumen, 2021)²⁸. Μετά τον σχεδιασμό και την υλοποίηση θα πρέπει να ακολουθήσουν και οι έλεγχοι για τη διασφάλιση της εφαρμογής των οδηγιών και τη διασφάλιση της καθολικής προσβασιμότητας.

Στο σχεδιασμό της ενσωμάτωσης και ανάδειξης του DS στο μουσειακό πρόγραμμα θα πρέπει να ενταχθεί και ο σχεδιασμός της στρατηγικής της επικοινωνίας και της δημιουργίας της δημόσιας εικόνας του εικονικού μουσείου. Ο σχεδιασμός της μουσειακής επωνυμίας (branding) και της συνολικής οπτικής επικοινωνίας του εικονικού ή αναλογικού μουσείου ενισχύει την ταυτότητά του και δημιουργεί μία συνέχεια, σε όλα τα στάδια διεπαφής με το (εικονικό) μουσειακό περιβάλλον (Dal Falco & Vassos, 2017). Ένα στοιχείο που λειτουργεί ως μέσο ενίσχυσης της συναισθηματική εμπλοκής του κοινού με το μουσείο είναι και η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων με επίκεντρο το ίδιο και τους ανθρώπους που είναι υπεύθυνοι για τη λειτουργία του. Μέσω της ένταξής τους στο επικοινωνιακό πρόγραμμα του εικονικού μουσείου ενισχύεται ο αντίκτυπος που αυτό έχει στο κοινό, κτίζεται η δημόσια εικόνα του, ενώ παράλληλα προβάλλονται οι στόχοι και το όραμά του (Σίννη, 2020) και αναδεικνύεται ο ανθρώπινος παράγοντας σε ένα, κατά τα άλλα, ψηφιακό περιβάλλον.

Για όλα αυτά απαιτείται επίσης και ο αντίστοιχος σχεδιασμός σε οικονομικό επίπεδο (ζητήματα προϋπολογισμού και εξόδων), ο οποίος να περιλαμβάνει αφενός τα όσα αναφέρθηκαν στην προηγούμενη παράγραφο, αλλά και τη μετέπειτα επιμέλεια και συντήρησή τους. Τα τεχνολογικά μέσα εξελίσσονται συνεχώς και απαιτούν συντήρηση, προσαρμογή και ανανέωση (Σαλή, 2006). Πρέπει να υπάρχει ένα πρόγραμμα για τακτικούς ελέγχους της υλικοτεχνικής υποδομής και των λογισμικών και είναι απαραίτητη η ενσωμάτωση της ανατροφοδότησης του κοινού, που θα συλλέγεται από τα σχόλια των ατόμων που επισκέπτονται το εικονικό μουσείο ή χρησιμοποιούν τις εφαρμογές του και από τα διαγνωστικούς ελέγχους για την εμπειρία χρήσης (Δεληγιάννης και Παπαϊωάννου, 2014).

²⁸ Οι περισσότερες πολιτικές για την ψηφιακή προσβασιμότητα χρησιμοποιούν τις οδηγίες που έχουν συνταχθεί από το World Wide Web Consortium (W3C) και από το W3C Web Accessibility Initiative (WAI). Οδηγίες, πολιτικές καθώς και χρήσιμα εργαλεία είναι διαθέσιμα στην ιστοσελίδα του WAI στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://www.w3.org/WAI/>. Συνοπτικά, οι βασικές αρετές ενός καθολικά προσβάσιμου ψηφιακού χώρου είναι οι εξής: πρέπει να είναι αντιληπτός, χρηστικός, κατανοητός και αποδοτικός (Chadli, Gretete & Moumen, 2021).

4. Περίπτωση Μελέτης: Το Digital Storytelling στο Εικονικό Εκπαιδευτικό μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής

4.1 Η Εθνική Λυρική Σκηνή: Τα βήματα στο χρόνο από τη γέννησή της ως σήμερα

Η Εθνική Λυρική Σκηνή (ΕΛΣ)²⁹ είναι ένας πολιτιστικός φορέας με μακρόχρονη ιστορία και σημαντική παρουσία στα καλλιτεχνικά δρώμενα της Ελλάδας και εξαιρετικά σημαντικός για τις παραστατικές τέχνες. Σύμφωνα με τη σελίδα του Υπουργείου Πολιτισμού³⁰ (χ.χ) σκοπός είναι η «ανάπτυξη, προαγωγή, προβολή και διάδοση της μελοδραματικής τέχνης και της τέχνης του χορού υπό την εποπτεία του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού» και η αποστολή της είναι να φιλοξενεί και να παρουσιάζει παραγωγές υψηλής ποιότητας, που αφορούν την όπερα, το μπαλέτο και άλλα θεάματα. Παράλληλα αναπτύσσει πολλαπλή δράση με εκπαιδευτικά προγράμματα και δραστηριότητες που απευθύνονται σε όλες τις ηλικιακές ομάδες.

Ιδρύθηκε το 1939, από τον Κωστή Μπασιτιά, ως κρατικός οργανισμός με τον τίτλο «Λυρική Σκηνή» και στεγάστηκε στο Βασιλικό Θέατρο, το μετέπειτα Εθνικό Θέατρο στο κέντρο της Αθήνας (Εθνική Λυρική Σκηνή-Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο, χ.χ.). Σήμερα λειτουργεί ως Νομικό Πρόσωπο Ιδιωτικού Δικαίου, σύμφωνα με τον νόμο ίδρυσης Ν. 2273/1994, υπό το Υπουργείο Πολιτισμού, και στεγάζεται στο Κέντρο Πολιτισμού Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος (ΚΠΙΣΝ)³¹, όπου έχει μετεγκατασταθεί από το 2017.

Μπορεί η ιστορία του θεσμού της ΕΛΣ να ξεκινά το 1939, όμως η σχέση ελλαδικού χώρου και όπερας ξεκινά πολύ νωρίτερα. Όπως παρατίθεται στην ενότητα «Ηλεκτρονική Πυξίδα» (Εθνική Λυρική Σκηνή-Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο, χ.χ.) του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της ΕΛΣ, η πρώτη παράσταση όπερας δόθηκε στα Επτάνησα, πιο συγκεκριμένα στην Κέρκυρα, το 1733, στο Θέατρο Σαν Τζάκομο, ενώ στις αρχές του 19ου αι φαίνεται, σύμφωνα με μαρτυρίες, πως ανεβαίνουν παραστάσεις όπερας σε Ζάκυνθο και Κεφαλονιά. Προς τα μέσα του αιώνα, αντίστοιχη καλλιτεχνική δραστηριότητα εντοπίζεται στη Σύρο (από το 1830) και στην Πάτρα (από το 1850). Στην Αθήνα η πρώτη παράσταση δίνεται το 1837.

Οι δραστηριότητες αυτές οδηγούν, όπως προαναφέρθηκε, στην ίδρυση της τότε Λυρικής Σκηνής το 1939. Παρά τις δύσκολες συνθήκες των πρώτων χρόνων της, με τις πολλαπλές μετακινήσεις σε διάφορους θεατρικούς χώρους, η ΕΛΣ κατάφερε να καθιερωθεί ως ζωτικός πολιτιστικός θεσμός, παρουσιάζοντας ένα ρεπερτόριο που εκτείνεται από κλασικές όπερες έως έργα Ελλήνων συνθετών, συμβάλλοντας στην πολιτιστική ταυτότητα της σύγχρονης Ελλάδας. Η πρώτη παράσταση που ανέβηκε μετά την ίδρυση της Λυρικής Σκηνής ήταν η όπερα η *Νυχτερίδα* του Γιόχαν Στράους του Νεότερου, τον Μάρτιο του 1940 (Εθνική Λυρική Σκηνή-Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο, χ.χ.) και η πρώτη παράσταση όπερας ήταν η *Μαντάμα Μπαπερφλάι* του Τζάκομο Πουτσίνι. Σημαντική χρονιά για την ιστορία της ΕΛΣ είναι το 1943, αφού τότε εγκαθίσταται, ως το 2017, στο Θέατρο Ολύμπια στην οδό Ακαδημίας, με διευθυντή τον συνθέτη Μανώλη Καλομοίρη. Στις 9 Μαΐου 1944, με απόφαση του Υπουργικού Συμβουλίου, ο οργανισμός γίνεται αυτόνομο Νομικό Πρόσωπο Δημοσίου Δικαίου υπό τον τίτλο Εθνική Λυρική Σκηνή (ΕΛΣ).

Από το 1958, οπότε εγκαινιάστηκε το ανανεωμένο θέατρο Ολύμπια, ως και την επιβολή του στρατιωτικού καθεστώτος, το 1967, η ΕΛΣ κατάφερε συστηματικά να αναβαθμίσει το καλλιτεχνικό πρόγραμμά της, να ανεβάζει έναν μεγάλο αριθμό παραγωγών, με επιρροή από όλες τις σχολές της Ευρώπης και ανέπτυξε τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα της. Η άνθιση και η σταδιακά αυξανόμενη εξωστρέφεια θα επανέλθουν μετά το 1974, με τη διοργάνωση μεγάλων παραγωγών, τη συνεργασία με οργανισμούς του εξωτερικού και με τη συνακόλουθη μεγαλύτερη διεθνή προβολή (Εθνική Λυρική Σκηνή, χ.χ.).

Το 2017, μετά από διεργασίες αρκετών χρόνων, η ΕΛΣ «μετακομίζει» στο νέο της σπίτι, στο ΚΠΙΣΝ, στο οποίο συστεγάζεται με την Εθνική Βιβλιοθήκη της Ελλάδας (ΕΒΕ), και το οποίο

²⁹ Ο σύνδεσμος για την ιστοσελίδα είναι ο παρακάτω: <https://www.nationalopera.gr/>

³⁰ Ο σύνδεσμος του Υπουργείου Πολιτισμού: <https://www.culture.gov.gr/el/ministry/SitePages/viewyphresia.aspx?iID=1391>

³¹ Ο σύνδεσμος για την ιστοσελίδα του Κέντρου Πολιτισμού Ίδρυμα Στ.Νιάρχος (ΚΠΙΣΝ-SNFCC): <https://www.snfcc.org/>.

δημιουργήθηκε με μία από τις μεγαλύτερες δωρεές του Ιδρύματος Στ.Νιάρχος προς την ελληνική πολιτεία. Στον νέο χώρο, η συνεργασία του Renzo Piano, Ιταλού αρχιτέκτονα, με τις εταιρείες Agur και τη Theatre Projects Consultants, δημιουργούν ένα σύγχρονο χώρο, που μπορεί να στεγάσει μεγάλες παραγωγές όπερας και άλλων παραστατικών τεχνών, με δύο πολύ σημαντικές αίθουσες, την Αίθουσα Στ.Νιάρχος και την Εναλλακτική Σκηνή, τη Σχολή μπαλέτου, αίθουσες δοκιμών και παρασκήνια με όλες τις σύγχρονες μηχανολογικές εγκαταστάσεις που απαιτούνται για να φιλοξενηθούν παραστάσεις μεγάλου βεληνεκού και συμπαραγωγές με αντίστοιχους οργανισμούς του εξωτερικού (Newhouse, 2018). Πέρα όμως από τις παραγωγές αυτές, η δραστηριότητα της ΕΛΣ εκτείνεται και σε εκπαιδευτικά προγράμματα, με στόχο την προσέλκυση ενός ευρύτερου κοινού όλων των ηλικιών και την επικοινωνία του έργου της³².



Εικ.4. Αποψη του κτιρίου της Εθνικής Λυρικής Σκηνής στο ΚΠΙΣΝ
(<https://www.nationalopera.gr/kpisen>)

4.2 Το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής.

Τα παραπάνω γεγονότα, μαζί με την εργογραφία, το παραστασιολόγιο -δηλαδή τις παραστάσεις που ανέβηκαν διαχρονικά σε όλους τους χώρους που φιλοξένησαν την ΕΛΣ-, την εξαντλητική καταγραφή όλων των καλλιτεχνών που συνεργάστηκαν με το θέατρο από το 1940 κι εξής και που επηρέασαν την πορεία της, τα βιογραφικά σημειώματα όλων αυτών των προσώπων, και άλλα πολλά έχει αναλάβει να συλλέξει, να καταγράψει, να ψηφιοποιήσει, να διατηρήσει με τα αντίστοιχα μεταδεδομένα, να αναδείξει, να εκθέσει και να παρουσιάσει το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της ΕΛΣ³³. Όπως αναφέρεται κατά την είσοδο στον εικονικό χώρο του το μουσείο «υλοποιήθηκε στο πλαίσιο του Έργου «Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο Όπερας & Εκπαιδευτικά Προγράμματα για την Όπερα με χρήση ΤΠΕ». Το έργο συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση.

Στο Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της ΕΛΣ βρίσκονται ψηφιοποιημένα πάνω από έντεκα χιλιάδες εκθέματα, τα οποία αποτελούν μαρτυρίες για τη λειτουργία της ΕΛΣ από την ίδρυσή της έως και σήμερα, με το υλικό αυτό να ανανεώνεται συνεχώς, παράλληλα με την πορεία του Οργανισμού. Μέσα από αυτά αναδεικνύεται ο κόσμος του ελληνικού λυρικού θεάτρου και παραδίδεται προς το ευρύ κοινό που θέλει να τον ανακαλύψει. Είναι ένα εικονικό μουσείο που αναπτύσσεται εντός κόμβου, χωρίς να έχει αντίστοιχο αναλογικό μουσείο. Η ψηφιακότητά του είναι το στοιχείο που επιτρέπει τη συλλογή ενός τόσο μεγάλου όγκου τεκμηρίων, αφού αντίστοιχο έργο στον αναλογικό κόσμο θα ήταν πολύ πιο δύσκολο να υλοποιηθεί, ειδικότερα αν ληφθούν υπόψη οι διαφορετικές υλικότητες των τεκμηρίων. Ας σημειωθεί ότι στο Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο παρουσιάζονται, μεταξύ άλλων, εκατοντάδες φωτογραφίες, μακέτες κοστούμιών και σκηνικών, αποσπάσματα ηχογραφήσεων, κριτικές εφημερίδων. Το έργο υλοποιήθηκε μέσα σε δύο χρόνια (2013-2015) από ομάδα επιστημόνων, η οποία παρουσιάζεται στην σελίδα «Συντελεστές»³⁴, ενώ έκτοτε ανανεώνεται διαρκώς.

³² Περισσότερα για τα εκπαιδευτικά προγράμματα της ΕΛΣ υπάρχουν στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://www.nationalopera.gr/ekpaideusi-koionia>.

³³ Ο σύνδεσμος για την ψηφιακή επίσκεψη στο Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της ΕΛΣ είναι ο παρακάτω: <https://virtualmuseum.nationalopera.gr/>.

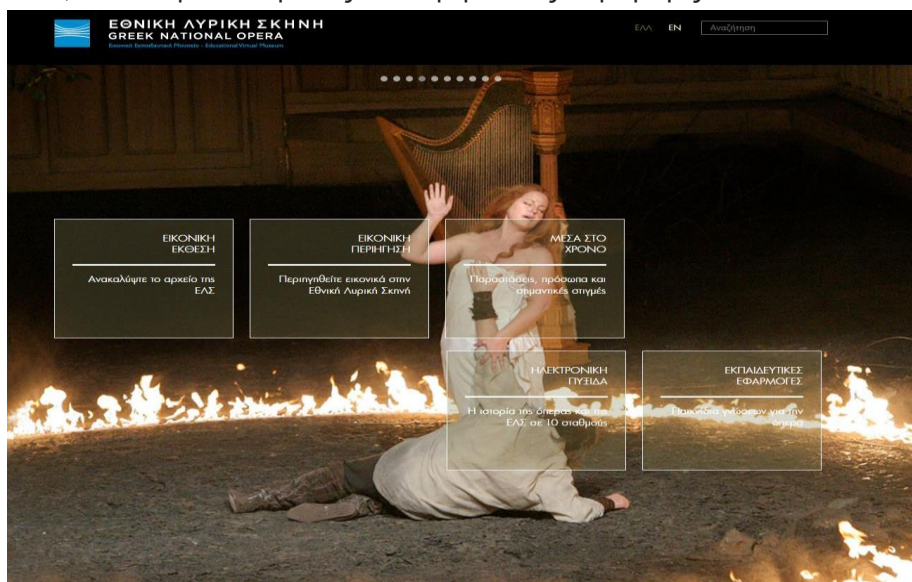
³⁴ Ο σύνδεσμος της σελίδας είναι ο παρακάτω: <https://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/syntelestes/>

Σύμφωνα με την κ. Σοφία Κομποτιάτη (προσωπική επικοινωνία, 3 Απριλίου, 2024), υπεύθυνη του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου, απευθύνεται σε όλα τα άτομα που ενδιαφέρονται για την ιστορία της όπερας στην Ελλάδα, αλλά και την ιστορία την ΕΛΣ, τα έργα, τις παραγωγές, τα πρόσωπα του οργανισμού. Παρέχει πολλαπλές οπτικές, καθότι το κάθε άτομο μπορεί να εστιάσει στα εκθέματα που το ενδιαφέρουν και μπορεί να δημιουργήσει ελεύθερα τη δική του περιήγηση σε αυτά, εφόσον δεν υπάρχει κάποια υπόρρητα δημιουργημένη «πορεία» που να το υποχρεώνει να την ακολουθήσει αυστηρά. Ένα πολύ σημαντικό στοιχείο είναι πως αυτά τα τεκμήρια καταγράφονται και ψηφιοποιούνται για πρώτη φορά, συγκεντρωμένα σε έναν ιστότοπο, τεκμηριωμένα, γεγονός που καθιστά το συγκεκριμένο εικονικό μουσείο ένα «database» για το λυρικό θέατρο στην Ελλάδα. Λειτουργεί σε δύο επίπεδα, τόσο για το ευρύτερο κοινό το οποίο θέλει γενικά να μάθει για την όπερα στην Ελλάδα, όσο και για το εξειδικευμένο, ενδεχομένως ερευνητικό κοινό, το οποίο αναζητά περισσότερες λεπτομέρειες, θέλει να μάθει παραπάνω πληροφορίες για τα εκθέματα, ή ενδεχομένως εργάζεται πάνω σε συγκεκριμένο ερευνητικό έργο. Αξίζει να αναφερθεί πως το μεγαλύτερο μέρος των περιεχομένων της ιστοσελίδας είναι μεταφρασμένο και στα αγγλικά, με εξαίρεση τις εκπαιδευτικές εφαρμογές.

4.2.1 Η δομή του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της ΕΛΣ.

Όπως φάνηκε και στην προηγούμενη ενότητα, οι συλλογές του μουσείου είναι εκτενείς και αποτελούνται από πολλά τεκμήρια διαφόρων κατηγοριών. Σε αυτά περιλαμβάνονται:

- Τα πρόσωπα τα οποία πρωταγωνίστησαν στην ιστορία του οργανισμού της ΕΛΣ
- Το καλλιτεχνικό δυναμικό, με τη βιογραφία και τις παραγωγές στις οποίες συμμετείχε το κάθε άτομο.
- Τα έργα που έχουν ανέβει στους χώρους όπου φιλοξενείται η καλλιτεχνική παραγωγή της Εθνικής Λυρικής Σκηνής, με πληροφορίες για το σύνολο των ατόμων που συντέλεσαν σε αυτές, για την καλλιτεχνική ομάδα, για τις παρουσιάσεις των έργων και για το περιεχόμενό τους.
- Τα προγράμματα και το έντυπο υλικό των παραγωγών, αφίσες, βίντεο, ενδυματολογικό υλικό, κοστούμια και κριτικές που αφορούν τις παραγωγές.



Εικ.5. Αρχική Οθόνη του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της ΕΛΣ (<https://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/>)

Το σύνολο των εκθεμάτων παρουσιάζεται στην ενότητα «Εικονική Έκθεση», η οποία χωρίζεται σε τέσσερις υποεκθέσεις, για την καλύτερη παρουσίαση των εκθεμάτων και για να είναι αυτά πιο εύκολα εντοπίσιμα και προσβάσιμα προς το κοινό. Οι υποεκθέσεις αυτές είναι: «Έργα», «Παραγωγές», «Πρόσωπα» και «Συλλογές». Σε όλες υπάρχει η δυνατότητα αναζήτησης, άλλοτε με κριτήριο την αλφαβητική σειρά της ονομασίας τους, άλλοτε με βάση τη χρονολογική σειρά και όπου είναι δυνατόν με βάση το είδος.

Η άλλη ενότητα φιλοξενεί την εικονική περιήγηση στην Αίθουσα Στ.Νιάρχος (ΑΣΝ). Η περιήγηση ξεκινά με την εικόνα της εισόδου του κτιρίου της ΕΛΣ, συνεχίζει στο φουαγιέ και έπειτα περνά στην ΑΣΝ και τους βοηθητικούς χώρους που την περιβάλλουν, όπως τα παρασκήνια. Ο χώρος παρουσιάζεται σε τρισδιάστατη απεικόνιση, με βοηθητικά σημεία στα οποία δίνεται επεξήγηση του σημείου που γίνεται η εστίαση κάθε φορά, με τη δυνατότητα ενίοτε μεταφοράς μεταξύ σημείων μέσω υπερσυνδέσμων που βρίσκονται στις επεξηγήσεις. Η περιήγηση δεν έχει κάποιο σενάριο με βάση το οποίο αναπτύσσεται, είναι ελεύθερη, εκτός κι αν επιλεγεί η εξέταση των σημείων με την αριθμητική σειρά που έχουν τοποθετηθεί τα σημεία-επεξηγήσεις.

Η ενότητα «Μέσα στο Χρόνο» εκθέτει με βάση τη χρονολογική σειρά τους πρόσωπα, παραστάσεις και στιγμές. Η χρονολογική γραμμή που παρουσιάζεται στο κάτω μέρος της σελίδας τοποθετεί τα πρόσωπα στην ημερομηνία γέννησής τους και τις παραστάσεις και στιγμές-εκθέματα στην ημερομηνία του ανεβάσματος ή της δημιουργίας τους. Συνοδεύονται από κάποιες βασικές πληροφορίες και εικόνες. Οι γραμμές αυτές είναι πυκνογραμμένες και πλούσιες σε περιεχόμενο.

Η «Ηλεκτρονική Πυξίδα» είναι μία πολυμεσική έκθεση που αναδεικνύει την ιστορία του λυρικού τραγουδιού και της ΕΛΣ στον ελλαδικό χώρο, χωρισμένη σε χρονικές περιόδους από τον 18ο αι ως και σήμερα. Υπάρχει ηχητική διήγηση και προαιρετική επιλογή εμφάνισης του κειμένου της αφήγησης, η οποία εμπλουτίζεται από ενσωματωμένη στο ηχητικό αρχείο μουσική και από σειρά εικόνων που εναλλάσσονται παράλληλα με την διήγηση.

Οι «Εκπαιδευτικές Εφαρμογές», το μόνο περιεχόμενο που δε μεταφράζεται στα αγγλικά, χωρίζονται σε δύο τμήματα, για ηλικίες Δημοτικού και Γυμνασίου: το ένα αφορά την εκμάθηση κάποιων βασικών εννοιών για το λυρικό τραγούδι και την όπερα και το άλλο αποτελείται από διαδραστικές δραστηριότητες και παιχνίδια, τα οποία βοηθούν στην εμπέδωση των προηγούμενων γνώσεων με παιγνιώδη και διαδραστικό τρόπο. Οι επιλογές στην αισθητική διαμόρφωση, τον χρωματικό κώδικα και τη γλώσσα που χρησιμοποιούνται διαφέρουν από αυτές των υπόλοιπων ενότητων, καθώς υπάρχει και ηλικιακή διαβάθμιση με βάση την οποία προτείνονται οι υποενότητες και οι δραστηριότητες.

Παράλληλα με τον ιστότοπο του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου, λειτουργούν και δύο λογαριασμοί, στις πλατφόρμες Facebook και Instagram, οι οποίοι βοηθούν στην επικοινωνία αφενός του έργου του μουσείου και στην εξωστρέφειά του, στη διάχυση πληροφοριών και στον εμπλουτισμό του περιεχομένου του σε καθημερινή βάση αφετέρου. Στο Facebook (Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο Εθνικής Λυρικής Σκηνής)³⁵ ανεβαίνουν δημοσιεύσεις με αφορμή τεκταινόμενα και δράσεις της ΕΛΣ, με πληροφορίες γενικού περιεχομένου πάνω στα ζητήματα του λυρικού θεάτρου και της Όπερας, αλλά και δημοσιεύσεις με τη θεματική «Σαν Σήμερα», οι οποίες συνδέουν τις ημερομηνίες με γεγονότα από τον χώρο του παγκόσμιου και ελληνικού λυρικού χώρου. Στο Instagram (gno.virtual.educational.museum)³⁶ υπάρχουν επίσης οι δημοσιεύσεις με τη θεματική «Σαν Σήμερα» και δημοσιεύσεις με εκπαιδευτικό περιεχόμενο και πληροφορίες για την όπερα στην Ελλάδα και τον κόσμο.

4.3 Η αξιοποίηση στοιχείων Digital Storytelling στο Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της ΕΛΣ.

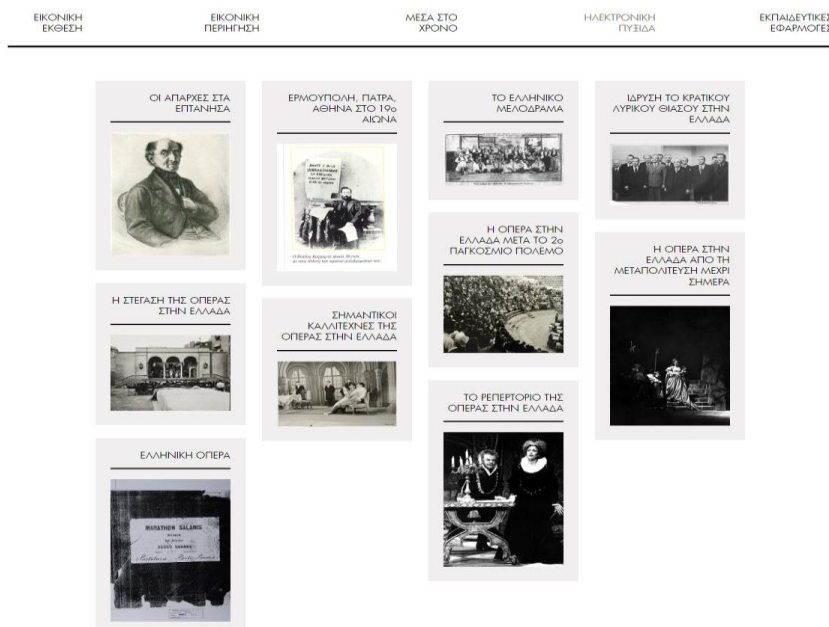
Ξεκινώντας από τα δομικά χαρακτηριστικά και τα στοιχεία σχεδιασμού του μουσείου, τα οποία όπως αναφέρθηκε συμβάλλουν στη δημιουργία της εμπειρίας και συνεπώς στην ενιαία σχεδίαση του DS, θα πρέπει να παρατηρηθεί ότι τα στοιχεία σχεδίασης, όπως η γραμματοσειρά, η αρχιτεκτονική της πληροφορίας και ο τρόπος σχεδίασης της ιστοσελίδας (User interface design), θυμίζουν σε μεγάλο βαθμό τα αντίστοιχα στοιχεία της ιστοσελίδας της ΕΛΣ, άρα το μουσείο λειτουργεί ως συνέχειά της, αποκαλύπτοντας το πλούσιο έργο της, με τη συλλογή και ανάδειξη του αρχείου της. Η ιδέα του αρχείου τονίζεται από το μινιμαλισμό στο σχεδιασμό και τους ασπρόμαυρους τόνους, στους οποίους κινούνται τα περισσότερα εκθέματα, και αυτή την εμπειρία μεταδίδει και στο κοινό. Σε αυτό συμβάλλει και η γραμματοσειρά που αξιοποιείται. Παράλληλα, στην ιστοσελίδα υπάρχουν πολλά σημεία που μπορούν να χαρακτηριστούν «affordances», είναι δηλαδή σημεία τα οποία ωθούν το κοινό να προβεί σε μία ενέργεια (Lupton, 2017) μέσω της

³⁵ Ο σύνδεσμος προς το προφίλ είναι ο παρακάτω: <https://www.facebook.com/GNOVirtualEducationalMuseum>.

³⁶ Ο σύνδεσμος προς το αντίστοιχο προφίλ είναι ο παρακάτω: <https://www.instagram.com/gno.virtual.educational.museum/?igsh=MW5qbmVrZWZnbGd4ZWw%3D%3D>.

αλληλεπίδρασης. Ένα σημείο, επί παραδείγματι, που παρατηρούνται σε μεγάλο βαθμό είναι στις ενότητες της «Εικονικής Περιήγησης» και της «Ηλεκτρονικής Πυξίδας» και φυσικά στις «Εκπαιδευτικές Εφαρμογές». Αυτά βοηθούν σημαντικά στο να ενσωματωθεί το στοιχείο της διάδρασης στον σχεδιασμό και υποδεικνύουν τις λειτουργίες που μπορεί να αξιοποιηθεί το κοινό.

Αφήνοντας πίσω το DS στον σχεδιασμό και περνώντας σε αυτό που αναλύθηκε ως DS στην πιο παραδοσιακή μορφή του, όπως ορίστηκε από τα performances του Dana Atchley, αυτό εντοπίζεται στην ενότητα της «Ηλεκτρονικής Πυξίδας». Υπάρχει μία κεντρική αφήγηση, η οποία αναπτύσσεται με την επένδυση ηχητικού αρχείου και εικόνων, η οποία αφορά την ιστορία της όπερας και του ρεπερτορίου της στον ελλαδικό χώρο. Η ανάπτυξη είναι χρονολογική και χωρισμένη σε υπό-ενότητες/ υπό-αφηγήσεις και υπάρχει και η δυνατότητα διάδρασης. Σημαντικό είναι το ό,τι πέρα από το ηχητικό αρχείο, υπάρχει και η μεταγραφή του σε κείμενο.



Εικ.6. Ενότητα «Ηλεκτρονική Πυξίδα» από το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της ΕΛΣ (<https://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/filelektroniki-pyksida/>)

Διαδραστική είναι και η ενότητα που υπάρχουν οι χρονογραμμές (timelines), έχει επίσης χρονολογική ανάπτυξη και παρουσιάζει συνοπτικά μεγάλο αριθμό αρχειακού υλικού. Πέρα από τη διαδραστικότητα και την αυτονομία στην επιλογή του ποιου εκθέματος και με ποια σειρά θα εξετάσει το άτομο που επισκέπτεται το μουσείο, η υποενότητα «Σημαντικές Στιγμές» ακολουθεί την αφηγηματική πορεία που δημιουργείται από την ιστορία της ΕΛΣ, ως θεσμού, και τις διαδρομές στους διάφορους χώρους στέγασης, ως και σήμερα που φιλοξενείται στο ΚΠΙΣΝ. Παρουσιάζεται ως ιστορική χρονογραμμή. Το κάθε στοιχείο χαρακτηρίζεται από νοηματική αυτονομία και η κάθε υποενότητα έχει σαφή νοηματική υπόσταση, ακόμα και αν δε συσχετιστεί με τις υπόλοιπες, έτσι το DS δεν είναι γραμμικό και μπορεί συνεπώς να ακολουθηθεί ένας διαφορετικός τρόπος εξέτασης των ενότητων από το κάθε άτομο.

Πολύ ενδιαφέρουσα είναι η αξιοποίηση των δραστηριοτήτων ώστε να δοθεί ώθηση στα παιδιά να είναι δημιουργικά και να συμμετάσχουν στα του εικονικού μουσείου, μαθαίνοντας παράλληλα βασικές έννοιες. Στη δραστηριότητα «Γίνε λιμπρετίστας» τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να γράψουν το δικό τους ποιητικό κείμενο, στο οποίο φυσικά θα εντάξουν τις δικές τους αφηγήσεις, με πλοκή, πρωταγωνιστές, ανατροπή και συγκεκριμένη δομή. Υπάρχουν επιλογές για τη μουσική που θα επενδύσει το λιμπρέτο και το σκηνικό, που είναι σε μορφή εικόνας. Τοιουτοτρόπως, τα παιδιά δημιουργούν, με πολύ απλό τρόπο τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις, και τις παρουσιάζουν, δομώντας τις μέσα από τη διαδικασία δημιουργίας του λιμπρέτου.

4.4 Παρουσίαση Προτάσεων

4.4.1 Πρόταση δημιουργίας εικονικής έκθεσης: «Εθνική Λυρική Σκηνή: Βήματα στον Χρόνο».

Η ιστορία της ΕΛΣ, από τη δημιουργία της ως και σήμερα, έχει πολλούς σταθμούς, μεταβολές και πρωταγωνιστές. Θα μπορούσε να δομηθεί σε μία πολύ ενδιαφέρουσα θεματική αφήγηση, που με τη σειρά της θα μπορούσε να μεταδοθεί εναλλακτικά μέσα από μία προσωρινή, θεματική εικονική έκθεση. Τα σημεία της ιστορίας αυτής ήδη παρουσιάζονται διαδραστικά στο Εικονικό Μουσείο στην ενότητα «Μέσα στο Χρόνο», στη χρονογραμμή «Σημαντικές Στιγμές». Το υλικό αυτό μπορεί να αξιοποιηθεί ώστε να επενδύσει την έκθεση, η οποία θα αναπτυχθεί με βάση μία συνεχή ψηφιακή αφήγηση, με χρονολογικό άξονα.

Η εικονική έκθεση για την ιστορία της ΕΛΣ μπορεί να ονομαστεί «Εθνική Λυρική Σκηνή: Βήματα στον Χρόνο». Θα ακολουθεί όπως προαναφέρθηκε τη χρονολογική πορεία αφήγησης που ακολουθεί η χρονογραμμή και η οποία διέπει συνολικά το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο. Θα αναπτύσσεται με βάση σημαντικούς χρονικούς σταθμούς, οι οποίοι εν πολλοίς παρουσιάζονται ήδη στο Εκπαιδευτικό Εικονικό Μουσείο, με βασικές πληροφορίες για τα τεκταινόμενα στα χρονικά διαστήματα αυτά και πολυμεσικό υλικό, που θα παρουσιάζει τους βασικούς χώρους όπου δραστηριοποιήθηκε η ΕΛΣ κατά τα χρόνια αυτά, και τα άτομα που πρωταγωνίστησαν στην ιστορία του θεσμού. Η αισθητική της είναι αντίστοιχη με αυτή που επικρατεί στη σχεδίαση του Εικονικού Μουσείου, αφού θα αποτελεί συνέχεια αυτού και θα αξιοποιεί το αντίστοιχο αρχαιακό υλικό. Τα χρώματα θα είναι ήπια και η σχεδίαση θα είναι λιπή.

Η έκθεση θα πρέπει να απευθύνεται σε όλα τα άτομα, ανεξαρτήτως του πόσο εξοικειωμένα είναι με την ιστορία της ΕΛΣ και σε όλες τις ηλικίες. Θα πρέπει να χρησιμοποιείται απλή γλώσσα, χωρίς πολλές ορολογίες, και να υπάρχει ισορροπία μεταξύ εικόνας και κειμένου. Σκοπός είναι να ενισχυθεί η χρονογραμμή, να δοθεί έμφαση στα εκθέματα, τα οποία το κάθε άτομο θα μπορεί να εξετάσει ατομικά, στο σαφώς οριοθετημένο χρονολογικό του συμπραζόμενο και εντός των τεκταινόμενων που τα περιβάλλουν, και να δοθεί ένας εναλλακτικός τρόπος ανάπτυξης του DS.

- **Υλοποίηση**

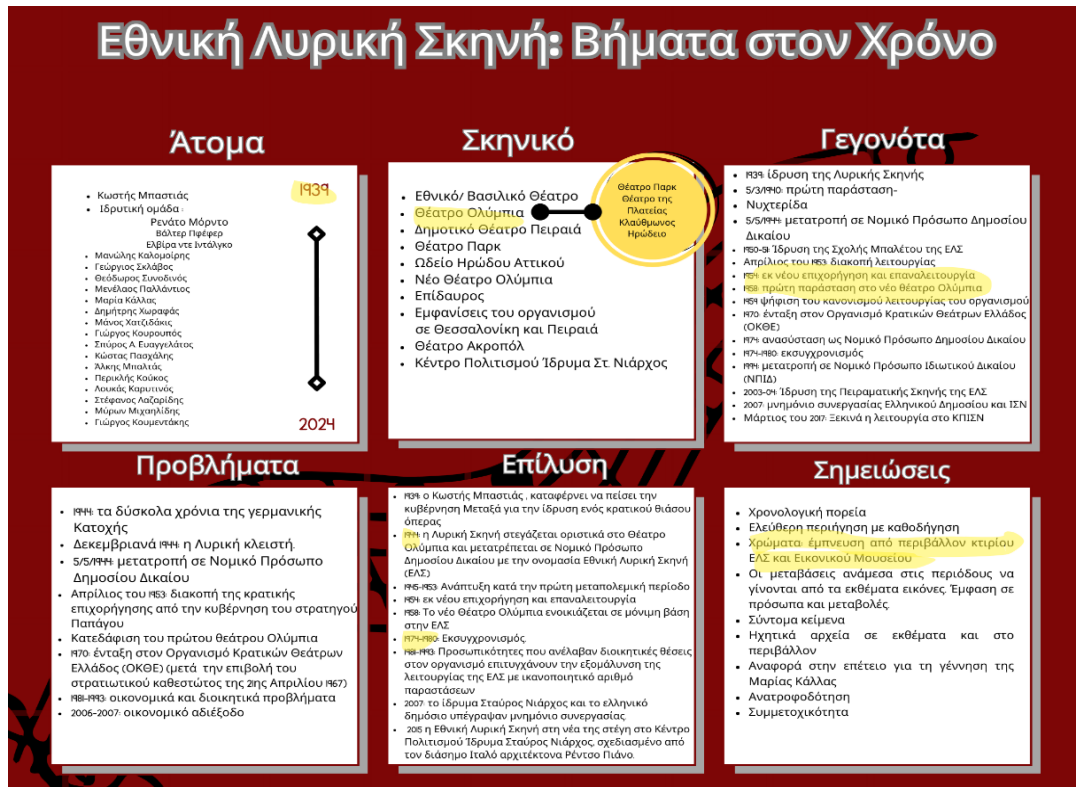
Υπάρχουν πολλά μέσα και πλατφόρμες για να δημιουργηθεί μία εικονική τρισδιάστατη έκθεση. Ένα από αυτά είναι το *Artsteps*³⁷, μία διαδικτυακή εφαρμογή που δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας εικονικών εκθέσεων σε τρισδιάστατο περιβάλλον, οι οποίες, εφόσον γίνουν δημόσιες, μετά την ολοκλήρωση της δημιουργικής διαδικασίας, είναι επισκέψιμες από το κοινό. Υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας του χώρου της έκθεσης με δωρεάν πρότυπο, με πρότυπο για το οποίο υπάρχει χρέωση ή να δημιουργηθεί χειροκίνητα με απλό χειρισμό ένας χώρος ανάλογος των αναγκών της έκθεσης. Η πρόσβαση στην εφαρμογή γίνεται μέσω προγράμματος περιήγησης, το περιβάλλον διεπαφής είναι εύκολο στο χειρισμό και δεν απαιτεί ιδιαίτερες τεχνικές γνώσεις ή γνώσεις προγραμματισμού, σε αντίθεση με πλατφόρμες, όπως η Unity, στην οποία επίσης μπορούν να υλοποιηθούν αντίστοιχα projects.

Η δημιουργική διαδικασία θα πρέπει να ξεκινά με ένα μουσειογραφικό σενάριο, σαφές και καθαρό (Σαλή, 2006) και με ένα πλάνο, που να συσχετίζει τα μέσα που θα αξιοποιηθούν για την υλοποίηση του σεναρίου μεταξύ τους. Τα μέσα, πέρα από τα εκθέματα-αντικείμενα, είναι η μουσική, τα χρώματα, τα ηχητικά αρχεία που θα αξιοποιηθούν και ό,τι άλλο απαιτείται για το εκθεσιακό σύνολο, στο οποίο θα ξεδιπλωθεί το σενάριο.

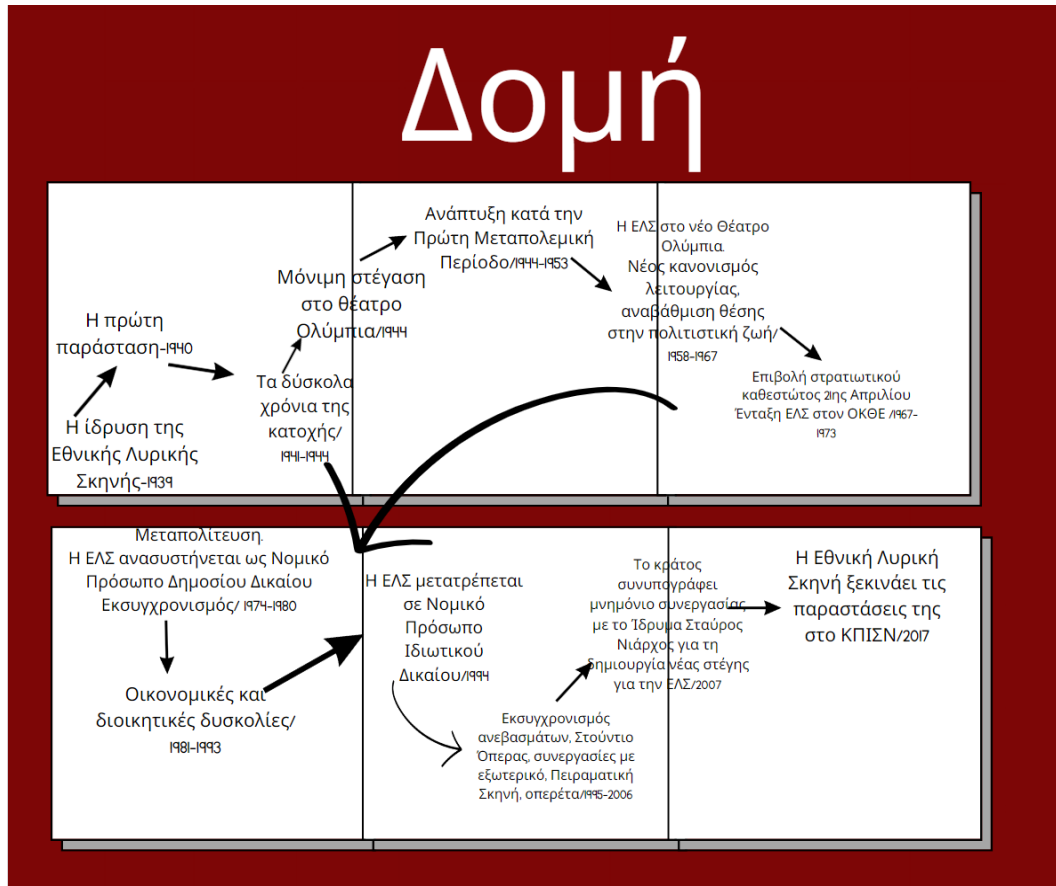
Επειδή η συγκεκριμένη έκθεση, έχει ένα αφηγηματικό υπόβαθρο που θα εκφραστεί μέσα από τη δημιουργία της, στον σχεδιασμό αξιοποιήθηκε η τεχνική του storyboard. Το storyboarding είναι μία τεχνική που προτείνεται και από το Center for Digital Storytelling, για να δομηθούν οι ψηφιακές αφηγήσεις και να οριστεί συνολικά το DS, δηλαδή να σχεδιαστούν οι σχέσεις μεταξύ εικόνων και ήχων και η σειρά των γεγονότων που θα παρουσιαστούν (Lambert, 2010). Διαμέσου της ανάδειξης της αφήγησης επιτυγχάνεται παράλληλα η ανάδειξη των μεταβολών που επήλθαν

³⁷ Ο ιστότοπος για την εφαρμογή Artsteps βρίσκεται στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://www.artsteps.com>.

στην ΕΛΣ μέσα από το ταξίδι της, οι παράγοντες και τα γεγονότα που οδήγησαν στις διαδοχικές αλλαγές. Ένας ακόμα λόγος που αυτή η πρακτική είναι σημαντική κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού είναι ότι μπορεί να αναδείξει τις λειτουργίες που θα εκτελούνται στο ψηφιακό μέσο κατά τη διάρκεια της αλληλεπίδρασης του κοινού με αυτό (Lurton, 2017). Διαδικτυακά υπάρχουν αρκετές εφαρμογές που παρέχουν έτοιμα πρότυπα ή παρέχουν το λογισμικό για να δημιουργηθεί ένα storyboard από την αρχή³⁸, ενώ η διαδικασία μπορεί να γίνει και σε οποιοδήποτε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων και κειμένου.



³⁸ Ενδεικτικά προγράμματα τα οποία προσφέρονται και χωρίς χρέωση είναι το *MakeStoryboard* (<https://makestoryboard.com/>), το *Storyboarder* της εταιρίας Wonder Unit, που είναι δωρεάν πρόγραμμα ανοιχτού κώδικα (<https://wonderunit.com/storyboarder/>) και το *Canva* (<https://www.canva.com/create/storyboards/>). Οι επιλογές είναι πολλές, ενώ διαδικτυακά υπάρχουν και πολλά έτοιμα πρότυπα για κατέβασμα και επεξεργασία, τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν. Ακόμα και ένα απλό χαρτί και κάποια γραφική ύλη αρκούν για μία πρώτη σκιαγράφιση των βασικών στοιχείων.



Εικ.7,8. Storyboarding. Πρότυπο από το Canvas.

Μετά από την παραπάνω διαδικασία μπορεί να ξεκινήσει η υλοποίηση της εικονικής έκθεσης. Στο Artsteps, για να ξεκινήσει η διαδικασία δημιουργίας της έκθεσης, πρέπει να δημιουργηθεί καταρχάς ένας λογαριασμός, είτε με τη χρήση email, είτε μέσω σύνδεσης με τον λογαριασμό Google του ατόμου που θα επιμεληθεί την έκθεση. Έπειτα υπάρχει η δυνατότητα είτε να ξεκινήσει η δημιουργική διαδικασία, είτε να αξιοποιηθεί κάποιο πρότυπο από το Marketplace. Επειδή η πλατφόρμα απευθύνεται και στο κοινό που θέλει να δει τις εικονικές εκθέσεις (και αυτή η υπηρεσία είναι χωρίς χρέωση), υπάρχει η δυνατότητα περιήγησης και σε άλλες εκθέσεις-projects, τα οποία μπορούν να λειτουργήσουν και ως έμπνευση για το δημιουργικό κομμάτι.

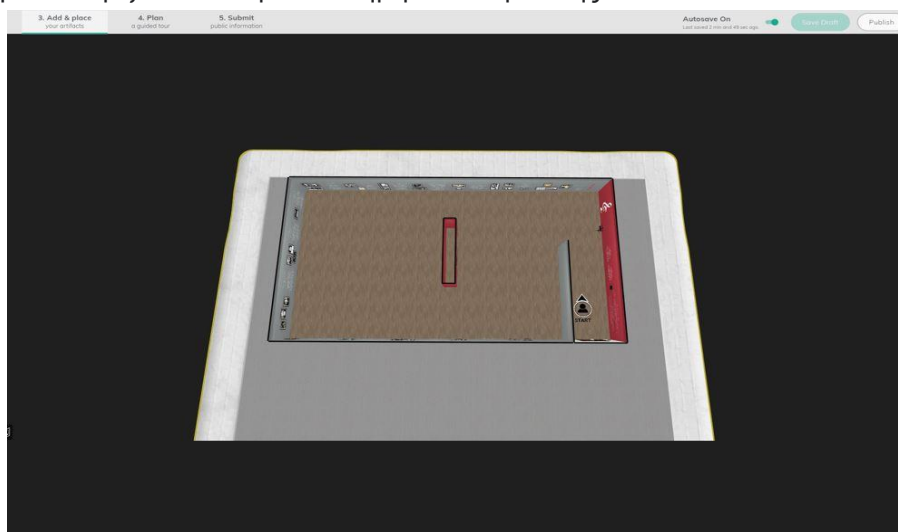


Εικ.9. Αρχική οθόνη της ιστοσελίδας της εφαρμογής Artsteps (<https://www.artsteps.com/>)

Αφού δημιουργηθεί ο προσωπικός λογαριασμός, μπορεί να ξεκινήσει ο σχεδιασμός του τρισδιάστατου χώρου που θα φιλοξενηθεί η έκθεση. Αρχικά, πρέπει να επιλεγεί το κουμπί «+Create» και έπειτα, στο κενό επίπεδο που θα εμφανιστεί στην οθόνη να δομηθεί ο τρισδιάστατος χώρος, ανάλογα με τον επιλεγμένο τρόπο δόμησης, από τις επιλογές που προαναφέρθηκαν. Για τη δημιουργία της συγκεκριμένης έκθεσης αξιοποιήθηκε η επιλογή «Build your own 3D space», η οποία είναι αφενός δωρεάν και αφετέρου δίνει τη δυνατότητα να δημιουργηθεί ελεύθερα ο χώρος για τις ανάγκες της ψηφιακής έκθεσης. Μετά τη δημιουργία του «κελύφους» του χώρου μπορεί να διαμορφωθεί περαιτέρω ο χώρος, μέσω της επιλογής χρωμάτων και υφών, οι οποίες εμφανίζονται στο στάδιο «Design your Space».

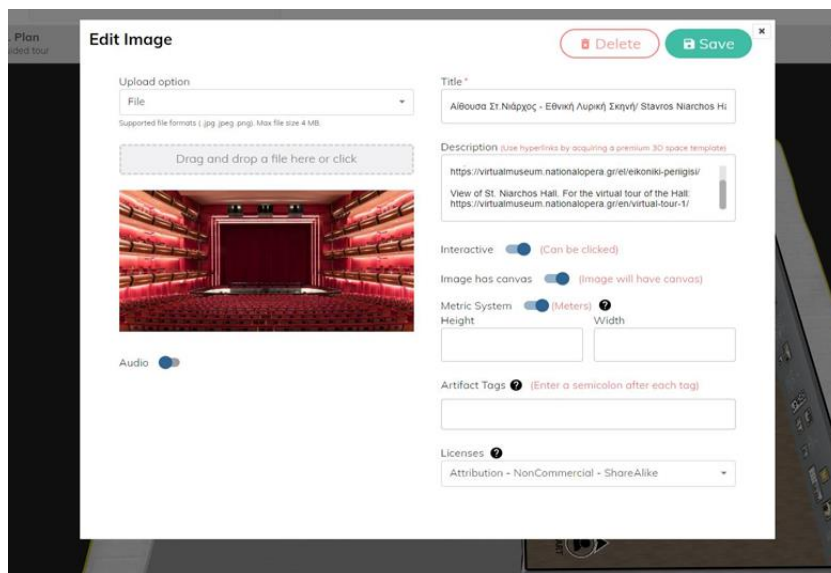
Το «Add and place your artifacts» είναι το πιο κρίσιμο στάδιο, αφού θα είναι το στάδιο που θα «χτιστεί» σταδιακά η έκθεση, με την προσθήκη των πολυμέσων στο χώρο και την επιλογή του τρόπου που θα παρουσιαστούν αυτά ως εκθέματα. Στο επόμενο στάδιο δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας μίας προκαθορισμένης διαδρομής μέσα στον εικονικό χώρο για το κοινό, προσθήκη η οποία είναι προαιρετική.

Για τη δημιουργία της συγκεκριμένης πρότασης δομήθηκε ένας απλός ορθογώνιος χώρος, εντός του οποίου δημιουργήθηκε ένας μικρός χώρος, σαν προθάλαμος, στην έναρξη της διαδρομής, στον οποίο αναγράφονται μερικές βασικές πληροφορίες και καλωσορίζεται το κοινό. Έπειτα επιλέχθηκαν τα χρώματα και επενδύθηκε με κόκκινο χρώμα ο χώρος υποδοχής και με γκρι οι υπόλοιποι τοίχοι, οι οποίοι θα φιλοξενήσουν τα εκθέματα. Το πάτωμα επενδύθηκε με υφή ξύλου, για να θυμίζει το πάτωμα του σημερινού κτιρίου της ΕΛΣ.



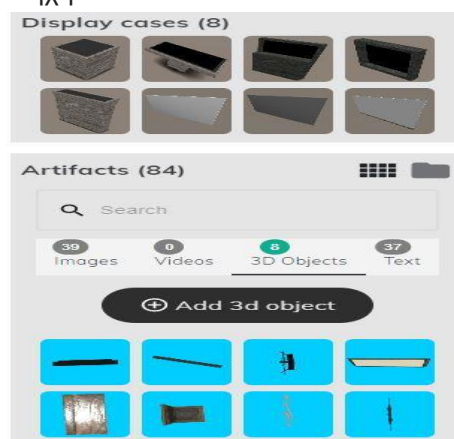
Εικ.10. Άποψη του χώρου της εικονικής έκθεσης στο μενού Artsteps.

Όπως προαναφέρθηκε, η ανάπτυξη είναι χρονολογική. Με την είσοδο στον κύριο χώρο της έκθεσης, το άτομο που εισέρχεται θα βλέπει την πρώτη χρονολογία σταθμό, πλαισιωμένη από μία επικεφαλίδα στα ελληνικά και τα αγγλικά, και με το κείμενο πληροφοριών ακριβώς κάτω από την αγγλική επικεφαλίδα, επίσης στα αγγλικά και τα ελληνικά. Τα κείμενα και τη χρονολογία πλαισιώνουν εικόνες, που όπως αναφέρθηκε παραπάνω, αναδεικνύουν χώρους και πρόσωπα, σχετικά με την ιστορία της ΕΛΣ κατά την εξεταζόμενη περίοδο, όπως παρουσιάζεται από τη χρονογραμμή του Εικονικού Μουσείου και του υλικού της ΕΛΣ. Αυτά εκτίθενται κυρίως ως εικόνες. Μέσω της επεξεργασίας τους στο Artsteps από το αντίστοιχο μενού, μπορούμε να επιλέξουμε πού θα τοποθετηθούν στον χώρο, να μεταβάλλουμε τις διαστάσεις τους και να τα επενδύσουμε με ηχητικό υλικό και κειμενικές πληροφορίες ως περιγραφή, πέρα από τον τίτλο τους. Με αυτά μπορεί να επενδυθεί και το κείμενο. Αυτά εμφανίζονται μόνο αν οριστεί το αντικείμενο να είναι «interactive» από το μενού επεξεργασίας του. Σημαντικό στοιχείο είναι πως μπορεί να προστεθεί ηχητικό αρχείο με την περιγραφή του εκθέματος και στην περιγραφή (επιλογή «Description») να προστεθεί κείμενο με την επεξήγηση της εμφάνισης του εκθέματος.



Εικ.11. Η διαδικασία της επεξεργασίας ενός εκθέματος στο Artsteps

Στα παραπάνω στοιχεία, στον εικονικό χώρο μπορούν να προστεθούν είτε ως εκθέματα είτε ως διακοσμητικά στοιχεία, τρισδιάστατα αντικείμενα από άλλη εφαρμογή ή αποθετήριο τρισδιάστατων αντικειμένων. Για τη δημιουργία της παρουσίασης της πρότασης αξιοποιήθηκαν τρισδιάστατα αντικείμενα από το Sketchfab³⁹, μία ιστοσελίδα με τρισδιάστατα ψηφιοποιημένα μοντέλα διαφόρων αντικειμένων, κτιρίων και άλλα τρισδιάστατα στοιχεία. Τα αντικείμενα αυτά είναι διακοσμητικά, με σκοπό να δίνουν την αίσθηση ενός αναλογικού χώρου έκθεσης, αλλά και «χρηστικά», αφού θα υπάρχει μία οθόνη για προβολή υλικού και «κουμπιά», τα οποία αν ενεργοποιηθούν θα αναπαράγουν ηχητικό υλικό.

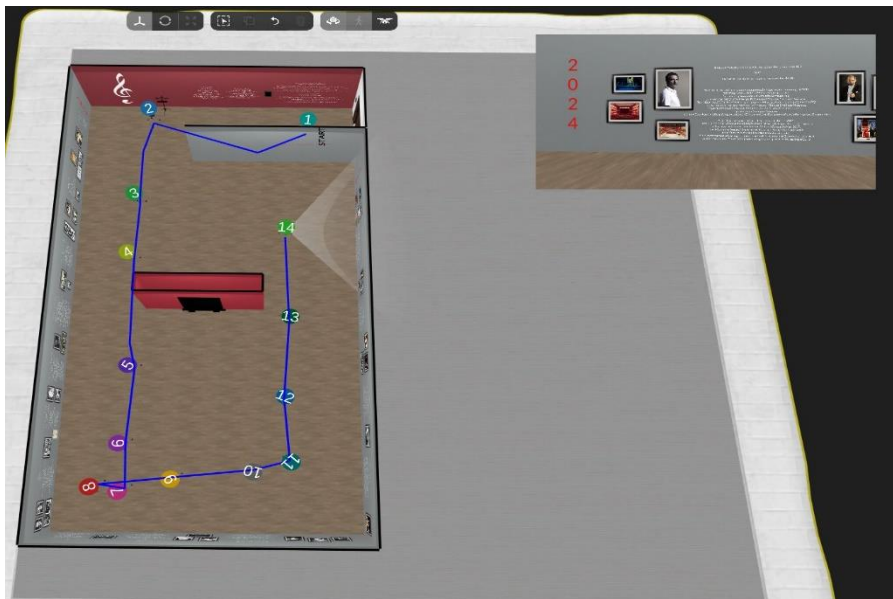


Εικ.12. Μενού «Artifacts» κατά τη διαδικασία σχεδίασης της εικονικής έκθεσης.

Όπως και η αντίστοιχη χρονογραμμή, η έκθεση ξεκινά χρονικά από το 1939, έτος ίδρυσης της ΕΛΣ και φτάνει στο σήμερα με τη στέγαση στο ΚΠΙΣΝ, και το σύγχρονο έργο και καλλιτεχνικό πρόγραμμα που αναπτύσσεται. Τα εκθέματα, οι πληροφορίες και τα ηχητικά αρχεία προέρχονται από το Εκπαιδευτικό Εικονικό Μουσείο και στην περιγραφή του κάθε εκθέματος μπορεί να υπάρχει σύνδεσμος για την παραπομπή στην αντίστοιχη σελίδα του, ώστε να μπορεί να γίνει ενδελεχέστερη έρευνα, αν κάποιος άτομο που βρεθεί στην εικονική έκθεση ενδιαφέρεται για περισσότερες πληροφορίες ή κάνει κάποια ερευνητική εργασία. Επιπλέον, μέσα στον κύριο χώρο της έκθεσης, σε ένα τρισδιάστατο μοντέλο οθόνης θα υπάρχει η δυνατότητα να προβάλλονται φωτογραφίες από υλικό που θα αποστέλλει το κοινό, εφόσον το επιθυμεί, και το οποίο συνδέεται με την ιστορία της ΕΛΣ και τα εκθέματα της εικονικής έκθεσης. Στο τέλος της έκθεσης θα υπάρχει προτροπή αποστολής σχολίων για την έκθεση καθώς και για τη συνολική εμπειρία, ώστε να

³⁹ Ο ιστότοπος του Sketchfab είναι προσβάσιμος μέσω του παρακάτω συνδέσμου: <https://sketchfab.com/feed>.

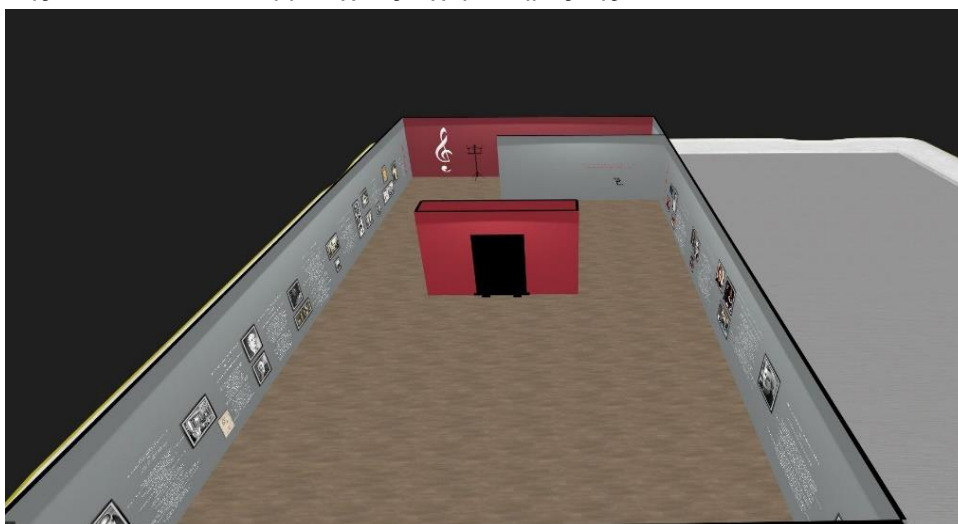
μπορεί να ληφθεί η αντίστοιχη ανατροφοδότηση από το κοινό και να γίνουν οι αντίστοιχες προσαρμογές όπου απαιτείται. Αναφορικά με την ύπαρξη προκαθορισμένης διαδρομής εντός του εικονικού χώρου, αυτή υλοποιήθηκε, χωρίς να είναι υποχρεωτικό να ακολουθηθεί.



Εικ.13. Προτεινόμενη διαδρομή εντός του περιβάλλοντος της εικονικής έκθεσης.

Με ανάλογο προσανατολισμό μπορούν να αξιοποιηθούν υλικό και εκθέματα από άλλες χρονογραμμές και από αυτές να δημιουργηθούν επίσης μικρές εκθέσεις, συμπληρωματικές των χρονογραμμών, για μία εναλλακτική παρουσίασή τους. Αυτή η παρουσίαση είναι πιο κοντά στην ιδέα των εκθέσεων όπως παρουσιάζονται και σε αναλογικά περιβάλλοντα, παρόλα αυτά χωρίς τους περιορισμούς που θα συναντούσαμε σε μία αναλογική έκθεση, και αναδεικνύει τα αντικείμενα, τα οποία «αφηγούνται» την ιστορία τους, αποκαλύπτοντας τις πληροφορίες τους μόνο αν αλληλεπιδράσουμε με αυτά.

Η αίσθηση εμπύθισης που επιτυγχάνεται μέσω της τεχνολογίας VR προσφέρει τη δυνατότητα στο κοινό να νιώσει ότι είναι μέσα στον χώρο της αίθουσας, κάνοντας τη γενικότερη εμπειρία πιο βιωματική. Οι τρόποι διεπαφής δίνουν τη δυνατότητα επιλογής των πληροφοριών που λαμβάνει το κοινό και είναι γενικά εύκολα διαχειρίσιμοι. Επίσης, μέσα από την αποστολή υλικού από την πλευρά του κοινού, εφόσον το επιθυμεί, δίνεται η δυνατότητα αυτό να γίνει μέρος της έκθεσης και να είναι πιο συμμετοχικός ο χαρακτήρας της.



Εικ.14. Άποψη της εικονικής έκθεσης.

- Κάποιες παρατηρήσεις και σημεία προβληματισμού

Η πλατφόρμα Artsteps δίνει πολλές δυνατότητες σχεδίασης του χώρου, είναι εύκολα προσβάσιμη από όσα άτομα διαθέτουν κάποιον υπολογιστή ή αντίστοιχη φορητή συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο και είναι ως επί το πλείστον δωρεάν, ανάλογα και με τις επιλογές κατά στη σχεδίαση. Η επίσκεψη είναι εξ ολοκλήρου δωρεάν, χωρίς να απαιτείται καν εγγραφή ή δημιουργία λογαριασμού. Με κάποιες παραμετροποιήσεις και προσοχή στον σχεδιασμό δημιουργείται ένα πολύ ευχάριστο και φιλικό για τη χρήση περιβάλλον, ενώ με σωστή σκηνοθεσία και με τη σωστή αφήγηση, μπορεί να δομηθεί και ευχάριστη εμπειρία χρήσης συνολικά. Βοηθά δηλαδή ένα άτομο με γνώσεις στον χώρο του πολιτισμού να πειραματιστεί, να γίνει storyteller και να δημιουργήσει μία εμπειρία μέσω της τεχνολογίας VR. Η δυνατότητα παραμετροποίησης που υπάρχει βοηθά να διατηρηθεί η ισορροπία μεταξύ αφήγησης-περιεχομένου και ψηφιακών μέσων, ώστε το περιεχόμενο να μην επικαλύπτεται από τις ψηφιακές τεχνολογίες (Σαλή, 2006).

Παρόλα τα θετικά, υπάρχουν και κάποια αρνητικά σημεία στη χρήση της εφαρμογής. Καταρχάς, εάν επιλεγεί ο δωρεάν τρόπος δημιουργίας της εικονικής έκθεσης, δεν υπάρχει δυνατότητα να ενσωματωθεί η εικονική έκθεση σε έναν άλλο ιστότοπο. Μπορεί να παρουσιαστεί μόνο μέσω Artsteps και μόνο εάν είναι δημοσιοποιηθεί προς το κοινό. Αυτό μπορεί να λυθεί με την παράθεση του υπερσυνδέσμου της έκθεσης για την ανακατεύθυνση προς αυτή, σίγουρα όμως θα διευκόλυνε περισσότερο η φιλοξενία της στο αρχικό σημείο χρήσης. Σε συνέχεια του προηγούμενου, χωρίς τη χρήση κάποιου template επί πληρωμή, δεν μπορούν να εισαχθούν στην περιγραφή αντικειμένων σύνδεσμοι, άμεσα ενεργοποιησιμοι και πρέπει το άτομο να τους επιλέξει και να τους επικολλήσει σε πρόγραμμα περιήγησης, για να τους αξιοποιήσει. Με βάση αυτά απαιτείται και περισσότερη προσοχή στο ζήτημα των πνευματικών δικαιωμάτων, το οποίο είναι βέβαια ένα ζήτημα που υπάρχει αναφορικά με όλες τις πλατφόρμες και εφαρμογές όπου φιλοξενείται ψηφιακό περιεχόμενο. Στα θετικά είναι ότι το Artsteps δίνει τη δυνατότητα να οριστεί ο τύπος των πνευματικών δικαιωμάτων που καλύπτει το κάθε έκθεμα, από τις επιλογές στο μενού επεξεργασίας. Η επιλογή αυτή βοηθά και για να οριστεί ο αντίστοιχος τύπος πνευματικών δικαιωμάτων για το υλικό που θα αποστέλλει το κοινό.

Παράλληλα πρέπει να αναφερθεί ότι δεν είναι πολλές οι επιλογές στην επεξεργασία του κειμένου που δημιουργείται εντός της εφαρμογής, γεγονός που μπορεί να οδηγήσει σε κάποιες όχι τόσο ομοιόμορφες αποδόσεις. Αυτό μπορεί να λυθεί αν στα «Artifacts», αντί να δημιουργηθεί κείμενο, προστεθεί το κείμενο σαν εικόνα, επεξεργασμένη από άλλη εφαρμογή.

Για όλα τα παραπάνω, και γενικότερα πριν δημοσιευτεί οποιαδήποτε εφαρμογή ή κάποια εικονική έκθεση και παραδοθεί στο κοινό, θα πρέπει να διεξαχθούν δοκιμαστικές χρήσεις, από μία μεγάλη ομάδα ατόμων, ώστε να διασφαλιστεί η προσαρμοστικότητα και η φιλικότητα της εμπειρίας χρήσης. Πολύ σημαντικό είναι να υπάρχει άτομο, το οποίο θα επιτηρεί την τήρηση του κανονισμού περί πνευματικών δικαιωμάτων, και άτομο που θα λαμβάνει την ανατροφοδότηση από το κοινό και θα τη μεταβιβάζει στα αρμόδια άτομα για τις αντίστοιχες προσαρμογές.

4.4.2 Κάποιες ακόμα προτάσεις

Παρακάτω ακολουθούν μερικές προτάσεις με βάση τα όσα αναλύθηκαν στις προηγούμενες ενότητες, με εφαρμογές που αξιοποιούν τα στοιχεία του DS προσαρμοσμένα στα μουσειακά δεδομένα του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της ΕΛΣ.

- **Ένα πολυμεσικό καλωσόρισμα-οδηγός περιήγησης**

Το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της ΕΛΣ, όπως προαναφέρθηκε, φιλοξενεί πάνω από έντεκα χιλιάδες τεκμήρια και τα οποία συνεχώς αυξάνονται. Για ένα άτομο που ίσως είναι λιγότερο εξοικειωμένο με τα εικονικά μουσεία, τις σύγχρονες τεχνολογίες ή και την ίδια τη λειτουργία του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της ΕΛΣ, η περιήγηση για τη γνωριμία με τα εκθέματα ή η χρήση των εφαρμογών μπορεί να είναι λίγο δύσκολη, χωρίς κάποια καθοδήγηση. Θα ήταν βοηθητικό ίσως να δημιουργηθεί ένα εισαγωγικό βίντεο που να υποδεικνύει τι περιέχουν οι εκθέσεις και οι ενότητες. Έτσι και ξεκινάει το χτίσιμο μίας θετικής εμπειρίας επίσκεψης/χρήσης και το άτομο που επισκέπτεται τον ιστότοπο βρίσκει τα εφόδια για να βρει ό,τι ψάχνει, χωρίς να περιορίζεται από μία αυστηρά καθορισμένη εξερεύνηση. Το υλικό αυτό θα πρέπει να ακολουθεί τις αντίστοιχες οδηγίες για την ψηφιακή προσβασιμότητα, ώστε να είναι καθολικά προσβάσιμο.

- **DS και Εικονική Περιήγηση**

Οι αίθουσες παραστάσεων του κτιρίου της ΕΛΣ, η ΑΣΝ και η Εναλλακτική Σκηνή, σε αντίθεση με άλλες αίθουσες που στεγάζουν αντίστοιχες παραγωγές σε άλλες χώρες, δεν είναι επισκέψιμες από το κοινό, όλες τις μέρες και ώρες. Η «Εικονική Περιήγηση» που δείχνει μέρος του κτιρίου σε τρισδιάστατη απεικόνιση είναι πολύ σημαντική για το κοινό που επισκέπτεται το ΚΠΙΣΝ, θέλει να επισκεφτεί τους χώρους του κτιρίου της ΕΛΣ, αλλά ίσως δεν προλαβαίνει να παρακολουθήσει κάποια παράσταση και δεν έχει κλείσει κάποια οργανωμένη ξενάγηση που προσφέρεται από το ΚΠΙΣΝ⁴⁰. Πέρα από τα σημεία που αναφέρονται ονομαστικά, θα ήταν ενδιαφέρον η περιήγηση να έχει επιπλέον περιεχόμενο και να δημιουργηθεί μία ψηφιακή αφήγηση που θα την εμπλουτίσει και θα την πλαισιώσει. Συνεπώς, θα μπορούσαν να ενσωματωθούν σύντομα βίντεο-αφηγήσεις των ατόμων που εργάζονται στην ΕΛΣ, σε όλους τους τομείς του οργανισμού, να παρουσιάζουν το σημείο της περιήγησης και πληροφορίες για αυτό. Αυτό βοηθά στο να γίνει πιο διαδραστική, βιωματική και ευχάριστη η εικονική περιήγηση, το κοινό μπορεί να μάθει για τα διάφορα επαγγέλματα που φιλοξενεί ο οργανισμός και αναδεικνύεται επίσης ο ανθρώπινος παράγοντας. Η διαδρομή δεν είναι προκαθορισμένη, παρά μόνο προτεινόμενη και αυτό μπορεί να συμβάλει επίσης στην προσωποποίηση της εμπειρίας.



Εικ.15. Η αρχική οθόνη της Εικονικής Περιήγησης στο Εικονικό Μουσείο της ΕΛΣ.
(<https://my.matterport.com/show/?m=ZkqJRpygkQt>)

Το λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία της εικονικής περιήγησης είναι της εταιρίας Matterport, η οποία αναλαμβάνει τη δημιουργία τρισδιάστατων απεικονίσεων χώρων και κτιρίων⁴¹. Στην περιήγηση και στα σημεία της όπου θα δημιουργηθούν tags, σημεία ενδιαφέροντος/σταθμοί της περιήγησης μπορούν να ενσωματωθούν πολυμέσα, ανεξαρτήτως του πλάνου υλοποίησης που έχει επιλεγεί, άρα μπορούν να υπάρχουν βίντεο μικρής διάρκειας, μουσική ακόμα και υπερσύνδεσμοι, χωρίς να χρειαστεί μεταβολή λογισμικού ή άλλη τροποποίηση του προγράμματος. Τα παραπάνω πολυμέσα βοηθούν στην ενίσχυση της εμπειρίας και την κάνουν πιο πολυπαραγοντική και πιο προσβάσιμη.

- **Το καλλιτεχνικό προσωπικό μιλά για τη ζωή του.**

Ένα εξαιρετικό project, το οποίο εξετάστηκε με την προτροπή της κ.Κομποτιάτη (προσωπική επικοινωνία, 3 Απριλίου, 2024), ήταν το *Oral History Project*, από το OPERA America του National Opera Center (<https://www.operaamerica.org/programs/events/oral-history-project/>). Σε αυτό το έργο, που αναπτύχθηκε για την επέτειο των πενήντα ετών του OPERA America, άτομα τα οποία συνέβαλλαν στην εξέλιξη του λυρικού τραγουδιού και της όπερας στην Αμερική μιλούν για τη ζωή και την καριέρα τους, με σκοπό να εμπνεύσουν τις επόμενες γενιές του καλλιτεχνικού δυναμικού.

⁴⁰ Οι ξεναγήσεις που προσφέρονται υπάρχουν στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://www.snfcc.org/tours>.

⁴¹ Ο ιστότοπος της εταιρείας, όπου και βρίσκονται οι αντίστοιχες πληροφορίες: <https://matterport.com/about-us>.

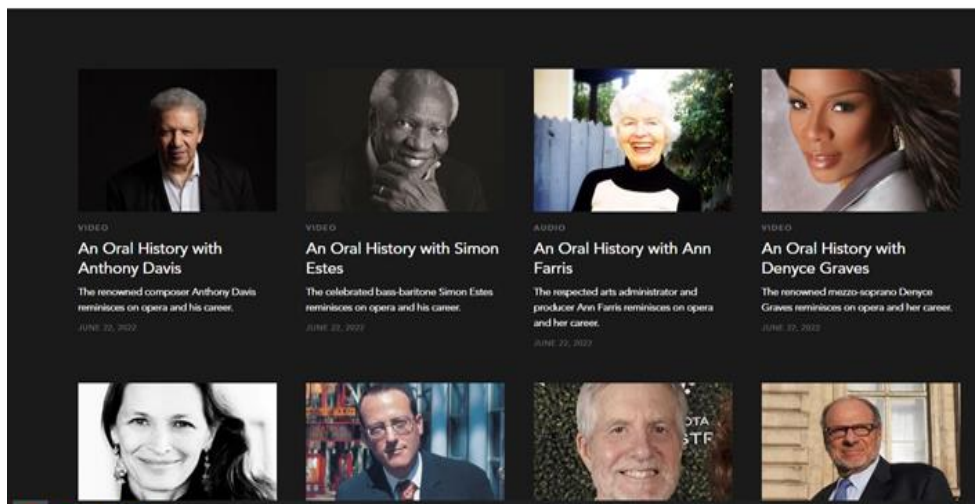
Oral History Project



OPERA America, as part of its 50th Anniversary, set out to record the recollections of 75 key figures who have shaped the American opera field over the past 50 years.

These Oral Histories immortalize the experiences of industry pioneers, with the hope that these stories might inspire the next generation of leaders.

The Oral History Project is supported by the Arthur F. and Alice E. Adams Charitable Foundation.



Εικ.16. Από την ιστοσελίδα του Oral History Project. (<https://www.operaamerica.org/programs/events/oral-history-project/>)

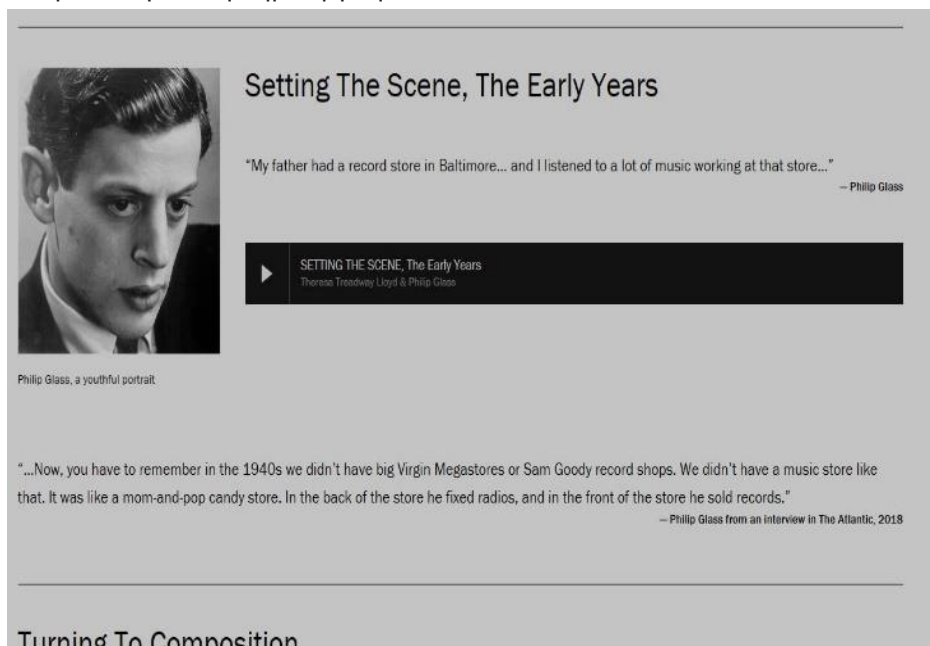
Αντίστοιχα ένα τέτοιο project, το οποίο ταιριάζει και στον πρωταρχικό ορισμό του DS, ως την παρουσίαση σύντομων αφηγήσεων με την επένδυση ψηφιακών πολυμέσων, μπορεί να ενταχθεί και εντός του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της ΕΛΣ. Στο αρχείο του Μουσείου υπάρχουν πάνω από δύο χιλιάδες καταχωρήσεις για το καλλιτεχνικό προσωπικό. Θα μπορούσε να δημιουργηθεί μία αντίστοιχη σειρά βίντεο σαν αυτά του *Oral History Project* και έτσι να αναδειχθεί ο ανθρώπινος παράγοντας εντός του ψηφιακού περιβάλλοντος και με αυτόν τον τρόπο. Ακόμα και αν δεν υλοποιηθούν με τη μορφή βίντεο, υπάρχει η δυνατότητα να υλοποιηθούν με τη μορφή ηχητικών εκπομπών, σαν podcast, ή σε μία διαδραστική εικονική έκθεση.

Οι αφηγήσεις αυτές δίνουν τη δυνατότητα στο κοινό να αναπτύξει τον παράγοντα της ενσυναίσθησης (empathy) (Lurpton, 2017), να βιώσει τις δοκιμασίες που μπορεί να βίωσαν στην πορεία τους τα άτομα αυτά και να τα γνωρίσει καλύτερα εκτός σκηνής. Παράλληλα, οι ψηφιακές αφηγήσεις αυτές μπορούν να λειτουργήσουν ως πρότυπο για άλλα άτομα που θέλουν να ακολουθήσουν κάποιο αντίστοιχο επάγγελμα και ως μέσο για να πάρουν πληροφορίες για τους δρόμους μέσω των οποίων μπορούν να κινηθούν για να φτάσουν στον σκοπό τους.

Η ιδέα αυτή μπορεί να συνδυαστεί με την κεντρική ιδέα ενός άλλου πολύ ενδιαφέροντος έργου, το οποίο συνδυάζει το βιογραφικό στοιχείο με την ανάδειξη των προσωπικών απόψεων των ατόμων πάνω στην τέχνη και την καλλιτεχνική δημιουργία. Αναπτυγμένο εντός ενός λίγο διαφορετικού συγκειμένου, το *ART AND DESIGN IN 2030: THE FUTURE OF US* (<https://www.saic.edu/magazine/fall21/art-design-2030>), αποτελεί μία προσπάθεια ανθρώπων με εμπλοκή σε πολλές καλλιτεχνικές δραστηριότητες να προβλέψουν πώς θα είναι το μέλλον της τέχνης, με την ολοένα και πιο διευρυμένη χρήση της τεχνολογίας, παράγοντας τις δικές τους ατομικές υποθετικές αφηγήσεις, οι οποίες μεταδίδονται διαδικτυακά μέσω του «Scrollytelling», δηλαδή της διαδικασίας ενεργοποίησης ψηφιακών αφηγήσεων επενδεδυμένων με πολυμέσα μέσω του «scrolling», της κύλισης του κέρσορα, σε μία ιστοσελίδα (Ostini, χ.χ). Μία αντίστοιχη ιδέα θα μπορούσε να ενσωματωθεί και στη διαδικασία δημιουργίας των αφηγήσεων του καλλιτεχνικού προσωπικού για τη ζωή του και να δημιουργηθεί μία αντίστοιχη έκθεση, εντός του περιβάλλοντος του Εικονικού Μουσείου.

Εξαιρετική είναι, για αντίστοιχο έργο, η δομή που παρουσιάζει η ενότητα «In Conversation with Philip Glass» (<https://www.thesembrich.org/online/glass.>), από το ψηφιακό αρχείο του *The*

Sembrich (<https://www.thesembrich.org/>), οργανισμού που αφορά τη ζωή και το έργο της τραγουδίστριας όπερας Marcella Sembrich (1858-1935). Η ενότητα συνδυάζει πληροφορίες για τη ζωή του συνθέτη Phillip Glass, με αφορμή την όπερα «ΑΚΗΝΑΤΕΝ», την οποία συνέθεσε ο ίδιος. Μέσω αρχείων ήχου, όπου ο συνθέτης μιλά για τη ζωή του, εικόνων, βίντεο και κειμένων, αναδεικνύεται ο βίος του, η καλλιτεχνική του δραστηριότητα, καθώς και οι σκέψεις του για τη σύνθεση και εν γένει τη δημιουργική διαδικασία⁴².



Εικ.17. Από την ενότητα «In Conversation with Philip Glass»
(<https://www.thesembrich.org/online/glass.>)

Μία άλλη πρόταση, που αναδεικνύει με ψηφιακά μέσα μία αφήγηση αναφορικά με το έργο και τη ζωή ανθρώπων της τέχνης παρουσιάζει το Museo Theatre alla Scala (<https://www.museoscala.org/it/index.html>). Ονομάζεται «GIORGIO STREHLER ALLA SCALA. Il soffio del vero poetico». Η εικονική εμπειρία αυτή δημιουργήθηκε για την επέτειο των εκατό ετών από τη γέννηση του Giorgio Strehler, διευθυντή σκηνής, δραματουργού και ηθοποιού, σε συνδυασμό με μία φυσική έκθεση (Museo Theatre alla Scala, χ.χ.). Σε αυτήν τη θεατρική ιστορία παρουσιάζονται οι εμπειρίες του σκηνοθέτη μέσα στους χώρους της Scalla, οι οποίες μεταδίδονται με τον συνδυασμό της εικονικής περιήγησης και της επένδυσης με βίντεο και άλλα πολυμέσα (<https://www.museoscala.org/it/mostre/giorgio-strehler-alla-scala-il-soffio-del-vero-poetico.html>). Παράλληλα, υπάρχει και δραματοποίηση από δύο άτομα, την Andrea Jonasson, ηθοποιό και σύζυγο του Giorgio Strehler, και τον Luca Micheletti, ηθοποιό, και βαρύτονο, πρωταγωνιστή στη Σκάλα στην τελευταία αναβίωση του Strehler, της όπερας *Marriage of Figaro*, των οποίων οι αναγνώσεις ενσωματώνονται στην ψηφιακή αφήγηση, σε αρμονία με τα άλλα ψηφιακά πολυμέσα. Με βάση τις αρχές του DS όπως το ανέδειξε ο Dana Atchley και σε συνδυασμό με τις νέες τεχνολογίες, επιτυγχάνεται μία συνολική προσέγγιση και μία αίσθηση εμπύθισης εντός της ψηφιακής αφήγησης.

⁴²Στον ιστότοπο του μουσείου παρουσιάζονται και μία σειρά ψηφιακών άρθρων και έργων, με επίκεντρο την ιστορία της μουσικής: <https://www.thesembrich.org/online.>



Εικ.18. Στιγμιότυπο από την εικονική έκθεση «GIORGIO STREHLER ALLA SCALA. Il soffio del vero poetico» (<https://www.museoscala.org/it/mostre/giorgio-strehler-alla-scala-il-soffio-del-vero-poetico.html>).

4.4.3 Σκιαγραφώντας το κοινό

Οι παραπάνω ιδέες μπορούν να συμβάλλουν στο χτίσιμο της εμπειρίας της χρήσης του εικονικού μουσείου, να ενισχύσουν διαφορετικές ανάγκες και να προβάλλουν διαφορετικά εκθέματα. Για τον πιο συγκεκριμένο σχεδιασμό τους και την προσαρμογή τους σε αυτά που ζητάει το κοινό, ακόμα και για την επιλογή των προτάσεων που θα υιοθετηθούν και την αποδοτική διαχείριση του οικονομικού προϋπολογισμού, θα πρέπει να γίνει μία έρευνα στο κοινό ώστε να προσδιοριστούν οι επιθυμίες του. Ο πιο απλός τρόπος είναι η δημιουργία ενός σύντομου ερωτηματολογίου, το οποίο θα συλλέξει τα αντίστοιχα δεδομένα, μέσω ερωτήσεων για τα πιο συγκεκριμένα ενδιαφέροντα του κοινού, πού αφορούν το στάδιο επίσκεψης/χρήσης του Μουσείου και τον τρόπο αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον του Εικονικού Μουσείου. Το ερωτηματολόγιο μπορεί να σταλεί μέσω Newsletter από το Εικονικό Μουσείο ή την ΕΛΣ, για να μπορέσουν να δοθούν όσο το δυνατόν περισσότερες απαντήσεις και να δημιουργηθεί μία συνολική και ακριβής εικόνα.

Από αυτά τα δεδομένα μπορούν να δομηθούν οι λεγόμενες «περσόνες» (persona) του κοινού, οι οποίες αντικατοπτρίζουν «αρχετυπικές» περιπτώσεις ατόμων που χρησιμοποιούν μία υπηρεσία (Lurton, 2017, σελ.90). Ουσιαστικά, μέσω μίας περσόνας, ομαδοποιούνται μία σειρά χαρακτηριστικών αληθινών ανθρώπων και δημιουργείται ένας φανταστικός χαρακτήρας, στον οποίο θα επικεντρωθεί ο σχεδιασμός με συγκεκριμένες και στοχευμένες δράσεις. Δημιουργούνται συνήθως περισσότερες από μία περσόνες, ώστε να ληφθούν υπόψιν όσο περισσότερα χαρακτηριστικά των ατόμων γίνεται και να εκπροσωπούνται περισσότερες κοινωνικές ομάδες. Με βάση αυτά μπορούν να συντεθούν σενάρια χρήσης και αλληλεπίδρασης.

Ειδικότερα κατά τη δημιουργική διαδικασία που αφορά και το DS εντός ενός μουσειακού περιβάλλοντος, οι περσόνες μπορούν να αναδείξουν ποιες αφηγήσεις είναι αυτές που ενδιαφέρουν περισσότερο συγκεκριμένες ομάδες κοινού, αλλά και ποια ψηφιακά εργαλεία θα πρέπει να αξιοποιηθούν για τη μετάδοσή τους. Επιτυγχάνεται έτσι και η προσωποποίηση που είναι το ζητούμενο στις μουσειακές πρακτικές και λαμβάνονται υπόψιν όλες οι κοινωνικές ομάδες. Έχει προταθεί επίσης η δημιουργία «ομαδικών περσόνων», στο σχεδιασμό των εμπειριών κατά την επίσκεψη σε πολιτιστικούς χώρους στον αναλογικό κόσμο (Katifori, 2018).

Θα ήταν συνεπώς πολύ σημαντικό να δομηθούν οι αντίστοιχες περσόνες για το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο. Στο ερωτηματολόγιο μπορούν να συμπεριληφθούν ερωτήσεις τόσο αναφορικά με τους σκοπούς χρήσης του Μουσείου, τις προτιμήσεις του περιεχομένου και το τι θα

ήθελα το κοινό να δει επιπλέον, όσο και αναφορικά με τα δημογραφικά χαρακτηριστικά του κοινού⁴³.

Ένα εγχείρημα που δείχνει πόσο έξυπνα ένας πολιτιστικός οργανισμός μπορεί να αξιοποιήσει τις πληροφορίες αυτές (Ostini, χ.χ), είναι το «Cheat Sheet», που δημιουργεί για κάθε παράσταση η Opera Australia (<https://opera.org.au/>). Γραμμένο σε απλό ύφος, εμπλουτισμένο με εικόνες και βίντεο από την κάθε παραγωγή, το συγκεκριμένο εγχείρημα αποτελεί ένας είδος επεξήγησης κάποιων σημείων της παράστασης, φιλοξενεί πληροφορίες και κάποια γεγονότα που συνδέονται με αυτή, ενίοτε κάπως αναπάντεχα, και δίνει σε άτομα που θέλουν να παρακολουθήσουν παραστάσεις όπερας αλλά ίσως διστάζουν, επειδή δεν έχουν μεγάλη εξοικείωση με το αντικείμενο, τη δυνατότητα να δομήσουν μία αρχική εικόνα για κάθε παράσταση. Στοχεύει έτσι στο να προσελκύσει και το νέο, μη εξοικειωμένο κοινό, αξιοποιώντας κάποιες αρχές του DS, με δημιουργικό και αστείο ενίοτε τρόπο (το Sheet έχει ξεχωριστή ενότητα που ονομάζεται «Conversation Starters»), και να το κάνει να νιώσει άνετα σε μία παράσταση⁴⁴. Συμβάλλει επίσης στη δόμηση μίας θετικής εμπειρίας επίσκεψης και προετοιμάζει το κοινό για αυτό που θα βιώσει και υποδεικνύει τι μπορεί να περιμένει.

5. Συμπεράσματα

Τα μουσεία, είτε στην αναλογική είτε στην εικονική τους μορφή, ήταν πάντα φορείς και μέσα διαμόρφωσης των αφηγήσεων με τα οποία τα επιφόρτωνε κάθε εποχή. Στον 21ο αι το ζητούμενο είναι να λειτουργούν δημοκρατικά, να είναι συμπεριληπτικά και ανοιχτά στο κοινό, ενώ διατηρούν τον εκπαιδευτικό ρόλο τους και τη λειτουργία τους να προστατεύουν και να αναδεικνύουν την υλική και άυλη πολιτιστική κληρονομιά. Το Digital Storytelling, η τέχνη που συνδυάζει το παραδοσιακό storytelling με τα νέα ψηφιακά μέσα, μπορεί να βοηθήσει τα εικονικά μουσεία να εκπληρώσουν τον ρόλο αυτό και επιπλέον, επειδή υπεισέρχεται σε όλα τα επίπεδα του μουσειακού σχεδιασμού, να κάνουν ευρύτερα γνωστό το έργο τους.

Για να είναι επιτυχημένη η υιοθέτηση των τεχνικών του DS, χρειάζεται μία μεγάλη ομάδα ατόμων, το καθένα με τη δική του ειδίκευση, ώστε να γίνεται ολοκληρωμένος σχεδιασμός και να είναι πολυπαραγοντική η προσέγγιση που θα επιλεγεί. Φάνηκε το πόσο δύσκολο είναι να σχεδιαστεί μία συγκεκριμένη διαδικασία για όλα τα μουσεία, αφού το κάθε εικονικό μουσείο, έχει τον δικό του προγραμματισμό και τους δικούς του στόχους. Αυτό που φαίνεται να είναι συνολικά απαραίτητο είναι η σωστή συντήρηση των τεχνολογικών μέσων, ο σωστός σχεδιασμός της εμπειρίας και του περιεχομένου αλλά και η διατήρηση της ισορροπίας μεταξύ τεχνολογίας, εκθεμάτων και αφηγήσεων, ώστε τα τεχνολογικά μέσα να μην επικαλύπτουν τα μηνύματα που εκπέμπονται. Σημαντικό επίσης είναι να εξασφαλιστεί η υιοθέτηση των τεχνολογικών προγραμμάτων, οδηγιών και πρακτικών που θα επιτρέψουν την καθολική προσβασιμότητα, ώστε να δημιουργηθούν εικονικά μουσεία χωρίς αποκλεισμούς, που θα απευθύνονται σε όλα τα άτομα.

Παράλληλα, μέσα από την διερεύνηση της μελέτης περίπτωσης του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της Εθνικής Λυρικής Σκηνής, φάνηκε πως μπορεί να υπάρξουν λύσεις εξωστρέφειας και ενσωμάτωσης του DS στο μουσειολογικό σενάριο χωρίς να απαιτούνται μεγάλες δαπάνες. Για να επιτευχθεί αυτό με επιτυχία, πρέπει εντούτοις ο συνολικός σχεδιασμός να είναι ευπροσάρμοστος στα νέα δεδομένα και να αναπτύσσεται με ρεαλιστικούς στόχους (Τάλλης, 2014).

Συνολικά, μπορεί να ειπωθεί ότι το Digital Storytelling και τα εικονικά μουσεία είναι δύο πολύ σημαντικές εκφράσεις μίας αγαστής συνεργασίας μεταξύ ανθρωπιστικών επιστημών και τεχνολογίας. Σίγουρα, όπως φάνηκε από τη διαδρομή της παρούσας εργασίας, στα ζητήματα των ανθρωπιστικών επιστημών αναφορικά με την αφήγηση, θα πρέπει να γίνουν σημαντικά βήματα,

⁴³ Υπόδειγμα ερωτηματολογίου βρίσκεται στο παράρτημα.

⁴⁴ Παράδειγμα cheat seat για την παράσταση «Tosca» μπορεί να βρεθεί στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://features.opera.org.au/cheat-sheet-tosca/>.

ώστε οι τεχνολογικές εξελίξεις, οι οποίες θα αποκτήσουν ακόμα μεγαλύτερη ταχύτητα μεταβολής με τη μαζικότερη «εισβολή» του AI στην καθημερινότητα, να συμπεριληφθούν εναργέστερα στις θεωρητικές τους αναζητήσεις. Οι αφηγήσεις είναι αναπόσπαστο μέρος του ανθρώπινου πολιτισμού διαχρονικά και θα συνεχίσουν να είναι και στο μέλλον.

Παράρτημα

1. Πίνακας με τα βήματα δημιουργίας μίας ψηφιακής αφήγησης, σύμφωνα με τον Joe Lambert (2010)

Βήμα	Τίτλος	Περιεχόμενο
1	Owning Your Insights	Η αναζήτηση και ο καθορισμός του περιεχομένου της ιστορίας και του τι ουσιαστικά αφορά.
2	Owning Your Emotions	Ο καθορισμός του συναισθηματικού αντίκτυπου της ιστορίας. Καταγραφή των συναισθημάτων που θα υπάρχουν στην ιστορία και πώς αυτά θα μεταδωθούν στο κοινό.
3	Finding The Moment	Ο εντοπισμός της στιγμής που επήλθε η αλλαγή και πώς αυτή μπορεί να διαμορφώσει την ιστορία.
4	Seeing Your Story	Επιλογή του πώς μπορεί να επενδυθεί και να επικοινωνηθεί οπτικά η ψηφιακή ιστορία/αφήγηση. Η δημιουργική διαδικασία της οπτικής αφήγησης.
5	Hearing Your Story	Η ηχογράφηση του voice over και η επιλογή της ηχητικής επένδυσης της αφήγησης.
6	Assembling Your Story	Η επιλογή της δομής της αφήγησης, πώς θα παρουσιαστούν τα γεγονότα της ιστορίας, η δόμηση του σεναρίου και η σύνθεση με την οπτική και ακουστική επένδυση.
7	Sharing Your Story	Η παρουσίαση της ψηφιακής αφήγησης στο κοινό και η επιλογή του συνοδευτικού υλικού για την καλύτερη κατανόησή της από τους δέκτες.

2. Ερωτηματολόγιο για τη λήψη ανατροφοδότησης του κοινού αναφορικά με το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της ΕΛΣ

Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής

B I U ☰ ☒

Στα πλαίσια του συνεχόμενου εμπλουτισμού του περιεχομένου και της ανανέωσης του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της Εθνικής Λυρικής Σκηνής, θα θέλαμε να μάθουμε τη γνώμη του κοινού μας για αυτό.

Για αυτό τον σκοπό δομήσαμε το παρακάτω ερωτηματολόγιο. Η συμπλήρωση των ερωτήσεων θα διαρκέσει περίπου δέκα λεπτά.

Από αυτή τη διαδικασία δε θα συλλεχθούν προσωπικά στοιχεία. Για οποιαδήποτε απορία μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μας.

Ευχαριστώ για τον χρόνο σας!

Φύλο*

Κείμενο σύντομης απάντησης

Σε ποιο ηλικιακό γκρουπ ανήκετε*

- 18-24
- 25-35
- 35-50
- 50-65
- 65+

Πόσο συχνά επισκέπτεστε μουσεία, είτε στον ψηφιακό είτε στον αναλογικό κόσμο;*

- Ποτέ
- Σπάνια (1-3 φορές τον χρόνο)
- Περιστασιακά (4-7 φορές τον χρόνο)
- Συχνά (κάθε μήνα)
- Πολύ συχνά (κάθε εβδομάδα)

Εάν επισκέπτεστε εικονικά μουσεία, ποιο/α από τα παρακάτω σας ενδιαφέρει περισσότερο;

- Οι μόνιμες εικονικές εκθέσεις
- Οι περιοδικές εικονικές εκθέσεις
- Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές
- Οι εικονικές περιηγήσεις εικονικής πραγματικότητας (VR)
- Τα εκθέματα
- Άλλο...

Πόσο συχνά επισκέπτεστε την Εθνική Λυρική Σκηνή για να παραβρεθείτε σε κάποια εκδήλωση; *

Ποτέ

Σπάνια (1-3 φορές τον χρόνο)

Περιστασιακά (4 -7 φορές τον χρόνο)

Συχνά (κάθε μήνα)

Πολύ συχνά (κάθε εβδομάδα)

Έχετε επισκεφτεί το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής (ΕΛΣ); *

Ναι

Όχι

Εάν απαντήσατε "Ναι" στην παραπάνω ερώτηση, για ποιο σκοπό (μπορούν να ισχύουν παραπάνω από μία επιλογές);

Για να μάθω περισσότερες πληροφορίες για μία παράσταση.

Για να μάθω περισσότερες πληροφορίες για την ΕΛΣ.

Για ψυχαγωγία.

Για ακαδημαϊκή εργασία-έρευνα.

Για την Εικονική Περιήγηση.

Άλλο...

Εάν απαντήσατε στις δύο προηγούμενες ερωτήσεις, τι θα προτείνατε να προστεθεί στο Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο;

Κείμενο σύντομης απάντησης:

Θεωρείτε ότι η αξιοποίηση digital storytelling (μετάδοση αφηγήσεων με ψηφιακά μέσα) θα βελτιώνει την εμπειρία σας σε ένα εικονικό μουσείο; *

Ναι

Όχι

Εάν ναι, με ποιον τρόπο θα θέλατε να ενταχθούν στα περιεχόμενα του Εικονικού Εκπαιδευτικού Μουσείου της ΕΛΣ;

Κείμενο σύντομης απάντησης:

Ποιος είναι ο τρόπος πρόσβασής σας σε ψηφιακό περιεχόμενο (μπορούν να ισχύουν παραπάνω από μία επιλογές); *

Η/Υ

Κινητό

Tablet

Άλλο...

Σε ποια μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή πλατφόρμες παραγωγής και διάθεσης περιεχομένου θα *
θέλατε το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο να έχει ισχυρή παρουσία;

- Facebook
- Instagram
- Youtube
- Tik Tok
- Spotify
- Email/Newsletter
- Άλλο...

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

Abt, J. (2012). Οι απαρχές του δημόσιου μουσείου. Στο S.Mackdonald (Επιμ.) (Δ. Παπαβασιλείου, Μτφρ), *Μουσείο και Μουσειακές Σπουδές. Ένας Πλήρης Οδηγός* (σελ.177-203). Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.

Αργυρόπουλος, Β. (2019). *Η Αισθητική στην Αρχαία Ελληνική Τέχνη. Πρόταση έκθεσης για το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο* [Διδακτορική Διατριβή]. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. [10.26262/heal.auth.ir.319980](https://hdl.handle.net/10.26262/heal.auth.ir.319980)

Αρετάκη, Μ. (2013, Νοέμβριος, 28-30). *Η Αφηγηματολογία στη Μέση Εκπαίδευση* [Ανακοίνωση]. Η Νεοελληνική Λογοτεχνία σήμερα: κοινωνία και εκπαίδευση, Τομέας Νεοελληνικής Φιλολογίας - Τμήμα Φιλολογίας - ΕΚΠΑ, Αθήνα.

Barthes, R. (2019). *Εικόνα-Μουσική-Κείμενο* (Γ.Σπανός, Μτφρ) (Β.Πατσογιάννης, Επιμ). Εκδόσεις Πλέθρον.

Bruner, J. (1997). *Πράξεις Νοήματος* (Η.Ρόκου, Μτφρ). Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.

Bruner, J. (2009). *Δημιουργώντας Ιστορίες. Νόμος, Λογοτεχνία, Ζωή*. (Β. Τσούρτου, Μτφρ) (Γ.Κουγουτζάκης, Επιμ). Πλέθρον.

Γιάννου, Τ. (2012). *Η συμβολή του Πλάτωνα στη διαμόρφωση της Αριστοτελικής Ποιητικής: Όροι και θέματα περί ποιητικής στους πλατωνικούς διαλόγους* [Διδακτορική Διατριβή]. Τμήμα Φιλολογίας, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. <http://hdl.handle.net/10442/hedi/26821>

Gazi, A. (1999). Από τις Μούσες στο Μουσείο. Η ιστορία ενός θεσμού δια μέσου των αιώνων. *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 70. 39-46.

Gazi, A. (2004). Μουσεία για τον 21ο αιώνα. *Τετράδια Μουσειολογίας*, 1. 3-12.

Γκουτσιουκώστα, Ζ. (2020). *Η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) ως διδακτικό εργαλείο στο μάθημα της λογοτεχνίας* [Διδακτορική Διατριβή]. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. [10.12681/eadd/48311](https://hdl.handle.net/10.12681/eadd/48311)

Δεληγιάννης, Ι., & Παπαϊωάννου, Γ., (2014). Μουσείο και αξιοποίηση πολιτισμικού αποθέματος με χρήση ψηφιακής τεχνολογίας και διαδραστικών πολυμέσων. Στο Γ.Μπίκος, Α.Κανιάρη & Β.Λουτριανάκη Λιόνη (Επιμ), *Μουσειολογία, Πολιτιστική Διαχείριση και Εκπαίδευση* (σελ.113-155). Εκδόσεις Γρηγόρη.

Desvalleés, A, & François, M. (2014). Βασικές Έννοιες της Μουσειολογίας (Σ.Λάππας, Μτφρ). ICOM – Ελληνικό Τμήμα (Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων). Ανακτήθηκε στις 6.5.2024 από: https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/02/Key_concepts_GR.pdf.

Ευσταθίου, Ι. (2016). *Το εικονικό μουσείο στην εκπαιδευτική πράξη* [Διδακτορική Διατριβή]. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Κανιάρη, Α., Μπίκος, Γ., & Γιαννακόπουλος, Γ. (2014). Το Μουσείο και η Βιβλιοθήκη πριν τη Νεότερη εποχή: από την Ιστορία των Συλλογών στη "σύγκλιση της πληροφορίας". Στο Γ.Μπίκος, Α.Κανιάρη & Β.Λουτριανάκη Λιόνη (Επιμ), *Μουσειολογία, Πολιτιστική Διαχείριση και Εκπαίδευση* (σελ.21-34). Εκδόσεις Γρηγόρη.

Karlan, F.E.S. (2012). Κατασκευάζοντας και ανασκευάζοντας εθνικές ταυτότητες. Στο S.Mackdonald (Επιμ.) (Δ.Παπαβασιλείου, Μπφρ), *Μουσείο και Μουσειακές Σπουδές. Ένας Πλήρης Οδηγός* (σελ.231-252). Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.

Καψωμένος, Ε. (2003). *Αφηγηματολογία: Θεωρία και μέθοδοι ανάλυσης της αφηγηματικής πεζογραφία*. Εκδόσεις Πατάκης.

Κοτρωνίδου, Ι & Τόζιου, Τ. (2011). *Η ψηφιακή αφήγηση στο σχολείο: η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην καλλιέργεια του πολυγραμματισμού και της επικοινωνιακής δεξιότητας των μαθητών σύμφωνα με τη φιλοσοφία του νέου ψηφιακού σχολείου*. Εκδόσεις Ζήτη.

Λασκαράτος, Κ. (2023). *Μουσεία Influencers. Κοινωνιολογία του Πολιτισμού - Επικοινωνία του Πολιτισμού και ΜΜΕ*. Εκδόσεις Σιδέρης.

Le Goff, J. (1998). *Ιστορία και Μνήμη* (Γ.Κουμπουρλής, Μπφρ.). Εκδόσεις Νεφέλη. (Έκδοση Πρωτοτύπου Έργου 1986).

Macdonald, S. (2012). Συλλεκτικές πρακτικές. Στο S.Mackdonald (Επιμ.) (Δ.Παπαβασιλείου, Μπφρ), *Μουσείο και Μουσειακές Σπουδές. Ένας Πλήρης Οδηγός* (σελ.133-155). Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.

Μαριδάκη-Κασσωτάκη, Α. (2011). *Παιδαγωγική Ψυχολογία*. Εκδόσεις Διάδραση.

Μεταξιώτης, Γ.Ν. (2018). *Οι ψηφιακές ιστορίες στην εκπαίδευση: η δημιουργική προσέγγιση στην αγωγή επικοινωνίας [Διδακτορική Διατριβή]*. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. [10.26262/heal.auth.ir.298586](https://doi.org/10.26262/heal.auth.ir.298586)

Μούλιου, Μ. (2014). Τα μουσεία στον 21ο αι: προκλήσεις, αξίες, ρόλοι, πρακτικές. Στο Γ.Μπίκος, Α.Κανιάρη & Β.Λουτριανάκη Λιόνη (Επιμ), *Μουσειολογία, Πολιτιστική Διαχείριση και Εκπαίδευση* (σελ.77-111). Εκδόσεις Γρηγόρη.

Newhouse, V. (2018). *Πολιτισμός και Κρίση. Renzo Piano Building Workshop και Κέντρο πολιτισμού Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος* (Σπ.Πετρονάκος, Μπφρ). Εκδοτικός Οίκος Μέλισσα.

Παπαζήσης, Π. (2020). *Σχεδιασμός, εφαρμογή και αξιολόγηση εξ αποστάσεως επιμόρφωσης για εκπαιδευτικούς: «Ψηφιακή αφήγηση: από τη θεωρία στην πράξη» [Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία]*. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Pearce, M. S. (2002). *Μουσεία, αντικείμενα και συλλογές. Μία πολιτισμική μελέτη* (Λ.Γυιόκα, Επιμ). Εκδόσεις Βάνιας.

Πλάντζος, Δ. (2014). *Οι Αρχαιολογίες του Κλασικού. Αναθεωρώντας τον εμπειρικό κανόνα*. Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.

Ramos Simon, L.F., & Cobo Serano, S. (2014). Άδειες χρήσης και ψηφιακή πρόσβαση στα μουσεία μετά την Οδηγία 2013/37EC για την επανάχρηση της Πληροφορίας - Οι περιπτώσεις των Μουσείων Prado, Louvre και National Gallery. Στο Γ.Μπίκος, Α.Κανιάρη & Β.Λουτριανάκη Λιόνη (Επιμ), *Μουσειολογία, Πολιτιστική Διαχείριση και Εκπαίδευση* (σελ.53-76). Εκδόσεις Γρηγόρη.

Ράππη, Κ. (2017). Η Ψηφιακή Αφήγηση ως Μέσο Ενδυνάμωσης του Ψηφιακού Γραμματισμού σε Ενήλικες Μαθητές της Ελληνικής ως Ξένης Γλώσσας σε Εικονικά Περιβάλλοντα Μάθησης [Διδακτορική Διατριβή]. Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Ανακτήθηκε στις 6.5.2024 από: <https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/2195081>

Ryder, R.W. (2012). Παγκόσμιες εκθέσεις και μουσεία. Στο S.Mackdonald (Επιμ.) (Δ. Παπαβασιλείου, Μτφρ), *Μουσείο και Μουσειακές Σπουδές. Ένας Πλήρης Οδηγός* (σελ.205-227). Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.

Σαλή, Τ. (2006). *Μουσειολογία 2. Βασικές αρχές έκθεσης μουσειακών συλλογών: Παρουσίαση και ερμηνεία: Φωτισμός: Υποτιλισμός: Σήμανση*. Εκδόσεις Μεταίχμιο.

Σίννη, Χ. (2020). *Η Ψηφιακή Αφήγηση ως επικοινωνιακή πρακτική στον ελληνικό μουσειακό χώρο* [Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία]. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Τάλλης, Ι. (2014). *Αφηγηματικά μοντέλα και νέες τεχνολογίες όροι και όρια σύγχρονων εκθεσιακών σεναρίων* [Διδακτορική Διατριβή]. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Τζιόβας, Δ. (1993). *Το Παλίμψηστο της Ελληνικής Αφήγησης*. Εκδόσεις Οδυσσέας.

Τζούμα, Α. (1997). *Εισαγωγή στην αφηγηματολογία: Θεωρία και εφαρμογή της αφηγηματικής τυπολογίας του G. Genette*. Εκδόσεις Συμμετρία.

Τζώνος, Π. (2007). *Μουσείο και Νεωτερικότητα*. Εκδόσεις Παπασωτηρίου.

Φαρίνου Μαλαματάρη, Γ. (2022). Αφηγηματολογία: Από την κλασική στη μετακλασική εκδοχή. Στο Μ.Κακαβούλια & Π.Πολίτης (Επιμ.), *Αφήγηση. Μια πολυεπιστημονική Θεώρηση* (σελ.33-74). Εκδόσεις Gutenberg.

Φραγκοπούλου, Σ. (2018). *Η ιστορική κουλτούρα των μουσειακών αφηγήσεων: Τα κρατικά μουσεία στον Μεσοπόλεμο (1922 – 1940)* [Διδακτορική Διατριβή]. Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Ανακτήθηκε στις 6.5.2024 από: <https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/2814511>

Χαμηλάκης, Γ. (2012). *Το έθνος και τα ερείπίά του : αρχαιότητα, αρχαιολογία και εθνικό φαντασιακό στην Ελλάδα* (Ν.Καλαϊτζής, Μτφρ). Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.

Χαραλαμπίδου-Διβάνη, Σ., & Κερτεμελίδου, Π. (2016). Οι μουσειακές εκθέσεις ως περιβάλλον επικοινωνίας: από το παραστατικό στο ψηφιακό μουσείο. Στο Σίνου, Μ., Τάτλα, Ε., Χιωτίδης, Ν. (Επιμ), *Β΄ Επιστημονικό Συνέδριο με θέμα «Η Αισθητική στη Νέα Ψηφιακή Πραγματικότητα»*. Αθήνα Τεχνόπολις – Γκάζι, 28 & 29 Ιουνίου 2016 (σελ. 225-231). Ανακτήθηκε 6.5.2024 από: <https://aestheticsdigitalreality.wordpress.com/>

Ξενόγλωσσες Πηγές

Antinucci F. (2007). The virtual museum. Στο Moscati P. (Επιμ.), *Virtual Museums and Archaeology*, «*Archeologia e Calcolatori*», 1, 79-86. CNR - Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale. <https://www.archcalc.cnr.it/journal/id.php?id=462&sup=true>

Austin, M. (2010). *Useful Fictions: Evolution, Anxiety, and the Origins of Literature*. University of Nebraska Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1dfnsfj>

Bedford, L. (2001). Storytelling: The real work of museums. *Curator: Mus. J.*, 44(1), 27–34. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2001.tb00027.x>.

Bruner, J. (1987). Life as Narrative. *Social Research*, 54(1), 11–32. Ανακτήθηκε στις 6.5.2024 από: <https://www.jstor.org/stable/40970444>

Bruner, J. (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1–21.

Bietti, L.M., Tilston, O. & Bangerter, A. (2019). Storytelling as Adaptive Collective Sensemaking. *Top Cogn Sci*, 11, 710-732. <https://doi.org/10.1111/tops.12358>

Loaiza Carvajal, D. A., Morita, M. M., & Bilmes, G. M. (2020). Virtual museums. Captured reality and 3D modeling. *Journal of Cultural Heritage*, 45, 234–239. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2020.04.013>

Caspani, S., Brumana, R., Oreni, & D., Previtali, M. (2017). Virtual Museums as Digital Storytellers for Dissemination of Built Environment: Possible Narratives and Outlooks for Appealing and Rich Encounters with the Past, *ISPRS - International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, 62(5), 113–119. doi:10.5194/isprs-archives-XLII-2-W5-113-2017

Chadli, F. E., Gretete, D., & Moumen, A. (2021). Digital accessibility: A systematic Literature Review. *SHS Web of Conferences*, 119, 06005. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202111906005>

Culler, J. (1980). Fabula and Sjuzhet in the Analysis of Narrative: Some American Discussions. *Poetics Today*, 1(3), 27–37. <https://doi.org/10.2307/1772408>

Dal Falco, F., & Vassos, S. (2017) Museum Experience Design: A Modern Storytelling Methodology. *The Design Journal*, 2017), 3975-S3983. DOI: 10.1080/14606925.2017.1352900

De Rojas, C., & Camarero, C. (2008). Visitors' experience, mood and satisfaction in a heritage context: Evidence from an interpretation center. *Tourism Management*, 29(3), 525-537. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2007.06.004>

Deng, Y., Zhang, X., Zhang, B., Zhang, B., & Qin, J. (2023). From digital museuming to on-site visiting: The mediation of cultural identity and perceived value. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1111917>

Dieck, T., Claudia, M., Jung, T. (2016). Value of Augmented Reality to enhance the Visitor Experience: A Case study of Manchester Jewish Museum. *e-Review of Tourism Research*, 7. Ανακτήθηκε στις 6.5.2024 από: https://ertr.tamu.edu/files/2016/01/ENTER2016_submission_43.pdf

Geismar, H. (2018). *Museum Object Lessons for the Digital Age*. UCL Press. <https://doi.org/10.14324/111.9781787352810>

Gil, M., & Sylla, C. (2022). A close look into the storytelling process: The procedural nature of interactive digital narratives as learning opportunity. *Entertainment Computing*, 41, 100466. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100466>

Gong, Z., Wang, R., & Xia, G. (2022). Augmented Reality (AR) as a Tool for Engaging Museum Experience: A Case Study on Chinese Art Pieces. *Digital* 2(1), 33-45. <https://doi.org/10.3390/digital2010002>

González-Herrera, A.I., Díaz-Herrera, A.B., Hernández-Dionis, P., & Pérez-Jorge, D. (2023). Educational and accessible museums and cultural spaces. *Humanit Soc Sci Commun*, 10 (67). <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01563-8>

Greco, G. M., Rizzo, A. & Spinzi, C. (2022). Accessible Stories within Mediascapes: Voicing Otherness in Digital Museums. *Journal of Audiovisual Translation*, 5(2),35–56.<https://doi.org/10.47476/jat.v5i2.2022.234>Editor(s)

Hardy, P. (2019). “The end is where we start from”. Looking back on 15 years of the Patient Voices Programme. Στο A. Moutsios-Rentzos, A. Giannakouloupoulos, & M. Meimaris (Επιμ.), *Proceedings of the International Digital Storytelling Conference DST 2018 [21-23/09/2018]: Current Trends in Digital Storytelling: Research & Practices* (σελ. 17-27). National and Kapodistrian University of Athens. Ανακτήθηκε στις 6.5.2024 από: <https://dst.ntlab.gr/2018/proceedings/>

Herman, D. (2007). Histories of Narrative Theory (I): A Genealogy of Early Developments. Στο J. Phelan, & P.J. Rabinowitz (Επιμ.), *A Companion to Narrative Theory* (σελ.19-35). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1002/9780470996935.ch2>

Isomursu, P., Virkkula, M., Niemelä, K., Juntunen, J., & Kumpuoja, J. (2020). UX Evaluation of a Mobile Application Prototype for Art Museum Visitors. Στο Mauri, J.L., Saplacan, D., Çarçani, K., Dicky Ardiansyah, P.O., Vasilache, S. (Επιμ.), *ACHI 2020. The Thirteenth International Conference on Advances in Computer-Human Interactions* (σελ. 428-433). <https://www.thinkmind.org/index.php?view=instance&instance=ACHI+2020>

Kalogeras, S. (2013). Storytelling: An Ancient Human Technology and Critical-Creative Pedagogy for Transformative Learning. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 9(4), 113-122. <http://doi.org/10.4018/ijicte.2013100108>

Katifori, A., Karvounis, M., Kourtis, V., Perry, S., Roussou, M., & Ioanidis, Y. (2018). Applying Interactive Storytelling in Cultural Heritage: Opportunities, Challenges and Lessons Learned. Στο Rouse, R., Koenitz, H., Haahr, M. (Επιμ.) *Interactive Storytelling. ICIDS 2018. Lecture Notes in Computer Science()*, vol 11318. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_70

Koenitz, H., Di Pastena, A., Jansen, D., de Lint, B., & Moss, A. (2018). The Myth of ‘Universal’ Narrative Models. Στο: Rouse, R., Koenitz, H., Haahr, M. (Επιμ), *Interactive Storytelling. ICIDS 2018. Lecture Notes in Computer Science()*, vol 11318. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_8

Lacet, D., Van Zeller, M., Martins, & P., Morgado, L. (2022). Digital Storytelling approaches in Virtual Museums: Umbrella review of systematic reviews. *Journal of Digital Media & Interaction*, 5(13), 22-43. <https://doi.org/10.34624/jdmi.v5i13.29215>

Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Digital Diner Press.

Levit, N. (2009). Legal Storytelling: The Theory and the Practice - Reflective Writing Across the Curriculum. *J. Leg. Writ. Inst.*, 5.

Lupton, E. (2017). *Design Is Storytelling*. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Martin, K.J. (2000). "Oh, I have a story": narrative as a teacher's classroom model. *Teaching and Teacher Education*, 16 (3), σελ.349-363. [https://doi.org/10.1016/S0742-051X\(99\)00066-9](https://doi.org/10.1016/S0742-051X(99)00066-9)

Moorhouse, N., tom Dieck, M. C., & Jung, T. (2019). An experiential view to children learning in museums with Augmented Reality. *Museum Management and Curatorship*, 34(4), 402–418. <https://doi.org/10.1080/09647775.2019.1578991>

Murray, J.H. (2018). Research into Interactive Digital Narrative: A Kaleidoscopic View. Στο: Rouse, R., Koenitz, H., Haahr, M. (Επιμ.) *Interactive Storytelling. ICIDS 2018. Lecture Notes in Computer Science()*, vol 11318. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_1

NEMO – The Network of European Museum Organisations. (2020, Μάρτιος 17). *COVID-19's impact on the European museum sector*. Ανακτήθηκε στις 30 Μαρτίου 2024 από <https://www.nemo.org/news-events/article/covid-19s-impact-on-the-european-museum-sector>

Nguyen, M. T. T. (2017). The Digital and Story in Digital Storytelling. Στο M. Nuñez-Janes, A. Thornburg, A. Booker, I. Penier, S. Pack, & A. Leverton (Επιμ.), *Deep Stories: Practicing, Teaching, and Learning Anthropology with Digital Storytelling* (1^η εκδ., σελ. 72–89). De Gruyter. <http://www.jstor.org/stable/j.ctvbkjvdr.9>

Ostini, G. *How cultural organisations reach new audiences with digital storytelling*. Shorthand. Ανακτήθηκε στις 30 Μαρτίου 2024 από: <https://shorthand.com/the-craft/how-cultural-organisations-reach-new-audiences-with-digital-storytelling/index.html>

Özüdoğru, G., & Çakır,H. (2021). Non-linear digital storytelling: Effect on technology utilization and writing self-efficacy, *Technology in Society*, 67. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101798>

Paolini, P., & Di Blas, N. (2014). Storytelling for Cultural Heritage. Στο A. Contin, P. Paolini, & R. Salerno (Επιμ.), *Innovative Technologies in Urban Mapping: Built Space and Mental Space* (σελ. 33–45). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-03798-1_4

Park, E., Forhan, M. & Jones, C.A. (2021). The use of digital storytelling of patients' stories as an approach to translating knowledge: a scoping review. *Res Involv Engagem*, 7(58). <https://doi.org/10.1186/s40900-021-00305-x>

Perouli, C. (2021). Digital Storytelling in the Museum: Bringing Cultural Heritage to Life. *Crossing Conceptual Boundaries*. 11 (1), σελ. 34-46. <https://doi.org/10.15123/ucl.8918q>

Pescarin, S., Pietroni, E., Rescic, L., Wallergård, M., Omar, K., & Rufa, C. (2013). NICH: A preliminary theoretical study on natural interaction applied to cultural heritage contexts. *2013 Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage)*, 1, 355-362. Marseille, France. Doi: 10.1109/DigitalHeritage.2013.6743760

Pietroni, E., Ferdani, D., Palombini, A., Forlani, M., & Rufa, C. (2015). Lucus Feroniae and Tiber Valley Virtual Museum: from digital documentation and 3D reconstruction, up to virtual reality application, combining immersive visualization, cinematographic rules and natural interaction. Στο

Campana, S., Scopigno, R., Carpentiero, G., Cirillo, M., (Επιμ), *CAA2015. Keep The Revolution Going: Proceedings of the 43rd Annual Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology, vol.1* (σελ.67-78). Archaeopress Archaeology.

Pietroni, E. (2016). From Remote to Embodied Sensing: New Perspectives for Virtual Museums and Archaeological Landscape Communication. Στο Forte, M., Campana, S. (Επιμ), *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology. Quantitative Methods in the Humanities and Social Sciences* (σελ. 437-474). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40658-9_19

Polletta, F., Chen, P. C. B., Gardner, B. G., & Motes, A. (2011). The Sociology of Storytelling. *Annual Review of Sociology*, 37, 109–130. <http://www.jstor.org/stable/41288601>

Povroznik, N. (2018, Μάρτιος, 7-9). *Virtual museums and cultural heritage: Challenges and solutions*. Digital Humanities in the Nordic Countries 3rd Conference, Helsinki, Finland.

Prince, G. (2008). Classical and/or Postclassical Narratology. *L'Esprit Créateur*, 48(2), 115–123. <http://www.jstor.org/stable/26289435>

Psomadaki, O.I., Dimoulas, C.A., Kalliris, G.M., & Paschalidis, G.. (2019). Digital storytelling and audience engagement in cultural heritage management: A collaborative model based on the Digital City of Thessaloniki. *Journal of Cultural Heritage*, 36, σελ. 12-22. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2018.07.016>

Pujol, L., Roussou, M., Poulou, S., Balet, O., Vayanou, M., & Ioannidis, Y. (2013). Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHESS project. Στο G. Earl, T. Sly, A. Chrysanthi, P. Murrieta-Flores, C. Papadopoulos, I. Romanowska, & D. Wheatley (Επιμ.), *Archaeology in the Digital Era. Papers from the 40th Annual Conference of Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA)*. Southampton, UK, 26-29 March 2012: Amsterdam University Press. Ανακτήθηκε στις 3 Φεβρουαρίου 2024 από <https://www.chessexperience.eu/publications-and-media/scientific-papers/category/10-2012.html>.

Ribeiro, S. (2015). Digital storytelling: An integrated approach to language learning for the 21st century student. *Teaching English with Technology*, 15, 39-53.

Rideout, C. (2008). Storytelling, Narrative Rationality, and Legal Persuasion, *J. Leg. Writ. Inst.*, 14. Ανακτήθηκε στις 6.5.2024: <https://digitalcommons.law.seattleu.edu/faculty/315>.

Rizvic, S., Okanovic, V., & Boskovic, D. (2020). Digital Storytelling. Στο: Liarokapis, F., Voulodimos, A., Doulamis, N., Doulamis, A. (Επιμ), *Visual Computing for Cultural Heritage*. Springer Series on Cultural Computing. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37191-3_18

Schiller, M. (2018). Transmedia Storytelling: New Practices and Audiences. Στο I. Christie & A. van den Oever (Επιμ.), *Stories* (σελ. 97–108). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv5rf6vf.10>

Schweibenz, W. (1998). The Virtual Museum: New Perspectives for Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. Στο H. Zimmermann, & H. Schramm (Επιμ.), *Knowledge Management und Kommunikationssysteme, Workflow Management, Multimedia, Knowledge Transfer. Proceedings of the 6th ISI Conference*,

Prague, November 1998 (σελ. 185-200). Konstanz: UKV. Ανακτήθηκε στις 6.5.2024 από: http://www.informationswissenschaft.org/wp-content/uploads/isi/isi1998/14_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf.

Schweibenz, W. (2019). The Virtual Museum: An Overview of Its Origins, Concepts, and Terminology. *The Museum Review*, 4, 1–29.

Serrat, O. (2017). Storytelling. Στο O. Serrat (Επιμ.), *Knowledge Solutions: Tools, Methods, and Approaches to Drive Organizational Performance* (σελ. 839–842). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9_91.

Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0. Ανακτήθηκε στις 6.5.2024: <https://participatorymuseum.org/read/>

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

Smith, D., Schlaepfer, P., Major, K., Dyble, M., Page, A. E., Thompson, J., Chaudhary, N., Salali, G. D., Mace, R., Astete, L., Ngales, M., Vinicius, L., & Migliano, A. B. (2017). Cooperation and the evolution of hunter-gatherer storytelling. *Nature Communications*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.1038/s41467-017-02036-8>

Stein, N. L. (1982). The Definition of a Story. *Journal of Pragmatics*, 6(5-6), 487-507. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(82\)90022-4](https://doi.org/10.1016/0378-2166(82)90022-4)

Sukhmani, S., Sadeghi, M., Erol-Kantarci, M., & El Saddik, E. (2019). Edge Caching and Computing in 5G for Mobile AR/VR and Tactile Internet. *IEEE MultiMedia*, 26(1), 21-30. doi: 10.1109/MMUL.2018.2879591

Sylaiou, S., & Dafiotis, P. (2020). Storytelling in Virtual Museums: Engaging A Multitude of Voices. Στο Liarokapis, F., Voulodimos, A., Doulamis, N., Doulamis, A. (Επιμ.) *Visual Computing for Cultural Heritage. Springer Series on Cultural Computing*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37191-3_19

Sylaiou, S., Liarokapis, F., Kotsakis, K., & Patias, P. (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration. *Journal of Cultural Heritage*, 10(4), 520-528. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2009.03.003>

Tatlı, Z., Çelenk, G. & Altınışik, D. (2023). Analysis of virtual museums in terms of design and perception of presence. *Educ Inf Technol* 28, 8945–8973. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11561-z>

Turner, P. S. (2023). The Roots of Storytelling. *Horn Book Magazine*, 99(2), 8–12

Vrettakis, E., Kourtis, V., Katifori, A., Karvounis, M., Lougiakis, C., & Ioannidis, Y. (2019). Narrative – Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 15. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2019.e00114>

Wong, A. (2015, Απρίλιος, 8-11). "The whole story, and then some: 'digital storytelling' in evolving museum practice." *MW2015: Museums and the Web 2015*. Chicago, IL, USA. Ανακτήθηκε στις 10 Απριλίου 2024 από: <https://mw2015.museumsandtheweb.com/paper/the-whole-story-and-then-some-digital-storytelling-in-evolving-museum-practice/>

Woodside, A.G., Sood, S. & Miller, K.E. (2008). When consumers and brands talk: Storytelling theory and research in psychology and marketing. *Psychology & Marketing*, 25, 97-145. <https://doi.org/10.1002/mar.20203>

Σύνδεσμοι

- ο Αρχαιολογικό Μουσείο Θήβας: <https://www.mthv.gr/>
- ο Ε-Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο: <https://www.ebyzantinemuseum.gr/?i=bxm.el.virtual-museum>
- ο Εθνική Λυρική Σκηνή: <https://www.nationalopera.gr/>
- ο Εικονικό Μουσείο Αρχείου Κουνάδη: <https://vmrebetiko.gr/about-vm-ak/>
- ο Εκπαιδευτικό Εικονικό Μουσείο-Εθνική Λυρική Σκηνή: <https://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/>
- ο Κέντρο Πολιτισμού Ίδρυμα Στ.Νιάρχος: <https://www.snfcc.org/>
- ο Μουσείο Ακρόπολης: <https://www.theacropolismuseum.gr/polymesa/eikoniki-periigisi-sto-moyseio-akropolis>
- ο Υπουργείο Πολιτισμού: <https://www.culture.gov.gr/el/SitePages/default.aspx>
- ο Guggenheim: <https://www.guggenheim.org/>
- ο Marcella Sembrich Opera Museum: <https://www.thesembrich.org/>
- ο Musée du Louvre: <https://collections.louvre.fr/en/>
- ο Museo Theatre alla Scala: <https://www.museoscala.org/it/index.html>
- ο National Opera Center: <https://www.operamerica.org/national-opera-center/>
- ο Nemo: <https://www.ne-mo.org/>
- ο Opera Australia: <https://opera.org.au/national>
- ο SearchCulture.gr: <https://www.searchculture.gr/aggregator/>
- ο Smithsonian American Art Museum :<https://americanart.si.edu/>
- ο W3C Web Accessibility Initiative (WAI): <https://www.w3.org/WAI/>