



## ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ – ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

### Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες»

#### Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	<b>Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "Τα Ιερά Καπέλα"</b>  <b>Virtual Expedition as a Modern Type of Artistic Expression and Exhibition Practice through the Individual Digital Art Exhibition "The Holly Hats"</b>
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	<b>Αικατερίνη Διαμαντή</b>
Πατρώνυμο	<b>Αντώνιος</b>
Αριθμός Μητρώου	<b>ΨΠΟΛ2210</b>
Επιβλέπων	<b>Αλέξανδρος Φάμπιο Κοίλιας, Διδάσκων ΠΜΣ</b>

Ημερομηνία Παράδοσης

**Ιούλιος 2024**

### **Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή**

Δρ. Αλέξανδρος - Φάμπιο  
Κοίλιας  
Διδάσκων ΠΜΣ

Χρήστος - Νικόλαος  
Αναγνωστόπουλος  
Καθηγητής

Ιωάννης  
Αναγνωστόπουλος  
Καθηγητής

## **Ευχαριστίες**

Μετά την ολοκλήρωση της πτυχιακής μου έρευνας στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα του “Ψηφιακού Πολιτισμού” του Πανεπιστημίου Πειραιώς θα ήθελα να ευχαριστήσω από καρδιάς όσους συνέβαλαν στο να κλείσει δημιουργικά αυτός ο κύκλος σπουδών.

Πρωτίστως, θέλω να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Αλέξανδρο Φάμπιο Κοίλια για τη βοήθεια του, τις συμβουλές αλλά και την στήριξη του στην μεταπτυχιακή μου εργασία.

Επίσης, οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους διδάσκοντες του μεταπτυχιακού για τις πολύτιμες γνώσεις και πληροφορίες που μου προσέφεραν καθ’ όλη την διάρκεια των σπουδών μου.

Ακόμα, θέλω να ευχαριστήσω και να αφιερώσω την διπλωματική μου εργασία στην μητέρα μου για την στήριξη της και την πολύτιμη συνεισφορά της στις σπουδές μου.

## Πίνακας Περιεχομένων

Περίληψη .....	7
Λέξεις κλειδιά .....	7
Abstract .....	8
Keywords .....	8
1. Εισαγωγή .....	9
1.1 Γνωριμία με την συγγραφέα της έρευνας .....	9
1.2 Σκοπός και αντικείμενο της έρευνας .....	9
1.3 Η μετάβαση από τη παραδοσιακή γλυπτική στον ψηφιακό πολιτισμό, κίνητρα και επιλογές .	10
1.4 Ερευνητικά θέματα και υποθέσεις .....	10
1.5 Μεθοδολογία έρευνας .....	12
1.6 Δομή έρευνας .....	12
2. Η Τέχνη πριν τον Ψηφιακό Πολιτισμό .....	15
2.1 Η τέχνη ως συνοδοιπόρος της τεχνολογίας ανά τους αιώνες .....	15
2.2 Εισαγωγή σε βασικές έννοιες.....	18
2.3 Η έννοια της γκαλερί .....	19
2.3.1 Η εξέλιξη του μουσείου στην ιστορία της τέχνης .....	20
2.3.2 Η εμφάνιση των Salon ως εκθεσιακός χώρος .....	20
2.3.3 Ο θεσμός του εφήμερου μουσείου .....	22
2.3.4 Ο λευκός κύβος ως εκθεσιακή πρακτική .....	22
2.3.5 Η έκθεση τέχνης ως εμπειρία .....	24
3. Ο Ψηφιακός Πολιτισμός στη Τέχνη .....	27
3.1 Εισαγωγή στη πληροφορική .....	27
3.1.1. Η εξέλιξη του υπολογιστή.....	27
3.2 Βασικές έννοιες του ψηφιακού πολιτισμού .....	30
3.3 Η απαρχή του Ψηφιακού πολιτισμού στη Τέχνη .....	31
3.4 Ψηφιακή αφήγηση και περιεχόμενο ενός έργου .....	35
3.5 Τέχνη και Ψηφιακός πολιτισμός στη περίοδο της καραντίνας .....	36
3.5.1 Οι εκθέσεις του Ιδρύματος Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη μέσα από το εργαλείο της εικονικής πραγματικότητας .....	38
3.5.2 Εικονικές περιηγήσεις στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο , ένας νέος ψηφιακός δρόμος στη Τέχνη .....	41
3.5.3 Ψηφιακή Περιήγηση στο Μουσείο Μπενάκη: Μια πολυδιάστατη πολιτιστική εμπειρία .....	45
3.5.4 Η τρισδιάστατη επίσκεψη με το εργαλείο της εικονικής πραγματικότητας στο εργαστήριο του Γιάννη Παππά .....	47
3.5.5 Η αναβίωση της Επανάστασης του 1821 μέσα από την ψηφιακή της έκθεση στο Εθνικό Ιστορικό Μουσείο .....	49
3.6 Ψηφιακός πολιτισμός και πνευματικά δικαιώματα .....	50
Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα " .	

3.6.1 Εισαγωγή .....	50
3.6.2 Από το χειροποίητο σύμπαν στο ψηφιακό αποτύπωμα .....	52
3.6.3 Το νομοθετικό πλαίσιο στα τέχνες .....	53
4. Μελέτη Περίπτωσης : Η Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης .....	57
4.1 Παρουσίαση της Έκθεσης .....	57
4.2 Εισαγωγή στο θέμα και στο περιεχόμενο της έκθεσης .....	58
4.3 Η δημιουργός και οι εικαστικές αναζητήσεις της έκθεσης .....	59
4.4 Ανάλυση των χαρακτηριστικών της ψηφιακής έκθεσης .....	60
4.4.1 Σχεδιασμός και αισθητική της έκθεσης .....	61
4.4.2 Ο σχεδιασμός της αφίσας .....	62
4.5 Η εικονική πραγματικότητα ως μέσο αφήγησης .....	64
4.6 Το εγχειρίδιο πλοήγησης στην ψηφιακή έκθεση τέχνης .....	65
4.7 Ερμηνεία των έργων .....	65
4.8 Η ψηφιακή έκθεση ως νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία .....	67
5. Μεθοδολογία έρευνας .....	70
5.1 Ψηφιακά εργαλεία που ενσωματώθηκαν στην δημιουργία της Ψηφιακής έκθεσης τέχνης .....	70
5.2 Το πρόγραμμα 3D Zephyr για την ψηφιοποίηση των γλυπτών .....	71
5.3 Το πρόγραμμα Sketchup 2023 και 2024 για τη δημιουργία της ψηφιακής γκαλερί της έκθεσης τέχνης .....	72
5.4 Η δομή και το περιεχόμενο της ιστοσελίδας .....	73
5.5 Η μηχανή γραφικών: Unity ως εργαλείο υλοποίησης του περιβάλλοντος της έκθεσης .....	74
5.6 Άλλα προγράμματα που αξιοποιήθηκαν στην έρευνα .....	75
6. Ανάλυση της κατασκευής της έρευνας .....	79
6.1 Ανάλυση των προγραμμάτων που χρησιμοποιήθηκαν στην έρευνα .....	79
6.2 Η ψηφιοποίηση των γλυπτών στο 3D Zephyr .....	79
6.3 Η Αρχιτεκτονική του Sketchup 2023 και 2024 .....	82
6.4. Το Unity ως το εργαλείο δημιουργίας μιας ψηφιακής γκαλερί .....	86
6.5 Το BandiCam στην καταγραφή της εικονικής περιήγησης .....	91
6.6 Περιγραφή της δημιουργίας της ιστοσελίδας .....	93
6.7 Περιγραφή των υπόλοιπων προγραμμάτων που χρησιμοποιήθηκαν στην ιστοσελίδα .....	96
7. Αξιολόγηση .....	100
7.1.Σημασία της αξιολόγησης .....	100
7.2 Ερωτήσεις και απαντήσεις .....	100
7.3 Μορφή ερωτηματολογίου .....	101
8. Συμπεράσματα και προτάσεις για μελλοντικά έργα .....	104
8.1 Συμπεράσματα .....	104
8.2 Η αποτίμηση του δημιουργού .....	105
8.3 Προστιθέμενη αξία .....	105
8.4 Προτεινόμενα μελλοντικά έργα .....	106

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

9. Βιβλιογραφία..... 108

## Περίληψη

Με εφελτήριο έναυσμα την κυρίαρχη θέση που καταλαμβάνουν στον 21<sup>ο</sup> αιώνα η ψηφιακή τεχνολογία και τα ψηφιακά μέσα, είναι δεδομένο ότι η ψηφιακή τεχνολογία έχει εισχωρήσει στους περισσότερους τομείς της καθημερινότητας μας και σε όλες τις επιστήμες, χωρίς η τέχνη να αποτελεί εξαίρεση.

Ένας διάλογος που γίνεται τις τελευταίες δεκαετίες και εξελίσσεται πολύ αργά με ενστάσεις και προβληματισμούς μιας και ως πριν την “Περίοδο της πανδημίας” του 2020 η τέχνη αξιοποιούσε τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες σε πολύ μικρή κλίμακα και επικεντρωνόταν κυρίως με έργα γύρω από τον “Ήχο” και την “Βιντεοτέχνη” προβάλλοντας σθεναρή αντίσταση απέναντι στο εύρος της νέας ψηφιακής – διαδικτυακής πραγματικότητας. Η πιθανότητα να δημιουργήσει κάποιος μια ψηφιακή έκθεση τέχνης σε ένα ψηφιακό περιβάλλον που θα αντικαθιστούσε τον φυσικό χώρο της γκαλερί ήταν εντελώς αδύνατη έως και ανούσια.

Αντικείμενο της παρούσας Μεταπτυχιακής Διατριβής (ΜΔ) είναι η κατασκευή και η ανάδειξη ενός νέου τρόπου έκθεσης των έργων ενός καλλιτέχνη. Στη συγκεκριμένη περίπτωση θα είναι μέσω του ψηφιακού εργαλείου της εικονικής περιήγησης μιας έκθεσης με έργα που κατασκευάστηκαν από την εικαστικό και συγγραφέα της παρούσας έρευνας Αικατερίνης Διαμαντή και στη συνέχεια θα γίνει η ανάλυση της συνολικής κατασκευής και των ψηφιακών εργαλείων που θα αξιοποιηθούν. Η φύση της έρευνας είναι διεπιστημονική μιας και η συνομιλία της Τέχνης ως ανθρωπιστική επιστήμη και της Πληροφορικής γίνεται μέσω της αξιοποίησης των νέων και συνεχώς εξελισσόμενων ψηφιακών τεχνολογιών που δημιουργεί πληθώρα νέων εργαλείων και αποτελούν σημείο έρευνας και πειραματισμού στην δημιουργία της ψηφιακής έκθεσης γλυπτικής με τίτλο “ The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα”. Η οποία περιλαμβάνει έργα που έγιναν από άργιλο και πήραν τη μορφή τους μέσα από τη χειρωνακτική διαδικασία. Είναι μελέτη και παράλληλα πρόταση για να γνωρίσει η καλλιτεχνική κοινότητα, καλλιτέχνες και πολιτιστικοί οργανισμοί τα νέα ψηφιακά εργαλεία και να καθιερωθεί ως μια νέα εκθεσιακή πρακτική, γιατί προσφέρει μια νέα ψηφιακή πολυαισθητηριακή εμπειρία στον θεατή μιας έκθεσης τέχνης. Μέσα από την έρευνα αυτή βγαίνουν χρήσιμα συμπεράσματα που είναι τροφή για σκέψη πάνω στο ζήτημα αυτό.

## Λέξεις κλειδιά

Ψηφιακή έκθεση τέχνης , γλυπτική , χειροποίητο , γκαλερί , ψηφιοποίηση , τέχνη , Τα Ιερά Καπέλα , εικονική περιήγηση

## **Abstract**

Triggered by the main position of Digital technology and digital media which we have in the 21st century, it is a fact that digital technology has been involved into the most areas of our lives and in all the sciences, without Art being an exception.

A dialogue that takes place on in the last decades and is evolving very slowly with objections and concerns especially before the "Pandemic period" of 2020 because Art was using the new digital technologies on a very small scale and was mainly centered with making art pieces with main theme the "Sound" and the "Video Art", projecting strong resistance against in the scope of the new digital - internet reality. The possibility that someone could create a Digital Art Exhibition in a digital environment that would replace the physical place of a gallery was completely impossible, even pointless.

The subject of this Master's Research (MR) is the construction and to show of a new way of making exhibitions with the works of an artist. In this research it will be through the digital tool of virtual tour of Aikaterini's Diamanti exhibition which is the author of this research, with handmade sculptures which are being made by her and after there will be the analysis of all the general construction and the digital tools that will be needed in order to do it. The nature of the research is interdisciplinary since the conversation between Art as a humanistic science and Technology through the utilization of the new and constantly evolving digital technologies that create a multitude of new tools which have very important point of the research and the experimentation in the creation of my digital sculpture exhibition with the title "The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα" with works that were made of clay and took their form through the manual process with my hands. It is a research and at the same time a proposal for the artistic community, as artists and cultural organizations to learn the new digital tools and to be established as a new exhibition practice because it offers a new digital multisensory experience for the viewer. Through this research useful conclusions are drawn that are creative tools for our future thoughts on the issue this.

## **Keywords**

Digital art exhibition, sculpture, handmade, gallery, digitization, art, Holly Hats, virtual tour



## 1.Εισαγωγή

### 1.1 Γνωριμία με τη συγγραφέα

Η ενασχόληση της συγγραφέως της έρευνας με το θέμα έχει έντονα προσωπική χροιά. Η έννοια της δημιουργίας, της κατασκευής και η εικασία των διαφορετικών εκφάνσεων που μπορεί να λάβει ένα έργο αποτελούν τα βασικά χαρακτηριστικά της. Οι προπτυχιακές σπουδές της στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας επικεντρώθηκαν στην δημιουργία έργων με κυρίαρχο το χειροποίητο στοιχείο ως αποτύπωμα της καλλιτεχνικής της έκφρασης με τη χρήση διαφορετικών υλικών. Από τα πολύ εύπλαστα υλικά όπως ο άργιλος, έως και υλικά που απαιτούν ιδιαίτερη μεταχείριση όπως είναι το μάρμαρο και το ξύλο.

Το μεταπτυχιακό πρόγραμμα του “Ψηφιακού Πολιτισμού” επιλέχθηκε συνειδητά μετά το πέρας των προπτυχιακών της σπουδών, με βασικό γνώμονα την δεδομένη εξέλιξη της τεχνολογίας σε όλες τις επιστήμες. Σήμερα, η συνομιλία του Πολιτισμού με τη Πληροφορική θεωρείται εξέχουσας σημασίας λόγω του πρωταγωνιστικού ρόλου που αποκτά και που πρόκειται να καθορίσει τα τεκταινόμενα της εποχής μας. Το ζητούμενο για τους καλλιτέχνες δεν είναι μόνο να εξελίξει ένας δημιουργός την αισθητική του αντίληψη ως προς τη τέχνη αλλά το κείμενο σημείο είναι να γνωρίσει το ψηφιακό πολιτισμό βαθύτερα και να αξιοποιήσει τα εργαλεία που του παρέχει ο νέος αυτός ψηφιακός κόσμος.

### 1.2 Σκοπός και αντικείμενο της έρευνας

Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή έχει ως σκοπό την δημιουργία και την ανάδειξη ενός νέου τρόπου θέασης των έργων τέχνης, ο οποίος υπερβαίνει την παραδοσιακή αναπαράσταση τους στον ψηφιακό κόσμο του διαδικτύου, όπως είναι διαδεδομένος έως και σήμερα. Αντί για τις συνηθισμένες στατικές φωτογραφίες ή βίντεο που καθιστούν τον θεατή ως παθητικό δέκτη καθιστώντας τον αποστασιοποιημένο από το έργο τέχνης, το οποίο το “αισθάνεται” ως κάτι ξένο που είναι μακριά του σε ένα άλλο περιβάλλον.

Η έρευνα, στοχεύει να αναδείξει ότι, με την αξιοποίηση της εξέλιξης της τεχνολογίας στη πληροφορική και της αξιοποίησης των ψηφιακών εργαλείων του διαδικτύου μπορούν οι ίδιοι οι δημιουργοί και οι φορείς του πολιτισμού να δημιουργήσουν τη δική τους ψηφιακή έκθεση τέχνης. Έτσι ώστε, να προσφέρουν στον θεατή μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία στην θέαση των έργων τέχνης. Σκοπός, είναι να πληροφορηθεί ο καλλιτεχνικός κόσμος ότι το ψηφιακό σύμπαν είναι ένα νέο περιβάλλον με πάρα πολλές δυνατότητες. Δεν περιορίζεται μόνο στη δημοσίευση φωτογραφιών των καλλιτεχνικών έργων ή κάποιο βίντεο που μπορεί να ανεβάσει ένας εικαστικός - καλλιτέχνης σε ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης. Ούτε είναι μονόδρομος η επιλογή των θεατών να δουν μια έκθεση η στοχευμένη μετακίνηση τους σε κάποια φυσική γκαλερί. Αυτή η μελέτη αντιθέτως στοχεύει να αναδείξει το γεγονός ότι ο ψηφιακός πολιτισμός επιτρέπει την οργάνωση και την δημιουργία μιας έκθεσης τέχνης θέτοντας την ίδια την γκαλερί μέσω του ψηφιακού πολιτισμού να είναι και στο σπίτι του θεατή.

Η τέχνη είναι πολιτισμός και είναι για όλους. Απευθυνόμενη πρωτίστως προς την εικαστική κοινότητα, τους δημιουργούς αλλά και τους πολιτιστικούς οργανισμούς προτείνοντας την έρευνα αυτή να την υιοθετήσουν στο μέλλον ως νέα πολιτισμική πρακτική. Γιατί, ο ψηφιακός πολιτισμός εμπλουτίζει τον πολιτισμό με νέες μορφές τέχνης. Για να μπορούν και άτομα που δεν έχουν

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

πρόσβαση ή και που δεν μπορούν για λόγους υγείας να επισκεφτούν μια φυσική γκαλερί για να βιώσουν μια έκθεση τέχνης πια να έχουν τη δυνατότητα αυτή. Γιατί θα είναι η πληροφορική όπως αναδεικνύεται μέσα από την έρευνα αυτή, αυτή που ανοίγει το δρόμο και γεφυρώνει την απόσταση και τα εμπόδια για να μπορούν να βιώσουν μια έκθεση τέχνης όλοι οι άνθρωποι.

Στα πλαίσια αυτής της έρευνας, ως μελέτη περίπτωσης θα πραγματοποιηθεί η ψηφιοποίηση των χειροποίητων γλυπτών της δημιουργού. Αναδεικνύοντας τη φύση της έρευνας ως μια προσωπική αναζήτηση και από την οπτική τόσο του δημιουργού όσο και του ερευνητή. Υπάρχει το στοιχείο της φύσης του πειραματισμού με τα ψηφιακά εργαλεία και αξίζει να τονιστεί. Η έρευνα δεν εστιάζει στο αισθητικό κομμάτι ενός έργου ή στο να γίνει ανάλυση σε κοινωνικοπολιτικό επίπεδο. Αλλά φροντίζει να διατηρεί τις ισορροπίες μεταξύ πληροφορικής και τέχνης και μιας και η τέχνη είναι μια πολυεπίπεδη επιστήμη. Ως είθισται, θα μεταφερθούν και τα νοήματα που τα έργα φέρουν ως περιεχόμενο μέσα από την συνομιλία τους στο περιβάλλον της έκθεσης. Με την δημιουργία ειδικής φόρμας επικοινωνίας των θεατών για να τονίσει τη συμμετοχή του θεατή στην έκθεση.

### **1.3 Η μετάβαση από τη παραδοσιακή γλυπτική στον ψηφιακό πολιτισμό, κίνητρα και επιλογές**

Κινητήρια δύναμη αυτής της προσπάθειας ήταν το ενδιαφέρον για τον ψηφιακό κόσμο και τη ψηφιακή δημιουργία γενικότερα καθώς και συγκεκριμένους τομείς του, όπως οι τρισδιάστατες απεικονίσεις και η εικονική πραγματικότητα. Εξίσου ενδιαφέρον παραμένει έως και σήμερα το πως κάθε φορά ο ψηφιακός κόσμος μπορεί να συνομιλεί με το χειροποίητο στοιχείο διατηρώντας αλλά και αρκετές φορές αναδεικνύοντας το σαφές αποτύπωμα του στα έργα των δημιουργών. Στο παρελθόν, η ιδέα δημιουργίας έργων ή Project με την αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων, ιστοσελίδων και προγραμμάτων θα ήταν αρκετά πιο σύνθετη αλλά και δυσλειτουργική καθώς τα εργαλεία που υπήρχαν ήταν περιορισμένα και όχι ιδιαίτερα εύχρηστα.

Μέσω της ενασχόλησης και εξάσκησης με διαφορετικά ψηφιακά εργαλεία και τρόπους δημιουργίας, επιτεύχθηκε η υλοποίηση αυτής της έρευνας. Ο ψηφιακός πολιτισμός είναι σαν ένας λευκός καμβάς, ο οποίος περιμένει να σχεδιαστούν πάνω του ολόκληρες ιστορίες. Για να γίνει αυτό βέβαια θα χρειαστεί εξάσκηση και πειραματισμός με τα κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως "πινέλα». Όλα αυτά αποτέλεσαν την έμπνευση ή αλλιώς το γόνιμο έδαφος για την δημιουργία της παρούσας έρευνας. Η οποία αποσκοπεί να δείξει ότι με την αξιοποίηση της εξέλιξης της τεχνολογίας στη πληροφορική μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι ίδιοι οι εικαστικοί "ως όπλα στη φαρέτρα τους" τα ψηφιακά εργαλεία του διαδικτύου. Έτσι ώστε, να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό περιβάλλον ως γκαλερί που μέσα από τη ψηφιοποίηση των χειροποίητων έργων τους, όπως στη περίπτωση με την παρουσίαση των χειροποίητων γλυπτών στην έκθεση "The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα" όπου ο θεατής θα μπορεί μέσα από την εικονική πραγματικότητα να έχει μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία.

### **1.4 Ερευνητικά θέματα και υποθέσεις**

Τα ερευνητικά ερωτήματα που σχετίζονται με το σκοπό της έρευνας και τους στόχους που θέτει αυτή η έρευνα αφορούν κυρίως τα δίπολα που δημιουργεί η συνομιλία της πληροφορικής και της τέχνης. Δηλαδή των δημιουργών των έργων τέχνης με το ψηφιακό σύμπαν και αν πληροί τα κριτήρια που θέτουν οι εικαστικοί ή οι πολιτισμικοί φορείς στο να παρουσιαστούν τα έργα τους λεξ και είναι σε μια φυσική γκαλερί. Έπειτα, γίνεται αναφορά και στο δίπολο της σχέσης που αφορά το ψηφιακό σύμπαν με το κοινό (με την εικονική περιήγηση στη ψηφιακή γκαλερί ως περιβάλλον απόλαυσης μιας έκθεσης τέχνης). Δηλαδή, κατά πόσο η πληροφορική και η τέχνη ως δυο ξεχωριστές επιστήμες θα μπορέσουν να συνεργαστούν έτσι ώστε να δώσουν στον θεατή μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία μέσω μιας ψηφιακής έκθεσης τέχνης. Παράλληλα, θα εξεταστεί αν μπορεί η πληροφορική να γίνει ο δίαυλος επικοινωνίας της τέχνης μέσα από το ψηφιακό σύμπαν

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

και να προσφέρει και στους ίδιους τους καλλιτέχνες αλλά και στους πολιτιστικούς οργανισμούς μια καινούργια πρόταση έκθεσης των έργων τους μέσα απ' τη ψηφιακή αυτή γκαλερί.

Επομένως, αναμένεται μετά το πέρας της συνολικής διαδρομής της έρευνας αυτής να δοθούν συμπεράσματα στο κατά πόσο ένας δημιουργός μπορεί να εκθέσει τα έργα του μέσα σε μια ψηφιακή γκαλερί. Η οποία κινείται με κανόνες που διέπουν μια φυσική γκαλερί κατά κύριο λόγο, χωρίς να υπάρξουν μεγάλες αποκλίσεις από μια έκθεση που έχει στηθεί σε ένα φυσικό περιβάλλον. Εκτός από αυτό, θα δοθούν απαντήσεις στο κατά πόσο μπορεί ένας πολιτιστικός οργανισμός να υιοθετήσει αυτή τη τακτική έκθεσης έργων τέχνης από έναν ή περισσότερους δημιουργούς και το πιο σημαντικό κομμάτι, πως ο ψηφιακός πολιτισμός τίθεται ως διαμεσολαβητής με το κοινό μέσα από την αξιοποίηση του ψηφιακού εργαλείου της εικονικής πραγματικότητας παρέχοντας του μια ολοκληρωμένη αίσθηση – εμπειρία μιας έκθεσης τέχνης.

Το πρώτο μέρος της παρούσας έρευνας είναι κυρίως θεωρητικό. Θα γίνει μια πρώτη θεωρητική προσέγγιση στο πως αντιλαμβάνονταν οι άνθρωποι διαχρονικά τη τέχνη ως έννοια και πως την εντάσσουν στην καθημερινότητα τους. Παράλληλα, θα αναλυθούν βασικές έννοιες που διέπουν τα έργα τέχνης αλλά και την ίδια έκθεση. Επίσης, θα τονιστούν σημεία σταθμοί στην ιστορία της τέχνης, καθώς και πως δημιουργήθηκαν οι πρώτες γκαλερί ως χώροι παρουσίασης έργων και πως εξελίχθηκαν ως θεσμοί μέσα στους αιώνες. Γιατί ο τρόπος που εξελίχθηκαν έπαιξε καθοριστικό ρόλο στο πως τις εκλαμβάνει η ανθρωπότητα ως έννοιες και ως χώροι πολιτισμού ως και σήμερα. Επίσης, στο θεωρητικό κομμάτι θα γίνει αναφορά και σε έννοιες και σε σημεία σταθμούς στην ιστορία του υπολογιστή ως αντικείμενο αλλά και της επιστήμης της πληροφορικής. Γιατί είναι σημαντικό να δούμε συνοπτικά τη πορεία της ως σήμερα. Η οποία θα αναδείξει την διαχρονική σύνδεση πληροφορικής και τέχνης. Τέλος, θα γίνει ανάλυση στο τι αποκαλούμαι ψηφιακή αφήγηση. Με σκοπό να διαφανεί ότι είναι άρρηκτα συνδεδεμένη η τέχνη, η τεχνολογία και ο ψηφιακός πολιτισμός και ότι είναι ένα πεδίο που συνέχεια εξελίσσεται.

Στη συνέχεια, στο ερευνητικό μέρος θα γίνει αναφορά στο πως έγινε η είσοδος του ψηφιακού πολιτισμού στη τέχνη μέσα από καλλιτέχνες που έκαναν τις πρώτες απόπειρες τους. Με βασικό τους κίνητρο, να καταφέρει να συνομιλήσει η πληροφορική με τη τέχνη για τη δημιουργία εικαστικών προτάσεων. Επίσης, θα διασαφηνιστεί το νομικό πλαίσιο που υποστηρίζει τι είναι έργο τέχνης και ποια είναι τα δικαιώματα των δημιουργών γιατί υπάρχει μια ελλιπής ενημέρωση στη καλλιτεχνική κοινότητα αλλά και στους ανθρώπους που σχετίζονται με τα έργα τέχνης.

Θα ακολουθήσει, η παρουσίαση από δείγματα ψηφιακών εκθέσεων που δημιούργησαν σημαντικοί πολιτιστικοί οργανισμοί της Ελλάδος όπως το Αρχαιολογικό Μουσείο, το Μουσείο Μπενάκη και το Ίδρυμα Β & Μ. Θεοχαράκη. Ο πρώτος πολιτιστικός θεσμός που εγκαινίασε λόγω της πανδημίας την εκθεσιακή πρακτική της ψηφιακής αφήγησης μέσω της εικονικής περιήγησης, στην οποία συμμετείχε κι η συγγραφέας της παρούσας έρευνας. Αλλά και ως τρόπος αναπαράστασης του πολιτισμού που αναδεικνύει κομμάτια από τη πολιτιστική μας κληρονομιά όπως γίνεται και στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο αλλά και ότι συμμετέχουν σ' αυτή τη νέα πολιτιστική τακτική και Οργανισμοί ή Ίδρύματα με εκθέσεις που δεν έχουν εμπορικό χαρακτήρα.

Στη συνέχεια, θα παρουσιαστεί και θα αναλυθεί η έρευνα μέσα από τον πειραματισμό που πραγματοποιήθηκε με την χρήση ψηφιακών εργαλείων και προγραμμάτων με σκοπό την κατασκευή της έκθεσης τέχνης "The Holly Hats/ Τα Ιερά Καπέλα" στο ψηφιακό σύμπαν. Ο κύριος σκοπός της είναι η παροχή μιας νέας εμπειρίας θέασης έργων τέχνης από τους χρήστες μέσω του ψηφιακού εργαλείου της εικονικής περιήγησης. Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι για τη διεξαγωγή των μετέπειτα συμπερασμάτων ότι η έκθεση θα πληροί τις επιταγές που πληροί η οργάνωση μιας έκθεσης τέχνης σε μια φυσική γκαλερί απλά θα γίνεται με την αξιοποίηση των κανόνων και των εργαλείων του ψηφιακού σύμπαντος.

Ειδικότερα, θα παρουσιαστούν με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων το κείμενο της έκθεσης, τα έργα με τις πληροφορίες τους, η αφίσα της, όπως θα συνέβαινε και σε μια φυσική έκθεση. Αλλά με ειδοποιό διαφορά ότι θα υπάρχει η προσθήκη μιας φόρμας επικοινωνίας με τον δημιουργό έτσι ώστε να μπορεί να θέσει τις ερωτήσεις του ή να πει κάποιιο σχόλιο όποτε δει την έκθεση κάτι που η

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

τεχνολογία και το ψηφιακό σύμπαν μας προσφέρει απλόχερα μέσα από τα ψηφιακά του εργαλεία. Αυτό το χαρακτηριστικό αναδεικνύει την υπεροχή της ψηφιακής έκθεσης σε σχέση με τις φυσικές γκαλερί που μπορεί να είναι ο δημιουργός παρών στο χώρο της έκθεσης στα εγκαίνια ή σε προγραμματισμένες ώρες και μέρες. Είναι ένας από τους λόγους που η συγκεκριμένη έρευνα αποτελεί παράδειγμα για μελλοντικές εκθέσεις ως νέα πολιτισμική πρακτική. Επιπλέον, οι έρευνες που θα ακολουθήσουν με δεδομένο ότι η τεχνολογία συνεχώς εξελίσσεται θα μπορέσουν να αποκαλύψουν και άλλες δυνατότητες του ψηφιακού πολιτισμού.

## 1.5 Μεθοδολογία έρευνας

Σχετικά με το θεωρητικό κομμάτι της παρούσας έρευνας, θα αναλυθεί η εμφάνιση και η εξέλιξη των υπολογιστών στη πληροφορική, η τέχνη ως ένα διαχρονικό φαινόμενο καθώς και οι έννοιες που την περιλαμβάνουν. Επιπλέον, θα εξεταστεί και ο θεσμός των γκαλερί και η πορεία τους μέσα στο χρόνο. Η παρουσίαση του υλικού θα βασιστεί τόσο σε πρωτογενείς όσο και σε δευτερογενείς πηγές πληροφόρησης. Οι οποίες αντλήθηκαν στην έρευνα μέσα από την ελληνική και την ξένη βιβλιογραφία.

Όσον αφορά στο ερευνητικό μέρος της ΜΔ, επειδή μέχρι πριν τη περίοδο της καραντίνας η δημιουργία μια ψηφιακής έκθεσης ήταν κάτι το εξωπραγματικό ή και ανούσιο. Ωστόσο, κατά τη περίοδο της πανδημίας του 2020 και μετέπειτα η πληροφορική ανέπτυξε νέες δυνατότητες και ψηφιακά εργαλεία που ενσωματώθηκαν στον πολιτισμό μας. Στην έρευνα θα αναφερθούν παραδείγματα πολιτιστικών οργανισμών και ιδρυμάτων που πρωτοστάτησαν στην χρήση του ψηφιακού εργαλείου της εικονικής πραγματικότητας και της εικονικής περιήγησης σε ψηφιακές εκθέσεις τέχνης. Καθιστώντας, τη νέα αυτή εκθεσιακή πρακτική σημαντική και καινοτόμα. Αυτές οι αναφορές θα βασιστούν σε πηγές από το διαδίκτυο και σε προσωπικό υλικό.

Στη συνέχεια θα παρουσιαστεί η έρευνα όπως εξελίχθηκε μέσα από τη δημιουργία της ψηφιακής έκθεσης τέχνης "The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα" ως κατασκευή αναδεικνύοντας πως όλα τα προαναφερθέντα στοιχεία υπήρξαν τα θεμέλια για τη κατασκευή που θα παρουσιαστεί και η οποία μπορεί να αξιοποιηθεί ως μελέτη από μελλοντικούς ερευνητές. Ακολούθως, θα παρατεθούν οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις της αξιολόγησης της κατασκευής προς το κοινό, όπως υπάρχουν στην ιστοσελίδα.

Αυτά τα στοιχεία δημιουργήθηκαν με σκοπό να κατανοήσουμε πως αντιδρά το κοινό σε ένα τέτοιο εγχείρημα. Ωστε να αντλήσουν, επιπλέον χρήσιμα συμπεράσματα που θα αποτελέσουν τροφή για σκέψη για όσους ενδιαφέρονται για τον χώρο του πολιτισμού και το συγκεκριμένο πεδίο ερευνών. Είτε πρόκειται για ερευνητές, είτε δημιουργοί, είτε μουσειολόγοι, είτε απλά άνθρωποι που προβληματίζονται πάνω σε αυτό το ζήτημα.

## 1.6 Δομή εργασίας

Η μεταπτυχιακή εργασία επικεντρώνεται κυρίως σε δυο άξονες. Στον πρώτο άξονα, η προσέγγιση είναι κυρίως θεωρητική, αναλύοντας έννοιες, ονόματα και ιστορικές αναφορές που θα συμβάλλουν στην θεμελίωση της παρούσας έρευνας. Βασισμένη στο θεωρητικό αυτό υλικό, η έρευνα θα επιχειρήσει ουσιαστικά να χαράξει τον δρόμο προς την δημιουργία της ψηφιακής έκθεσης τέχνης τόσο νοητικά όσο και κατασκευαστικά. Θα ακολουθήσει ένα στοχευμένα σημαντικό ερευνητικό τμήμα στην έρευνα αυτή με την αναφορά καλλιτεχνών που πειραματίστηκαν πρώτοι με βάση το δίπολο τέχνης και πληροφορικής. Επίσης, μιας και η έκθεση είναι ψηφιακή διερευνήθηκε και το νομικό πλαίσιο που προστατεύει τον καλλιτέχνη που εκτίθεται, παρέχοντας του τις απαντήσεις σε ερωτήσεις που μπορεί να έχει πάνω στα έργα του και στα δικαιώματά του. Ενότητα απαραίτητη για τους καλλιτέχνη που εκθέτουν τα έργα τους ψηφιακά. Τέλος, εξετάζεται και η συμβολή των δύο σπουδαίων πολιτιστικών φορέων που υποστήριξαν τον ψηφιακό πολιτισμό κατά τη περίοδο της πανδημίας και ενσωμάτωσαν τα ψηφιακά εργαλεία για τη προβολή των εκθέσεων τους.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

Ο δεύτερος άξονας έχει κεντρικό πυλώνα την κατασκευή της ψηφιακής έκθεσης τέχνης "The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα", η οποία θα παρουσιαστεί με βασικό χαρακτηριστικό της την εικονική περιήγηση. Στη συνέχεια, θα αναλυθεί το περιεχόμενο της έκθεσης καθώς και τους λόγους που επιλέχθηκαν τα συγκεκριμένα ψηφιακά μέσα. Θα ακολουθήσει η αναφορά των βημάτων με οθόνες εργασίες σε όλα τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν. Θα υπάρξει με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων και η αξιολόγηση της κατασκευής και θα δοθούν και τα πρώτα συμπεράσματα που θα δημιουργήσουν το υλικό μελέτης για μελλοντικές έρευνες μετά το πέρας της έρευνας αυτής.

Ειδικότερα, στο κεφάλαιο 2 γίνεται αναφορά στην διαχρονική προσέγγιση της τέχνης, οι βασικές έννοιες της αλλά η αναφορά σε σημαντικούς σταθμούς στην ιστορία της. Επίσης, αναλύεται ετυμολογικά η λέξη "γκαλερί" αναφέροντας μέσα από την έρευνας που έγινε την εξέλιξη της διαχρονικά ως πρακτική έκθεσης έργων τέχνης.

Στο κεφάλαιο 3, θα γίνει μια αναφορά στην ετυμολογία της λέξης "πληροφορική" καθώς και στην εξέλιξη του υπολογιστή ως και σήμερα. Στη συνέχεια θα παρουσιαστούν τα πρώτα ψήγματα της συνομιλίας της τέχνης με τη πληροφορική. Δηλαδή, πως οι πειραματισμοί και τα έργα των καλλιτεχνών αποτέλεσαν την απαρχή της αξιοποίησης της πληροφορικής της εποχής τους στον σύμπαν της τέχνης και ήταν θα λέγαμε αυτός ο διάλογος η "γέννηση" του ψηφιακού πολιτισμού στη τέχνη. Θα διασαφηνιστούν και έννοιες της τέχνης που τις βλέπουμε και στο κομμάτι του ψηφιακού πολιτισμού μέσα από αυτά τα παραδείγματα. Αναφορά, γίνεται και στη περίοδο της πανδημίας του 2020 που ήταν μια ιδιαίτερη περίοδος και για τους καλλιτέχνες και για τους πολιτιστικούς οργανισμούς καθώς κάποιοι εξ' αυτών ενσωμάτωσαν στο δυναμικό τους τις ψηφιακές εκθέσεις τέχνης μέσα των νέων ψηφιακών εργαλείων. Στο τέλος του κεφαλαίου, αναλύεται η συνομιλία της τέχνης και του ψηφιακού σύμπαντος και θα δοθούν παραδείγματα πολιτιστικών οργανισμών που εφάρμοσαν προσπάθειες ή "project" έχοντας εργαλείο τους την εικονική περιήγηση ως ψηφιακή αφήγηση με διαφορετικά μέσα και άλλα ψηφιακά περιβάλλοντα προσφέροντας μια νέα μορφή θέασης εκθέσεων στους χρήστες.

Στο κεφάλαιο 4, θα παρουσιαστεί και θα αναλυθεί λεπτομερώς το κατασκευαστικό μέρος της ψηφιακής έκθεσης τέχνης "The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα" της εικαστικού Αικατερίνης Διαμαντή και θα εξηγηθεί η επιλογή της παρουσίασης της έκθεσης της μέσα από την αξιοποίηση του ψηφιακού εργαλείου της εικονικής περιήγησης. Συγκεκριμένα, θα αναλυθούν τα χαρακτηριστικά της έκθεσης, το περιεχόμενο της και θα επισημανθούν όλες οι παράμετροι και οι κανόνες που διέπουν την έκθεση τέχνης, προσομοιάζοντας το φυσικό περιβάλλον μιας κατασκευής επιβάλλεται να σκέφτεται και σαν θεατής. Έτσι, θα εξασφαλίζεται το δικαίωμα των χρηστών να έχουν μια ασφαλή και ευχάριστη περιήγηση σε όλα τα μέρη της κατασκευής με στόχο να απολαμβάνουν μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία

Στο κεφάλαιο 5, θα παρουσιαστούν αναλυτικά τα ψηφιακά εργαλεία που επιλέχθηκαν για τη κατασκευή της ψηφιακής έκθεσης τέχνης. Θα αναλυθούν οι λόγοι για τους οποίους επιλέχθηκαν τα συγκεκριμένα ψηφιακά εργαλεία, καθώς και τα πλεονεκτήματα τους στην παρούσα έρευνα.

Στη συνέχεια, στο κεφάλαιο 6, θα γίνει αναφορά στα βήματα που ακολουθήθηκαν στην πορεία της δημιουργίας της κατασκευής. Αυτό, θα γίνει μέσα από τη παράθεση από οθόνες εργασίας από την υλοποίηση της συνολικής ψηφιακής κατασκευής με τη χρήση όλων των προγραμμάτων που αξιοποιήθηκαν στην έρευνα.

Στο κεφάλαιο 7 που ακολουθεί, θα γίνει η αναφορά στην αξιολόγηση της κατασκευής. Δηλαδή θα παρουσιαστούν αναλυτικά οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις που θα τίθενται στο κοινό μέσω της ιστοσελίδας. Με κεντρικό θέμα την αξιολόγηση των κατασκευών συνολικά (της ψηφιακής έκθεσης, της ιστοσελίδας και της εικονικής περιήγησης) αλλά και την εμπειρία θέασης έργων τέχνης σε ένα ψηφιακό περιβάλλον.

Στο κεφάλαιο 8 της Μεταπτυχιακής Διατριβής, θα παρουσιαστούν τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την όλη πορεία της έρευνας και θα υπάρξει και η αναφορά σε πιθανές μελλοντικές έρευνες για την εξέλιξη στον τομέα της ψηφιακής έκθεσης τέχνης ως πολιτιστική πρακτική. Θα

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

αναφερθούν τεχνικές βελτίωσης των ψηφιακών εκθέσεων τέχνης κι άλλες δυνατότητες που μπορούν να αποτελούν εξέλιξη της παρούσας έρευνας. Ακόμα, θα γίνει αναφορά και στις γνώσεις που αποκτήθηκαν κατά τη συνολική πορεία της διατριβής και τι η ίδια η έρευνα έχει να προσφέρει ως το δικό της λιθαράκι στον ψηφιακό πολιτισμό.

Στο τελευταίο κεφάλαιο 9 θα παρατεθεί η ελληνική και ξένη βιβλιογραφία που χρησιμοποιήθηκε καθώς και όλες οι διαδικτυακές ιστοσελίδες που αξιοποιήθηκαν στην έρευνα.

## 2. Η Τέχνη πριν τον Ψηφιακό Πολιτισμό

Στο κεφάλαιο 2, πραγματοποιείται μια πρώτη προσέγγιση στην πορεία της τέχνης μέσα στους αιώνες και θα αναφερθούν σημεία σταθμοί της όπως είναι γνωστά μέχρι και σήμερα. Θα εξεταστεί πως η τέχνη γινόταν αντιληπτή και πως αξιοποιούνταν από τους ανθρώπους διαχρονικά με έμφαση τα σημεία σύγκλισης που είχε με την τεχνολογία. Στη συνέχεια αναλύονται βασικές έννοιες της τέχνης, οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν ως γλώσσα αφήγησης και στο ψηφιακό σύμπαν. Ακολούθως, γίνεται μια διεξοδική ανάλυση της έννοιας της γκαλερί με παράθεση παραδειγμάτων για την ιστορική εξέλιξη του θεσμού της γκαλερί. Έπειτα, θα παρουσιαστεί κι η αίτια της εμφάνισής της, που είναι άκρως σημαντικό για την συγκεκριμένη έρευνα.

### 2.1 Η τέχνη ως συνοδοιπόρος της τεχνολογίας ανά τους αιώνες

Από την απαρχή της ύπαρξης του ανθρώπου η τέχνη υπήρξε συνοδοιπόρος του. Η τέχνη λειτουργούσε ως ο καθρέφτης που αντανάκλουσε τις διάφορες ανάγκες και επιθυμίες του. Είτε ως η έκφραση του εσωτερικού του κόσμου και των συναισθημάτων του, είτε ως η ανάγκη του για δημιουργία, είτε ως η σύνδεση του με το περιβάλλον του ως μορφή επικοινωνίας, είτε ως η τεχνική που τον βοηθούσε στην καθημερινότητα του. Είναι ο τρόπος που αντιλαμβάνεται και αξιοποιεί ο άνθρωπος τις διάφορες μορφές τέχνης ανά τους αιώνες και αυτό συνολικά αντικατοπτρίζει και την εξέλιξη των κοινωνιών, του πολιτισμού αλλά και την εξέλιξη της τεχνολογίας μέσα στους αιώνες.

Συγκεκριμένα, από την Προϊστορική εποχή οι άνθρωποι που ζούσαν στις σπηλιές δεν αντιλαμβάνονταν ούτε αξιοποιούσαν την τέχνη με τον τρόπο που την κατανοούμε σήμερα. Δηλαδή όπως αναφέρει ο Argan [9], με την έννοια του “Υψηλού” που μεταφέρει ένα μήνυμα του δημιουργού προς τους θεατές. Την θεωρούσαν ως ένα σύνολο από συγκεκριμένες τεχνικές, δηλαδή το εργαλείο που ήταν το μέσο επικοινωνίας τους και ο τρόπος αναπαράστασης των καθημερινών δραστηριοτήτων τους, όπως το κυνήγι, τις θρησκευτικές τους πεποιθήσεις κτλ.

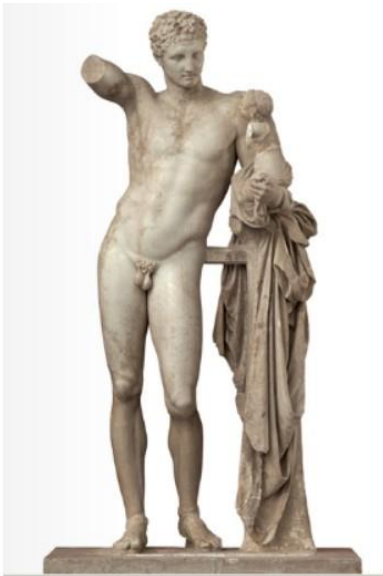
Επιπλέον, αν και η επίσκεψη μας σήμερα σε ένα αρχαιολογικό μουσείο μπορεί να περιλαμβάνει πολλά αγγεία και άλλα κατάλοιπα της εξαιρετικής ποιότητας της αρχαίας ελληνικής τέχνης και αν και γοητευόμαστε από τη τέχνη εκείνης της εποχής, η έννοια του “καλλιτέχνη” και της “τέχνης” δεν είχε την ίδια σημασία που έχει σήμερα. Στη πραγματικότητα, η τέχνη ως όρος είχε αντικατασταθεί με τον όρο της τεχνικής και φυσικά ούτε υπήρχε ο καλλιτέχνης ή ο εικαστικός που έχρηζε ειδικής μνείας. Αλλά ήταν ο τεχνίτης που ήταν ο πιο άρτιος τεχνικά ως προς το αποτέλεσμα και που είχε ως στόχο του να αναδείξει στον μέγιστο βαθμό τις δραστηριότητες και τις ιστορίες των ηρώων της εποχής και το “Αρχαίο Ελληνικό Κάλλος”.

Σύμφωνα με την Αλευρά - Κοκκόρου [1] τον αγγειοπλάστη Εξηκία τον θεωρούσαν εξαιρετικό τεχνίτη του μελανόμορφου ρυθμού όπως είχε διαμορφωθεί τον 6<sup>ο</sup> αιώνα αλλά δεν τον αποκαλούσαν ζωγράφο, καλλιτέχνη ή εικαστικό. Παρ’όλο που τα έργα του είχαν συμβολισμούς με απεικονίσεις από γοργόνεια, κρυφά μηνύματα όπως στο μελανόμορφου ρυθμού αγγείο όπου απεικονίζονταν ο Αχιλλέας και ο Αίαντας να παίζουν πεσσούς. Μια παράσταση εξαιρετικού κάλλους ζωγραφικά που μεταφέρει και ιδιαίτερος σημαντικούς συμβολισμούς μέσα από την απεικόνιση του γοργόνειου στην Ασπίδα του Αίαντα.



**Εικόνα 2.1:** Ο Αχιλλέας και ο Αίαντας παίζουν πεσσούς, 530 π.Χ. [43]

Επίσης, σύμφωνα με την Αλευρά – Κοκκόρου [1] ο Ερμής του Πραξιτέλη, ένα χαρακτηριστικό έργο της ύστερης Κλασικής περιόδου, που ξεχωρίζει παγκοσμίως για τις περίφημες γλυπτικές του φόρμες, όπως αναδεικνύεται και σύμφωνα με τον Γιαλούρη [2] και στο σύμπλεγμα του Λασκόωντα. Ωστόσο, στην εποχή του δεν χαρακτηρίστηκε ως εικαστικός ή σπουδαίος καλλιτέχνης. Αντίθετα, αναγνωρίστηκε ως εξαιρετικός γλύπτης ως προς την απόδοση από τεχνικής άποψης όπου αξιοποίησε τα εργαλεία και τις τεχνικές της εποχής του και το ανέδειξε ως πρότυπο του Αρχαίου Ελληνικού Κάλλους.



**Εικόνα 2.2:** Ερμής του Πραξιτέλη, ύψος 2.13 m , παριανό μάρμαρο , 4<sup>ος</sup> αιώνας π.Χ. [73]

Ουσιαστικά, οι τεχνίτες της εποχής αξιοποιούσαν τα εργαλεία και τη τεχνολογία της εποχής τους και μέσω συγκεκριμένων τεχνικών ξεχώριζαν για τη ποιότητα των έργων τους. Δημιουργώντας τα αριστουργήματα που γνωρίζουμε σήμερα.

Ο Φιλόσοφος Πλάτωνας [8] δεν είχε τη καλύτερη εντύπωση για τους ζωγράφους. Με τη γνωστή θεωρία του για τον “Κόσμο των Ιδεών” υποστήριζε ότι αυτοί που ζωγραφίζουν για παράδειγμα Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



σκηνές με ψάρια είναι “ψεύτες” γιατί δεν είναι ψαράδες. Πίστευε ότι η μοναδική αλήθεια βρίσκεται στο “Κόσμο των ιδεών” και ότι εδώ είναι όλα τα κακά αντίγραφα μίμησης των αρχέτυπων που βρίσκονταν εκεί.

Παρόμοιες αντιλήψεις επικρατούσαν και εκτός Ελλάδος. Ο Gombrich [11] αναφέρει ότι στην Αίγυπτο, οι καλλιτέχνες δεν πλαισίωναν τον Φαραώ ως σεβαστά πρόσωπα της κοινωνίας που κατείχαν κάποια περίοπτη θέση στη κοινωνία. Υπήρχε ο τεχνίτης, ο οποίος με βάση τη τεχνολογία της εποχής λάξευε τη πέτρα και δημιουργούσε αγάλματα σπουδαίας αισθητικής και αρκετές φορές τεραστίων διαστάσεων, τα οποία ήταν απεικονίσεις των Θεών της Αιγύπτου. Αυτός ήταν απλά ένας πάρα πολύ καλός τεχνίτης. Υπάρχουν και απεικονίσεις του ανάμεσα στα ιερογλυφικά, κοντά στον Φαραώ και τη καθημερινότητα του αλλά ο ίδιος απεικονιζόταν ως ο τεχνίτης που είχε ορίσει ο Φαραώ και μορφολογικά ήταν σε εμφανή πολύ μικρότερη κλίμακα σε σύγκριση με τον Φαραώ και τοποθετούνταν σε κάποια άκρη της σκηνής. Υπογραμμίζοντας τη θέση του ως μέρος της καθημερινότητας της ζωής του Φαραώ.

Στο Βυζάντιο η τέχνη ακολουθούσε τις θρησκευτικές επιταγές της εποχής, χρησιμοποιώντας τεχνικές όπως η εγκουστική και τα ψηφιδωτά. Σύμφωνα με την Lyn [14], τα εργαλεία της εγκουστικής τέχνης περιλάμβαναν το ζεστό κερί το οποίο αναμειγνυόταν με χρωστικές ουσίες της εποχής για την απεικόνιση διαφόρων προσώπων. Κυρίως θεϊκών ή προσωπογραφιών, όπως τα Φαγιούμ. Δηλαδή, οι προσωπογραφίες που είχαν ζωγραφιστεί με τη τεχνική της εγκουστικής και προοριζόταν για τα ταφικά μνημεία. Επίσης, η τεχνική της εποχής με τα περίφημα βυζαντινά ψηφιδωτά, με απεικονίσεις υψηλών προσώπων όπως του Ιουστινιανού και της Θεοδώρας είτε κατά κύριο λόγο των θρησκευτικών μορφών σε ένα χρυσό φόντο (που συμβόλιζε τον χώρο του άχρονου). Γίνονταν με τη χρήση πολύτιμων λίθων που αποσκοπούσε να αποδώσει την μεγαλοπρέπεια των μορφών και την ανύψωση του θρησκευτικού αισθήματος. Η λαμπρότητα που χαρακτήριζε την βυζαντινή ζωγραφική αξιοποιούνταν και ως τεχνική στη διακόσμηση των τοίχων και των τρούλων των εκκλησιών και των μοναστηριών.

Με τη Βιομηχανική επανάσταση του 18<sup>ου</sup> και 19<sup>ου</sup> αιώνα οι τεχνολογικές αλλαγές επηρέασαν βαθιά και τη τεχνητά θέματα των έργων των καλλιτεχνών αντλούσαν πλέον έμπνευση από τη νέα καθημερινότητα τους στα αστικά τοπία που ζούσαν. Ενώ κομβικό ρόλο έπαιξε η εμφάνιση νέων υλικών όπως το πλαστικό και το γυαλί, που αποτέλεσαν τα νέα “εργαλεία” τους και που μπορούσαν να αξιοποιηθούν για την έκφραση τους ως νέα γλώσσα αφήγηση των έργων τους.

Όπως αναφέρει ο Foster et al. [12], Κατά την εποχή του Μοντερνισμού κυρίως στον 20<sup>ο</sup> αιώνα, που υπάρχουν οι όροι “τέχνη” και “καλλιτέχνης” είχαν πλέον καθιερωθεί. Οι καλλιτέχνες προσπαθούν να πειραματιστούν με τη τεχνολογία της εποχής, γιατί αναζητούν νέους και καινοτόμους τρόπους έκφρασης που θα δώσουν μια ξεχωριστή πνοή στη τέχνη. Ένας χαρακτηριστικό παράδειγμα όπως αναφέρει ο Godfrey [10], είναι ο Man Ray εκπρόσωπος του ντανταϊσμού, ο οποίος πειραματίστηκε με την τεχνολογία της εποχής και είναι γνωστός για τη ριζοσπαστική του προσέγγιση με το φωτογραφικό του έργο. Για παράδειγμα στο έργο του Noire et Blanche (= μαύρο και λευκό) αξιοποίησε την τεχνολογία της εποχής για να αποδώσει την ιδέα του.[47]



**Εικόνα 2.3:** Man Ray , Noire et Blanche , 40 x 40,1 cm , toned gelatin silver print, mounted on plywood , 1926 [ 65 ]

Το απαύγασμα όλων αυτών είναι ότι η τέχνη γεννήθηκε όταν γεννήθηκε και ο άνθρωπος. Οι άνθρωποι, την αξιοποίησαν προς όφελος των αναγκών τους, κάθε φορά για διαφορετικούς λόγους, συναισθηματικούς, βιοποριστικούς κτλ. Δεν κατείχε πάντα τη θέση την οποία έχει σήμερα αλλά την αντιλαμβάνοντουσαν και ως “τεχνική” μέσα στους αιώνες. Τέλος, με τη παράθεση αυτών των ιστορικών αναφορών παρατηρείται ότι η πορεία και η εξέλιξη της τεχνολογίας στο πέρασμα της ιστορίας συνδεόταν πάντοτε με τη τέχνη αποτελώντας πεδίο πειραματισμού και έρευνας από τους ανθρώπους του χώρου.

## 2.2 Εισαγωγή σε βασικές έννοιες

Η τέχνη διαχρονικά έχει παρουσιάσει μέσα από διαφορετικές μορφές έκφρασης τις βαθύτερες σκέψεις, τις ανάγκες και τις επιθυμίες πάρα πολλών ανθρώπων και έχει αξιοποιηθεί διαχρονικά με διαφορετικές μορφές προς όφελος τους. Κατάφερε να επηρεάσει και να έχει επηρεαστεί από πολλούς παράγοντες αλλά πάντα ως και σήμερα περιλαμβάνει τις ίδιες βασικές έννοιες και αξίες και διέπεται από τους ίδιους κανόνες. Αν και η πρώτη σκέψη που μπορεί να έχει κάποιος είναι ότι η τέχνη είναι άναρχη και αυυτάκουη σε πρέπει και σε κανόνες, αυτό δεν ισχύει. Στη τέχνη, όλα είναι ζήτημα ισορροπίας. Όπως λέει και η θεωρία του χάους, ακόμα και στο χάος υπάρχει τάξη.

Για να κατανοηθεί καλύτερα ένα έργο τέχνης, ειδικά ένα γλυπτό ή και συνολικά μια έκθεση τέχνης και να μπορέσει να δημιουργήσει κάποιος ένα έργο τέχνης ή μια έκθεση τέχνης, θα πρέπει να καλύπτει κάποιες συγκεκριμένες προϋποθέσεις. Πρωτίστως, είναι σημαντικό να υπάρχει αρμονία στη σύνθεση είτε αφορά ένα μεμονωμένο έργο, είτε μια ομάδα έργων. Αυτό ισχύει και για τα έργα που έχουν είναι στο φυσικό χώρο όσο για τα έργα που είναι στο ψηφιακό περιβάλλον. Όταν χρησιμοποιούμε τον όρο “αρμονία” σε μια έκθεση τέχνης, ως προς τη χρωματική απόδοση των μορφών αλλά και ως προς τις φυσικές τους διαστάσεις πρέπει να είναι τέτοια ώστε να μην ενοχλεί στο μάτι τον θεατή. Η αρμονία φέρνει υποσυνείδητα ή και συνειδητά μια ευχάριστη αίσθηση στον θεατή όταν βλέπει το έργο, χωρίς να τον ξενίζει κάτι.

Η χρωματική γκάμα του έργου ή της έκθεσης είναι επίσης σημαντική και γίνεται μετά από σκέψη του καλλιτέχνη. Η χρωματική γκάμα ή η χρωματική παλέτα ή αλλιώς το φάσμα των χρωμάτων που επιλέγει ο δημιουργός είναι καθοριστική για την αισθητική και την αντίληψη του έργου ή της έκθεσης του.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

Στα έργα τέχνης πάντα γίνεται αναφορά και σε διαστάσεις. Ένα έργο μπορεί να είναι δισδιάστατο ή τρισδιάστατο. Όταν ειπωθεί ότι ένα έργο τέχνης είναι δισδιάστατο εννοεί ο δημιουργός ότι οι διαστάσεις που έχει είναι το πλάτος και το ύψος και συνήθως αναφέρεται σε έναν καμβά ή σ' ένα πίνακα ζωγραφικής. Όταν ένα έργο ειπωθεί ότι είναι τρισδιάστατο ή είναι τρισδιάστατη η απεικόνιση των μορφών ή της σύνθεσης αναφέρονται κατά κύριο λόγο σε κάποιο γλυπτό ή κάποια κατασκευή. Η οποία περιλαμβάνει το πλάτος, το ύψος και το βάθος όπου με το βάθος ενισχύεται ή αίσθηση του χώρου.

Επίσης, βασικό στοιχείο στην δημιουργία ή στην παρατήρηση ενός έργου ή μιας έκθεσης τέχνης είναι η ύπαρξη του χώρου. Δηλαδή, ένα γλυπτό δεν υφίσταται μόνο του αλλά συνομιλεί με τον περιβάλλοντα χώρο, δηλαδή το περιβάλλον στο οποίο έχετε τοποθετηθεί. Είτε αυτό είναι τοποθετημένο σε φυσικό χώρο, είτε είναι μια έκθεση τέχνης σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Αυτή η σχέση επηρεάζει τον θεατή στον τρόπο που βιώνει την έκθεση και μπορεί να δημιουργήσει μια πολύ συναρπαστική εμπειρία. Συνεπώς, η δημιουργία ή η νοητική εμβάθυνση στο ψηφιακό σύμπαν ως χώρου θέασης της έκθεσης τέχνης πρέπει να διέπεται από τις ίδιες αρχές που διέπουν και τα φυσικά έργα τέχνης. Δίνοντας, την αίσθηση ότι βρίσκεται σε μια θέση ως κάτι μη αποκομμένο από τα έργα που εκτίθενται.

Σε κάθε έργο αλλά και συνολικά σε μια έκθεση τέχνης θα πρέπει να έχει μελετηθεί ο φωτισμός που θα φωτίζει τα έργα. Υπάρχουν κυρίως δυο είδη φωτισμού, ο φυσικός φωτισμός (δηλαδή μέσω μιας φυσικής πηγής φωτός όπως το ηλιακό φως) ή ο τεχνητός (δηλαδή όπως οι λάμπες, οι προβολείς, κάποιο σποτ κτλ.). Στη συνέχεια θα πρέπει να γίνει η επιλογή ανάμεσα στον θερμό φωτισμό και στον ψυχρό φωτισμό. Η επιλογή να υπάρχει κάποιος διάχυτος φωτισμός στο έργο ή αν φωτίζεται στοχευμένα από κάποια πλευρά είναι επιλογή του δημιουργού. Είναι προτιμότερο σε ένα έργο να υπάρχει ένας ξεκάθαρος φωτισμός, δηλαδή είτε θερμός είτε ψυχρός φωτισμός όχι και οι δύο στο ίδιο έργο. Στην περίπτωση ενός γλυπτού σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, ο φυσικός και ο τεχνητός φωτισμός παρουσιάζουν λιγότερες διαφοροποιήσεις από ότι σε ένα φυσικό περιβάλλον. Ακόμη και ο φυσικός φωτισμός που μπορεί να υπάρχει ως επιλογή στα ψηφιακά μας εργαλεία σημαίνει ότι το γλυπτό σε ένα ψηφιακό περιβάλλον θα φαίνεται ότι έχει φυσικό φωτισμό στα μάτια του χρήστη, αλλά στη πραγματικότητα θα είναι τεχνητός. Γιατί προσομοιάζει το φυσικό φωτισμό, δεν είναι.

Επιπλέον, είναι αναγκαία η επιλογή της ύπαρξης ή όχι κάποιου βάρους δεδομένου ότι τα γλυπτά τοποθετούνται συνήθως σε βάρη. Το υλικό, το μέγεθος και οι διαστάσεις τους σχετίζονται με το έργο που θα τοποθετηθεί πάνω. Υπάρχει επίσης η επιλογή να μη χρησιμοποιηθεί κάποιο βάθος αν το έργο δε το χρειάζεται. Σε κάθε περίπτωση το βάθος δεν είναι ένα διακοσμητικό τραπεζάκι που τοποθετούνται πράγματα πάνω του αλλά αποτελεί μέρος του έργου.

### 2.3 Η έννοια της γκαλερί

Η λέξη “γκαλερί” προέρχεται από τη γαλλική λέξη “galerie” όπου σύμφωνα με την Mastromichalaki [13] ετυμολογικά ερμηνεύεται ως η στοά, η διαδρομή, το υπόγειο πέρασμα, η πινακοθήκη και ως ο εξώστης του θεάτρου ή του κινηματογράφου. Στη σύγχρονη αναζήτηση στον διαδικτυο το Wiktionary [32] την αναφέρει ως η αίθουσα στην οποία εκτίθενται έργα τέχνης, συνήθως προς πώληση κι έχει ως συνώνυμο της την λέξη “πινακοθήκη”.

Η ύπαρξη της γκαλερί ως χώρος έκθεσης έργων τέχνης καθώς και η λειτουργία της βασίζεται στις εκθεσιακές πρακτικές που εφαρμόζει διαχρονικά ο θεσμός του μουσείου. Για να δημιουργηθεί μια έκθεση τέχνης σε ένα ψηφιακό περιβάλλον είναι σημαντικό κατά την πορεία της έρευνας να γίνει αναφορά σε ιστορικά γεγονότα που δημιούργησαν και καθόρισαν τον θεσμό του μουσείου. Ο οποίος υπήρξε πρότυπο για την εμφάνιση και τη λειτουργία των γκαλερί.

### 2.3.1 Η εξέλιξη του μουσείου στην ιστορία της τέχνης

Η τέχνη ως ανεξάρτητη κατηγορία ταξινόμησης και συγκέντρωσης των αντικειμένων διαμορφώνεται κατά των 16<sup>ο</sup> αιώνα και συνδέεται με τη συγκρότηση των πρώτων ιδιωτικών πριγκιπικών συλλογών. Παρατηρείται ότι ένα αντικείμενο ενώ έχει δημιουργηθεί ή έχει προφανή άλλη χρήση, στη συνέχεια μπορούσε να παρουσιαστεί με μια νέα χρήση αποκτώντας έναν νέο τρόπο θέασης. Σύμφωνα με τον Haskell [17], έργα του Leonardo Da Vinci που αρχικά προοριζόντουσαν να τοποθετηθούν σε εκκλησίες στο Μιλάνο και στη Φλωρεντία κατέληξαν στη βασιλική συλλογή της Γαλλίας. Αυτή η νέα αντίληψη στα έργα τέχνης χρειάστηκε να περάσει άλλος ένας αιώνας για να καθιερωθεί ως νέα πρακτική και να συνδεθεί με την έννοια του εκθεσιακού χώρου και των πρακτικών των Γαλλίας. Αυτή επομένως, εξαιρετικά σημαντική η αναφορά αυτή στην έρευνα ώστε να κατανοηθεί καλύτερα η ιστορική πορεία και η εξέλιξη της έννοιας του μουσείου, των συλλογών και της γκαλερί ως ύπαρξη, ως έννοια και ως λειτουργία ενός αντικειμένου και ενός εκθεσιακού χώρου. Ουσιαστικά, ο 17<sup>ος</sup> αιώνας παίζει κομβικό ρόλο στο πώς αντιλαμβάνονταν αλλά και πως αντιλαμβάνεται ως και σήμερα ο άνθρωπος ένα έργο τέχνης.

### 2.3.2 Η εμφάνιση των Salon ως εκθεσιακός χώρος

Όπως αναφέρει η Κανιάρη [5], πριν την εμφάνιση των πρώτων μουσείων, οι εκθέσεις γίνονταν σε ειδικά διαμορφωμένους χώρους που ονομάζονταν "Salons". Ο θεσμός των Salons εγκαινιάστηκε με την έκθεση του έργου του Jacques-Louis David "Oath of the Horatti" (=Ο όρκος των Οράτιων) το 1785 [34]. Το ιδιαίτερο και το πρωτοποριακό σε αυτόν τον θεσμό είναι ότι τα επίσημα αυτά Salon περιλάμβαναν μόνο έργα που ενέκρινε προηγουμένως η ακαδημαϊκή κοινότητα, θεωρώντας ότι ταιριάζουν στο ύφος της εποχής. Παράλληλα, υπήρχαν και τα "Salons Des Refuses" (=Τα σαλόν των απορριφθέντων καλλιτεχνών) στα οποία συμμετείχαν οι καλλιτέχνες των οποίων τα έργα είχαν απορριφθεί από τα επίσημα Salons. Συχνά, ήταν πιο ενδιαφέροντα ως προς το περιεχόμενο. Με χαρακτηριστικό παράδειγμα τον καλλιτέχνη Édouard Manet με το έργο "Le Déjeuner sur l'herbe" (=Μεσημεριανό γεύμα στο γρασίδι) το 1863 [47]. Ένα έργο με διαφορετική τεχνολογία ως προς τη σύνθεση και την χρήση του γυμνού σώματος. Αξίζει να σημειωθεί, ότι ο πειραματισμός σε αυτό το έργο αποτελεί ένα από τα θεμέλια της μοντέρνας τέχνης.



Εικόνα 2.4: Jacques-Louis David "Oath of the Horatti" (=Ο όρκος των Οράτιων) το 1785 [46]



Εικόνα 2.5: Édouard Manet , "Le Déjeuner sur l'herbe" (=Μεσημεριανό γεύμα στο γρασιδί) , 1863 [47]

Όλες οι εκθέσεις είτε είναι σε φυσικό, είτε σε ψηφιακό χώρο έχουν κάποιο στόχο. Συγκεκριμένα, ο στόχος των Salons ως εκθεσιακοί χώροι ήταν η διαπαιδαγώγηση των θεατών, καθώς ήταν ανοιχτά στο κοινό αλλά και είχαν ως στόχο να δημιουργούνται συζητήσεις για την τέχνη και τα όρια της. Αξίζει τέλος να σημειωθεί, ότι το 1874 δημιουργηθούν τα ανεξάρτητα Salons.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



Εικόνα 2.6: A Reading in the Salon of Mme Geoffrin, 1755 [71]

### 2.3.3. Ο θεσμός του εφήμερου μουσείου

Όπως αναφέρει ο Δασκαλοθανάσης [69] το 1789 εγκαινιάστηκε στο Λονδίνο η “Shakespeare Galley”, μία από τις πρώτες ιδιωτικές αίθουσες τέχνης στην Ευρώπη. Την ίδια περίοδο, στη Γαλλία υπήρχαν αναταραχές λόγω της Γαλλικής Επανάστασης. Ο θεσμός των ιδιωτικών εκθεσιακών χώρων με εμπορική δραστηριότητα γνωστών ως γκαλερί, είναι δημιούργημα της αστικής τάξης η οποία εδραιώνεται στα τέλη του 18<sup>ου</sup> αιώνα με το κοινωνικό της γίνεσθαι να έχει έντονη παρουσία στο χώρο του πολιτισμού.

Να σημειωθεί ότι ο ρόλος των ιδιωτικών αιθουσών τέχνης συνδέεται στενά με τις καλλιτεχνικές εξελίξεις, και στον 20<sup>ο</sup> αιώνα με τα καλλιτεχνικά ρεύματα της pop art, του μινιμαλισμού και της εννοιολογικής τέχνης.

Κατά τη διάρκεια του 19ου αιώνα, ο επιμελητής ενός μουσείου είχε ως στόχο τη διατήρηση συλλογών πληρέστερες ως προς το περιεχόμενο με έναν εγκυκλοπαιδικό χαρακτήρα. Ωστόσο, στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα η προσέγγιση άλλαξε, και τη θέση της παίρνει η έννοια του εφήμερου μουσείου. Η οποία θα αποτελέσει και την σταθερή στρατηγική των μουσείων του 21<sup>ου</sup> αιώνα με κυρίαρχο στόχο τη δημιουργία περιοδικών εκθέσεων. Αυτή η αλλαγή προκάλεσε το ενδιαφέρον πολλών μελετητών και ακαδημαϊκών, όπως του καθηγητή Francis Haskell του πανεπιστημίου της Οξφόρδης. Ο οποίος ερεύνησε το νέο αυτό φαινόμενο των περιοδικών εκθέσεων και επικεντρώθηκε στις αλλαγές που θα επιφέρει ο νέος τρόπος θέασης των θεατών στα έργα τέχνης.

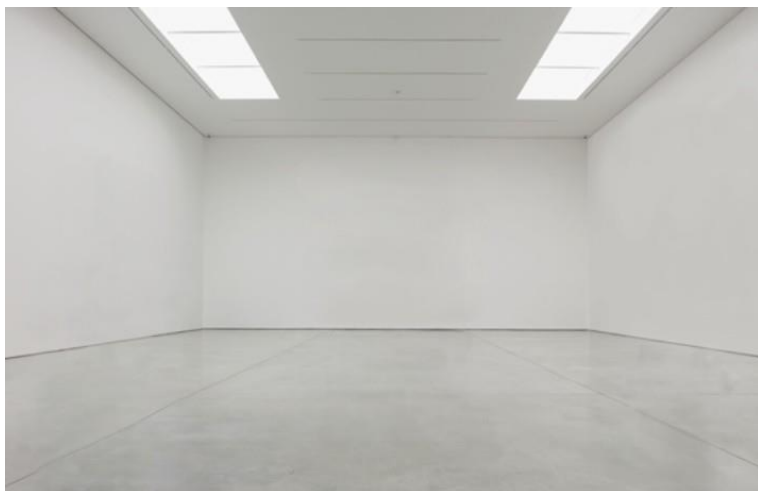
Εν κατακλείδι, το εφήμερο μουσείο παίζει κομβικό ρόλο στην εξέλιξη των μουσείων και των γκαλερί καθώς οριοθετεί μία νέα εποχή σε σχέση με το μουσείο όπως το γνωρίζαμε. Συνδέεται με τις πινακοθήκες του 19<sup>ου</sup> αιώνα καθώς εισάγει έναν νέο τρόπο αντίληψης των έργων τέχνης.

### 2.3.4 Ο λευκός κύβος ως εκθεσιακή πρακτική

Κομβικό σημείο στην ιστορία των εκθέσεων τέχνης ως εκθεσιακή πρακτική είναι το φαινόμενο “White cube”, δηλαδή του λευκού κύβου. Το οποίο κυριαρχεί ως πάγια τακτική εκθέσεων τέχνης σε

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

μουσεία και γκαλερί μέχρι και σήμερα. Ο “Λευκός κύβος” αναδείχθηκε ως πρόταση και κυριάρχησε στην αρχιτεκτονική των γκαλερί ως χώροι έκθεσης τέχνης αντιπαραβαλλόμενος με την εκθεσιακή πρακτική που υπήρχε στις πινακοθήκες στο τέλος του 18<sup>ου</sup> και 19<sup>ου</sup> αιώνα. Οι οποίες παρουσίαζαν τα έργα τέχνης σε τις γραμμικές ιστορικές παραθέσεις.



**Εικόνα 2.7:** Αναπαράσταση του “ λευκού κύβου “ ως χώρος εκθέσεων έργων τέχνης [55]

Όπως αναφέρει ο Δασκαλοθανάσης [69] ιδιαίτερο στοιχείο του συγκεκριμένου χώρου είναι ότι προσφέρει μία νέα οπτική θέασης στα έργα τέχνης από το κοινό, καθώς είναι ένας ουδέτερος και απαλλαγμένος από εξωτερικά στοιχεία (που δεν ανήκουν στην έκθεση). Τα οποία ενδέχεται να παρεμβάλλονται στην οπτική των θεατών. Δίνει την αίσθηση ότι είναι αποκομμένος από την εξωτερική πραγματικότητα ως περιβάλλον. Έχει τεχνητό φως και σπάνια διαθέτει παράθυρα. Είναι το σημείο τομής στην τέχνη αλλά και στη θέαση των έργων τέχνης, διότι αυτός ο χώρος επαναπροσδιορίζει τα νοήματα των έργων τέχνης, των υλικών και τις χρήσεις τους καθώς εκτίθενται σε ένα νέο περιβάλλον, αποσπασμένα από το μέρος που δημιουργήθηκαν ή από μέρη που είχαν μια πιθανή σύνδεση με κάποια προγενέστερη χρήση τους. Ειδικά, παρατηρείται αυτό σε πολλά έργα τέχνης που χαρακτηρίζονται ως *readymade*. Αυτά τα έργα είναι εικαστικά με προσεγγμένα νοήματα και συμβολισμούς. Σύμφωνα με τον Godfrey [10] , *readymade* χαρακτηρίζεται ένα έργο όταν ο καλλιτέχνης επεμβαίνει ελάχιστα έως και καθόλου πάνω σε ένα υπάρχων αντικείμενο – έργο. Το παρουσιάζει όπως είναι οπτικά αλλά προσθέτει μια νέα χρήση και το επανανοηματοδοτεί δίνοντας του μια νέα οπτική ως αντικείμενο (στο επόμενο κεφάλαιο θα γίνει μια πιο ενδελεχής αναφορά πάνω στον όρο αυτό και στον Marcel Duchamp που τον εισήγαγε).

Ο νέος αυτός χώρος ως πρόταση αποτέλεσε τροφή για σκέψη για την ανάπτυξη νέων συμπερασμάτων. Για παράδειγμα, σύμφωνα με τον Δασκαλοθανάση [68] , ο ιστορικός τέχνης και καλλιτέχνης Brian O’ Doherty θεωρεί αρνητική αυτήν την νέα τακτική έκθεσης έργων τέχνης, διότι πιστεύει ότι η γκαλερί πλέον είναι αποκομμένη ως χώρος από την εξωτερική πραγματικότητα και παρουσιάζει το έργο ως ένα εμπόρευμα. Την ίδια άποψη συμμερίζεται και ο Γερμανός φιλόσοφος και ιστορικός Καρλ Μαρξ ο οποίος αναφέρει ότι το έργο αποξενώνεται από τη δημιουργική διαδικασία και αντιμετωπίζεται ως εμπόρευμα στην εποχή της βιομηχανικής παραγωγής. Όπου η οργάνωση της κοινωνίας πραγματοποιείται στο πλαίσιο του καπιταλισμού και οι αξίες μετατρέπονται σε εμπορικές, μετατρέποντας και τους παραγωγούς σε καταναλωτές. Συνεπώς, ο λευκός κύβος ως εκθεσιακή πρακτική αλλάζει και την αξία και το νόημα του ίδιου του έργου τέχνης, μετατρέποντας το σε αντικείμενο με εμπορική αξία.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

### 2.3.5 Η έκθεση τέχνης ως εμπειρία

Η έκθεση τέχνης σε μια γκαλερί αποκτά διαφορετικούς στόχους. Ένας εξ' αυτών είναι η εμπειρία των θεατών μέσω της αισθητικής των έργων ή μέσω διαδραστικών έργων τέχνης. Τα έργα πια επαναπροσδιορίζονται από τους καλλιτέχνες και συχνά παρατηρούμε συχνά εκθέσεις έργων τέχνης που αφορούν μόνο έναν καλλιτέχνη (γνωστές ως μονογραφικές ή αλλιώς ατομικές εκθέσεις). Όπως αναφέρει ο Δασκαλοθανάσης [68], αυτή την τακτική την ακολουθούν και διάσημοι θεσμοί όπως η "Document 7" το 1982, η οποία είχε έργα ενός συγκεκριμένου καλλιτέχνη σε διαφορετικά σημεία της έκθεσης. Συνεπώς, οι ατομικές εκθέσεις όπου παρουσιάζουν το έργο ενός μόνο καλλιτέχνη και αυτή η νέα στροφή προς την εμπειρία αποτελούν το κυρίαρχο μουσειογραφικό πρότυπο για τα μουσεία του 20<sup>ου</sup> αιώνα. Ειδικότερα, σε έργα που δημιουργήθηκαν μετά το 1945 όπως είναι η έκθεση έργων του Jackson Pollock στο Μ.Ο.Μ.Α (Museum of Modern Art) δηλαδή το Μουσείο της Μοντέρνας Τέχνης της Αμερικής όταν διηύθυνε το τμήμα της ζωγραφικής ο William Rudin.

Στο σύγχρονο μουσείο τέχνης, συναντούμε εκθέσεις είτε ενός μόνο καλλιτέχνη είτε ενός συνόλου καλλιτεχνών. Δίνεται η προτεραιότητα στις πολλαπλές ερμηνείες και οπτικές, με κύριο χαρακτηριστικό το νέο στοιχείο της στροφής προς την ερμηνεία αλλά και στην επικοινωνία με το κοινό κάτι που θεωρείται και στόχος από τον επιμελητή της έκθεσης. Η έννοια της εγκυκλοπαιδικής γνώσης που υπήρξε στο παρελθόν, όπως προαναφέρθηκε, αντικαθίσταται από την δυναμική, πολυδιάστατη φύση των ερμηνειών του έργου. Οι εκθέσεις έργων τέχνης δεν είναι απλά χώροι διδασκαλίας αλλά είναι χώροι παροχής εμπειριών και δημιουργίας πολλαπλών νοημάτων.

Σύμφωνα με τον Serota [15], την δημιουργία ενός εκθεσιακού χώρου κομβικό ρόλο παίζει η δημιουργία μιας σκηνοθεσίας από πλευράς του καλλιτέχνη ή του επιμελητή. Η οποία αναπτύσσει μια σχέση ανάμεσα στο θεατή και στο έργο τέχνης. Το ζητούμενο είναι η μοναδική εμπειρία της έκθεσης τέχνης, κάτι που απέχει εντελώς από την τάση της διδασκαλίας και της ανάδειξης της ιστορίας, χαρακτηριστικά των παλαιότερων εκθεσιακών πρακτικών.



**Εικόνα 2.8:** Μέρος της Έκθεσης "Ο Πικάσο στο Φοντενεμπλό", Μ.Ο.Μ.Α, 2024, Photo by : Μ.Ο.Μ.Α [60]





**Εικόνα 2.9:** Η έκθεση "Ο Πικάσο στο Φοντενεμπλό", με κύριο χαρακτηριστικό του χώρου την εκθεσιακή πρακτική του "Λευκού κύβου", Μ.Ο.Μ.Α, 2024, Photo by : Μ.Ο.Μ.Α [60]

Οι πολλές περιοδικές εκθέσεις οδηγούν σε έναν πλουραλισμό στον τρόπο θέασης και σε ένα ξεχωριστό βίωμα εμπειριών των αντικειμένων ως έργα τέχνης αλλά και στον ίδιο τον εκθεσιακό χώρο. Σημαντική ικανότητα αποτελεί, είτε για τον καλλιτέχνη - δημιουργό, είτε για τον επιμελητή της έκθεσης τέχνης, η δυνατότητα να προσφέρει στον θεατή πολλά και διαφορετικά επίπεδα συναισθημάτων και σκέψεων μέσω των διαφόρων επιπέδων επικοινωνίας. Πλέον, ο χώρος τέχνης αποκτά δυναμικό χαρακτήρα με τις περιοδικές εκθέσεις να κυριαρχούν ως εκθεσιακή πρακτική, όπου η πρόσβαση στον κόσμο του πολιτισμού είναι ανοιχτή για όλους τους πολίτες και προσλαμβάνει την αίσθηση ενός κοινωνικού και δημόσιου θεάματος.

Εν κατακλείδι, στην παρούσα έρευνα που θα οδηγήσει στη δημιουργία της ψηφιακής έκθεσης τέχνης και που θα είναι η πρόταση προς την καλλιτεχνική κοινότητα και τους φορείς τους πολιτισμού για να παγιωθεί ως νέα εκθεσιακή πρακτική η εμπειρία της περιήγησης των έργων τέχνης σε ένα ψηφιακό περιβάλλον σήμερα παίζει πολύ σημαντικό ρόλο. Οι στοχευμένες αναφορές που έγιναν, όπως η χρονική στιγμή που έγιναν οι πρώτες ιδιωτικές συλλογές, οι πρώτες γκαλερί και τα μουσεία (με βάση το ιστορικό και το κοινωνικό πλαίσιο) παίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση του τρόπου έκθεσης των έργων τέχνης, του σκοπού που έγινε η επιλογής τους αλλά και του περιεχομένου τους στους προγενέστερους χώρους έκθεσης ανά τους αιώνες. Αυτό οδηγεί στη δημιουργία συζητήσεων για εκθέσεις τέχνης σε ψηφιακά περιβάλλοντα και νέους τρόπους θέασης των έργων τέχνης.

Οι πρώτες εκθέσεις έργων τέχνης είχαν ένα αμιγές εγκυκλοπαιδικό χαρακτήρα ενώ οι σύγχρονες εκθέσεις απευθύνονται περισσότερο στο αίσθημα της αλληλεπίδρασης με το κοινό μέσω διαφόρων τρόπων επικοινωνίας. Η έρευνα αποδεικνύει ότι δεν μπορεί κανείς να δει όλες αυτές τις εξελίξεις ξεχωριστά. Ένας δημιουργός σήμερα απευθύνεται στο κοινό μέσα από πολλά επίπεδα στο έργο του, συνδυάζοντας και το κομμάτι της διδασχής είτε είναι εμπειριών, είτε συναισθημάτων μέσα από κάποια μυθολογική, ιστορική ή θρησκευτική αναφορά ως υπόβαθρο. Το σημαντικότερο είναι ότι ο δημιουργός αλλά και ο θεατής, έχουν πλέον τη δυνατότητα επιλογής του τι θα έχει μεγαλύτερη βαρύτητα για αυτούς. Δεν υπάρχει, όπως παλιά μια σαφής και παγιωμένη προσέγγιση στο τρόπο επιλογής των έργων τέχνης, στο περιεχόμενο ή στο τρόπο έκθεσης τους.

Μέσα από όλες αυτές τις αναφορές, μπορεί κάποιος να συνειδητοποιήσει τον ρευστό αλλά και δυναμικό χαρακτήρα της τέχνης αλλά και τον τρόπο έκθεσης των έργων τέχνης ανά τους αιώνες. Οι εκθέσεις του σήμερα απαρτίζονται από πολλά είδη. Μπορεί να περιλαμβάνουν έργα από ιδιωτικές συλλογές ή όχι. Μπορεί να είναι ατομικές ή ομαδικές. Το σίγουρο είναι ότι είναι ανοιχτές προς όλους

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

και ότι έχουμε επηρεαστεί από τις προηγούμενες εκθεσιακές πρακτικές για να φτάσουμε στο σήμερα. Κομβικό σημείο αποτελεί ο λευκός κύβος ως κυρίαρχη επιλογή του αρχιτεκτονικού χώρου, είτε πρόκειται για μια φυσική ή είτε για μια ψηφιακή γκαλερί.



**Εικόνα 2.10:** Μέρος της έκθεσης " Studios 2017 " στον εκθεσιακό χώρο " TAF Theartfoundation , 2018 ,Photo by : Velia Calevi [56]

### 3. Ο Ψηφιακός Πολιτισμός στη Τέχνη

Η τέχνη από την απαρχή της ανθρωπότητας ως και σήμερα έχει διαγράψει μια ιδιαίτερη πορεία με πάρα πολλούς σημαντικούς σταθμούς και έχει παρουσιαστεί μέσα από πληθώρα μορφών παγκοσμίως χάρη στη δυναμική της φύση. Πάντοτε ήταν και συνεχίζει να είναι στο πλευρό του ανθρώπου, λειτουργώντας ως μέσο έκφρασης, επικοινωνίας ή και ως εργαλείο που τον υποστήριζε στη καθημερινότητα του. Ποτέ δεν υπήρξε αποκομμένη από τα κοινωνικά, ιστορικά, πολιτικά και θρησκευτικά δρώμενα της εκάστοτε εποχής, καθώς τόσο τα επηρέαζε όσο και επηρεαζόταν σε μεγάλο βαθμό από αυτά.

Η εξέλιξη της τεχνολογίας, όπως αναφέρθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο οδήγησε στη δημιουργία νέων υλικών, μέσων, μεθόδων αλλά και εργαλείων τα οποία η τέχνη τα αξιοποίησε δεόντως. Η τεχνολογία όμως επηρέασε πολλούς κλάδους κι ένας εξ' αυτών είναι και η πληροφορική.

Στο κεφάλαιο αυτό, θα γίνει μια πρώτη αναφορά στο κλάδο της πληροφορικής. Θα αναλυθεί ετυμολογικά η λέξη “πληροφορική”, θα εξεταστεί πότε εμφανίστηκε ως επιστήμη αλλά και θα παρουσιαστεί συνοπτικά η πορεία από την εμφάνιση του πρώτου υπολογιστή ως και σήμερα. Στη συνέχεια, θα γίνει η παράθεση με τα ονόματα και θα παρουσιαστεί η προσέγγιση των πρώτων καλλιτεχνών που θέλησαν να εντάξουν στο καλλιτεχνικό τους έργο στοιχεία, είτε κυριολεκτικά, είτε θεωρητικά από τον κόσμο της πληροφορικής και να μοιραστούν τα έργα αυτά με το κοινό. Έπειτα θα αναλυθούν κάποιες βασικές έννοιες της πληροφορικής που αξιοποιούνται από τον ψηφιακό πολιτισμό και θα γίνει μια πρώτη γνωριμία με την ψηφιακή αφήγηση και τις μορφές απεικόνισης της. Στο τέλος του κεφαλαίου θα γίνει αναφορά στην περίοδο της πανδημίας του 2020 και στον κομβικό ρόλο που διαδραμάτισε ο ψηφιακός πολιτισμός στη τέχνη και στη δημιουργία εκθέσεων έργων τέχνης. Θα παρουσιαστούν παραδείγματα μουσείων και ιδρυμάτων που πρώτα θέλησαν να παρουσιάσουν τα εκθέματα τους ή και τις μη εμπορικές εκθέσεις μέσα από τη νέα ψηφιακή εκθεσιακή πρακτική.

#### 3.1 Εισαγωγή στη πληροφορική

Σύμφωνα με την Εγκυκλοπαίδεια “Δομή” [4], η λέξη “πληροφορική” (γαλ. Informatique, αγγλ. Information science) είναι η επιστήμη που έχει ως αντικείμενο της τη μελέτη και την ανάπτυξη μεθόδων για την παραγωγή, την συλλογή, την αποθήκευση, την διαχείριση, την οργάνωση, την ανάκτηση, την ερμηνεία, τη χρήση, την επεξεργασία, τη διάδοση και τη μετάδοση πληροφοριών με τη βοήθεια ηλεκτρονικών υπολογιστών. Ως όρος αξιοποιήθηκε πρώτα στη Γερμανία και στη Σοβιετική ένωση και πια έχει διεθνή εμβέλεια και θεωρείται η επιστήμη των υπολογιστών. Η συλλογή και η αξιοποίηση των πληροφοριών έχει ύψιστη σημασία και παίζει καθοριστικό ρόλο στις εξελίξεις στο σύγχρονο γίνεσθαι.

Η Διαδικτυακή βιβλιοθήκη Wikipedia [30], αναφέρει ότι το 1957 ο όρος “informatik” επινοήθηκε από τον Γερμανό επιστήμονα Καρλ Στάινμπουχ (Karl Steinbuch). Προέρχεται από την ένωση των λέξεων “information” και “automatic” και σημαίνει η αυτόματη επιστήμη της επεξεργασίας πληροφοριών.

##### 3.1.1. Η εξέλιξη του υπολογιστή

Ο υπολογιστής διαδραματίζει πλέον σημαντικό ρόλο στις ζωές των ανθρώπων τόσο σε επαγγελματικό όσο και σε προσωπικό επίπεδο. Δεν ήταν πάντα διαθέσιμος στο ευρύ κοινό, καθώς ο πρώτος υπολογιστής που βγήκε στο εμπόριο εμφανίστηκε μόλις το 1951. Ωστόσο, πριν από αυτόν υπήρξε σημαντική πρόοδος στην εξέλιξη των υπολογιστικών μηχανών.

Η ιστορία των υπολογιστών ως υπολογιστικές μηχανές ξεκινάει από τη δημιουργία του “άβακα” γύρω στο 500 π.Χ. ο οποίος ήταν ένα μαθηματικό αριθμητικό σύστημα με χάντρες. Ωστόσο, δεν ήταν η μόνη υπολογιστική μηχανή. Ένα πολύ σημαντικό γεγονός στο κόσμο της τέχνης και της

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

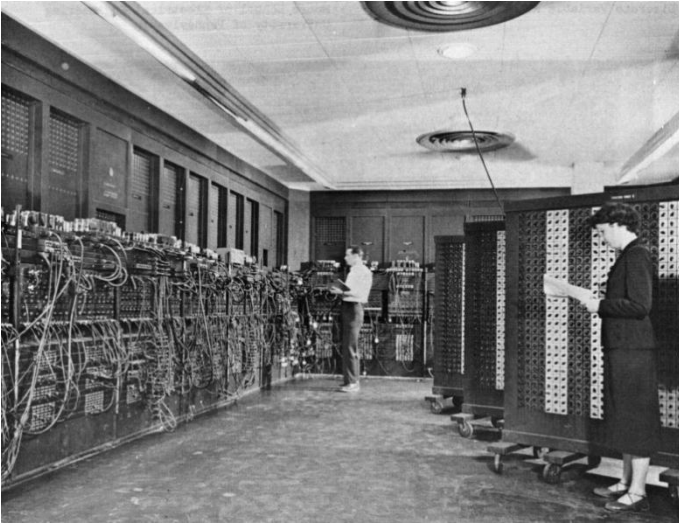
επιστήμης της πληροφορικής ήταν το ναυάγιο των Αντικυθήρων. Όπως αναφέρει το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο [21], ανακαλύφθηκε από τους σφουγγαράδες στη Κάλυμνο γύρω στο 1900 μ.Χ. Στο ναυάγιο βρέθηκαν σπουδαία γλυπτά όπως ο "Εφηβος των Αντικυθήρων", κεραμικά σκεύη, νομίσματα, αγάλματα αλλά και ο περίφημος "Μηχανισμός των Αντικυθήρων" του 87 π.Χ. Μια υπολογιστική μηχανή που παραμένει ως και σήμερα γρίφος, καθώς αρχικά θεωρήθηκε ότι υπολογίζει τα αστέρια ως αστρολάβος ενώ αργότερα θεωρήθηκε ότι μέτραγε το χρόνο και τις φάσεις του φεγγαριού. Αυτή η αναφορά είναι σημαντική στην έρευνα μας, καθώς μέσα από τα ευρήματα του ναυαγίου αποδεικνύεται το διαχρονικό σταυροδρόμι στην συνομιλία της τέχνης και της πληροφορικής.



**Εικόνα 3.1:** Μηχανισμός των Αντικυθήρων, 87 π.Χ. [26]

Την ιστορία των υπολογιστών ότι οι ειδικοί τη χωρίζουν σε τέσσερις γενιές από την στιγμή της εμφάνισης της πρώτης υπολογιστικής μηχανής ως και σήμερα [72]

Η πρώτη γενιά ξεκινά το 1941 μ.Χ. με την κατασκευή του πρώτου υπολογιστή που τον αποκαλούσαν "Z3", από τον Γερμανό καθηγητή Konrad Zuse και στη συνέχεια εμφανίστηκε ο γνωστός σε όλους "ENIAC" (Electronic Numerical Integrator And Calculator) [29]. Οι τότε υπολογιστικές μηχανές διαφέρουν σημαντικά από τους σύγχρονους υπολογιστές, τόσο ως προς τα μηχανικά τους μέρη όσο και στην μορφολογική τους απεικόνιση ως αντικείμενο. Οι υπολογιστικές μηχανές καταλάμβαναν πολύ μεγαλύτερο χώρο σε σύγκριση με τους σημερινούς υπολογιστές. Άλλωστε πια μέρος των ιδιοτήτων του υπολογιστή σήμερα είναι και να έχουν ένα κομψά σχεδιασμένο design. Δηλαδή, το σύγχρονο design περιλαμβάνει την καλλιτεχνική επιμέλεια και ένα σωστό εργονομικά σχεδιασμό στο αντικείμενο του υπολογιστή από ειδικούς επιστήμονες. Οι οποίες μέσα από τις σπουδές τους γνωρίζουν ότι πρέπει να είναι ένας υπολογιστής λειτουργικός αλλά και αισθητικά ευχάριστος και καλαίσθητος. Στις πρώτες γενιές, οι υπολογιστές καταλάμβαναν ολόκληρα δωμάτια όπως διαφαίνεται και στη φωτογραφία και δεν ήταν απλά σε ένα μέρος του δωματίου, ήταν οι πρωταγωνιστές. Μία εντελώς διαφορετική εικόνα από ό,τι έχουμε συνηθίσει σήμερα.



**Εικόνα 3.2:** Απεικόνιση του " Eniac ", το 1941 [29]

Μετά η επόμενη γενιά υπολογιστικών μηχανών είναι περίπου το 1958 όπου σημειώθηκε η τεχνική πρόοδος με τη μετάβαση από τις λυχνίες στα τρανζίστορ. Στη συνέχεια, από τα τρανζίστορ του 1964 έρχεται η τρίτη γενιά υπολογιστών που έχει πια εξελιχθεί τεχνολογικά και ενσωμάτωσε τα ολοκληρωμένα κυκλώματα. Έπειτα, ακολουθεί η τέταρτη γενιά υπολογιστών που είναι κυρίως από το 1971 και μετά, η οποία εισήγαγε τα πιο πρόσφατα τεχνολογικά επιτεύγματα στους υπολογιστές. Αυτή η γενιά υπολογιστών ενσωματώνει σε ελάχιστο χώρο χιλιάδες ηλεκτρονικά στοιχεία, μειώνοντας τον όγκο των δεδομένων και το κόστος, ενώ παράλληλα αυξάνει τις ταχύτητες επεξεργασίας. Επιπλέον, τα γραφικά γίνονται τρομερά ενδιαφέροντα και η δυνατότητα εκτέλεσης πολλαπλών επεξεργασιών βελτιώνεται σημαντικά.



**Εικόνα 3.3:** Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής σήμερα.

Η παράθεση αυτών των στοιχείων είναι σημαντική στην συγκεκριμένη έρευνα, καθώς καταδεικνύει ότι η τέχνη και η πληροφορική δεν ήταν ποτέ αποκομμένες η μία από την άλλη. Είτε επειδή αποτελούσαν και οι δύο μέρος του πολιτισμικού θησαυρού και κομμάτι της καθημερινότητας των διαφόρων πολιτισμών μέσα στους αιώνες, είτε γιατί όπως θα δούμε και στη συνέχεια αποτέλεσαν δύο πολύ ενδιαφέροντα πεδία ερευνών. Ο διάλογος μεταξύ αυτών των πεδίων μπορεί να Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

αποτελέσει το σημείο αναζήτησης και να γίνει ένας ιδιαίτερος γόνιμος διάλογος για τους καλλιτέχνες σε όλο τον κόσμο.

Αξίζει να τονιστεί, ότι η συγκεκριμένη έρευνα δεν έχει ως στόχο να αναδείξει ιστορικά γεγονότα παραθέτοντας επιγραμματικά όλα τα μοντέλα των υπολογιστών μέσα στους αιώνες. Αντιθέτως, αποσκοπεί παραθέτοντας στοχευμένα κάποια από αυτά να αναλύσει τις βαθύτερες ερμηνείες που εμπεριέχουν. Οι οποίες μας οδηγούν τόσο συνειρμικά όσο και πρακτικά στο σημερινό γίνεσθαι και στη σχέση της πληροφορικής με τη τέχνη. Η πληροφορική ως επιστήμη έχει ως βασικό στόχο της να συλλέγει, να επεξεργάζεται και να αξιοποιεί τις πληροφορίες που θέλει ο χρήστης. Ωστόσο, η εξέλιξη της τεχνολογίας και η αλληλεπίδραση της με άλλους κλάδους όπως η τέχνη, της δίνουν ένα νέο χαρακτήρα. Πρόκειται για μια νέα διεπιστημονική ματιά που μας παρουσιάζει καταστάσεις ή εμπειρίες που ήδη γνωρίζουμε, όπως στη προκειμένη περίπτωση η περιήγηση σε μια έκθεση τέχνης, αλλά πλέον να διαδραματίζεται είναι σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, δηλαδή μέσα από ένα νέο πρίσμα.

Η ανακάλυψη του υπολογιστή στη ζωή των ανθρώπων παίζει κομβικό ρόλο. Ο υπολογιστής, ο οποίος ως κομμάτι της τεχνολογίας εξελίχθηκε κι ο ίδιος μέσα στα χρόνια χάρη στις διαφορετικές προσεγγίσεις στην εξέλιξη της τεχνολογίας και στους διαφορετικούς σκοπούς που είχαν οι άνθρωποι. Λειτουργώντας πάντα προς όφελος τους, με δεδομένο ότι έχει τρομερή δυναμική και πληθώρα εργαλείων τα οποία είναι απολύτως απαραίτητα για τη ζωή των ανθρώπων. Οι δρόμοι της τέχνης και της πληροφορικής μέσα στους αιώνες, όπως δείχνει και η έρευνα, συγκλίνουν και ως συνοδοιπόροι δημιουργούν πολύ ενδιαφέροντα πεδία ερευνών. Στις πρόσφατες δεκαετίες, η συνομιλία της τέχνης και της πληροφορικής υπήρξε πόλος έλξης για πολλούς καλλιτέχνες σε όλο το κόσμο που θέλησαν να πειραματιστούν και να “κλείσουν το μάτι” στον θεατή, δημιουργώντας γόνιμους διαλόγους μεταξύ των δύο αυτών πεδίων.

### 3.2 Βασικές έννοιες του ψηφιακού πολιτισμού

Ο ψηφιακός πολιτισμός ως ένας νέος κλάδος συνδυάζει την τεχνολογική εξέλιξη του κλάδου της πληροφορικής με την τέχνη ως επιστήμη. Αποτελείται από πολλά νέα ψηφιακά εργαλεία, δημιουργεί νέες ορολογίες και δίνει μια νέα εκδοχή σε έννοιες που ήδη γνωρίζουμε αλλά πλέον γίνεται υπό το πρίσμα του ψηφιακού σύμπαντος.

Πολλοί καλλιτέχνες ιδιαίτερα στην αρχή πειραματίστηκαν γύρω από τη συνομιλία της τέχνης με την πληροφορική και θέλησαν να αξιοποιήσουν ως μέρος της καλλιτεχνικής τους αφήγησης τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Είτε ως ένα αντικείμενο, είτε αυτούσιο, ως *readymade*. Όπως επισημαίνει ο Godfrey [10], ένα έργο ονομάζεται *readymade* (έτοιμη δημιουργία) όταν ο καλλιτέχνης επιλέγει ένα αντικείμενο που είναι κατασκευασμένο και αναγνωρίζεται από το κοινό με μια συγκεκριμένη χρήση και το παρουσιάζει αυτούσιο ως αντικείμενο, είτε με μια πολύ μικρή επεξεργασία στο κοινό, προσδίδοντας του μια νέα χρήση. Δηλαδή, η χρήση του αλλάζει ως προς το νέο νόημα που του έδωσε ο καλλιτέχνης.

Όπως αναφέρεται ο Foster et. Al. [12], οι πρώτες προσεγγίσεις των καλλιτεχνών στην αναζήτηση μέσω των εργαλείων στο ψηφιακό σύμπαν με σκοπό την έκφραση των προσωπικών τους σκέψεων και προβληματισμών επικεντρώθηκαν κυρίως στο πεδίο της “βιντεοτέχνης” και του “ήχου”. Η λέξη βιντεοτέχνη είναι σύνθετη και αποτελείται από τα συνθετικά “βίντεο” και “τέχνη”. Ουσιαστικά, η λέξη βιντεοτέχνη σημαίνει την απόδοση του μηνύματος που θέλει να δώσει ο καλλιτέχνης με γλώσσα έκφρασης το ψηφιακό μέσο του βίντεο. Ως προς το αισθητικό αποτέλεσμα αλλά και τον τρόπο υπάρχει ποικιλία από απόψεις, οπτικές και έργα. Οι χρόνοι είναι μικροί, είναι λίγων λεπτών γιατί πρέπει το μήνυμα να περάσει άμεσα στον θεατή.

Στη σύγχρονη εποχή, ειδικά μετά τη περίοδο της πανδημίας του 2020, ο ψηφιακός πολιτισμός έχει εισέλθει σε όλους τους τομείς της καθημερινότητας μας και σε όλες τις επιστήμες. Για παράδειγμα, στον ψηφιακό πολιτισμό γίνεται συχνά λόγος σε διάφορα ζητήματα για ψηφιοποίηση κάποιων αντικειμένων ή έργων. Όπως στην περίπτωση της ψηφιοποίησης σε εικόνες πολιτιστικής

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

κληρονομιάς ή σημαντικών αρχαίων γλυπτών κτλ. Όπως αναφέρεται στον διαδικτυακό ιστότοπο Wikipedia [28], ψηφιοποίηση είναι η διαδικασία μετατροπής υλικών στοιχείων όπως εικόνες, αντικείμενα, έγγραφα κτλ. από την αναλογική τους τωρινή μορφή σε ψηφιακή μορφή. Σκοπός είναι να εισαχθούν στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και στο ψηφιακό σύμπαν, ώστε να μπορέσουν να αποθηκευτούν, να επεξεργαστούν και να γίνουν αντικείμενο διαχείρισης από τον χρήστη. Στα πλαίσια της έρευνας αυτής, στο πρακτικό μέρος που αφορά την κατασκευή της ψηφιακής έκθεσης τέχνης η ψηφιοποίηση αποτελεί βασικό στοιχείο της κατασκευής της. Θα γίνει ψηφιοποίηση των γλυπτών από άργιλο που έχουν δημιουργηθεί μέσα από τη χειρωνακτική διαδικασία και όχι μέσα από κάποιο ψηφιακό πρόγραμμα.

### 3.3 Η απαρχή του Ψηφιακού πολιτισμού στη Τέχνη

Η ιδέα της αξιοποίησης του ψηφιακού κόσμου είτε ως προς το περιεχόμενο είτε κυριολεκτικά μέσα από τα ψηφιακά μέσα, δεν γεννήθηκε σε μια μέρα. Το πέρασμα από τα γλυπτά και την αναπαραστατική τέχνη και τις παραδοσιακές απεικονίσεις της τέχνης εν γένει, σε μια νέα οπτική, όπως είναι τα *readymade*, η βιντεοτέχνη, η *performance*. Γενικά, η είσοδος σε μια νέα αντίληψη στο πως προσδιορίζουμε ένα έργο τέχνης και ποια είναι τα όρια ενός έργου τέχνης καθορίστηκε από τον πρωτοπόρο Marcel Duchamp, όπως περιγράφει συχνά ο Δασκαλοθανάσης [3].

Συγκεκριμένα, τον όρο “*readymade*” τον εισάγαγε ο Marcel Duchamp με το πρωτοποριακό έργο του “*Fountain*” (Κρήνη) στο Σαλόν των Ανεξάρτητων Καλλιτεχνών το 1917. Όπως αναφέρει ο Argan [9], από τότε γεννήθηκε μια νέα εποχή στο πως εκλαμβάνουν είτε οπτικά, είτε ως προς το περιεχόμενο το τι είναι τέχνη τόσο οι καλλιτέχνες ως δημιουργοί όσο και οι θεατές. Αν και ο ίδιος ο Marcel Duchamp δεν ασχολήθηκε με το αντικείμενο του ψηφιακού πολιτισμού καλλιτεχνικά, ήταν αυτός που το έργο του υπήρξε το σημείο τομής στην ιστορία της τέχνης. Το οποίο άλλαξε την αντίληψη όλων των δημιουργών και των θεατών για το τι μπορεί να είναι η τέχνη. Δεν είναι μόνο ένας καμβάς, ένα χαρακτηριστικό, μια γκραβούρα ή μια τρισδιάστατη απεικόνιση ενός γλυπτού. Αλλά μπορεί να είναι κι αυτό που αναγνωρίζεται ως ένα καθημερινό αντικείμενο που όμως πια μετονομάζεται σε έργο τέχνης μέσα από μια νέα ματιά, μέσα από ένα καινούργιο δεύτερο ανάγνωσμα. Δηλαδή, η αξιοποίηση ενός αντικειμένου που δεν ανήκε παραδοσιακά στο πεδίο των καλλιτεχνικών μέσων αλλά πια που ο δημιουργός το εντάσσει στην τέχνη.

Οι πρώτοι καλλιτέχνες που θέλησαν να εντάξουν στο καλλιτεχνικό τους έργο στοιχεία από τον κόσμο της πληροφορικής στα έργα τους, τόσο κυριολεκτικά όσο και θεωρητικά και θέλησαν να μοιραστούν τα έργα τους με το κοινό, απέχουν από την έννοια του ψηφιακού πολιτισμού και της τέχνης με την αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων του σήμερα. Αυτό επηρέασε το περιεχόμενο των έργων, τα ψηφιακά εργαλεία και την αντιμετώπισή τους. Είτε είναι από τους πιο ενεργά εμπλεκόμενους όπως οι ίδιοι οι δημιουργοί ή οι χρήστες, είτε από τους έμμεσα εμπλεκόμενους όπως τους θεατές.

Με δεδομένο ότι ο χώρος του ψηφιακού πολιτισμού περιλαμβάνει πολλά εργαλεία, τόσο στο πρακτικό όσο και στο θεωρητικό επίπεδο. Είναι επόμενο ο κάθε εικαστικός ανάλογα με το δικό του ξεχωριστό υπόβαθρο, τα δικά του βιώματα και τις εμπειρίες, να μπορεί να εκφράζει και να μεταδίδει στο κοινό τα δικά του νοήματα μέσω των έργων του με την αξιοποίηση της πληθώρας των ψηφιακών εργαλείων και μέσων, τα οποία εξελίσσονται συνεχώς. Ειδικότερα θα γίνει αναφορά σε πολύ γνωστούς καλλιτέχνες παγκοσμίως για να αποσαφηνιστούν οι διαφορετικές εκφάνσεις της συνομιλίας της τέχνης με τη πληροφορική και πως αυτή η συνομιλία οπτικοποιήθηκε μέσα στα έργα τους.

Όπως αναφέρει ο Foster [12], το 1960, συγκεκριμένα θα εμφανιστεί ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης με τη χρήση της ψηφιακών εργαλείων στη τέχνη μια νέα μορφή τέχνης, η βιντεοτέχνη. Στη συνέχεια ακολουθεί στην παρούσα έρευνα η παράθεση από διάσημους εκπροσώπους του κινήματος αυτού καθώς και σε σημαντικά στοιχεία του καλλιτεχνικού τους έργου με σκοπό να

αναδειχθεί ο τρόπος προσέγγισης τους. Δηλαδή, να κατανοηθεί πως εισέπρατταν και οι ίδιοι ως δημιουργοί αλλά και οι θεατές την έννοια του ψηφιακού πολιτισμού την εποχή τους.

Ο Bill Viola είναι Αμερικάνος καλλιτέχνης, γεννημένος το 1951 και είναι από τους πιο γνωστούς δημιουργούς που αξιοποίησαν τον ψηφιακό πολιτισμό και ενσωμάτωσαν τα στοιχεία του στο καλλιτεχνικό τους έργο. Ο Bill Viola χαρακτηρίζεται ως κορυφαίος καλλιτέχνης στο χώρο της βιντεοτέχνης και η ενασχόληση του με το βίντεο ως μέσο αφήγησης ξεκίνησε στις αρχές του 1970. Τα θέματα στα έργα του έχουν ως κεντρικό θέμα κυρίως τον άνθρωπο, το χρόνο και τη θρησκεία, γιατί τον απασχολεί έντονα η ανθρώπινη φύση και η πνευματική υπόσταση του ανθρώπου. Γνωστά έργα του όπως το βίντεο "Emergency" (2002), "The messenger" (1996) και το "The Greeting" (1995) διαπραγματεύονται ζητήματα όπως είναι η ζωή, η γέννηση και ο θάνατος έχοντας θρησκευτικές αναφορές.

Για παράδειγμα το έργο του "Emergency" (2002) είναι μια ταινία σχεδόν δώδεκα λεπτών, στην οποία αν και χρησιμοποιεί το ψηφιακό εργαλείο του βίντεο ως γλώσσα αφήγησης, παρ' όλα αυτά το έργο αυτό καθ' αυτό ακολουθεί τους κανόνες που θα ακολουθούσε και ένας ζωγραφικός πίνακας. Η σύνθεση στο βίντεο είναι τέτοια ώστε οι πρωταγωνιστές ως μορφές να είναι τοποθετημένοι σαν να είναι σε ένα κάδρο. Οι κινήσεις τους στοχευμένα να είναι τόσο αργές που μοιάζουν με πολλαπλές εικόνες, επιτρέποντας στον θεατή εστιάζει σε λεπτομέρειες του έργου όπως οι εκφράσεις των προσώπων τους, οι μικρές κινήσεις τους και το νόημα που κρύβεται σ' αυτές. Το έργο του περιλαμβάνει αναφορές στο έργο του ζωγράφου Masolino και συγκεκριμένα στο έργο του "Christ in Pity" (1426). Ουσιαστικά, οι θρησκευτικές του αναφορές είναι εμφανείς με χαρακτηριστικό παράδειγμα ότι όταν σηκώνεται ο νεαρός άνδρας στο βίντεο – έργο του συμβολίζει τη γέννηση του Χριστού και όταν απλώνεται στο έδαφος συμβολίζει το θάνατο του Χριστού αντίστοιχα.

Σύμφωνα με τον Hanhardt [16], ένα σημαντικό στοιχείο στο συνολικό έργο του Bill Viola και ιδιαίτερα στο συγκεκριμένο έργο είναι ότι ο ίδιος ο δημιουργός επιλέγει συνειδητά το βίντεο ως μέσο αφήγησης γιατί τον εξυπηρετεί στο σκοπό του. Ο καλλιτέχνης επιδιώκει να δημιουργήσει στον θεατή έντονα το αίσθημα της διαδραστικότητας και η ψηφιακή τέχνη της εποχής του μέσα από τον κόσμο του βίντεο σε αυτό στο μέγιστο. Γιατί, όπως αναλύει ο Δασκαλοθανάσης [20], όσο βλέπει ο θεατής το βίντεο μέσω από τον επιτηδευμένα αργό ρυθμό του στην πλοκή της ιστορίας, επιτυγχάνεται και η δική του ενεργή εμπλοκή. Γιατί, καλείται να παρατηρεί τις ενέργειες των πρωταγωνιστών, να προσέχει τι κοιτούν, να προσπαθεί να κατανοήσει τα υπονοούμενα και τις προθέσεις του δημιουργού. Το βίντεο συνοδεύεται από μουσική που συμβάλλει στην πνευματική εμπάθουση του έργο μέσω της αίσθησης της ακοής. Είναι η αρχή που η τέχνη επιδιώκει να απευθυνθεί στον θεατή μέσα από περισσότερες αισθήσεις και όχι μόνο με την όραση όπως είχε καθιερωθεί μέσω της αναπαραστατικής τέχνης με γλυπτά, ζωγραφικούς καμβάδες ή πίνακες και χαρακτηριστικά στο παρελθόν.





**Εικόνα 3.4:** Αριστερά : Σκηνή από το βίντεο “Emergency” του Bill Viola (2002) και δεξιά : μέρος του έργου του Masolino “Christ in Pity” (1426). [22]

Παρ’ όλο που ο Bill Viola είναι ευρέως γνωστός στο κοινό, υπάρχουν κι άλλοι πολύ σπουδαίοι καλλιτέχνες που συνέδεσαν την τέχνη με τον κόσμο της πληροφορικής, δημιουργώντας τις βάσεις για τον σύγχρονο ψηφιακό πολιτισμό που γνωρίζουμε ως και σήμερα. Αυτοί οι καλλιτέχνες χρησιμοποίησαν τον ήχο, τον χώρο της βιντεοτέχνης, είτε τα τεχνολογικά μέσα της εποχής τους όπως είναι ο υπολογιστής και η τηλεόραση προσδίδοντας στο έργο τους ένα καινούργιο νόημα. Συγκεκριμένα, ο Bill Viola εργάστηκε ως βοηθός του διάσημου εικαστικού δημιουργού Nam June Paik.

Ο Nam June Paik (1932-2006) ήταν Κορεάτης καλλιτέχνης και υπήρξε πρωτοπόρος στη δημιουργία καλλιτεχνικών έργων με την χρήση του ψηφιακών τεχνολογιών της εποχής του. Ο Nam June Paik μπορεί να θεωρηθεί ο πατέρας του ψηφιακού πολιτισμού, προφητεύοντας τη δύναμη των ηλεκτρονικών μέσων με τη δήλωση ότι “Τα μέσα δεν είναι απλά γλυπτική, είναι η τέχνη του χρόνου όπου το μέλλον είναι το τώρα” [33].

Το 1964 μεταναστεύει στην Αμερική και από τότε προσπάθησε να συνδυάσει στο καλλιτεχνικό του έργο το βίντεο, την παραδοσιακή γλυπτική, την εικόνα και την μουσική. Χαρακτηριστικά στοιχεία των έργων του είναι η χρήση του βίντεο στα περισσότερα έργα του και η αξιοποίηση της συσκευής της τηλεόρασης για τη δημιουργία πρωτότυπων εγκαταστάσεων και γλυπτών. Στις καλλιτεχνικές του αναζητήσεις, προσπάθησε να συνδυάσει την πληροφορική με την τέχνη με ένα καινοτόμο τρόπο, αντιλαμβανόμενος το βίντεο ως γλώσσα εικαστικής αφήγησης με ένα ιδιαίτερο τρόπο.

Για παράδειγμα στο έργο του “Tv Buddha” (1974) [67] έχει τοποθετήσει ένα γλυπτό που απεικονίζει τον Βούδα απέναντι από μια συσκευή τηλεόρασης ή οποία προβάλλει στην οθόνη της το βίντεο από την καταγραφή του γλυπτού του Βούδα που βρίσκεται απέναντι της. Δεν πρόκειται απλώς για μια κάμερα που λειτουργεί ως καθρέφτης του έργου, αλλά για την καταγραφή του έργου αυτού που είναι τοποθετημένο απέναντι της μέσα από ένα σύγχρονο ψηφιακό μέσο της εποχής, όπως είναι το βίντεο. Ο σκοπός του Nam June Paik ως δημιουργού στο συγκεκριμένο έργο είναι ότι μέσω του διαλόγου μεταξύ του αγάλματος του Βούδα ως εκπρόσωπο της παραδοσιακής γλυπτικής και του συνεχόμενου τηλεοπτικού πλάνου του αγάλματος αυτού, με τη μορφή του βίντεο, στην οθόνη της τηλεόρασης ως εκπρόσωπο του ψηφιακού σύμπαντος αποσκοπεί να αναδείξει τη σχέση των παραδοσιακών μορφών της απεικόνισης της τέχνης και αξιών γενικότερα στη τέχνη με την είσοδο της σύγχρονης τεχνολογίας και πληροφορικής στη σύγχρονη κουλτούρα της Αμερικής.

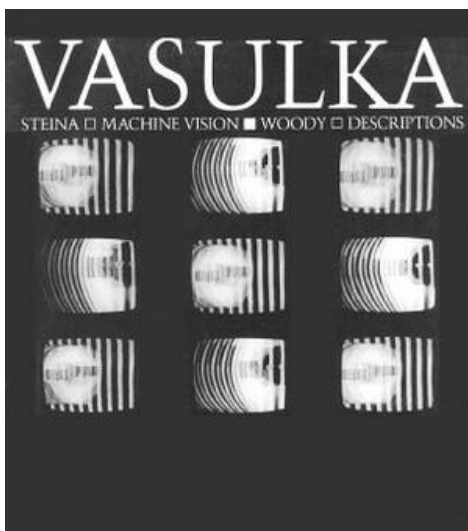


**Εικόνα 3.5:** Το έργο "Tv Buddha" του Nam June Paik (1974) στο Stedelijk Museum [67]

Δύο άλλοι καλλιτέχνες που δραστηριοποιήθηκαν στο χώρο της τέχνης και αξιοποίησαν τα ψηφιακά μέσα με μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα τεχνοτροπία στο καλλιτεχνικό τους έργο ήταν το ζευγάρι Bohuslav "Woody" και Steina Vasulka. Το εικαστικό τους έργο ξεκίνησε και έγινε ευρέως γνωστό τη δεκαετία του 1960 και περιλάμβανε έργα βιντεοτέχνης, ψηφιακές εικόνες, γραφικά υπολογιστών. Ξεχώρισαν από τους άλλους καλλιτέχνες για την αξιοποίηση στα έργα τους του λεγόμενου Digital Video Effects (DVE), δηλαδή τα εφέ σε ψηφιακά βίντεο που κυρίως τότε ήταν περιζήτητα και τα χρησιμοποιούσαν στην τηλεόραση.

Για παράδειγμα στο έργο τους "Machine Vision" (1978-1979) που είναι μια σειρά έργων, προσπαθούν να εξερευνούν τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας στην καταγραφή και αναπαραγωγή της πραγματικότητας μέσω της υπολογιστικής όρασης. Στόχος τους ήταν να διερευνήσουν πως η ανθρώπινη εμπειρία επιτυγχάνεται μέσα από το πρίσμα της τεχνολογίας, φέρνοντας στο φως διαφορές και ομοιότητες μεταξύ ανθρώπινης αλλά και μηχανικής όρασης. Παράλληλα σε ένα δεύτερο ανάγνωσμα, προσπάθησαν να δουν οι θεατές πως η τεχνολογία επηρεάζει την ανθρώπινη αντίληψη και παράλληλα κατά πόσο την παρουσιάζει σε όλη της την έκταση ή σε τι βαθμό τη περιορίζει ως προς το αποτέλεσμα που εκλαμβάνει ο θεατής. Ουσιαστικά και στο συγκεκριμένο έργο τους αλλά και συνολικό στην καλλιτεχνική τους δουλειά δημιουργούν έργα που διαπραγματεύονται το όριο μεταξύ αναλογικής αλλά και ψηφιακής τεχνολογίας με σκοπό τη δημιουργία έργων εικόνας και ήχου, όπως αναγράφει ο Amy Budd στο κείμενο της έκθεσης του έργου [42].

Τα έργα τους είναι σημαντικά γιατί έχουν πολλαπλά αναγνώσματα, διότι δεν παρέχουν μόνο την εικαστική εμπειρία στον θεατή μέσα από τη θέαση των έργων τους, αλλά του προσφέρουν και τροφή για σκέψη. Στόχος τους είναι ο θεατής να προβληματίζεται μέσα από τις ερμηνείες των έργων τους για τα όρια μεταξύ ψηφιακής τέχνης και τεχνολογίας, όρασης αλλά και αντίληψης της πραγματικότητας.



**Εικόνα 3.6:** Το εξώφυλλο από το έργο Machine Vision των Bohuslav "Woody" και της Steina Vasulka το 1978-79 [39]

Εν κατακλείδι, η αναφορά στους καλλιτέχνες αυτούς είναι κομβικής σημασίας στη παρούσα έρευνα γιατί αναδεικνύουν τις απαρχές της συνομιλίας μεταξύ της παραδοσιακής τέχνης (όπως τη γνωρίζαμε) και του νέου ψηφιακού σύμπαντος, όπως το εκλάμβαναν τότε. Χωρίς να παραμένουν οι καλλιτέχνες σε ένα προσωπικό πειραματισμό στο εργαστήριό τους αλλά δημιουργώντας έργα που εκτέθηκαν στο κοινό και χαρακτηρίστηκαν ως επιτυχημένα και πρωτοπόρα καλλιτεχνικά έργα. Έτσι ώστε, να γίνει στη κοινωνία συνειδητά η κατανόηση στο πως έγινε το πέρασμα από τη δεδομένη και πάγια αντίληψη τόσων αιώνων στο τι αποκαλείται παραδοσιακά η τέχνη, σε μια νέα αντίληψη και ως προς τη θέαση και ως προς την δημιουργία αλλά και ως προς την κατανόηση των έργων τέχνης. Τα ψηφιακά μέσα και εργαλεία που ως πρότινος αποτελούσαν μέρος των τηλεοπτικών προγραμμάτων για χάρη του εμπλουτισμού του τηλεοπτικού θεάματος προς τέρψη των θεατών από την δεκαετία του 1960 αποτελούν πόλο έλξης για την εικαστική κοινότητα. Εικαστικοί όπως ο Bill Viola, ο Nan June Paik και το ζεύγος Bohuslav "Woody" και Steina Vasulka και πολλοί άλλοι βλέπουν το ψηφιακό σύμπαν ως έναν χώρο έρευνας και αναζήτησης νέων εργαλείων και μέσω έκφρασης και γι' αυτό αποσκοπούν να τα εντάξουν στο καλλιτεχνικό τους έργο. Αυτοί οι καλλιτέχνες και η νοοτροπία της εποχής τους είναι ένα σημαντικό δείγμα στο τι αποτέλεσε το πρόσφορο έδαφος για να έχουμε σήμερα, ως κοινωνικό σύνολο, την αντίληψη σε ένα γενικότερο πλαίσιο τι σημαίνει τέχνη και πως μπορεί να συνομιλήσει με άλλους κλάδους, όπως η πληροφορική, δημιουργώντας το πλαίσιο μέσα από αυτόν τον διάλογο αλλά και το πιο σημαντικό που είναι πως φτάσαμε στο σήμερα σ' αυτό που αποκαλούμαι σύγχρονο ψηφιακό πολιτισμό.

### 3.4 Ψηφιακή αφήγηση και περιεχόμενο ενός έργου

Η ψηφιακή αφήγηση κυριαρχεί στην εποχή μας, αποτελώντας μέρος της καθημερινότητας μας σε διάφορες δραστηριότητες μας όπως είναι η ενημέρωση, οι διάφορες μορφές διασκέδασης κτλ. με την τέχνη να μην αποτελεί εξαίρεση. Παίζει καθοριστικό ρόλο στην κατανόηση αλλά και στην ανάδειξη των έργων τέχνης. Ακολουθεί τους ίδιους βασικούς κανόνες όπως οι παραδοσιακές μορφές τέχνης (γλυπτική, ζωγραφική, χαρακτική και αρχιτεκτονική), ενώ αξιοποιεί τη πολυμορφία που έχουν τα νέα μέσα και εργαλεία για να μεταφέρει το μήνυμα ή την ιστορία που επιθυμεί να πει ο δημιουργός. Η εξέλιξη της τεχνολογίας δεν αποτελεί εμπόδιο αλλά αντίθετα συμβάλει στην δημιουργία νέων μέσων και εργαλείων που προσφέρουν στον θεατή μια πιο πλούσια και ενδιαφέρουσα εμπειρία στον κόσμο της τέχνης.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

Στην σημερινή εποχή, υπάρχει πληθώρα ψηφιακών μέσων αφήγησης που οι καλλιτέχνες αξιοποιούν ως πεδίο ερευνών για την έρευνα τους και την δημιουργία των έργων τους. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ένας από τα πιο διαδεδομένα μέσα ψηφιακής αφήγησης είναι το βίντεο και οι ταινίες. Όπου μπορεί ο δημιουργός να επεξεργαστεί εικόνες και ήχους και να τα εμπλουτίσει και αν θέλει με τη χρήση εφέ με σκοπό να περάσει το μήνυμα που θέλει στο κοινό. Με την ειδοποιό διαφορά, ότι οι χρόνοι σε ένα βίντεο επιβάλλεται να μην είναι μεγάλοι. Ένα άτυπος κανόνας είναι ότι δεν πρέπει η χρονική διάρκεια του βίντεο να ξεπερνάει τα δέκα με δώδεκα λεπτά. Διότι, ο χρόνος που απαιτείται για την παρουσίαση και ερμηνεία ενός έργου διαφέρει από το πραγματικό χρόνο που μπορεί να περάσει κάποιος σε ένα φυσικό περιβάλλον μπροστά από κάποιο δισδιάστατο ή τρισδιάστατο έργο. Το μήνυμα που πρέπει να περάσει ο δημιουργός σε ένα βίντεο αλλά και να το δει και να το κατανοήσει ο θεατής πρέπει να είναι άμεσο και κατανοητό σε πολύ πιο σύντομο χρονικό διάστημα. Αυτό το στοιχείο θα αξιοποιηθεί στην συνέχεια στην έρευνα αυτή στη δημιουργία της ψηφιακής έκθεσης τέχνης "The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα" της μέσα από το ψηφιακό εργαλείο της εικονικής πραγματικότητας.

Επίσης, υπάρχουν πλέον διαδραστικές ιστορίες, εφαρμογές και παιχνίδια που δίνουν στον χρήστη ενεργό ρόλο, δημιουργώντας το αίσθημα της αλληλεπίδρασης του με την ιστορία του δημιουργού όπως το να λύνει γρίφους. Η εμφάνιση των ψηφιακών βιβλίων στο χώρο του διαδικτύου και ειδικότερα η εμφάνιση εικονογραφημένων ψηφιακών βιβλίων που συνοδεύονται και ήχοι παράλληλα με το διάβασμα στον χρήστη που του προσφέρουν μια ευχάριστη εμπειρία και εμπλουτίζουν περαιτέρω την ιστορία του βιβλίου.

Τέλος, υπάρχουν δύο νέοι τρόποι ψηφιακής αφήγησης που έχουν τρομερό ενδιαφέρον και συγκεκριμένα είναι η εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality, VR) και η επαυξημένη πραγματικότητα (Augmented Reality, AR). Στη πρώτη, ο χρήστης καλείται να εισέλθει στο ψηφιακό περιβάλλον που μπορεί να είναι δημιούργημα του ίδιου με αρχές και αξίες ενός φυσικού περιβάλλοντος και στη δεύτερη είναι ο φυσικός – πραγματικός κόσμος εμπλουτισμένος με ψηφιακά στοιχεία δίνοντας στον χρήστη μια νέα εμπειρία και θέαση των πραγμάτων που ήδη γνωρίζει. Η παρούσα έρευνα θα δημιουργήσει μια εικονική περιήγηση στην ψηφιακή έκθεση "The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα" και θα αναδείξει τη ψηφιακή αυτή αφήγηση ως μέσο δημιουργίας αλλά και βίωσης μιας έκθεσης τέχνης. Είναι σαφές, ότι η πολυμορφία των μέσων στη ψηφιακή αφήγηση αποτελεί σημαντικό πλεονέκτημα και πόλο έλξης των καλλιτεχνών.

Η είσοδος της ψηφιακής αφήγησης ως μέσο έκφρασης στις τάξεις των καλλιτεχνών σίγουρα εγείρει πολλά ερωτήματα και αποτελεί τροφή προς σκέψη για την αξιοποίηση της ως εργαλείο αφήγησης για τα έργα τους αλλά σίγουρα έχει πολλά πλεονεκτήματα. Εν αντιθέσει με τις παραδοσιακές αφηγήσεις που ο καλλιτέχνης δημιουργούσε μέσα από τα έργα του, κυρίως γλυπτά και ζωγραφικούς πίνακες ή καμβάδες, η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει μια νέα διάσταση στην κλασική μονόπλευρη εμπλοκή του χρήστη με το έργο τέχνης. Μέσα από τη ψηφιακή αφήγηση, ο θεατής δεν είναι πια παθητικός δέκτης αλλά μπορεί να συμμετέχει ενεργά με το έργο και να υπάρχει η αίσθηση της αλληλεπίδρασης μαζί του. Επίσης, βοηθάει στην διάδοση και στην πρόσβαση στο έργο σε θεατές από διαφορετικά μέρη του κόσμου. Φυσικά αυτό εγείρει κινδύνους για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων του δημιουργού. Η νομική επιστήμη δεν καλείται απλά να ακολουθεί κατά πόδας την τεχνολογία αλλά να παραμένει συνεχώς ενημερωμένη με τις εξελίξεις και να προσαρμόζει το νομικό πλαίσιο, θεσμοθετώντας καινούργιους νόμους.

### **3.5 Τέχνη και Ψηφιακός Πολιτισμός στη περίοδο της καραντίνας**

Η τέχνη αν και ξεχωρίζει για την δυναμική της φύση, το ελεύθερο πνεύμα της και τις πάρα πολλές μορφές και προσεγγίσεις της μέσα στους αιώνες (κάποιες από τις οποίες αναφέρθηκαν στο δεύτερο κεφάλαιο της παρούσας έρευνας) πάντα διατηρεί τον ακέραιο χαρακτήρα της. Οι όποιες νέες αλλαγές εμφανίζονται να τη φλερτάρουν προκαλούν μια συστολή της καλλιτεχνικής κοινότητας προς αυτές. Δεν παρατηρείται μόνο το γεγονός ότι οι κριτικοί τέχνης και το κοινό είναι επιφυλακτικοί

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

προς κάθε τι καινούργιο αλλά ότι και οι ίδιοι οι καλλιτέχνες έχουν ενδιασμούς για οτιδήποτε μπορεί να θεωρηθεί ρηξικέλευθο και να ταράξει τα νερά στο πως η τέχνη εκφράζεται αλλά και πως γίνεται αντιληπτή και συναισθηματικά αλλά και πρακτικά στους ίδιους πρωτίστως.

Η πιθανότητα να δημιουργήσει ένας καλλιτέχνης μια ψηφιακή έκθεση τέχνης και να μπορέσει να δώσει στον θεατή μέσα από την εικονική περιήγηση της μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία πριν από κάποια χρόνια θεωρούνταν κάτι ξένο έως και ανούσιο από την νοοτροπία της εικαστικής κοινότητας που είχε αρκεστεί σε ψηφιακές αφηγηματικές προσεγγίσεις όπως το βίντεο και η ηχητικές εγκαταστάσεις. Όμως η πανδημία του Covid-19 που εμφανίστηκε στη Κίνα τον Δεκέμβριο του 2019 έφερε τα πάνω κάτω στη καθημερινότητα της ανθρωπότητας παγκοσμίως σε όλα τα επίπεδα γιατί ανέτρεψε συνήθειες, άλλαξε τα δεδομένα και μας έφερε στο προσκήνιο μια νέα πραγματικότητα που μόνο οι εμπορικές ταινίες του κινηματογράφου μπορούσαν να φανταστούν.

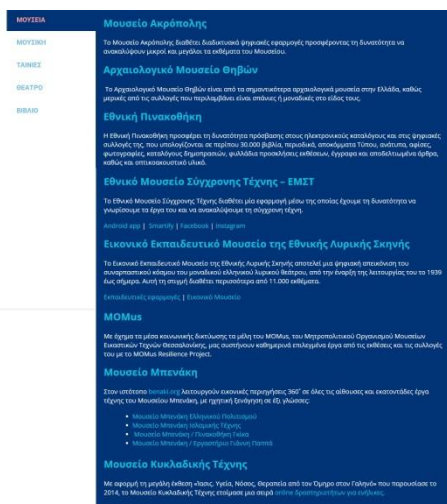
Η Πανδημία Covid-19 προκλήθηκε από τον Κορονοϊό SARS-CoV-2, ο οποίος εξαπλώθηκε στην Ελλάδα από τις 26 Φεβρουαρίου 2020 και έπειτα [27]. Το πρώτο κρούσμα εμφανίστηκε στη Θεσσαλονίκη και οι ισορροπίες άρχισαν δραστικά να αλλάζουν. Τον Μάρτιο λόγω της ραγδαίας αύξησης των κρουσμάτων αποφασίστηκε από τη κυβέρνηση να κλείσουν όλες οι εκπαιδευτικές δομές, οι χώροι λατρείας και τα εμπορικά καταστήματα σε όλη την επικράτεια αφήνοντας τη περιορισμένη πρόσβαση στο κοινό μόνο στα καταστήματα με είδη πρώτης ανάγκης. Φυσικά, δεν αποτελούσαν εξαίρεση οι εκπαιδευτικές δομές που αφορούσαν τη τέχνη, οι καλλιτεχνικές εκδηλώσεις, τα μουσεία αλλά και οι γκαλερί που συγκεκριμένα αποφασίστηκε να ανασταλεί η λειτουργία τους με τη παρουσία τόσο του κοινού σε αυτές αλλά και εν γένει της καλλιτεχνικής κοινότητας. Ήταν απολύτως φυσικό ο πολιτισμός να μην μείνει ανεπηρέαστος από το παγκόσμιο αυτό σοκ. Η τέχνη όμως μέσα σε ένα τόσο δραματικό παρών που έδειχνε να ξεπροβάλλει ένα ζοφερό μέλλον έπρεπε να δώσει πολλές ανάσες και λύσεις για να μπορέσει να δώσει ελπίδα και δύναμη στους ανθρώπους.

Οι άνθρωποι απευθύνθηκαν αμέσως στον κόσμο της τέχνης ως μια λύση διαφυγής από όλα αυτά και συγκεκριμένα στράφηκαν προς το κινηματογράφο, αλλά δεν παρέμειναν εκεί. Η κυβέρνηση αφούγκράστηκε την ανάγκη του κόσμου να μπορεί η τέχνη να είναι η διέξοδος του σε όλη αυτή τη ζοφερή πραγματικότητα και δημιούργησε μια επίσημη ιστοσελίδα που εμπειρείχε δράσεις πολιτισμού και αφορούσε μουσεία, μουσικές και θεατρικές παραστάσεις, ταινίες και βιβλία. Ο σύνδεσμος για την ιστοσελίδα είναι <https://covid19.gov.gr/draseis-politismou/> και είναι ενεργός ως και σήμερα [21].



**Εικόνα 3.7:** Η επίσημη ιστοσελίδα της κυβέρνησης της Ελλάδας με δράσεις που αφορούν τον πολιτισμό την περίοδο της πανδημίας. [25]

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



Εικόνα 3.8: Οι δράσεις των μουσείων στην Ελλάδα την περίοδο της πανδημίας [25]

Παράλληλα και οι ίδιοι οι καλλιτέχνες δεν μπορούσαν να αρκестούν απλά στη παραγωγή έργων, ήθελαν και να μπορούν να επικοινωνήσουν με το κοινό, να μοιραστούν τις σκέψεις τους και τα συναισθήματά τους. Η ανάγκη για δημιουργία είναι έμφυτη στο καλλιτέχνη, όμως η ανάγκη της επικοινωνίας του έργου του με το κοινό είναι η ξεκάθαρη επιλογή του και τότε ήρθε η στιγμή που έπρεπε αυτό να βρει τρόπο να γίνει πράξη. Ο ψηφιακός πολιτισμός υπήρξε ο δίαυλος επικοινωνίας του καλλιτεχνικού έργου του δημιουργού με το κοινό και το αντίστροφο. Όχι μόνο για την μετάδοση των μεμονωμένων των έργων των καλλιτεχνών στο κοινό μέσα από το ανέβασμα φωτογραφιών ή βίντεο στο διαδίκτυο αλλά και για την δημιουργία των πρώτων ψηφιακών εκθέσεων που ήρθαν ως ο “από μηχανής θεός” να δώσουν λύσεις και να παρουσιάσουν τις εκθέσεις αρχικά που ήταν προγραμματισμένες να γίνουν στις φυσικές γκαλερί και δεν θα είχαν εμπορικό χαρακτήρα.

### 3.5.1 Οι εκθέσεις του Ιδρύματος Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη μέσα από το εργαλείο της εικονικής πραγματικότητας

Συγκεκριμένα, το Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη [44], προκήρυξε εικαστικό διαγωνισμό με τίτλο «GRE-Taste: Η γεύση της Ελλάδας». Ο εικαστικός αυτός διαγωνισμός υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της δράσης Ερευνών - Δημιουργώ - Καινοτομώ και συγχρηματοδοτήθηκε από το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ) της Ευρωπαϊκής Ένωσης και μαζί με εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία (ΕΠΑνΕΚ). Στη προκήρυξη έγινε κάλεσμα σε καλλιτέχνες από όλη την Ελλάδα πριν τη περίοδο της καραντίνας για να στείλουν τις προτάσεις τους για να συμμετέχουν αν εγκριθεί από την επιτροπή το έργο τους στην έκθεση με τίτλο «GRE-Taste: Η γεύση της Ελλάδας» στο φυσικό χώρο του ιδρύματος. Όμως η πανδημία άλλαξε τα δεδομένα και έτσι το Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη ήταν από τα πρώτα στην Ελλάδα που αποφάσισε δυναμικά να παρουσιάσει τα έργα αυτά στο κοινό μέσα από μια ψηφιακή έκθεση. Η έκθεση όπως αναγραφόταν στην επίσημη ιστοσελίδα του ιδρύματος θα διαρκούσε από τις 20 Μαρτίου του 2020 ως και τις 20 Μαΐου του 2021 και λόγω των ιδιαίτερων συνθηκών δεν θα γινόταν διά ζώσης όπως είχε προγραμματιστεί αλλά θα ήταν ψηφιακή η έκθεση και θα διαρκούσε έναν χρόνο.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

Στη συγκεκριμένη έκθεση όπου συμμετείχε η συγγραφέας της παρούσας έρευνας, ο θεατής έμπαινε από τον σύνδεσμο που έβρισκε στην επίσημη ιστοσελίδα του ιδρύματος και μπορούσε να περιηγηθεί πολύ εύκολα στον εικονικό χώρο του ψηφιακού αυτού οικοδομήματος και να δει τα έργα των καλλιτεχνών. Όταν επέλεγε να δει ένα έργο, κάνει κλικ πάνω στην εικόνα του έργου που ήθελε να δει και ζούμαρε με το ποντίκι του για να το δει σε κοντινό πλάνο στην οθόνη του. Με αυτόν τον τρόπο έβλεπε το έργο, τις λεπτομέρειες που τον ενδιέφεραν αλλά και τα στοιχεία που το συνόδευαν. Δηλαδή, τα στοιχεία του ιδρύματος, του καλλιτέχνη αλλά και τον τίτλο του έργου. Συγκεκριμένα, στην οθόνη του έβλεπε στο κέντρο το έργο του καλλιτέχνη περικλειστο σε ένα γκρι ψηφιακό πλαίσιο που αντανάκλασε την αίσθηση της κορνίζας (όπως θα το βλέπαμε σε μια φυσική γκαλερί), αριστερά σε ένα λευκό πλαίσιο ήταν γραμμένο το όνομα του ιδρύματος Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη και δεξιά από το έργο υπήρχε ένα λευκό πλαίσιο που είχε τα στοιχεία του έργου, δηλαδή το ονοματεπώνυμο του δημιουργού αλλά και τον τίτλο του έργου.

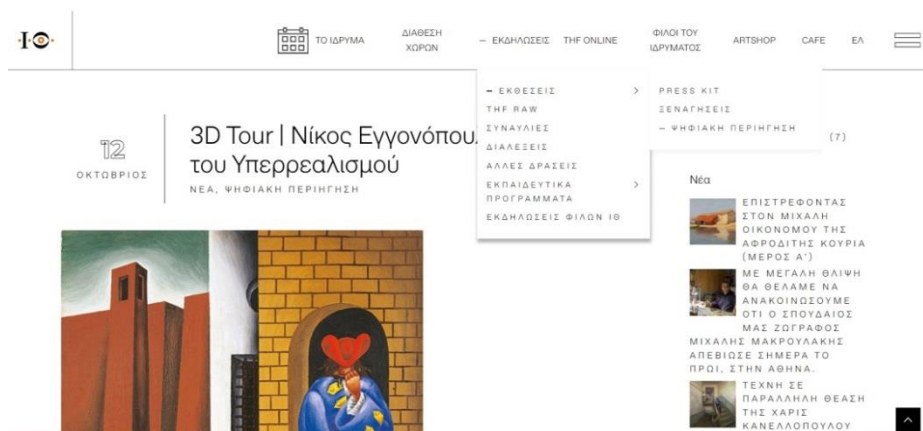
Η φωτογραφία που ακολουθεί είναι από το προσωπικό αρχείο και αναπαριστά την εικόνα που έβλεπε ο χρήστης όταν επέλεγε μέσα στη ψηφιακή περιήγηση να πατήσει πάνω στην εικόνα για να δει το έργο με τίτλο “Παραδοσιακή γωνιά”.



**Εικόνα 3.9:** Αικατερίνη Διαμαντή, Παραδοσιακή γωνιά, υδατοδιαλυτές ξυλομπογιές 50 x 70 cm , 2020 , Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη © Αικατερίνη Διαμαντή

Αυτή τη εκθεσιακή πρακτική το Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη την έχει διατηρήσει ως και σήμερα και μάλιστα την έχει καθιερώσει ως επιλογή στο βασικό του μενού για τους χρήστες. Επίσης, την έχει εμπλουτίσει κι άλλο ποιοτικά ως μια αρχιτεκτονική ψηφιακή κατασκευή αλλά και ως προς την αισθητική της προσέγγιση για να δίνει ακόμα πιο έντονη την αίσθηση της νοητής επίσκεψης του θεατή στο χώρο του ιδρύματος.

Συγκεκριμένα, ο χρήστης μπορεί να επισκεφτεί την επίσημη ιστοσελίδα του ιδρύματος <https://thf.gr/el/> [44] και να μεταβεί εύκολα και άμεσα στη ψηφιακή έκθεση <https://thf.gr/el/kategoria/psifiaki-periigisi/> [45] που επιθυμεί. Αρκεί όταν πλοηγείται στο μενού της ιστοσελίδας να πατήσει πάνω στην κατηγορία “Εκδηλώσεις”, μετά στην επιλογή της λέξης “Εκθέσεις” και να του εμφανιστεί η κατηγορία “Ψηφιακές εκθέσεις” για να μπορεί να δει όχι μία αλλά αρκετές ψηφιακές εκθέσεις πατώντας απλά έναν σύνδεσμο που θα τον οδηγήσει στη εικονική περιήγηση της έκθεσης που διάλεξε χωρίς να υπάρχει κάποιο χρηματικό αντίτιμο.



**Εικόνα 3.10:** Απεικόνιση του μενού της επίσημης ιστοσελίδας του Ιδρύματος Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη [44]

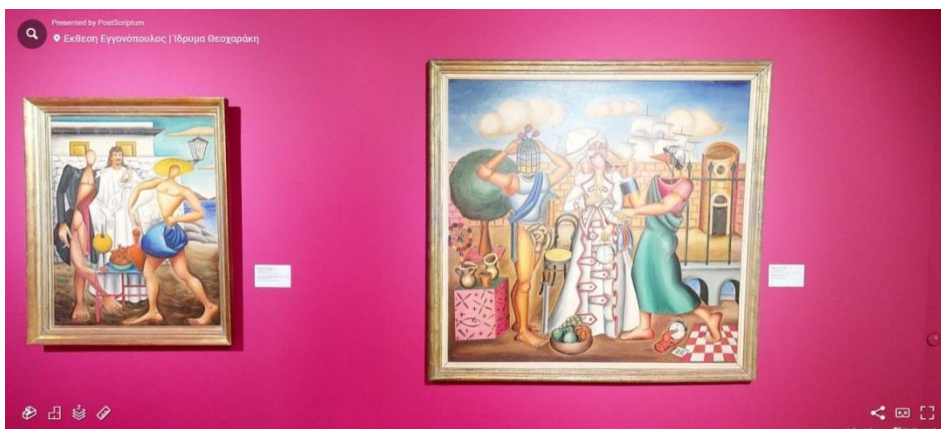
Εν κατακλείδι, το πολύ ενδιαφέρον στοιχείο είναι ότι δεν παρέμεινε η προσέγγιση του ιδρύματος μόνο στην ύπαρξη της ψηφιακής έκθεσης ως μία προσιτή επιλογή του χρήστη να βιώσει μια ψηφιακή έκθεση τέχνης της αρεσκείας του αλλά το ίδιο το ίδρυμα στηρίζει την εκθεσιακή αυτή πρακτική και την εξελίσσει και ως κατασκευή αλλά και ως αισθητηριακή εμπειρία βίωσης μιας έκθεσης τέχνης. Ο τρόπος που έχει αποδοθεί ο ψηφιακός χώρος της έκθεσης ως κατασκευή δίνει στον θεατή την αίσθηση ότι είναι στο ίδιο το ίδρυμα και βιώνει με έναν τρόπο την έκθεση από κοντά. Συγκεκριμένα μπορεί ο χρήστης να επισκεφτεί τη ψηφιακή έκθεση του καλλιτέχνη Νίκου Εγγονόπουλου με τίτλο “Ο Ορφέας του Υπερρεαλισμού” [38] και να δει ότι η απόκλιση από τη φυσική του παρουσία στο χώρο του ιδρύματος Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη είναι πραγματικά πολύ μικρή.



**Εικόνα 3.11:** Απεικόνιση της ψηφιακής έκθεσης του Νίκου Εγγονόπουλου με τίτλο “Ο Ορφέας του Υπερρεαλισμού” στο ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη , 2023 [38]

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα”.





**Εικόνα 3.12:** Έργα του Νίκου Εγγονόπουλου από την ψηφιακή έκθεση τέχνης με τίτλο “Ο Ορφέας του Υπερρεαλισμού” στο ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη , 2023 [38]

### 3.5.2 Εικονικές περιηγήσεις στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο , ένας νέος ψηφιακός δρόμος στη Τέχνη

Ένας ακόμα χώρος πολιτισμού που αποφάσισε να εισέλθει στη νέα ψηφιακή πραγματικότητα είναι και το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο της Αθήνας.

Συγκεκριμένα, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο στην Αθήνα [61] ως κοιτίδα του πολιτισμού δεν περιέχει μόνο μια λαμπρή συλλογή και πληθώρα εξαιρετικών ελληνικών έργων και όχι μόνο, όπως η Αιγυπτιακή συλλογή που ξεχωρίζει για τα σπουδαία εκθέματα της, αλλά στηρίζει κι αυτό ενεργά την νέα προσέγγιση στην έκθεση των έργων τέχνης μέσω των εργαλείων του ψηφιακού πολιτισμού που εμφανίστηκαν και αναδείχθηκαν τη περίοδο της καραντίνας και πια προτείνεται ως μία νέα εκθεσιακή πρακτική του σήμερα στον χώρο της τέχνης και του πολιτισμού.

Το σημαντικό στοιχείο που αξίζει να αναφερθεί στη παρούσα έρευνα είναι ότι μπορεί να μην είναι ακόμα ευρέως διαδεδομένη η εκθεσιακή πρακτική της ψηφιακής περιήγησης σε μια καλλιτεχνική έκθεση όμως δεν αποφασίζουν μόνο τόσο σημαντικά ιδρύματα της χώρας μας να τολμήσουν να μπουν δυναμικά στο χώρο του ψηφιακού πολιτισμού και να αναδείξουν τα έργα τέχνης μέσα από ψηφιακές πλατφόρμες αξιοποιώντας ψηφιακά εργαλεία και μέσα της εποχής τους. Αλλά την ίδια εκθεσιακή πρακτική ακολουθούν και πολύ σπουδαίοι πολιτισμικοί οργανισμοί του ελληνικού κράτους. Όπως το μεγαλύτερο αρχαιολογικό μουσείο της χώρας μας, ένα από τα πιο γνωστά στο εξωτερικό διαχρονικά και που μάλιστα είναι και το μουσείο με τα περισσότερα εκθέματα στη χώρα μας αλλά και παρουσιάζει πολύ μεγάλο αριθμό επισκεψιμότητας κάθε χρόνο.

Με βάση τα στοιχεία της Ελστάτ [66], στην οθόνη εργασίας που ακολουθεί, παρουσιάζεται ως χαρακτηριστικό παράδειγμα ο αριθμός επισκεψιμότητας στους αρχαιολογικούς χώρους - μουσεία της Ελλάδος τον Ιανουάριο του 2023 και τον Ιανουάριο του 2024 με το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο που είναι επί της Πατησίων να καταλαμβάνει για άλλη μια φορά τη δεύτερη θέση.

**ΠΙΝΑΚΑΣ 1: ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ ΜΟΥΣΕΙΩΝ ΚΑΙ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΩΝ ΧΩΡΩΝ – ΕΙΣΠΡΑΞΕΙΣ  
(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2023 ΚΑΙ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2024)**

<b>I. ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΠΙΣΚΕΠΤΩΝ</b>			
Μουσεία - Αρχαιολογικοί Χώροι	2023	2024	Μεταβολή 2024/2023
<b>Γενικό σύνολο επισκεπτών (A+B)</b>	<b>458.543</b>	<b>513.595</b>	<b>12,0%</b>
<b>A. Μουσεία (Γ+Ε)</b>	<b>208.707</b>	<b>207.893</b>	<b>-0,4%</b>
Μουσείο Ακρόπολης	65.832	71.640	8,8%
Εθνικό Αρχαιολογικό	22.201	29.208	31,6%
Αρχαία Ολυμπία	794	1.008	27,0%
Παλάτι Ιπποτών (Ρόδου)	2.078	2.737	31,7%
Ηρακλείου (Κρήτης)	4.781	4.460	-6,7%
Λευκού Πύργου	14.988	11.732	-21,7%
Δελφών	6.826	7.064	3,5%
Λοιπών μουσείων	91.207	80.044	-12,2%
<b>B. Αρχαιολογικοί χώροι (Δ+Ζ)</b>	<b>249.836</b>	<b>305.702</b>	<b>22,4%</b>
Επιδάουρο <sup>(1)</sup>	8.276	10.726	29,6%
Ακροπόλεως Μυκηνών και Θησαυρού Ατρέα	9.590	12.043	25,6%
Ακροπόλεως Αθηνών	105.106	142.709	35,8%
Σουσίου	14.632	14.837	1,4%
Ακροπόλεως Λίνδου	556	724	30,2%
Βασιλικό Τάφος Βεργίνας	6.634	7.888	18,9%
Αρχαία Ολυμπία	5.602	4.793	-14,4%
Κνωσού (Κρήτης)	5.157	4.974	-3,5%
Φαιστού (Κρήτης)	629	614	-2,4%
Αρχαία Κορίνθου <sup>(1)</sup>	4.591	6.356	38,4%
Μυστρά <sup>(2)</sup>	2.928	2.885	-1,5%
Δελφών	13.192	16.320	23,7%
Λοιπών αρχαιολογικών χώρων	72.943	80.833	10,8%
<b>II. ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΠΙΣΚΕΠΤΩΝ ΜΕ ΕΙΣΤΗΡΙΟ</b>			
	2023	2024	Μεταβολή 2024/2023
<b>Σύνολο Επισκεπτών Με Εισιτήριο (Γ+Δ)</b>	<b>294.619</b>	<b>315.104</b>	<b>7,0%</b>
Γ. Μουσεία	115.537	117.039	1,3%
Δ. Αρχαιολογικοί χώροι	179.082	198.065	10,6%
<b>III. ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΠΙΣΚΕΠΤΩΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗΣ ΕΙΣΟΔΟΥ</b>			
	2023	2024	Μεταβολή 2024/2023
<b>Σύνολο Επισκεπτών Ελεύθερης Εισόδου (E+Z)</b>	<b>163.924</b>	<b>198.491</b>	<b>21,1%</b>
E. Μουσεία	93.170	90.854	-2,5%
Z. Αρχαιολογικοί χώροι	70.754	107.637	52,1%
<b>IV. ΕΙΣΠΡΑΞΕΙΣ (σε ευρώ)</b>			
	2023	2024	Μεταβολή 2024/2023
<b>Σύνολο Εισπράξεων (H+Θ)</b>	<b>2.257.189</b>	<b>2.503.393</b>	<b>10,9%</b>
H. Μουσεία	764.253	798.268	4,5%
Θ. Αρχαιολογικοί χώροι	1.492.936	1.705.125	14,2%

**Εικόνα 3.13:** Ο αριθμός επισκεψιμότητας στα μουσεία της χώρας μας τον Ιανουάριο του 2023 και τον Ιανουάριο του 2024. Πηγή : Ελστατ [66]

Το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο μετέφερε στο ψηφιακό κόσμο πάρα πολλά εκθέματα του και πολλές από τις συλλογές του και η πρόσβαση στο κοινό να είναι εντελώς δωρεάν. Συγκεκριμένα, μπορεί κάποιος να επισκεφτεί την επίσημη ιστοσελίδα του Εθνικού αρχαιολογικού μουσείου <https://www.namuseum.gr/> [61] και να παρατηρήσει ότι υπάρχουν τρισδιάστατες ψηφιακές περιηγήσεις από διάφορες εκθέσεις αλλά και αρχείο προηγούμενων ψηφιακών εκθέσεων. Για παράδειγμα, μπορεί ο χρήστης να δει και να ξαναδεί πολύ εύκολα (μιας και δεν υπάρχει όριο επισκεψιμότητας ή κάποιο συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο) την πολύ γνωστή στον καλλιτεχνικό χώρο έκθεση “Οι αμέτρητες όψεις του Ωραίου” [48] με λίγες και απλές κινήσεις γιατί αυτή είναι και η κατευθυντήρια γραμμή του μουσείου. Απλά, θα επιλέξει τη κατηγορία με τίτλο “Εκθέσεις” και εκεί την επιλογή “Ψηφιακές εκθέσεις” και έτοιμα τα έργα στην οθόνη του χρήστη. Οι επιλογές που εμφανίζονται στον χρήστη καθώς και η σελίδα της έκθεσης παρουσιάζονται στις φωτογραφίες που ακολουθούντο πολύ σημαντικό στοιχείο που αποφάσισε να διατηρήσει το εθνικό αρχαιολογικό μουσείο και στην ψηφιακή του αυτή περιήγηση είναι ο κατάλογος της έκθεσης. Γιατί, όλες οι εκθέσεις τέχνης είτε αφορούν εκθέματα σε συλλογές μουσείων, είτε έργα τέχνης με μη κερδοσκοπικό χαρακτήρα, είτε έργα τέχνης προς πώληση σε γκαλερί, δηλαδή με καθαρά αμιγώς εμπορικό χαρακτήρα πάντα έχουν συγκεκριμένα στοιχεία που πρέπει να πληρούν για την δημιουργία αυτών των εκθέσεων, ένα εκ των οποίων είναι και ο κατάλογος της έκθεσης που αρκετές φορές πωλείται εν αντιθέσει με εδώ που ο χρήστης μπορεί να τον αποθηκεύσει στον υπολογιστή του δωρεάν.

Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, η προσέγγιση του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου στοχεύει να επιτρέψει σε όλο τον κόσμο να μπορεί να επισκεφτεί την ψηφιακή έκθεση και αποκτήσει πολλές πληροφορίες για κάθε έργο, κάνοντας ένα κλικ με το ποντίκι πάνω στο έκθεμα που τον ενδιαφέρει. Γι’ αυτό το λόγο, παρέχονται επίσης οδηγίες χρήσης της ψηφιακής περιήγησης, ενισχύοντας την προσβασιμότητα και την ευκολία πλοήγησης των χρηστών [52].

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

Η αναφορά στις λεπτομέρειες και η παρουσίαση των φωτογραφιών αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της παρούσας έρευνας, καθώς αποκαλύπτουν την προσέγγιση του ιδρύματος Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη, του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου της Αθήνας καθώς και του Μουσείου Μπενάκη στον τρόπο που ο επισκέπτης θα γνωρίσει τον ψηφιακό πολιτισμό και θα εντρυφήσει προοδευτικά στον ψηφιακό κόσμο. Σε μία εποχή που η πανδημία προκάλεσε σοκ με και έφερε την ανάγκη για βαθύτερη εμβάπτιση στα βαθιά στα ψηφιακά, είναι ιδιαίτερα σημαντικό να αναδειχθεί ότι με απλές κινήσεις μπορεί ο χρήστης να περιηγηθεί σε όλα τα ψηφιακά εκθέματα μόνο με λίγα κλικ.

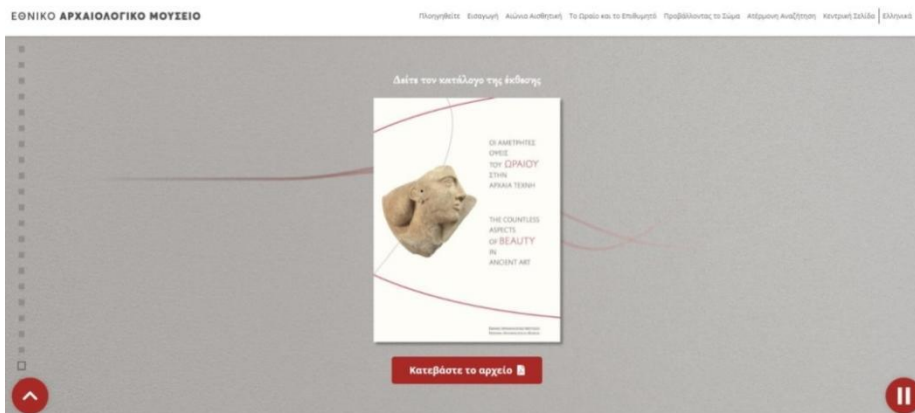


Εικόνα 3.14: Το βασικό μενού της επίσημης ιστοσελίδας του εθνικού αρχαιολογικού μουσείου.[48]

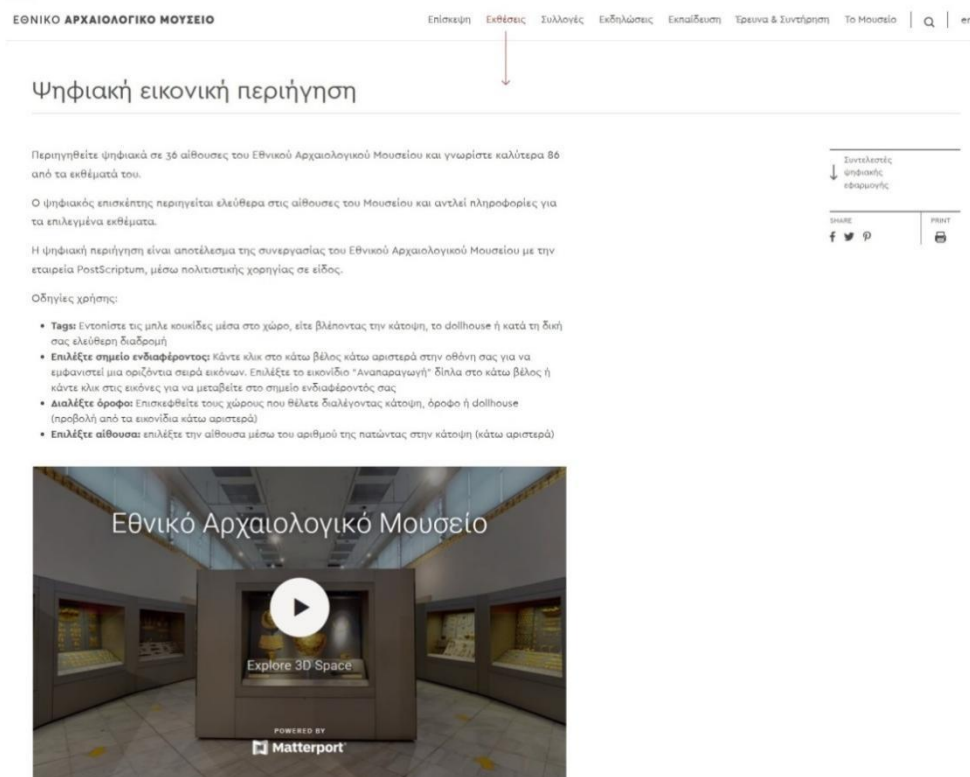


Εικόνα 3.15: Το εξώφυλλο από την ψηφιακή έκθεση "Οι αμέτρητες όψεις του Ωραίου" στην επίσημη σελίδα του εθνικού αρχαιολογικού μουσείου [48]

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

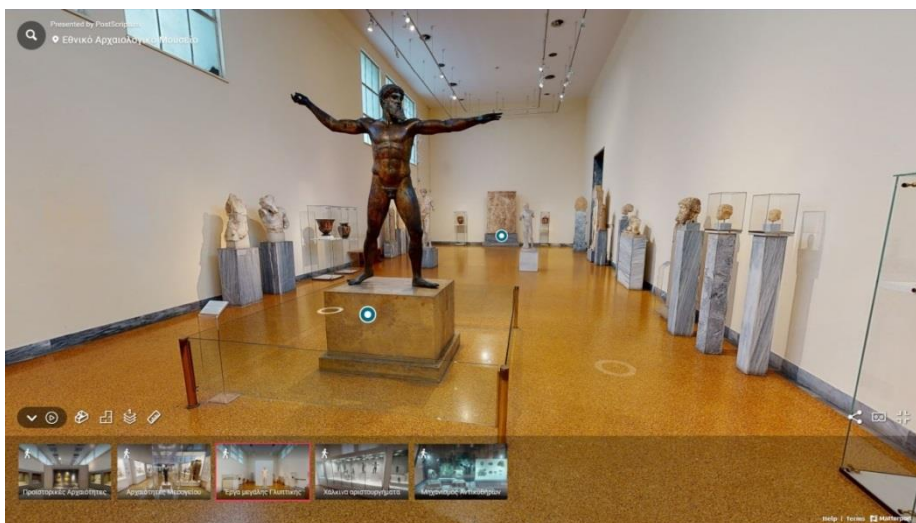


**Εικόνα 3.16:** Ο ψηφιακός κατάλογος από την ψηφιακή έκθεση “Οι αμέτρητες όψεις του Ωραίου” στην επίσημη σελίδα του εθνικού αρχαιολογικού μουσείου [48]

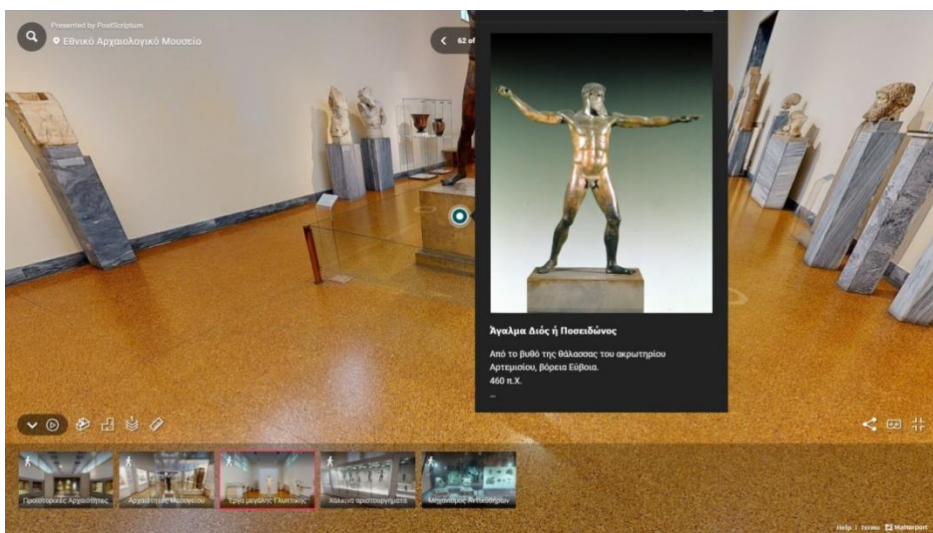


**Εικόνα 3.17:** Αναλυτικές οδηγίες της επίσημης ιστοσελίδας του Εθνικού αρχαιολογικού μουσείου για την ψηφιακή εικονική περιήγηση στον χρήστη. [62]

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



**Εικόνα 3.18:** Απεικόνιση της ψηφιακής περιήγησης στο Εθνικό αρχαιολογικό μουσείο μέσα από την επίσημη ιστοσελίδα του. [62]



**Εικόνα 3.19:** Απεικόνιση από την επιλογή που έχει η ψηφιακή περιήγηση να δώσει στον χρήστη πληροφορίες για τα εκθέματα. [62]

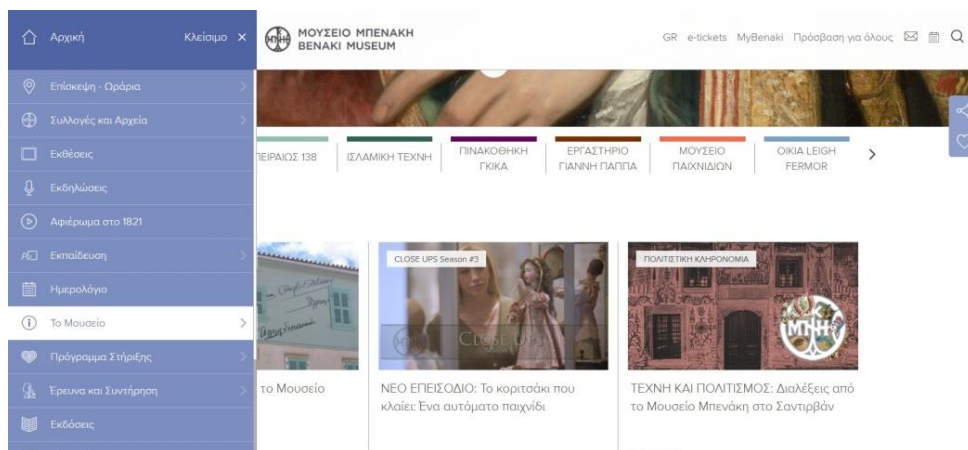
### 3.5.3 Ψηφιακή Περιήγηση στο Μουσείο Μπενάκη: Μια πολυδιάστατη πολιτιστική εμπειρία

Το Μουσείο Μπενάκη, επίσης συμμετείχε σε όλο αυτό το εγχείρημα μέσα από την δημιουργία ψηφιακών εκθέσεων στις οποίες οι χρήστες μπορούσαν μέσα από το ψηφιακό εργαλείο της εικονικής περιήγησης να θαυμάσουν τα πολύ σπουδαία εκθέματα του. Ο θεατής μπορεί να πλοηγηθεί με ευκολία στην κεντρική σελίδα του μουσείου <https://www.benaki.org/index.php?lang=el> [49]. Το μενού είναι στην αριστερή στήλη και εμπεριέχει πληροφορίες για τον χρήστη. Ο χρήστης

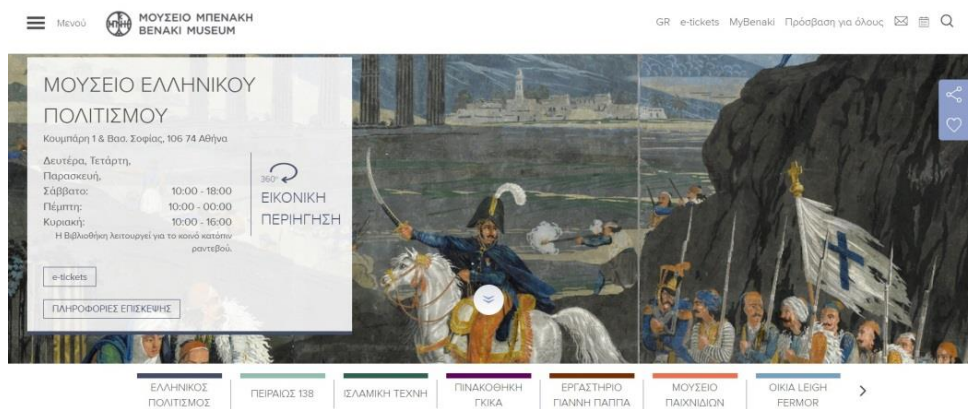
Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

στη συνέχεια μπορεί να επιλέξει από το μενού την ενότητα “Το Μουσείο” και να μεταφερθεί στην ιστοσελίδα που αφορά τα κτίρια που υπάγονται στο Μουσείο Μπενάκη.

Η επιλογή από το μενού “Ελληνικός Κόσμος”, οδηγεί στον σύνδεσμο [https://www.benaki.org/index.php?option=com\\_buildings&view=building&id=1&Itemid=134&lang=el](https://www.benaki.org/index.php?option=com_buildings&view=building&id=1&Itemid=134&lang=el) [52] που περιλαμβάνει την τρισδιάστατη περιήγηση στο Μουσείο Μπενάκη που βρίσκεται επί της οδού Κουμπάρη 1 & Βασ.Σοφίας 106. Στις οθόνες εργασίας που ακολουθούν φαίνεται ο τρόπος που έχουν κατασκευάσει την εικονική περιήγηση στο μουσείο. Η πλοήγηση είναι εύκολη και ευχάριστη και υπάρχει και η επιλογή να εμφανιστεί ο χάρτης του μουσείου κάτω αριστερά για να μπορεί ο χρήστης να περιηγηθεί σε όλο το μουσείο μέσω αυτού ακόμα πιο εύκολα.



Εικόνα 3.20: Η κεντρική σελίδα του Μουσείου Μπενάκη [49]



Εικόνα 3.21: Η ιστοσελίδα για την τρισδιάστατη απεικόνιση του Μουσείου Μπενάκη που βρίσκεται επί της οδού Κουμπάρη 1 & Βασ.Σοφίας 106 [60]

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".



Εικόνα 3.22: Το ψηφιακό εργαλείο της εικονικής περιήγησης στο μουσείο Μπενάκη [52]



Εικόνα 3.23: Η εικονική περιήγηση στο μουσείο παρέχει και την δυνατότητα ο χρήστης να πλοηγηθεί και μέσω του χάρτη στις αίθουσες του Μουσείου Μπενάκη [52]

### 3.5.4 Η τρισδιάστατη επίσκεψη με το εργαλείο της εικονικής πραγματικότητας στο εργαστήριο του Γιάννη Παππά

Το ίδιο συμβαίνει και αν ο χρήστης επιλέξει να δει το Μουσείο Μπενάκη - Εργαστήριο του Γιάννη Παππά στον σύνδεσμο

[https://www.benaki.org/index.php?option=com\\_buildings&view=building&id=5&Itemid=138&lang=el](https://www.benaki.org/index.php?option=com_buildings&view=building&id=5&Itemid=138&lang=el) [51]. Η εικονική περιήγηση και σ' αυτήν την περίπτωση είναι σαν να είσαι στο ίδιο το μουσείο – εργαστήριο του Γιάννη Παππά. Είναι μια χαρακτηριστική περίπτωση που ο ψηφιακός πολιτισμός πραγματικά επιτυγχάνει να εισάγει τον θεατή στον κόσμο της έκθεσης των έργων τέχνης

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



**Εικόνα 3.24:** Η κεντρική σελίδα από το Εργαστήριο του Γιάννη Παππά που σε οδηγεί στην εικονική περιήγηση σε όλους τους χώρους του [51]



**Εικόνα 3.25:** Ο κήπος του εργαστηρίου του Γιάννη Παππά μέσα από την εικονική περιήγηση [53]



**Εικόνα 3.26:** Τα έργα μέσα στο εργαστήριο του Γιάννη Παππά [53]

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



Το απαύγασμα όλων αυτών είναι ότι η πανδημία Covid-19 υπήρξε καθοριστική για τις ζωές όλου του πλανήτη. Άλλαξε τις ισορροπίες και εισήγαγε μια νέα τάξη πραγμάτων. Επιβάλλοντας νέες συνήθειες αλλά οδηγώντας στη δημιουργία νέων τρόπων σκέψης, δράσης αλλά και προσέγγισης στη ζωή και τη καθημερινότητα όπως τη γνωρίζαμε. Όλοι οι θεσμοί και οι επιστημονικοί κλάδοι επηρεάστηκαν, ακόμα και αν η τέχνη πρόβαλε τις αμφιβολίες της και αντιστάθηκε.

Η καλλιτεχνική κοινότητα δεν προσέφερε μόνο μια ξεχωριστή πνοή στη γκρίζα καθημερινότητα των ανθρώπων αλλά, και η ίδια δοκίμασε και τελικά υιοθέτησε νέες πρακτικές που εμπλουτίζουν τα υπάρχοντα μέσα αναπαράστασης της και επικοινωνίας της με το κοινό. Ο ψηφιακός πολιτισμός, που ως τότε έδινε το παρών στα καλλιτεχνικά δρώμενα διστακτικά. Ενδυναμώθηκε κατά την περίοδο της καραντίνας ανοίγοντας νέους ορίζοντες τόσο για τους δημιουργούς όσο και για το φιλότεχνο κοινό.

Οι έννοιες της ψηφιοποίησης και των ψηφιακών εκθέσεων αποτέλεσαν πεδίο πειραματισμού αλλά και η βασική διέξοδος των καλλιτεχνικών προθέσεων πολύ σπουδαίων πολιτιστικών ιδρυμάτων και θεσμών. Όπως, το ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη, το Μουσείο Μπενάκη και το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο της Αθήνας. Τα εν λόγω ιδρύματα τόλμησαν να εισέλθουν στον κόσμο του ψηφιακού πολιτισμού και αξιοποίησαν τα ψηφιακά μέσα, προσφέροντας στους χρήστες μια νέα εμπειρία θέασης εκθέσεων τέχνης, την οποία διατηρούν μέχρι και σήμερα.

### 3.5.5 Η αναβίωση της Επανάστασης του 1821 μέσα από την ψηφιακή της έκθεση στο Εθνικό Ιστορικό Μουσείο

Ο ψηφιακός κόσμος αποτελεί ένα νέο πεδίο για όλους τους επιστημονικούς κλάδους, οι οποίοι σταδιακά τον γνωρίζουν και εξελίσσονται. Παρέχει πληθώρα εργαλείων και μέσων που μπορούν να κάνουν τη καθημερινότητα μας, καλύτερη και πιο ενδιαφέρουσα. Για παράδειγμα, το Εθνικό Ιστορικό Μουσείο [63], αποφάσισε να αναδείξει 57 σημεία ενδιαφέροντος και περισσότερες από 213 ιστορίες που "μιλούν" μέσα από μια ενδιαφέρουσα εικονική περιήγηση [24] για την Επανάσταση του 1821. Επίσης, ψηφιοποίησε τα τεκμήρια των συλλογών και του αρχείου ιστορικών εγγράφων του και συνεχίζει ακόμα και σήμερα σταδιακά τα εμπλουτίζει. Κάθε έκθεμα παρουσιάζεται με εικόνες, κείμενο και στα ελληνικά και στα αγγλικά καθώς και ήχο για ανθρώπους με προβλήματα όρασης.



Εικόνα 3.27: Η ιστοσελίδα του Εθνικού Ιστορικού Μουσείου με την ψηφιακή έκθεση για την Επανάσταση του 1821 [24]

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

Ός εκ τούτου, η περιορισμένη συμμετοχή των πολιτιστικών ιδρυμάτων και των μουσείων στο νέο αυτό εγχείρημα αποδεικνύει ότι, παρά το ενδιαφέρον της καλλιτεχνικής κοινότητας αλλά του κοινού για τα πολιτισμικά δρώμενα και παρακολουθεί τις εκθέσεις και τις επισκέπτεται. Δεν είναι ακόμη ευρέως διαδεδομένη η δημιουργία μιας ψηφιακής έκθεσης έργων τέχνης από έναν καλλιτέχνη ως εκθεσιακή πρακτική. Ωστόσο, η παρούσα έρευνα αποσκοπεί στο να διερευνήσει και να προωθήσει αυτήν την εξέλιξη.

### **3.6 Ψηφιακός πολιτισμός και πνευματικά δικαιώματα**

Η δημιουργία μιας έκθεσης τέχνης, είτε πρόκειται να φιλοξενηθεί σε φυσικό χώρο μιας γκαλερί ή ενός ιδρύματος είτε σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, ακολουθεί πάντα την τήρηση από ορισμένες βασικές προϋποθέσεις. Δεν περιορίζεται μόνο στη συγγραφή ενός κειμένου και την τοποθέτηση των έργων στο χώρο. Αλλά είναι εξίσου πολύ σημαντικό το να αποσαφηνιστεί και να εξασφαλιστεί η προστασία όλων των έργων του δημιουργού ως έργα τέχνης, καθώς και των πνευματικών δικαιωμάτων που του αντιστοιχούν σύμφωνα με το ισχύον νομοθετικό πλαίσιο.

Ειδικότερα, στη παρούσα έρευνα που εστιάζει στη δημιουργία μιας ψηφιακής έκθεσης τέχνης αλλά και στην ανάδειξη αυτής της εκθεσιακής πρακτικής στο ευρύτερο κοινό. Είναι μείζονος σημασίας ο δημιουργός να γνωρίζει ή έστω να κατανοεί τι θεωρείται έργο τέχνης βάσει του νόμου και ποιοι βασικοί νόμοι τον προστατεύουν. Η παρούσα έρευνα έχει διεπιστημονικό χαρακτήρα και αποσκοπεί προσεγγίσει στην ολιστική προσέγγιση της ύπαρξης μιας ψηφιακής έκθεσης τέχνης στο ψηφιακό περιβάλλον. Επιδιώκοντας την ευρύτερη αποδοχή από το κοινό.

Εξασφαλίζεται έτσι στον χρήστη τη δυνατότητα να βιώσει μια πολυαισθητηριακή εμπειρία στο μέγιστο βαθμό, χωρίς ταυτόχρονα να τίθενται σε κίνδυνο τα πνευματικά δικαιώματα του δημιουργού.

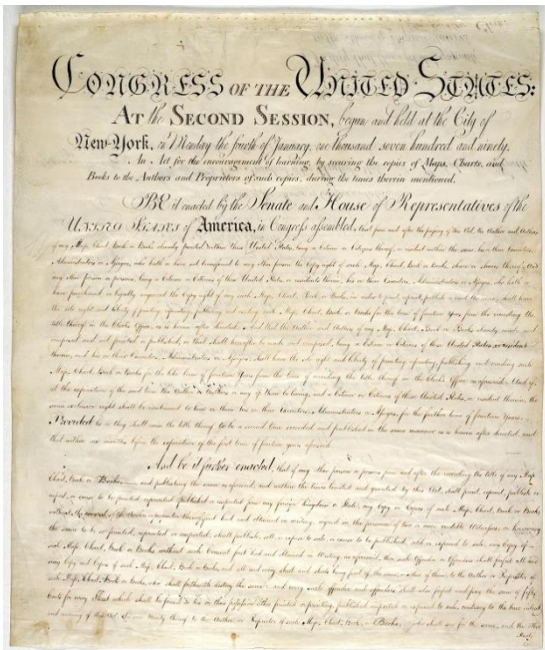
#### **3.6.1 Εισαγωγή**

Η έννοια της γλυπτικής και της τέχνης εν γένει δεν κατείχε διαχρονικά την ίδια θέση αλλά ούτε και χαίρει της ίδιας εκτίμησης όπως σήμερα. Η μελέτη στην ιστορία της τέχνης αποσαφηνίζει τη διαφορετική αντιμετώπιση των καλλιτεχνών ως δημιουργών ανά τους αιώνες άρα και την ξεχωριστή θέση που είχε η κάθε χώρα την εκάστοτε εποχή ως προς το να προνοήσει και να θεσπίσει το νομοθετικό πλαίσιο που αφορούσε και προστάτευε τον δημιουργό. Η ύπαρξη των πνευματικών δικαιωμάτων του δημιουργού ιστορικά είναι κάτι σχετικά πρόσφατο στο σήμερα, μιας και εμφανίστηκε τους τελευταίους αιώνες από ιστορικής άποψης αλλά παραμένει ένα καίριο ζήτημα που έχει ως σκοπό τη προάσπιση των δικαιωμάτων των δημιουργών ως και σήμερα.

Από ιστορικής άποψης αν μελετήσουμε την αρχαιότητα, το πλαίσιο γύρω από την οντολογική υπόσταση του καλλιτέχνη μπορεί να προσδιοριστεί αν αναλογιστούμε το φιλοσοφικό πλαίσιο της εποχής εκείνης, δηλαδή την εποχή του Πλάτωνα με τον “Κόσμο των ιδεών” [8] και τη μοναδική “αλήθεια” όπου εκεί ήταν όλα τα αρχέτυπα και όπου δεν υφίσταται καν η έννοια του “καλλιτέχνη” (καμία σχέση με το πως το εκλαμβάνουμε σήμερα) άρα δεν υπήρχε καν η υπόνοια ύπαρξης και των δικαιωμάτων που θα κατείχε. Φυσικά συνεπάγεται ότι δεν υφίσταται ούτε η έννοια της “ιδιοκτησίας” από μέρος του ή η πιθανότητα να έχει περαιτέρω αξιώσεις πάνω στα έργα του με ένα νομοθετικό πλαίσιο που θα είχε προνοήσει γι’ αυτόν. Φαινόμενο που συνέβαινε όχι μόνο στην Αρχαία Ελλάδα αλλά και στην Αίγυπτο. Όπως αναφέρει ο Gombrich [11], στην Αίγυπτο οι ζωγράφοι ήταν τεχνίτες και τους “συναντάνε” οι ιστορικοί ως μικροσκοπικές φιγούρες στις τοιχογραφίες δίπλα στον “τεράστιο” και μεγαλεπήβολο Φαραώ στις αναπαραστάσεις της ζωής του. Γεγονός που ερμηνευόταν και σχηματικά και μορφοπλαστικά ως προς την θέση τους στη κοινωνία και έδειχνε και τα μηδαμινά και ανύπαρκτα δικαιώματα τους.

Όπως αναφέρει η Βαγενά [18], τα πρώτα ψήγματα της έννοιας της πνευματικής ιδιοκτησίας εμφανίστηκαν στην Αναγέννηση με τον Γουτεμβέργιο όταν ανακαλύφθηκε η τυπογραφία που έδωσε Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

προνόμια στους εκδότες και στους βιβλιοπώληδες και μετά στους δημιουργούς. Στη μελέτη της πορείας των πνευματικών δικαιωμάτων από τότε ως και σήμερα βλέπουμε την ανάγκη των ανθρώπων να νομοθετούν και να διαμορφώνουν ανάλογα με τα δεδομένα της εποχής τους το υπάρχον νομοθετικό πλαίσιο. Αξίζει να αναφερθεί στη παρούσα έρευνα ότι η προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας έγινε με τη θέσπιση του πρώτου νόμου στην Αγγλία που είναι ο γνωστός όρος ως και σήμερα και ονομάζεται “Copyright” Act και έγινε το 1709 [57] αλλά και με πολύ σημαντικό σταθμό στην ιστορία των πνευματικών δικαιωμάτων το έργο της Γαλλικής Επανάστασης που έπαιξε εξέχοντα ρόλο γιατί διακήρυξε το ιερό και νόμιμο δικαίωμα της καλλιτεχνικής ιδιοκτησίας.



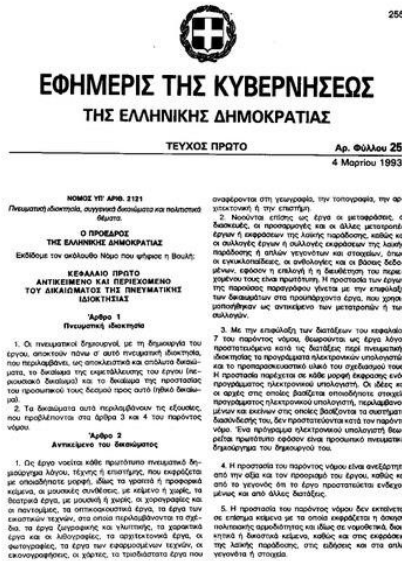
**Εικόνα 3.28:** Το πρώτο χειρόγραφο που θεσπίστηκε για να προστατεύει τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών το 1709 [54]

Σύμφωνα με την Βαγενά [18], στον σύγχρονο κόσμο οι κανόνες πνευματικής ιδιοκτησίας καθορίζονται από δύο βασικές ομάδες δικαίου. Το Ευρωπαϊκό δίκαιο (Ηπειρωτική Ευρώπη), δηλαδή η Γαλλία και η Γερμανία και στο οποίο υπάγεται και η Ελλάδα (ως το Brexit ήταν και η Αγγλία) και το Αγγλοσαξονικό όπου είναι η Αγγλία, η Αμερική και ο Καναδάς. Το πρώτο ως σύστημα έχει ανθρωποκεντρικό χαρακτήρα και η προστασία του δημιουργού εμφανίζεται σαν να πηγάζει από το απόλυτο φυσικό δικαίωμα του δημιουργού. Το δεύτερο σύστημα χρησιμοποιεί τον όρο copyright και βασίζεται στο δικαίωμα του δημιουργού/καλλιτέχνη να εμποδίζει άλλα πρόσωπα από την αντιγραφή του πρωτότυπου έργου που δημιούργησε. Στο σύστημα του copyright δεν προβλέπονται από τη σχετική νομοθεσία κατά κανόνα ηθικά δικαιώματα καθώς το βάρος πέφτει στον εμπορικό χαρακτήρα και τα οικονομικά οφέλη.

Επίσης, επιγραμματικά στην παρούσα έρευνα αξίζει να ειπωθεί ότι υπάρχουν διεθνής συμβάσεις με σημαντικό ρόλο στην θέσπιση νόμων για τη προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών. Όπως η Διεθνής Σύμβαση Βέρνης – Παρισιού (1971) [41] και η Διεθνής Σύμβαση της Ρώμης (1961) [40]. Υπάρχει και το W.I.P.O [70], δηλαδή το World Intellectual Property Organization, ο Παγκόσμιος Οργανισμός Δικαίου Πνευματικής Ιδιοκτησίας που αποφασίζει για τις διεθνές συμβάσεις και ασχολείται και με τη μορφοποίηση έργων για ανθρώπους με θέματα ακοής κτλ.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

Στην Ελλάδα ισχύει ο νόμος Ν.2121/1993 , ο οποίος δημοσιεύθηκε στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως από το 1993 [31] και αφορά την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας και των συγγενικών δημιουργιών. Όπως, σε πρώτο βασικό επίπεδο υπάρχουν οι νόμοι του δικαίου πνευματικής ιδιοκτησίας που είναι στο Σύνταγμα μας, αλλά σε δεύτερο επίπεδο υπάρχουν και οι συμβάσεις από το Ευρωπαϊκό και το Διεθνές δίκαιο που δεσμεύουν τόσο στο Σύνταγμα μας όσο και όλο το αστικό δίκαιο. Υποστηρικτής και βασικός πυλώνας της πνευματικής ιδιοκτησίας στην Ελλάδα είναι και ο Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας ή αλλιώς ο Ο.Π.Ι [64].



**Εικόνα 3.29:** Το πρώτο φύλλο της Εφημερίδας της Κυβερνήσεως ο οποίος αναλύει όλα τα άρθρα για τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργιών σύμφωνα με τον νόμο Ν.2121/1993 [31]

Στη παρούσα έρευνα, δεν είναι μόνο αν μπορούν απλά οι δημιουργοί να δούμε αν πρακτικά μπορούν να δημιουργήσουν μια ψηφιακή έκθεση τέχνης η οποία θα έχει μηδαμινές αποκλίσεις από μια έκθεση τέχνης σε ένα ψηφιακό περιβάλλον και η οποία θα προσφέρει μια απολαυστική νέα εμπειρία στο κοινό. Αυτές οι αναφορές έχουν ύψιστη σημασία για να καταλάβουν και οι δημιουργοί αλλά και το κοινό την ανάγκη ύπαρξης και δημιουργίας των πνευματικών δικαιωμάτων στα έργα τέχνης και ποια είναι τα όρια τους. Ένα ψηφιακό σήμερα που η ψηφιακή αφήγηση στη γλυπτική τέχνη και συνολικά οι ψηφιακές τεχνολογίες εξελίσσονται συνεχώς και οι “εραστές” της τέχνης πια βρίσκονται σε έναν “αέναο χορό” ενημέρωσης και μελέτης τους.

### 3.6.2 Από το χειροποίητο σύμπαν στο ψηφιακό αποτύπωμα

Με την εμφάνιση των νέων ψηφιακών μέσων δημιουργούνται πολλά νέα ερωτήματα ειδικά στο ευρύ κοινό που προφανέστατα δεν είναι και επαρκώς ενημερωμένο για τα ζητήματα που εγείρει ο ψηφιακός πολιτισμός. Κάποια από αυτά είναι για παράδειγμα είναι “Αυτό θεωρείται έργο τέχνης;”, “Είναι και η δημιουργία ενός έργου στον υπολογιστή έργο τέχνης;”, “Τι θεωρείται πρωτότυπο έργο τέχνης;” κτλ. Όλα αυτά είναι πολύ εύλογα ερωτήματα που η νομική επιστήμη που είναι συνεχώς ενημερωμένη έχει απαντήσει και όσο εξελίσσεται η τεχνολογία αναδιαμορφώνει και τους νόμους και

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

αξίζει να αναφερθούν επιγραμματικά στη παρούσα έρευνα γιατί είναι βασικά στοιχεία πριν τη κατασκευή της ψηφιακής έκθεσης τέχνης με τίτλο “The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα”.

Η γενικότερη προσέγγιση που κυριαρχούσε ως και τις τελευταίες δεκαετίες είναι ότι ο καλλιτέχνης είχε κατά κύριο λόγο την εικαστική προσέγγιση στη δημιουργία των έργων του μέσα από τη χειρονομιακή διαδικασία. Όταν, ο γλύπτης επέλεγε να πλάσει ο ίδιος με τα χέρια του τα έργα του με υλικά όπως ο άργιλος (πηλός) αν ήθελε κάτι εύπλαστο ή να διαμορφώσει το υπάρχον στερεό υλικό που επέλεγε όπως το ξύλο ή το μάρμαρο με καλέμια, με σφυριά και με άλλα εργαλεία και έτσι δημιουργούσε με αυτόν τον τρόπο τα γλυπτά του. Αυτό κάπως προσέδιδε πολύ πιο εύκολα και στο συνολικό υποσυνείδητο της κοινωνίας που ζούσε και την έννοια της προσωπικής δημιουργίας του καλλιτέχνη γιατί το έχρηζε ως έργο τέχνης και αυτόματα υπήρχε και η δημιουργία και των αξιώσεων του για τα πνευματικά δικαιώματα που είχε πάνω στα έργα του ο ίδιος ο δημιουργός. Όμως η είσοδος στο νέο ψηφιακό σύμπαν προβλημάτισε το κόσμο. Συνολικά, όσους δεν είναι ειδήμονες του χώρου της νομικής, δηλαδή το ευρύ κοινό αλλά και όσους καλλιτέχνες δεν έχουν επαρκείς γνώσεις πάνω στο νέο και συνεχώς ενημερωμένο νομοθετικό πλαίσιο των έργων που έχουν σχέση με τη νέα ψηφιακή πραγματικότητα.

Η παρούσα έρευνα θέλει να αναδείξει το γεγονός ότι αξιοποιώντας ο καλλιτέχνης τα νέα ψηφιακά μέσα που του δίνει ο ψηφιακός πολιτισμός μπορεί να εκθέσει την προσωπική του ψηφιακή έκθεση έργων τέχνης ή αυτήν που θέλει να επιμεληθεί η οποία αποτελείται από έργα άλλου καλλιτέχνη που “πλάθει” τις γλυπτικές φόρμες μέσα από πολλά και νέα ψηφιακά εργαλεία που θα αποφασίσει ο ίδιος ότι θέλει να χρησιμοποιήσει χωρίς να αναιρεί την υπόσταση τους ως έργα τέχνης αλλά και να εξασφαλίζεται από τους κινδύνους που ελλοχεύουν στο χώρο του διαδικτύου.

Η δημιουργία ενός καλλιτέχνη μπορεί πια να γίνεται και στην οθόνη ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή με ένα νέο και διαφορετικό αισθητικό αποτέλεσμα. Γεγονός που ο δημιουργός επέλεξε συνειδητά γιατί είχε ως σκοπό να δημιουργήσει τα τρισδιάστατα γλυπτά τούτο ότι θα είναι διαφορετικής τεχνοτροπίας, το αποτέλεσμα των έργων του δεν αποτελεί κριτήριο ή παράγοντα κάλλους ή αριστείας αλλά ούτε επηρεάζει τα πνευματικά δικαιώματα του έργου αλλά ούτε η χρονική στιγμή στην οποία έγινε. Δηλαδή, δεν έχει κάποιο αρνητικό ή θετικό πρόσημο στο έργο αυτή η νέα αισθητική ή η χρονική περίοδος που έγινε αλλά ούτε και επηρεάζει τα πνευματικά του δικαιώματα, απλά είναι μια νέα μορφή έκφρασης και αναπαράστασης που έγινε τη χρονική στιγμή χ. Άρα, ο δημιουργός μπορεί τα γλυπτά που θα δημιουργήσει στην οθόνη του υπολογιστή του να μη τα πάει σε κάποιο εργαστήριο με φούρνο κεραμικής όταν τελειώσει την δημιουργική διαδικασία του για να τα ψήσει και να τα επισμαλτώσει αν θέλει στους 860 – 1200°C (ανάλογα με τη σύσταση του πηλού) ή να τα πάει σε κάποιο χυτήριο για να χυτευθούν με τη μέθοδο του “Χαμένου Κεριού” με μπρούτζο, αλουμίνιο ή γυαλί γιατί είναι πια και νομικά κοινώς αποδεκτά αυτά τα αντικείμενα να χαρακτηρίζονται ως έργα τέχνης.

Συνεπώς, όλη αυτή η διαδικασία που απαιτεί πολύ χρόνο και κόπο εκ μέρους των δημιουργών γίνεται μέσα από μια νέα καλλιτεχνική ψηφιακή αφήγηση και τα έργα που θα αξιοποιηθούν ή θα δημιουργηθούν από τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες έχουν και τα ίδια πνευματικά δικαιώματα με όλες τις φυσικές δημιουργίες των καλλιτεχνών και χαρακτηρίζονται εξίσου ως έργα τέχνης. Δεν αλλοιώνεται ο χαρακτήρας τους ως δημιουργίες καλλιτεχνών επειδή δημιουργήθηκαν στο περιβάλλον ενός υπολογιστή. Δηλαδή, δεν συνεπάγεται να θεωρείται μόνο έργο τέχνης ένα αρχείο που είναι η ψηφιοποίηση ενός υπαρκτού ήδη φυσικού αντικειμένου σε ένα πρόγραμμα όπως το “3D Zephyr”.

### **3.6.3 Το νομοθετικό πλαίσιο στα έργα τέχνης**

Πριν από τη δημιουργία ή την επιμέλεια μιας έκθεσης τέχνης είτε αφορά το χώρο μιας φυσικής γκαλερί, είτε ενός ψηφιακού περιβάλλοντος είναι σημαντικό στη παρούσα έρευνα να τονιστεί ο διαχωρισμός ενός απλού αντικειμένου από ένα έργο τέχνης. Αυτό είναι πολύ σημαντικό και από την πλευρά του δημιουργού αλλά και από τη θέση του φιλότεχνου κοινού στο να κατανοηθούν οι

έννοιες τι είναι έργο τέχνης, τι θεωρείται πρωτότυπο ως έργο τέχνης κτλ. μιας και τα όρια πολλές φορές είναι πολύ μικρά. Με δεδομένο το ακόμα πιο σημαντικό γεγονός σε όλο αυτό είναι ότι έχουν θεσπιστούν νόμοι και στην Ελλάδα αλλά και στο εξωτερικό που προστατεύουν τους δημιουργούς και δίνουν φως στα δυσδιάκριτα αυτά όρια.

Μπορεί να θεωρείται περίεργο το να νομοθετεί ένα κράτος τι είναι έργο τέχνης και τι δεν είναι ή τι μπορεί να παρουσιαστεί ως ένα έργο τέχνης σε μια έκθεση και τι όχι, όμως όπως έδειξε η ιστορία της τέχνης αυτό κατέστη σωτήριο στη περίπτωση του γλύπτη Constantin Brancusi στα τέλη της δεκαετίας του 1920. Συγκεκριμένα όπως αναφέρει η Παππά [7] , όταν το γλυπτό του “Bird in Space” δεν θεωρήθηκε από το αμερικάνικο τελωνείο ως ένα έργο τέχνης και του επέβαλλαν υψηλούς δασμούς θεωρώντας το ως ένα βιομηχανικό αντικείμενο. Ο καλλιτέχνης Constantin Brancusi τότε απευθύνθηκε στο νόμο και το αμερικάνικο δικαστήριο τον δικαίωσε, αλλά το σημαντικό γεγονός δεν είναι μόνο τα πολλαπλά ερμηνευτικά στοιχεία που δίνει αυτή η δίκη μέσα από την ανάγνωση του βιβλίου που γράφτηκε με τους διαλόγους της δίκης αυτής αλλά και το πως οι νόμοι παίζουν καθοριστικό ρόλο σε πιθανά ζητήματα που μπορεί να προκύψουν και πόσο σημαντικό είναι που η νομική επιστήμη παραμένει διαρκώς ενήμερη και να παρακολουθεί τις εξελίξεις, τεχνολογικές ή μη της εποχής της.

Συγκεκριμένα, στην Ελλάδα σύμφωνα με το άρθρο 2 παράγραφος 1 του Ελληνικού Νόμου περί Πνευματικής Ιδιοκτησίας 2121/1993 ορίζεται ο όρος “έργο” [37]. Όπου “έργο” είναι το κάθε πρωτότυπο πνευματικό λογοτεχνικό, καλλιτεχνικό ή επιστημονική δημιουργία, εφαρμοσμένη σε οποιαδήποτε μορφή, κυρίως με γραπτά ή προφορικά κείμενα, μουσικές συνθέσεις με ή χωρίς λόγια, θεατρικά έργα με συνοδεία ή χωρίς μουσική, χορογραφίες και φωτογραφίες, θεατρικά έργα με συνοδεία ή χωρίς μουσική, χορογραφίες και παντομίμες, οπτικοακουστικά έργα, έργα καλών τεχνών, συμπεριλαμβανομένων σχεδίων, έργων ζωγραφικής και γλυπτική, χαρακτηριστικά και λιθογραφίες, έργα αρχιτεκτονικής και φωτογραφίες, έργα εφαρμοσμένης τέχνης, εικονογραφίες, χάρτες και τρισδιάστατα έργα σε σχέση με γεωγραφία, τοπογραφία, αρχιτεκτονική ή επιστήμη. Επίσης, στο ίδιο άρθρο παράγραφος 3 [37] , όπως τροποποιήθηκε με το α. 53 παρ. 1 ν. 4961/2022) αναφέρει ότι, ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικού υπολογιστή θεωρείται πρωτότυπο εφόσον είναι προσωπικό πνευματικό δημιούργημα του δημιουργού του. Αντικείμενο προστασίας είναι και το ψηφιακό αρχείο σχεδιασμού με τη βοήθεια ηλεκτρονικού υπολογιστή (Computer Aided Design File – C.A.D. File), εφόσον περιλαμβάνει πηγαίο κώδικα.

Κομβικό σημείο στην παρούσα έρευνα που αφορά τη δημιουργία μιας ψηφιακής έκθεσης σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, άρα στο ψηφιακό κόσμο είναι η συγκεκριμένη απόδειξη - παραδοχή με βάση το νόμο Ν.2121/1993 [59] , που έχει θεσπιστεί επίσημα, δηλαδή ότι τα πρωτότυπα αντικείμενα που δημιουργούνται από έναν δημιουργό με σκοπό τη δημιουργία - μορφοποίηση με γλυπτική μορφή ενός πρωτότυπου έργου τέχνης και όχι κάποια χρηστική - βιομηχανική ή κάποια άλλη σκοπιμότητα και στη περίπτωση μας κατατάσσονται και επίσημα στην κατηγορία των “έργων” τέχνης. Κι αφού έχει διαπιστωθεί η ύπαρξη τους ως “έργα” τέχνης τότε αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν υπό συγκεκριμένες προϋποθέσεις και πνευματικά δικαιώματα που θα αποδοθούν στον δημιουργό ή στους δημιουργούς με βάση τους υφιστάμενους νόμους και πρέπει να δούμε ποιες είναι και που θα αποδοθούν.

Για να ορίσουμε ποιος έχει τα πνευματικά δικαιώματα στα έργα που θα υπάρχουν στην ψηφιακή έκθεση τέχνης που είτε μας ενδιαφέρει γιατί θα τη δημιουργήσουμε εμείς με δικά μας καλλιτεχνικά έργα, είτε απλά θα την επισκεφτούμε ως θεατές και είναι σημαντικό να γνωρίζουμε θα πρέπει να διασαφηνιστεί σύμφωνα με το άρθρο 1 του νόμου Ν.2121/1993 καταρχήν τι είναι η πνευματική ιδιοκτησία. Η πνευματική ιδιοκτησία [36] , είναι το δικαίωμα που η έννομη τάξη απονέμει στον δημιουργό στα έργα της ανθρώπινης διάνοιας του, μαζί με το σύνολο των κανόνων που ρυθμίζουν αυτό το δικαίωμα. Η πνευματική ιδιοκτησία είναι τα οικονομικά και ηθικά δικαιώματα του δημιουργού που είναι αποκλειστικά και απόλυτα.

Το οικονομικό δικαίωμα του δημιουργού όπως αναφέρεται στο άρθρο 3 του Ν.2121/1993 [37] , είναι να μπορεί να ασκεί εμπορική δραστηριότητα με το έργο του δηλαδή να μπορεί να το πουλήσει,

να το διανέμει και να το εκθέτει όπου θέλει, να το προσαρμόζει ή να το μετατρέπει όπως θέλει, να το μεταφέρει σε άλλες χώρες εκτός και εντός της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Σύμφωνα με το άρθρο 4 του ίδιου νόμου, ηθικό δικαίωμα ενός δημιουργού είναι η αποκάλυψη/δημοσίευση του και η διάδοση του στο κοινό, η απόδοση του ονόματος του ως δημιουργού του έργου ή των αντιτύπων του δημόσια και η ακεραιότητα του ίδιου του έργου, δηλαδή να μην τροποποιηθεί με κανένα τρόπο. Το ηθικό δικαίωμα παραμένει στον δημιουργό ανεξάρτητα από πιθανή μεταβίβαση των περιουσιακών δικαιωμάτων του σε έναν. Όπως αναφέρεται αναλυτικά στο άρθρο 65 [437] του νόμου Ν.2121/1993 σε περιπτώσεις που θα υποστεί κάποια φθορά, παράνομη εκμετάλλευση του έργου χωρίς την άδεια του δημιουργού ή οτιδήποτε προσβάλλει τα πνευματικά δικαιώματα του δημιουργού, ο δημιουργός μπορεί κινήσει νομικά και να απαιτήσει τις αντίστοιχες ευθύνες και να αποζημιωθεί για ό,τι έχει υποστεί το έργο του ή ο ίδιος ο δημιουργός.

Πολύ σημαντικό στοιχείο στη παρούσα έρευνα είναι ότι μπορεί η ψηφιακή έκθεση τέχνης να παραμένει στο ψηφιακό χώρο του διαδικτύου για περιορισμένο χρονικό διάστημα αλλά πρέπει να αποσαφηνιστεί το χρονικό πλαίσιο που προστατεύονται τα έργα του εν γένει. Όπως για παράδειγμα, το ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη διατήρησε στην επίσημη ιστοσελίδα του την έκθεση με τίτλο «GRE-Taste: Η γεύση της Ελλάδας» για ένα χρόνο για να την επισκέπτεται το κοινό αλλά είναι εύλογης σημασίας να διασαφηνιστούν το χρονικό διάστημα που εξασφαλίζονται τα πνευματικά δικαιώματα του δημιουργού. Γι' αυτό, σύμφωνα με το άρθρο 29 παράγραφος 1 [48], η πνευματική ιδιοκτησία του δημιουργού διαρκεί για όλη τη ζωή του και για εβδομήντα χρόνια από την 1η Ιανουαρίου αφότου ο δημιουργός/καλλιτέχνης πεθάνει. Δηλαδή, για όσο ζει ο δημιουργός έχει τα απόλυτα και αποκλειστικά δικαιώματα όπως αυτά ορίζονται από τον νόμο και μπορεί να ασκεί μία σειρά από εξουσίες, οικονομικής και ηθικής φύσεως γιατί ο δημιουργός έχει τα αποκλειστικά ηθικά και οικονομικά δικαιώματα.

Είναι σημαντικό να διασαφηνιστούν οι προϋποθέσεις για να έχει ένα έργο πνευματικά δικαιώματα με βάση τους υφιστάμενους νόμους. Όμως, όταν λέμε έργο δεν εννοούμε απλά τις ιδέες και γενικά τις πνευματικές αναζητήσεις ή τη σύλληψη της κεντρικής ιδέας του δημιουργού. Γιατί παραμένουν στο μυαλό του καλλιτέχνη και δεν εξωτερικεύονται σε κάποια μορφή που μπορεί τουλάχιστον η μία από τις πέντε αισθήσεις μας να τα αντιληφθούν.

Επίσης, για την αποφυγή περαιτέρω προβλημάτων είτε είμαστε η δημιουργία μιας έκθεσης τέχνης, είτε απλοί δημιουργοί έργων τέχνης ή και άνθρωποι που θα επισκεφτούμε μια έκθεση τέχνης σε φυσικό ή ψηφιακό περιβάλλον σίγουρα θα μιλήσουμε για τη πρωτοτυπία ενός έργου. Η έννοια της "πρωτοτυπίας" παίζει κομβικό ρόλο και είναι η καθοριστική προϋπόθεση στον χαρακτηρισμό ή όχι ενός έργου ως έργο τέχνης [35]. Μπορεί με βάση το νόμο να μη προσδιορίζεται ακριβώς αλλά σύμφωνα με την επικρατούσα νομολογία και θεωρία αντιστοιχεί στην έννοια της "στατικής μοναδικότητας" του έργου. Δηλαδή, τη κρίση ότι κάτω από τις ίδιες ακριβώς συνθήκες και τους ίδιους στόχους κανένας άλλος δημιουργός δε θα δημιουργούσε ένα έργο όμοιο (ΜΠΡΑΘ 9499/1996 [58], όπου ΜΠΡΑΘ είναι το Μονομελές Πρωτοδικείο Αθηνών). Αρκεί να υπάρχει ένα ελάχιστο "δημιουργικό ύψος" που να κάνει το έργο να ξεχωρίζει, μια ατομική ιδιομορφία που να διαφοροποιείται και να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα έργα - αντικείμενα της καθημερινότητας παίρνοντας κάποια απόσταση από τα ήδη γνωστά και αυτόνομα ( ΑΠ 919/2007, ΑΠ 1051/2015, ΠολΠρωτΑθ. 525/ 2013 [58], όπου ΑΠ είναι ο Άρειος Πάγος). Επίσης σύμφωνα με το Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΔΕΕ) ως και σήμερα, αρκεί ένα έργο να είναι αποτέλεσμα προσωπικής πνευματικής εργασίας του δημιουργού του, χωρίς να απαιτούνται τα κριτήρια της προσωπικής σφραγίδας ή της απόστασης του από τα κοινά καθημερινά αντικείμενα/δημιουργίες.

Επίσης, δεν προστατεύονται μόνο τα πρωτότυπα έργα που θα δημιουργήσουμε ή θα δούμε σε μια φυσική ή σε μια ψηφιακή έκθεση τέχνης αλλά και τα παράγωγα έργα και οι συλλογές. Δηλαδή, να μετατραπεί ένα "προϋπάρχον" πρωτότυπο έργο, να τροποποιηθεί από κάποιον άλλον πέρα του δημιουργού του με λίγα λόγια. Επιτρέπεται σύμφωνα με το άρθρο 13 και 15 του νόμου Ν.2121/1993 [37] η εκμετάλλευση των περιουσιακών δικαιωμάτων του δημιουργού από ένα άλλο πρόσωπο μόνο με την άδεια του δημιουργού. Εξάιρεση είναι μόνο αν παρέλθει το χρονικό διάστημα των εβδομήντα χρόνων από τη μεριά του δημιουργού ή αν το παραγόμενο έργο δεν υπόκειται για συγκεκριμένους Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

λόγους στην κατηγορία του πνευματικού δικαίου άρα δεν έχει τα αντίστοιχα δικαιώματα, άρα δεν υπάρχει και η συγκεκριμένη διασφάλιση του.

Αν κάποιος ψηφιοποιεί ένα αντικείμενο και συμβάλλει δημιουργικά στην ύπαρξη του στο ψηφιακό σύμπαν τότε μπορεί να δικαιούται πνευματικά δικαιώματα αλλά και αυτό υπό ορισμένες προϋποθέσεις. Για παράδειγμα, αν το ψηφιακό αντικείμενο δεν έχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες και του λείπει μια πλευρά μορφολογικά ή ένα μέρος του σώματος αν μιλάμε για κάποια απόδοση γλυπτικά ενός σώματος και έτσι χρειάζεται από μεριάς του βοηθού να πρέπει απαραίτητα να προσθέσει ο ίδιος τις πληροφορίες που λείπουν τότε υπάρχουν νέα δεδομένα στο ζήτημα των πνευματικών δικαιωμάτων στο συγκεκριμένο έργο. Αν λοιπόν προσθέσει όλες αυτές τις πληροφορίες εκ μέρους του με δημιουργικότητα και πρωτοτυπία τότε υπό ορισμένες προϋποθέσεις θα μπορούσαν να διεκδικηθούν από μέρους του αξιώσεις για πνευματικά δικαιώματα.

Εν κατακλείδι, η παρούσα έρευνα αναδεικνύει το γεγονός ότι η εξέλιξη των τεχνολογιών είναι πια ο βασικός πυλώνας έρευνας και μελέτης του σύγχρονου κόσμου και όλες οι προσπάθειες στους επιστημονικούς κλάδους τείνουν προς αυτή την κατεύθυνση. Το ίδιο και η τέχνη που χρησιμοποιώντας τα νέα ψηφιακά εργαλεία με σκοπό να εμπλουτίσει τον ευφάνταστο κόσμο της. Ο νέος ψηφιακός κόσμος θα λέγαμε μέσα από μια ρομαντική οπτική μας θυμίζει τον Marcel Duchamp που μοιράζει “καρπούς σκέψεων και προβληματισμών” μέσα από τα νέα ψηφιακά εργαλεία που προσφέρει απλόχερα στον πολιτισμό την εποχή μας αλλά παράλληλα φέρει και μέσα από διαφορετικά πρίσματα πολλαπλές ερμηνείες.

Το απαύγασμα όλων αυτών θα λέγαμε είναι ότι συνειδητοποιούμε τη δυναμική φύση της γλυπτικής τέχνης (και της τέχνης εν γένει) που ως ένα ζωντανό ον εξελίσσεται διαρκώς μέσα στους αιώνες με αποτέλεσμα να αναδύονται συνεχώς νέα ψηφιακά είδη που διευρύνουν τα όρια της ως τώρα αντίληψης μας στη τέχνη. Το κάθε ένα ψηφιακό εργαλείο όπως για παράδειγμα η δημιουργία μιας ψηφιακής έκθεσης τέχνης σε ένα ψηφιακό περιβάλλον όπου ο χρήστης θα μπορεί να έχει μέσα από την ψηφιακή της περιήγηση μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία εγείρει αρκετές συζητήσεις και πολλά ζητήματα και στο κομμάτι του νόμου. Μιας και κανένα εργαλείο από μόνο του δεν είναι “καλό” ή “κακό”, αλλά η αξιοποίηση του κάθε εργαλείου ψηφιακού ή μη είναι το σημαντικό. Όλοι όσοι ενδιαφέρονται να δημιουργήσουν ή να συμμετέχουν σε μια έκθεση τέχνης η οποία θα λάβει χώρα σε μια φυσική γκαλερί ή ακόμα πιο πολύ θα γίνει σε ένα ψηφιακό περιβάλλον θα πρέπει απαραίτητως να γνωρίζουν το νομοθετικό πλαίσιο που στηρίζει και προστατεύει τα πνευματικά δικαιώματα του δημιουργού. Χωρίς να αποτελούν εξαίρεση το κοινό.

Όλα όσα παλιά ήταν περίεργο να έχουν πνευματικά δικαιώματα, τώρα πια το κράτος τα “αγκαλιάζει” και έχει προβεί στη δημιουργία και θέσπιση ενός φάσματος από νόμους και κανόνες που διέπουν ζητήματα όπως τα πνευματικά δικαιώματα στη τέχνη και εξασφαλίζουν τα δικαιώματα του δημιουργού αλλά και άλλων πιθανών ατόμων που συμμετείχαν στη διαδικασία της ψηφιακής έκθεσης τέχνης. Κάτι το οποίο είναι άκρως απαραίτητο όσο ποτέ στην εποχή που ζούμε, όπου η κυριαρχία του διαδικτύου και των τεχνολογιών είναι σαφής, τα όρια αρκετές φορές δυσδιάκριτα και ελλοχεύουν πολλοί κίνδυνοι και ασάφειες στο πεδίο της συνομιλίας της τέχνης, του ψηφιακού σύμπαντος και του διαδικτύου.



## 4. Μελέτη Περίπτωσης : Η Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης

Αυτό το κεφάλαιο έρχεται να ενώσει όλα όσα ειπώθηκαν στα τρία πρώτα κεφάλαια της παρούσας έρευνας παρουσιάζοντας την ατομική ψηφιακή έκθεση με τίτλο “The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα”. Η προσέγγιση της τέχνης και της πληροφορικής καθώς και πόσο επικοινωνιακή ήταν η συνομιλία τους μέσα στους αιώνες και στο θεωρητικό κομμάτι μέσα από την ιστορία της τέχνης αλλά και στο πρακτικό, αποτελούν τη βάση για την τη δημιουργία της συγκεκριμένης ψηφιακής έκθεσης και ειδικότερα μέσω της αξιοποίησης του νέου ψηφιακού εργαλείου της εικονικής περιήγησης.

Γιατί, η συλλογιστική πορεία που ακολουθεί η παρούσα έρευνα τονίζει και εμπράκτως στο κεφάλαιο αυτό πόσο αλληλένδετα είναι τα δίπολα τέχνης και τεχνολογίας και τέχνης και πληροφορικής. Η κατασκευή της έκθεσης υπογραμμίζει την εξέλιξη της τεχνολογίας, η οποία δεν αφήνει ανεπηρέαστους αυτούς τους δεσμούς.

Όλες οι ορολογίες που ελέγχθηκαν και που παίζουν κομβικό ρόλο στη τέχνη αποσαφηνίστηκαν ως έννοιες, καθώς σε αυτό το κεφάλαιο θα αποτελέσουν μέρος της παρουσίασης της κατασκευής της ψηφιακής αυτής έκθεσης τέχνης. Επιπλέον οι σημαντικοί σταθμοί στην ιστορία της τέχνης που αναφέρθηκαν στο ζήτημα των γκαλερί και της παρουσίασης έργων τέχνης σε διάφορους εκθεσιακούς χώρους διαχρονικά και τις επιλογές τους ως τακτικές εκθέσεων έργων τέχνης, αναλύθηκαν καθώς η έννοια του χώρου σε μια έκθεση τέχνης είναι ύψιστης σημασίας. Αυτό αποδεικνύεται και στην παρούσα έρευνα, αφού χρειάστηκε η δημιουργία ενός αρχιτεκτονικού χώρου από την αρχή ως κατασκευή για να στέγαση την έκθεση καθώς και η δημιουργία ενός ψηφιακού περιβάλλοντος που θα αποτελέσει τον χώρο διεξαγωγής της έκθεσης τέχνης και θα είναι η βάση για την εικονική της περιήγηση.

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι η παρούσα έρευνα οφείλει την ύπαρξη καθώς και την ανάπτυξη των ψηφιακών εκθέσεων τέχνης στην ύπαρξη γενικότερα, στην ύπαρξη του ψηφιακού πολιτισμού. Η μελέτη και η τεχνολογική εξέλιξη του ψηφιακού πολιτισμού από πλήθος επιστημόνων, ειδικότερα μετά την πανδημία του 2020 αποτέλεσε καταλυτικό παράγοντα που για την πρόοδο της ψηφιακής τέχνης με όλα αυτά που έχουν κατασκευαστεί ευρέως και δεν γινόταν να υπήρχαν σε τέτοιο βαθμό πριν από τον κορονοϊό. Πριν, από την εμφάνιση της πανδημίας, η δημιουργία μιας ψηφιακής έκθεσης τέχνης ως μια νέα καλλιτεχνική εκθεσιακή πρακτική, δεν θεωρούνταν καν χρήσιμη ή ότι είχε λόγο ύπαρξης και για το κοινό αλλά και συνολικά για την καλλιτεχνική κοινότητα. Οι ψηφιακές μορφές τέχνης μέχρι τότε παρέμεναν στενά συνδεδεμένες μόνο με τη μορφή του βίντεο και των ηχητικών καλλιτεχνικών εγκαταστάσεων.

Στόχος της συγκεκριμένης έρευνας είναι να αναδείξει και να προτείνει στους καλλιτέχνες, στις γκαλερί αλλά και σε όλους τους φορείς του πολιτισμού να αποδεχτούν και να υιοθετήσουν την επιλογή της ψηφιακής έκθεσης τέχνης ως μια νέα τακτική εκθέσεων έργων τέχνης. Η οποία στη συγκεκριμένη περίπτωση μέσα από την εικονική περιήγηση του χρήστη στην ψηφιακή έκθεση τέχνης “ The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα” που θα προσφέρει στον θεατή μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία.

### 4.1 Παρουσίαση της Έκθεσης

Η ατομική ψηφιακή έκθεση “The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα” είναι προσβάσιμη μέσω του συνδέσμου <https://thehollyhats.weebly.com> , ο οποίος οδηγεί στην ιστοσελίδα που περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία της ψηφιακής έκθεσης τέχνης. Ο σύνδεσμος για την εικονική περιήγηση της έκθεσης είναι : <https://streamable.com/9jife2> .

Σ' αυτό το κεφάλαιο θα παρουσιαστεί μέσα από ένα ευρύ φάσμα όλων των πτυχών που την περιλαμβάνει, αναλυόμενες σε μικρές υποενότητες. Αυτές θα καλύπτουν μια συνολική προσέγγιση στην έκθεση και ως προς την κατασκευαστική, θεωρητικής και αισθητικής της διάσταση.

Αρχικά, θα γίνει μια συνοπτική ανάλυση του θέματος και του περιεχομένου της. Στη συνέχεια, θα γίνει η αναφορά στην δημιουργό, η οποία θα παρουσιαστεί μέσα από ένα σύντομο βιογραφικό της. Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης “ The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ”.

Το οποίο θα βοηθήσει για να κατανοήσουμε την προσωπικότητα του ανθρώπου που βρίσκεται πίσω από την δημιουργία της έκθεσης και όλων των στοιχείων που την απαρτίζουν. Ακολούθως, θα επισημανθούν οι εικαστικές αναζητήσεις της καλλιτέχνης και θα αναδειχθούν τα μηνύματα που επιθυμεί να μεταδώσει η δημιουργός μέσα από τα έργα της στην έκθεση αυτή. Έτσι ώστε να κατανοηθεί η επιλογή των έργων στην έκθεση σε ένα πρώτο επίπεδο.

Κατόπιν, θα γίνει αναλυτική περιγραφή στα αισθητικά αλλά και σχεδιαστικά μέρη της έκθεσης, λαμβάνοντας υπόψη ότι η μεταπτυχιακή διατριβή αποτελεί ένα κράμα μεταξύ τέχνης, τεχνολογίας και πληροφορικής. Ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί στη χρήση του ψηφιακού εργαλείου της εικονικής πραγματικότητας, το οποίο παίζει κομβικό ρόλο μιας και δεν αποτελεί απλά μια πολύ σημαντική νέα τεχνολογία αλλά στη παρούσα έρευνα έχει ύψιστη σημασία αφού είναι το μέσο αφήγησης της δημιουργού.

Ακολουθεί, ένα εγχειρίδιο χρήσης της εικονικής περιήγησης, που έχει στόχο να διευκολύνει τους χρήστες - θεατές στην καλύτερη απόλαυση της έκθεσης. Τέλος, θα γίνει μια λίγο λεπτομερής ανάλυση των έργων με φωτογραφίες, η οποία πραγματοποιείται σε ξεχωριστή ενότητα μέσα στην ιστοσελίδα της ψηφιακής έκθεσης. Σκοπός είναι, να κατανοήσει το κοινό συνολικά την ψηφιακή έκθεση τόσο πρακτικά όσο και θεωρητικά μέσα από την ερμηνεία των έργων της δημιουργού αλλά και του μηνύματος που θέλει να μεταδώσει στο κοινό.

## 4.2 Εισαγωγή στο θέμα και στο περιεχόμενο της έκθεσης

Με εφελτήριο έναυσμα ότι την ιδέα ότι τέχνη είναι ένας κόσμος που εμπεριέχει τις “αλήθειες” των δημιουργών - καλλιτεχνών και που παρουσιάζοντας τα έργα τους σε εκθέσεις τέχνης μοιράζονται με το κοινό τις αντιλήψεις και προσφέρουν απλόχερα τροφή για σκέψη για τους θεατές. Τα έργα τέχνης φέρνουν μια νέα οπτική στα πράγματα, παρέχοντας μια εμπειρία που ερμηνεύεται μοναδικά στον κάθε θεατή. Γιατί εκλαμβάνονται εντελώς διαφορετικά από τους θεατές μιας και τα βιώματα και οι εμπειρίες τους είναι μοναδικές. Έννοιες όπως η φαντασία, η λογική και τα συναισθήματα αποκτούν ξεχωριστό νόημα για τον κάθε καλλιτέχνη ενώ παράλληλα εκλαμβάνονται εντελώς διαφορετικά από τους θεατές

Στην ατομική ψηφιακή έκθεση τέχνης “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα” παρουσιάζονται τρία χειροποίητα έργα γλυπτικής που είναι φτιαγμένα από άργιλο, βαμμένα με πυροχρώματα και ψημένα στο φούρνο κεραμικής δύο φορές στους 960°C. Η έκθεση είναι ένα συνονθύλευμα μεταξύ τέχνης και πληροφορικής, αξιοποιώντας εργαλεία και από τις δύο επιστήμες. Η κεραμική τέχνη και το χειροποίητο στοιχείο συνδιαλέγονται με την ψηφιοποίηση και την πληροφορική και μαζί παρουσιάζονται στην συγκεκριμένη έρευνα μέσα από το ψηφιακό εργαλείο της εικονικής πραγματικότητας. Είναι ένας γόνιμος διάλογος μεταξύ παραδοσιακής τέχνης και σύγχρονου ψηφιακού πολιτισμού. Στο σύνολο αυτή η συνομιλία που δημιούργησε η καλλιτέχνης αποσκοπεί να προσφέρει στον θεατή την αίσθηση ότι βρίσκεται μέσα στην έκθεση τέχνης, δίπλα από τα γλυπτά βιώνοντας την ψηφιακή έκθεση τέχνης όπως θα βίωνε σε μια φυσική γκαλερί.

Η εικαστικός Αικατερίνη Διαμαντή διαπραγματεύεται τις έννοιες της “Φαντασίας”, του “Συναισθήματος” και της “Λογικής” στην έκθεση, χρησιμοποιώντας το καπέλο ως μέσο αφήγησης. Το καπέλο, ένα οικείο σε όλους μας για την χρηστική ή και αισθητική του διακοσμητική αξία, που όμως εδώ αποκτά μια νέα διάσταση στα έργα της Διαμαντή. Δημιουργώντας τρία χειροποίητα γλυπτά που απεικονίζουν τρία μοναδικά καπέλα, η καλλιτέχνης μετουσιώνει την οντότητα του καπέλου μαζί με όλα όσα φέρει αυτό καθ’ αυτό ερμηνευτικά ως έργο τέχνης και συγκεκριμένα σε γλυπτό. Μέσα από το καπέλο ως γλυπτό διαπραγματεύεται το ζήτημα της “ταυτότητας” που φέρει ο κάθε άνθρωπος, μέσα από τρία διαφορετικά ερμηνευτικά πρίσματα. Η εικαστικός επιδιώκει ο θεατής να στραφεί στον εσωτερικό του κόσμο και να προβληματιστεί γύρω από την έννοια της ταυτότητας.

Το απαύγασμα όλων αυτών, είναι ότι στην ατομική ψηφιακή έκθεση τέχνης με τίτλο “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα”, ο θεατής καλείται να προβληματιστεί μέσα από τα έργα αλλά και τα

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

χαρακτηριστικά που φέρουν πάνω τους τα γλυπτά. Πως ένα γλυπτό, με μορφή καπέλου, που απεικονίζει τη “Φαντασία” προσκαλεί τον θεατή στα προσωπικά του μαγικά μονοπάτια ανεξάντλητων ιδεών. Πως η απεικόνιση ενός καπέλου “Λογικής” αντικατοπτρίζει ένα παζλ που πρέπει ο θεατής να ενώσει όλα τα κομμάτια της ζωής του για να δει τη συνολική εικόνα των πραγμάτων πια αποστασιοποιημένος από τις μεμονωμένες στιγμές. Τέλος, πως το καπέλο του “Συναισθήματος” συνομιλεί με τον θεατή, αποκαλύπτοντας τις πόρτες των συναισθημάτων του και τις μοναδικές “πόρτες” που τον οδηγούν στις σκέψεις του και πως όλα αυτά τον φέρνουν αντιμέτωπο με τον εσωτερικό του κόσμο και σε μια βαθύτερη ενδοσκόπηση των πολλαπλών πτυχών της ανθρώπινης ψυχής.



Εικόνα 4.1: Το εξώφυλλο της ιστοσελίδας για την έκθεση τέχνης “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα

### 4.3 Η δημιουργός και οι εικαστικές αναζητήσεις της έκθεσης

Η εικαστικός Αικατερίνη Διαμαντή γεννήθηκε στην Αθήνα το 1989. Από μικρή ηλικία ασχολείται με τη ζωγραφική, τα γλυπτά και τις κατασκευές. Σπούδασε στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας το 2012 - 2017 με καθηγητές τον Μάριο Σπηλιόπουλο, τον Παντελή Χανδρή και τον Νικόλαο Τρανό. Αποφοίτησε από το Α΄ Εργαστήριο Γλυπτικής, όπου κι έδειξε και τη πτυχιακή της τον Οκτώβριο του 2017 η οποία πήρε βαθμό '9,78' , 'Άριστα' . Στη σχολή παρακολούθησε τα εργαστήρια της 'Κεραμικής', της 'Γυψοτεχνίας - Χαλκοχυτικής', του 'Σχεδίου', του 'Ξύλου' και του 'Μαρμάρου' .

Στη συνέχεια εκτός σχολής παρακολούθησε διάφορα σεμινάρια όπως “Σχεδιασμός και η εκτύπωση ηλεκτρονικού εντύπου και η Εκμάθηση προγραμμάτων όπως το Photoshop και το Corel”, “Η τεχνική Raku στη Κεραμική”, “ Μεταξοτυπία και Silkscreen Printing”, “ Visual Literacles and Visual Technologies for Teaching, Learning and Inclusion for comics from Lancaster University”, “Inclusive Peer Learning with Augmented Reality”.

Έχει συμμετάσχει σε πολλές εκθέσεις στην Αθήνα και κάποιες εκτός και έχουν γραφτεί ενδιαφέρουσες δημοσιεύσεις και κριτικές για το καλλιτεχνικό της έργο. Τα τελευταία πέντε χρόνια εργάζεται ως Εικαστικός, με ειδικότητα στη Γλυπτική, στον Οργανισμό Διαχείρισης και Ανάπτυξης Πολιτισμικών Πόρων του Υπουργείου Πολιτισμού.

Από τον Οκτώβριο του 2022 ως και σήμερα, είναι φοιτήτρια στο Μεταπτυχιακό “Ψηφιακός Πολιτισμός” του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης “ The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ”.

Ο βασικός πυλώνας της καλλιτεχνικής δουλειάς της εικαστικού Αικατερίνης Διαμαντή έχει ως επίκεντρο το ζήτημα της “ταυτότητας” και εκφράζεται κυρίως μέσα από το χειροποίητο στοιχείο και το σαφές αποτύπωμα του πάνω στα έργα της. Συγκεκριμένα, τα έργα που παρουσιάζονται στην έκθεση “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα” είναι χειροποίητα και έχουν ψηφιοποιηθεί από την ίδια.

Κυρίαρχα μέσα αφήγησης στα έργα της προσωπικής της καλλιτεχνικής πορείας είναι η συνομιλία ανάμεσα στο παραδοσιακό στοιχείο και στο σύγχρονο. Ο διάλογος με τα κατάλοιπα του αρχαίου ελληνικού κάλλους και το σύγχρονο κόσμο, οι αναμνήσεις της καθώς και οι υβριδικές μορφές ανθρώπων και ζώων των οποίων τα όρια είναι εμφανώς δυσδιάκριτα αποτελούν θεμελιώδη στοιχεία του έργου της. Επιπλέον, στο κτίριο που στεγάζει την έκθεση δημιουργήθηκε με την αναφορά στις εμφανείς επιρροές από την αρχιτεκτονική της Αρχαίας Ελλάδας. Ωστόσο, αποφεύγει να εστιάσει σε υπερβολικές λεπτομέρειες όπως περίτεχνοι ζωφόροι κτλ. προκειμένου να μην αποσπαστεί η προσοχή του θεατή από τα γλυπτά προς άλλα επιμέρους στοιχεία του χώρου.

#### 4.4 Ανάλυση των χαρακτηριστικών της ψηφιακής έκθεσης

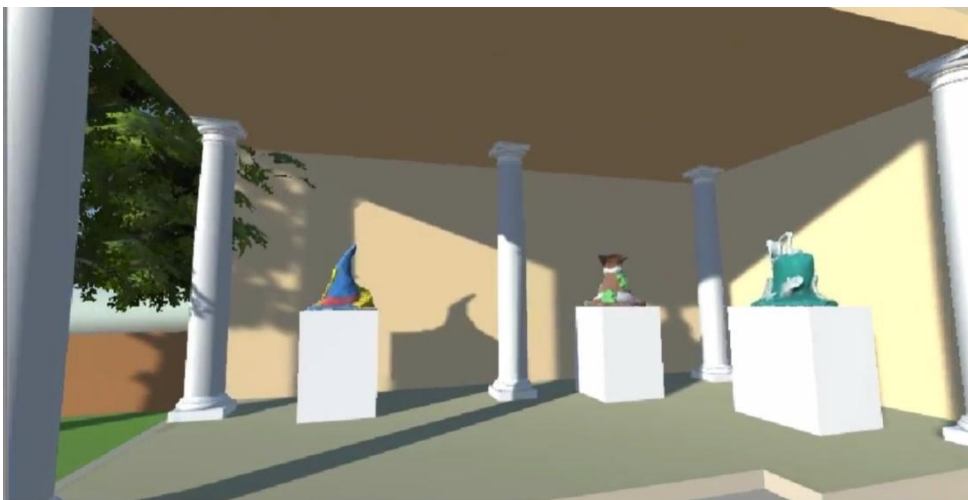
Το κύριο χαρακτηριστικό της έκθεσης είναι ο συνδυασμός της παραδοσιακής τέχνης της γλυπτικής και της κεραμικής με τον νέο ψηφιακό πολιτισμό. Στην ψηφιακή έκθεση τέχνης με τίτλο “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα” παρουσιάζονται τρία χειροποίητα γλυπτά από άργιλο, βαμμένα με πυροχρώματα και ψημένα στο φούρνο κεραμικής δύο φορές στους 960°C. Μέσα από τη στοχευμένη ψηφιοποίηση τους, τα έργα αυτά μεταφέρονται και συνομιλούν ως εκθέματα στον ψηφιακό κόσμο της τέχνης.

Όλες οι εκθέσεις τέχνης πρέπει να πληρούν συγκεκριμένα κριτήρια, είτε βρίσκονται σε μια φυσική γκαλερί, είτε πρόκειται να παρουσιαστούν σε ένα ψηφιακό περιβάλλον μιας γκαλερί. Στην περίπτωση μιας ψηφιακής έκθεσης, εκτός από τους κανόνες που διέπουν μια έκθεση τέχνης στο φυσικό χώρο μιας γκαλερί θα πρέπει να ακολουθούν και τους κανόνες που υπάρχουν και στον ψηφιακό κόσμο. Για τον σκοπό αυτό, δημιουργήθηκε αφίσα για το γεγονός της έκθεσης, συντάχθηκε και το κείμενο της έκθεσης και κατασκευάστηκε μια ιστοσελίδα που περιλαμβάνει αυτά τα στοιχεία, καθώς και το βιογραφικό της καλλιτέχνης ως ξεχωριστή ενότητα. Αυτό επιτρέπει στο κοινό να γνωρίζει τον άνθρωπο πίσω από τα έργα και την έκθεση εν γένει και διευκολύνει την εύκολη πρόσβαση και πλοήγηση του χρήστη - θεατή στην έκθεση αλλά και στα υπόλοιπα στοιχεία της.

Επιπλέον, η ιστοσελίδα περιλαμβάνει ενότητα με τις πληροφορίες για τα έργα της έκθεσης, προκειμένου οι θεατές που θέλουν να μάθουν περισσότερα για τα έργα να έχουν εύκολη πρόσβαση στις σχετικές πληροφορίες. Η ψηφιακή έκθεση ακολουθεί επίσης, τους κανόνες που υπάρχουν στο ψηφιακό σύμπαν. Από τη στιγμή που είναι ψηφιακή η έκθεση, δημιουργήθηκε και η ψηφιακή γκαλερί, δηλαδή το κτίριο που θα στεγάσει την ψηφιακή έκθεση και που θα είναι το ιδανικό ψηφιακό περιβάλλον για την παρουσίαση των γλυπτών. Αυτός ο ψηφιακός χώρος είναι οικείος και φιλικός προς τον θεατή, παρουσιάζοντας τα έργα τέχνης σε αρμονία με το περιβάλλον τους.

Για την παρουσίαση της ψηφιακής έκθεσης, χρησιμοποιήθηκε το ψηφιακό εργαλείο της εικονικής περιήγησης, το οποίο είναι προσβάσιμο μέσω του συνδέσμου στην ιστοσελίδα <https://thehollyhats.weebly.com/> που δημιουργήθηκε και γι' αυτό το σκοπό. Ο σύνδεσμος μπορεί να κοινοποιηθεί, ενώ η παρακολούθηση της έκθεσης είναι δωρεάν και εύκολα προσβάσιμη σε όλους.

Ο χρήστης έχει επίσης τη δυνατότητα και μπορεί να επικοινωνήσει με τον δημιουργό μέσω ειδικής ενότητας στην ιστοσελίδα της έκθεσης, θέτοντας ερωτήσεις ή και να μοιραστεί τις σκέψεις του για τα έργα. Τέλος, υπάρχει και ενότητα αξιολόγησης της ψηφιακής έκθεσης στην ιστοσελίδα, όπου οι θεατές μπορούν εκφραστούν αν κάτι δεν του άρεσε ή θα ήθελε να ήταν αλλιώς ως προς τα ψηφιακά εργαλεία και τα πρακτικά θέματα της έκθεσης όχι τόσο το αισθητικό - καλλιτεχνικό κομμάτι της έκθεσης, προκειμένου να βελτιωθεί η εμπειρία τους.



**Εικόνα 4.2:** Φωτογραφία από την εικονική περιήγηση που παρουσιάζει τα γλυπτά της ψηφιακής έκθεσης τέχνης με τίτλο "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα"

#### 4.4.1 Σχεδιασμός και αισθητική της έκθεσης

Δεδομένης της εποχής μας, όπου το διαδίκτυο πληθώρα πληροφοριών και ελλοχεύει ο κίνδυνος της διάσπασης προσοχής του θεατή, αποφασίστηκε ύστερα από αρκετό πειραματισμό, να διατηρήσει όλα τα στοιχεία της έκθεσης σε απόλυτη αρμονία και μέσα από μια μινιμαλιστική απόδοση. Αυτό εξασφαλίζει ότι η αισθητική και το σχεδιαστικό αποτέλεσμα δε θα κουράζουν τον θεατή, ούτε θα τον βομβαρδίζουν με υπερβολικές πληροφορίες, διευκολύνοντας έτσι την πλοήγηση και την εμπειρία του.

Ο καλύτερος σχεδιαστής είναι εκείνος που σκέφτεται πρώτα ως χρήστης - θεατής και αυτό αφορά κυρίως τον τομέα της πληροφορικής. Η παρούσα έρευνα δεν στοχεύει στην υπερανάλυση καλλιτεχνικών κινημάτων της τέχνης ή να υπεραναλύσει έργα και τεχνικές φορτώνοντας τα με έξτρα πληροφορίες και λεπτομέρειες. Αντίθετα, η έρευνα επιδιώκει η έρευνα να διατηρήσει μια ισορροπία μεταξύ τέχνης και πληροφορικής με τη χρήση της τεχνολογίας.

Τα έργα της έκθεσης έχουν σχεδιαστεί και δημιουργηθεί με την επιδίωξη να αναδειχθεί η συνομιλία μεταξύ παράδοσης και σύγχρονου κόσμου, τόσο σε τεχνικό όσο και σε θεωρητικό επίπεδο. Να δημιουργεί με τον θεατή μια αμφίδρομη επικοινωνία. Ο θεατής θα κατανοήσει μέσα από το χειροποίητο αισθητικό αποτέλεσμα ότι τα έργα δεν δημιουργήθηκαν από κάποιο πρόγραμμα υπολογιστή αλλά η ίδια η εικαστικός τα έπλασε με τα χέρια της, διατηρώντας το χειρονομακό τους αποτύπωμα χωρίς διακοσμητικά εφέ.

Οι διαστάσεις του είναι οι εξής:

- "Η Φαντασία" (μπλε γλυπτό - καπέλο) : 40 x 38 x 37 cm (ύψος x πλάτος x βάθος)
- "Η Λογική" (καφέ γλυπτό - καπέλο) : 37 x 38 x 36 cm (ύψος x πλάτος x βάθος)
- "Τα Συναισθήματα" (πράσινο γλυπτό - καπέλο) : 38 x 37 x 37 cm (ύψος x πλάτος x βάθος).

Μετά την δημιουργία τους, τα γλυπτά ψηφιοποιήθηκαν και ενσωματώθηκαν στον υπολογιστή για την κατασκευή ολόκληρης της έκθεσης. Είναι σημαντικό αυτά τα στοιχεία να είναι εμφανή και ο θεατής να εστιάζει στο γλυπτό ως έργο τέχνης, προσπαθώντας να το ερμηνεύσει με βάση τα δικά του βιώματα και εμπειρίες, χωρίς να προβληματίζεται με τα πρακτικά ζητήματα της κατασκευής που θα τον κουράσουν. Τα έργα δεν "μιλούν" μονοδιάστατα για κάποιο ζήτημα, αλλά καλούν τον θεατή να συμμετέχει στον διάλογο αυτό. Συνολικά, η έκθεση "The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα" επιδιώκει Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

να προσφέρει μια μοναδική έμπειρα όπου η παραδοσιακή τέχνη και ο σύγχρονος ψηφιακός πολιτισμός συνυπάρχουν και συνομιλούν, προτρέποντας τον θεατή να αλληλεπιδράσει και να συμμετέχει ενεργά στον καλλιτεχνικό διάλογο.

Η μελέτη και η σωστή διαμόρφωση του περιβάλλοντος χώρου είναι ουσιώδεις στην συγκεκριμένη περίπτωση. Στόχος, ήταν η δημιουργία ενός χώρου που ως αρχιτεκτονικό κτίσμα αλλά και ως συνολικό ψηφιακό περιβάλλον, να διατηρεί την ισορροπία χωρίς να περιλαμβάνει πολλές λεπτομέρειες, ώστε να μην υπάρχει ανισορροπία μεταξύ των εκθεμάτων και φόντου. Έτσι ο σχεδιασμός ακολούθησε μια ισορροπημένη μίνιμαλ δομή και τεχνοτροπία στο χώρο, όπου η αισθητική της ήταν εμπνευσμένη από την αρχιτεκτονική των κτισμάτων της Αρχαίας Ελλάδας. Χωρίς να υπάρχει ο βαρύς διάκοσμος ή οι λεπτομέρειες όπως τρίγλυφα, μετόπες και υπερβολικά περίτεχνα αετώματα όπως αναφέρει ο καθηγητής Μπούρας [6] ότι ήταν από τα κύρια χαρακτηριστικά των αρχιτεκτονικών ναών.

Αυτή η προσέγγιση κρίθηκε αναγκαία για την παρούσα έκθεση τέχνης της συγκεκριμένης εικαστικού. Η οποία θεωρεί ότι ο θεατής πρέπει να εστιάσει στον πρωταγωνιστή που είναι τα γλυπτά. Κατά τη δημιουργία του κτιρίου που θα αποτελούσε την ψηφιακή γκαλερί ακολουθήθηκε μια πιο δομημένη και μελετημένη προσέγγιση για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος, όπως κι έγινε. Είναι ένα ζήτημα που δύσκολα θα υπήρχε σε μία φυσική γκαλερί, διότι κυριαρχεί κατά κύριο λόγο η αισθητική του λευκού κύβου που ουσιαστικά εξυπηρετεί και αυτό το σκοπό στις φυσικές γκαλερί. Δηλαδή, να πρωταγωνιστούν τα εκθέματα σε πρώτο πλάνο, που είναι γλυπτά, είτε ζωγραφικά έργα σε κάποια άλλη έκθεση και όχι ο περιβάλλοντας χώρος.

Στη χρωματική γκάμα που επιλέχθηκε και στα έργα αλλά και στον περιβάλλον χώρο κυριαρχούν οι γαϊώδεις αποχρώσεις. Όπως είναι τα θερμά πράσινα στο πάτωμα, είτε κάποια ψυχρά κίτρινα στους τοίχους τα οποία σαν σύνολο φέρνουν μια αρμονία στο φόντο στρέφουν το μάτι του θεατή στα έντονα χρώματα και συχνά κορεσμένα, όπως είναι αυτά στο μπλε καπέλο της “Φαντασίας” ή το πράσινο καπέλο της “Λογικής”. Έτσι, τα έργα πρωταγωνιστούν στο μάτι του θεατή και παράλληλα η χρωματική τους παλέτα συνάδει με το ερμηνευτικό τους υπόβαθρο. Για παράδειγμα, το έργο “Φαντασία” φέρει και ζωηρά χρώματα ενώ η “Λογική” ξεχωρίζει για τον στιβαρό της χαρακτήρα και τα “Συναισθήματα” είναι απολύτως φυσικά.

Ο φωτισμός των έργων γίνεται μέσα από μια φωτεινή πηγή στο πρόγραμμα Unity, ο οποίος προσαρμόζεται ώστε να προσομοιώνει τον φυσικό φωτισμό. Δεν πρόκειται για ένα εστιασμένο φωτισμό με κάποιο σποτάκι αλλά διαχέεται από απόσταση στην έκθεση χωρίς να καλύπτει τις λεπτομέρειες των έργων.

Τα βάθρα δημιουργήθηκαν με βάση τα έργα και είναι λευκοί κύβοι και όχι περίτεχνα βάθρα που έχει δημιουργήσει η ίδια η εικαστικός στο παρελθόν σε προηγούμενες της εκθέσεις. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, έπρεπε να είναι λευκοί κύβοι που θα αναδεικνύουν το γλυπτό, χωρίς πολλές λεπτομέρειες. Τα έργα δεν είναι στο πάτωμα γιατί η ίδια η δημιουργός δεν ήθελε να είναι εκεί για ερμηνευτικούς λόγους.

Ο σχεδιασμός της ιστοσελίδας κυμαίνεται στο ίδιο ύψος που έχει και η ψηφιακή έκθεση. Έχει επιλεγεί να υπάρχει ένας σεβασμός μεταξύ φόντου και πρωταγωνιστή, είτε εικόνα, είτε είναι κείμενο ο πρωταγωνιστής, είτε ο συνδυασμός τους. Δηλαδή, τα χρώματα όταν μπαίνουν θα είναι στις εικόνες της ιστοσελίδας. Ως προς τη τονικότητα αλλά και ως προς τη λαμπρότητα κυριαρχούν στους πρωταγωνιστές πάντα που είναι οι εικόνες και όχι στο φόντο της ιστοσελίδας που έχει επιλεγεί να είναι λευκό σε μεγάλο βαθμό και ουδέτερο και όχι σκοτεινό που δυσκολεύει τον χρήστη να μπορεί να το διαβάσει.

#### 4.4.2 Ο σχεδιασμός της αφίσας

Η αφίσα σχεδιάστηκε από την δημιουργό των έργων και ακολουθεί την ίδια λογική στην οποία κυμαίνεται όλη η έκθεση και προϋδεάζει τον θεατή για το τι θα δει. Το φόντο είναι ουδέτερο χρωματικά και τα έντονα κορεσμένα και λαμπρά χρώματα βρίσκονται στα τμήματα των γλυπτών

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

που πρωταγωνιστούν στην αφίσα προϊδεάζοντας τον για την αισθητική που θα έχουν τα γλυπτά της έκθεσης. Τα οποία δεν έχουν μπει ολόκληρα ως φόρμα μέσα στην αφίσα για να “κλείσουν το μάτι στον θεατή”. Η γραμματοσειρά είναι η Arial και η Arial Black και τα μεγέθη γραμμάτων είναι με βάση τα κύρια και επικουρικά στοιχεία που πρέπει να δει ο θεατής. Δηλαδή, επειδή επιδιώκεται να δοθεί έμφαση στον τίτλο και την δημιουργό θα μπει μεγαλύτερη γραμματοσειρά και θα είναι τονισμένα τα γράμματα με την γραμματοσειρά Arial Black. Αντίστοιχα τα υπόλοιπα στοιχεία που απαρτίζουν την έκθεση για να υπάρχει ομοιομορφία η γραμματοσειρά τους θα είναι σε Arial μορφή αλλά πιο μικρής κλίμακας τα μεγέθη τους. Δεν επιλέχθηκαν γραμματοσειρές που μπορούσαν να αποδώσουν το γραπτό μέρος της αφίσας με μια ιδιαίτερα περίτεχνη γραφή όπως είναι τα καλλιγραφικά διότι στην έκθεση είναι επιλογή της δημιουργού να μην υπάρχουν υπερβολικές λεπτομέρειες και η ίδια συλλογιστική πορεία ακολουθείται κι εδώ. Η επιλογή των κεφαλαίων και των μικρών γραμμάτων ακολούθησε την ίδια λογική και συγκεκριμένα έγινε με σκοπό να μην είναι υπερβολικά έντονα στο μάτι του θεατή με αρνητικό πρόσημο. Να τονίζονται τα στοιχεία της έκθεσης στο σωστό βαθμό. Η επιλογή των τριών βασικών χρωμάτων στο έργο υποδηλώνουν την δυναμική αλλά και την ολότητα που μπορεί να έχει ένα γλυπτό χωρίς να έχει υπερβολικές λεπτομέρειες και φιοριτούρες.



Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

**Εικόνα 4.3:** Φωτογραφία της αφίσας της ψηφιακής έκθεσης “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα από την δημιουργό Αικατερίνη Διαμαντή

#### 4.5 Η εικονική πραγματικότητα ως μέσο αφήγησης

Η εξέλιξη της τεχνολογίας τόσο στην πληροφορική όσο και στην τέχνη έχει οδηγήσει στη δημιουργία νέων ψηφιακών εργαλείων. Κάποια εξ' αυτών είναι και η εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality – VR) και η επαυξημένη πραγματικότητα (Augmented Reality - AR). Αυτά τα εργαλεία προσφέρουν και στους δημιουργούς αλλά και στους χρήστες νέες γνώσεις και εμπειρίες σε αυτόν τον νέο ψηφιακό κόσμο που ξετυλίγεται μπροστά τους.

Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά για την κατασκευή της ψηφιακής έκθεσης τέχνης “The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα” είναι η αξιοποίηση του ψηφιακού εργαλείου της εικονικής πραγματικότητας. Με γνώμονα ότι η επιλογή αυτή προσφέρει στον χρήστη - θεατή μια ευχάριστη πολυαισθητηριακή εμπειρία μέσα από μια εικονική περιήγηση σε μια έκθεση τέχνης, Ένα απλό βίντεο με τα έργα ή και κάποιες φωτογραφίες τους παρέχουν στον χρήστη μόνο κάποια μεμονωμένα στιγμιότυπα αποσπώντας τον στην ουσία από τον χώρο των έργων και τοποθετώντας τον νοητά μακριά τους και κάπως ξεκομμένο. Αντίθετα, η εικονική περιήγηση μεταφέρει τον χρήστη νοητά στο χώρο της έκθεσης, δημιουργώντας μία αίσθηση διαδραστικότητας λες και είναι εκεί και περιεργάζεται οπτικά από κοντά τα έργα. Ειδικά, από τη στιγμή που τα έργα είναι γλυπτά η επιλογή του ψηφιακού εργαλείου της εικονικής περιήγησης που έγινε στο πρόγραμμα “Unity” αλλά και συνολικά από όλη την κατασκευή δίνει στον χρήστη πια μία νέα εμπειρία που είναι και πρόταση για να καθιερωθεί ως μία νέα τακτική εκθέσεων των έργων τέχνης.

Η συγκεκριμένη έρευνα είναι μοναδική και ξεχωρίζει από τις υπόλοιπες, γιατί και οι δημιουργός τον έργων τέχνης και της έκθεσης αλλά και συγγραφέας της έρευνας αυτής είναι το ίδιο πρόσωπο .Η οποία μελέτησε και δημιούργησε την εικονική περιήγηση της έκθεσης, δείχνοντας πως αυτού του είδους η τεχνολογία μπορεί να γεφυρώσει την απόσταση μεταξύ του θεατή που βρίσκεται στο σπίτι του και του ψηφιακού περιβάλλοντος της ψηφιακής γκαλερί. Αυτό προσφέρει στον θεατή τη δυνατότητα να δει περίοπτα τα γλυπτά που βρίσκονται στο ψηφιακό περιβάλλον της έκθεσης και αυτό αποτελεί μόνο ένα από τα πολλά οφέλη του ψηφιακού πολιτισμού.

Η εικονική περιήγηση στην ψηφιακή έκθεση τέχνης “The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα” είναι προσβάσιμη στον σύνδεσμο <https://streamable.com/9jife2> και υπάρχει και ως ξεχωριστή ενότητα στην ιστοσελίδα της έκθεσης στον σύνδεσμο <https://thehollyhats.weebly.com/> .



Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



**Εικόνα 4.4:** Φωτογραφία του γλυπτού που απεικονίζει την “Λογική”

## 4.6 Το εγχειρίδιο πλοήγησης στην ψηφιακή έκθεση τέχνης

Για την καλύτερη εμπειρία του χρήστη, η συγκεκριμένη έρευνα προτείνει το παρακάτω εγχειρίδιο χρήσης της ψηφιακής έκθεσης τέχνης με τίτλο “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα” που είναι προσβάσιμος μέσα από τον σύνδεσμο <https://thehollyhats.weebly.com/>

Πρώτα, ο χρήστης θα πρέπει ελέγξει τη σύνδεση του να είναι ομαλή και να μην έχει προβλήματα σύνδεσης με το διαδίκτυο. Γιατί, ένα όχι καλό σήμα στο διαδίκτυο το οποίο θα σταματάει κάθε τρεις και λίγο τη σύνδεση άρα και το βίντεο της εικονικής περιήγησης δε θα προσφέρει τη μέγιστη πολυαισθητηριακή εμπειρία αλλά θα έχει τα αντίθετα αποτελέσματα.

Επίσης, για την πλοήγηση στην έκθεση θα πρέπει να αξιοποιήσει τον σύνδεσμο <https://streamable.com/9jife2> που υπάρχει στην ιστοσελίδα. Αν θέλει να εστιάσει σε ένα έργο η ίδια η εικονική περιήγηση έχει προνοήσει γι' αυτό, αλλά και μπορεί να την σταματήσει για να το παρατηρήσει καλύτερα.

Ακόμα, αν θέλει να μάθει πληροφορίες για τα έργα μπορεί να μεταβεί στην επόμενη ενότητα που αναλύονται περισσότερο τα έργα ή και να ρωτήσει την ίδια την δημιουργό.

Για την επικοινωνία με την δημιουργό, υπάρχει ξεχωριστή ενότητα που μπορεί μέσα από τη φόρμα επικοινωνίας να στείλει τις ερωτήσεις του ή και τις σκέψεις του για τα έργα.

Η εικονική περιήγηση έχει την επιλογή κοινοποίησης για να μπορεί να κοινοποιηθεί το βίντεο με την αναφορά του ονόματος του δημιουργού.

Τέλος, αν υπάρχει το οποιοδήποτε πρόβλημα με την εικονική περιήγηση ή την ιστοσελίδα μπορεί να επικοινωνήσει με τον δημιουργό της που είναι και ταυτόχρονα η δημιουργός των έργων της έκθεσης και επιμελήτρια της.

## 4.7 Ερμηνεία των έργων

Η έκθεση “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα” διαπραγματεύεται τις έννοιες της “Φαντασίας”, του “Συναισθήματος” και της “Λογικής”. Ως μέσο αφήγησης χρησιμοποιείται το καπέλο. Ένα αντικείμενο οικείο διαχρονικά σε όλους τους πολιτισμούς είτε ως προς την χρηστική του αξία, είτε ως προς τη διακοσμητική του αξία και που έχει κατασκευαστεί και παρουσιαστεί σε άπειρες εκδοχές. Εδώ όμως, η καλλιτέχνης του προσδίδει μια καινούργια ιδιότητα. Δημιουργεί τρία χειροποίητα γλυπτά με τη μορφή τριών μοναδικών και ασυνήθιστων καπέλων, επανανοηματοδοτώντας το αντικείμενο χωρίς να του αναιρεί τις υπάρχουσες ερμηνείες του.

Μέσα από τη δημιουργία των γλυπτών που αναπαριστούν καπέλα, η εικαστικός διαπραγματεύεται το ζήτημα της “ταυτότητας” που φέρει ο κάθε άνθρωπος. Όχι, ως προς τα εξωτερικά του χαρακτηριστικά, αλλά συγκεκριμένα μέσα από τρία διαφορετικά ερμηνευτικά πρίσματα, επιδιώκει ο θεατής να εστιάσει στον εσωτερικό του κόσμο και να προβληματιστεί. Η ισορροπία ανάμεσα στα τρία αυτά “καπέλα” αλλά και το καθένα τους ξεχωριστά είναι εκεί που εστιάζει η καλλιτέχνης. Τα έργα φέρουν στοχευμένα συγκεκριμένα στοιχεία πάνω τους, ως μέρη της γλυπτικής φόρμας και μέσα από τις λεπτομέρειες προσπαθούν να αφυπνίσουν τους θεατές “κλείνοντας τους το μάτι.”

## 1. Το καπέλο της Φαντασίας



Εικόνα 4.5: Το καπέλο της "Φαντασίας", γλυπτό από λευκή άργιλο και πυροχρώματα ψημένο στους 980°C.

Το γλυπτό "Φαντασία" απεικονίζεται με τη μορφή καπέλου και θέλει να συλλογιστεί ο θεατής πόσα πολλά είναι τα προσωπικά του μαγικά μονοπάτια φαντασίας και που το καθένα μπορεί να τον οδηγήσει σε διαφορετικές διαδρομές, σε νέες ιδέες, σε νέες εμπνεύσεις που δε σταματάνε ποτέ και είναι όλες μέρη του εαυτού του. Ανάλογα ποιο μονοπάτι ακολουθήσει θα τον οδηγήσει στη δική του διαδρομή. Η χρωματική παλέτα του έργου υποδηλώνει και την ερμηνευτική του αξία, γιατί έντονα, κορεσμένα και ζωντανά χρώματα έχει η ζωντανή φαντασία.

## 2. Το καπέλο της Λογικής



Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

**Εικόνα 4.6:** Το καπέλο της “Φαντασίας”, γλυπτό από άργιλο και πυροχρώματα ψημένο στους 860°C.

Το γλυπτό με το τίτλο “Λογική” απεικονίζει ένα ξεχωριστό καπέλο. Ο δυναμισμός και η στιβαρότητα που αποπνέει το έργο αυτό καθώς και η γήινη παλέτα των βασικών του χρωμάτων φανερώνει και αυτά που πρεσβεύει. Αντικατοπτρίζει ένα παζλ που πρέπει να ενώσει ο θεατής όλα τα κομμάτια του για να δει τη συνολική εικόνα των πραγμάτων. Πια αποστασιοποιημένος από τις μεμονωμένες στιγμές.

### 3. Καπέλο των Συναισθημάτων



**Εικόνα 4.7:** Το καπέλο της “Φαντασίας”, γλυπτό από λευκή άργιλο και πράσινο πυρόχρωμα ψημένο στους 1010°C.

Το καπέλο του “Συναισθήματος” συνομιλεί με τον θεατή και τον καλεί να δει τις πόρτες των συναισθημάτων του και πως αυτές οι μοναδικές “πόρτες”, φανερές και μη, τον οδηγούν να δει βαθιά στη ψυχή του και πως όλα αυτά τον φέρνουν αντιμέτωπο με τον εσωτερικό του κόσμο και εν γένει με όλες τις διαφορετικές πτυχές της ανθρώπινης ψυχής. Το πράσινο πυρόχρωμα δηλώνει πόσο φυσικά είναι τα συναισθήματα σαν σύνολο χωρίς να υπάρχει οποιοδήποτε πρόσχημο σε αυτά.

### 4.8 Η ψηφιακή έκθεση ως νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία

Οι εκθέσεις τέχνης διαχρονικά απευθύνονται κυρίως στην αίσθηση της όρασης του θεατή. Ωστόσο, ευτυχώς η τεχνολογία έχει ωθήσει τους καλλιτέχνες να δημιουργούν έργα και να τα παρουσιάζουν σε εκθέσεις τέχνης που δεν απευθύνονται μόνο στην βασική αίσθηση της όρασης αλλά αποκτούν έναν νέο πολυαισθητηριακό χαρακτήρα. Από την δημιουργία της βιντεοτέχνης και των ηχητικών εγκαταστάσεων όπως αναφέρεται στα κεφάλαια δύο και τρία, έως και σήμερα, οι καλλιτέχνες πια απευθύνονται και στις άλλες αισθήσεις των θεατών όπως είναι η αφή, η ακοή και ο συνδυασμός της όρασης με την ακοή. Υπάρχουν, φυσικά και οι performance ως μία νέα εικαστική προσέγγιση που δέχτηκε η καλλιτεχνική κοινότητα με ιδιαίτερη χαρά. Όπου ο ίδιος ο δημιουργός καλεί τους θεατές να συμμετέχουν μέσω της γεύσης ή της αφής στα τεκταινόμενα του εικαστικού τους έργου, παρόλο που συνήθως απαγορεύεται η αφή στα έργα τέχνης. Όπως αναλύει ο Δασκαλοθανάσης [19], ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο διάσημος καλλιτέχνης Rirkrit Tiravanija που φημίζεται για την εικαστική του προσέγγιση στα διάσημα “συμπόσια τέχνης” του. Ο ίδιος καλούσε τους θεατές να

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

δουν έργα και μετά να δειπνήσουν μαζί στον προαύλιο χώρο της γκαλερί (αν όχι στον χώρο έκθεσης) και μέσα από την αίσθηση της γεύσης του φαγητού να συζητήσουν και η συζήτηση που θα δημιουργηθεί να αποτελεί το αυτοτελές νέο έργο τέχνης του.



**Εικόνα 4.8:** Rirkrit Tiravanija: *(who's afraid of red, yellow, and green)*, Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, 2019. Installation view. Photograph by Shannon Finney. Courtesy of Hirshhorn Museum and Sculpture Garden. [23]

Το ενδιαφέρον που έχει δείξει τόσο η καλλιτεχνική κοινότητα όσο και το κοινό που παρακολουθούσε τις ηχητικές εγκαταστάσεις τόσα χρόνια, τα έργα πολλών καλλιτεχνών που εκφράζονται μέσα από το εργαλείο της βιντεοτέχνης σε όλο το κόσμο ως και ακόμα η πρωτόγνωρη εικαστική παρέμβαση που έκανε ο Rirkrit Tiravanija, δείχνουν ότι η τέχνη προσελκύεται από καινοτόμες ιδέες και η έννοια της “γκαλερί” αποκτά έναν συνεχόμενο εξελισσόμενο χαρακτήρα που μπορεί να αποτελέσει το γόνιμο πεδίο πειραματισμού και ερευνών. Η παρούσα έρευνα ξεκίνησε ως σύλληψη με βάση αυτά τα παραδείγματα και με δεδομένο ότι η τεχνολογία εξελίσσεται συνεχώς και ότι η πληροφορική και η τέχνη βρίσκονται σε έναν “αέναο χορό” δημιουργίας.

Με την εμφάνιση των νέων ψηφιακών εργαλείων της εικονικής πραγματικότητας και της επαυξημένης πραγματικότητας πια δημιουργείται ένα νέο πολυαισθητηριακό περιβάλλον. Στη έρευνα, η δημιουργία της εικονικής περιήγησης στη ψηφιακή έκθεση τέχνης “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα” συνδυάζει περισσότερες αισθήσεις δημιουργώντας ένα νέο κράμα ερεθισμάτων που οδηγεί σε μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία. Ο θεατής δεν παραμένει απλώς ένας ξένος που είναι παθητικός δέκτης του μηνύματος θέλει να μεταδώσει ο καλλιτέχνης. Αλλά η εικονική περιήγηση έτσι όπως είναι δομημένη τον εντάσσει μέσα στον κόσμο της έκθεσης. Βλέπει τα έργα και είναι πραγματικά δίπλα του, σαν να τα αγγίζει, δεν είναι αποκομμένος από αυτά αλλά τα νιώθει, νιώθει την υλική τους υπόσταση.

Επιπλέον, η επιλογή να υπάρχει ο ήχος από τα βήματα ενισχύει την αίσθηση παρουσίας του θεατή στον χώρο, έχει την εντύπωση ότι κάνει τη διαδρομή γύρω από τα έργα, ότι τα παρατηρεί από κοντά. Αυτή η προσέγγιση, επιτρέπει στον θεατή να αλληλοεπιδρά με το περιεχόμενο της έκθεσης, να νιώθει ότι την ζωντάνια των έργων, ότι κινείται κι αυτός εκεί στο ψηφιακό περιβάλλον και βιώνει μια διαδραστική εμπειρία και αν θέλει μπορεί να επικοινωνήσει και να διατυπώσει τις ερωτήσεις ή τις σκέψεις του στην δημιουργό.

Δεν κοιτάει απλά κάποιες φωτογραφίες πια ή ένα βίντεο σε μια σελίδα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Η συνολική εμπειρία από την ψηφιακή έκθεση τέχνης μιας σύγχρονης εικαστικού - δημιουργού προσφέρει στον θεατή μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία, αναδεικνύοντας τις

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα”.

δυνατότητες των σύγχρονων τεχνολογιών στη τέχνη μέσα από τις κατασκευές αυτής της έρευνας και δημιουργώντας νέους τρόπους αλληλεπίδρασης και συμμετοχής.

## 5. Μεθοδολογία έρευνας

Η παρούσα έρευνα δομήθηκε και στο θεωρητικό κομμάτι αλλά και στο κατασκευαστικό κομμάτι ακολουθώντας επιλεγμένα βήματα και εργαλεία. Στα κεφάλαια που προηγήθηκαν, παρουσιάστηκε αναλυτικά η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε στο θεωρητικό μέρος της έρευνας, η οποία περιλάμβανε το ιστορικό υπόβαθρο αλλά και τα ζητήματα που προκύπτουν από την δημιουργία ψηφιακών εκθέσεων τέχνης ως νέα εκθεσιακή πρακτική έργων τέχνης. Η ανάλυση αυτή πραγματοποιήθηκε με αναφορές σε βασικές έννοιες, σε ονόματα σημαντικών καλλιτεχνών και έργων, καθώς και σε ιστορικά σημαντικά γεγονότα που προηγήθηκαν στην ιστορία της πληροφορικής και της τέχνης. Τα οποία αποτέλεσαν τις βάσεις για τα σημερινά τεχνολογικά επιτεύγματα στον χώρο που συνομιλεί η πληροφορική και η τέχνη άρα και κατ' επέκταση για την ύπαρξη της παρούσας έρευνας.

Στο παρόν κεφάλαιο, θα αναλυθεί η δομή της έρευνας κάνοντας αναφορά στις επιλογές των ψηφιακών εργαλείων που την απαρτίζουν. Η εις βάθος μελέτη που έγινε, ο λόγος της επιλογής τους αλλά και ο επαναλαμβανόμενος πειραματισμός ως προς το τεχνικό μέρος στα συγκεκριμένα ψηφιακά εργαλεία, έτσι ώστε να υπάρχει μια ολοκληρωμένη εικόνα στο πως δομήθηκε η κατασκευή της ψηφιακής έκθεσης ως προς τα ψηφιακά της εργαλεία.

Στο επόμενο κεφάλαιο, θα παρουσιαστούν τα βήματα που ακολουθήθηκαν κατά τη διαδικασία της κατασκευής αυτής μαζί με τα στιγμιότυπα από τις οθόνες εργασίας ώστε να υπάρχει μια πληρέστερη εικόνα της δημιουργικής διαδικασίας της κατασκευής.

### 5.1 Ψηφιακά εργαλεία που ενσωματώθηκαν στη δημιουργία της Ψηφιακής έκθεσης τέχνης

Ο σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων από την καλλιτεχνική κοινότητα για να καθιερωθεί ως νέα εκθεσιακή πρακτική στις τάξεις των καλλιτεχνών, των γκαλερί αλλά και των οργανισμών και φορέων του πολιτισμού. Επίσης, έχει και ως στόχο τη προσφορά μιας νέας πολυαισθητηριακής εμπειρίας και απόλαυσης στον χρήστη - θεατή μέσω της εικονικής περιήγησης στη ψηφιακή έκθεση τέχνης με τίτλο "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα". Η οποία διέπεται από τους κανόνες που θα εφαρμόζε μια γκαλερί στο φυσικό της περιβάλλον. Πρώτο μέλημα ήταν η οργάνωση κι η δημιουργία των βασικών αρχών που διέπουν κάθε έκθεση τέχνης όπως είναι η δημιουργία της αφίσας της έκθεσης, η σύνταξη του κειμένου της, η πρόσβαση του θεατή - χρήστη όχι μόνο στο χώρο της έκθεσης αλλά και η δημιουργία της δυνατότητας να μπορεί να συνομιλήσει με τον δημιουργό των έργων. Πλεονέκτημα, που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία. Αντιθέτως σε μια έκθεση τέχνης σε μια φυσική γκαλερί η παρουσίαση του καλλιτέχνη και η πιθανή επικοινωνία θα ήταν μόνο την μέρα των εγκαινίων ή συγκεκριμένες μέρες και ώρες κατά τη διάρκεια της έκθεσης.

Από τα βασικά πλεονεκτήματα της έρευνας αυτής που την ξεχωρίζει σε σχέση με τις περισσότερες έρευνες στο ζήτημα της εικονικής περιήγησης και των νέων εκθεσιακών πρακτικών του σήμερα είναι ότι η δημιουργός της έρευνας και στο θεωρητικό κομμάτι αλλά και στο κατασκευαστικό είναι η ίδια η καλλιτέχνης, άρα έχει άλλη βαρύτητα η επικοινωνία και ένα μεγαλύτερο εύρος συζητήσεων.

Η παρούσα έρευνα ακολουθεί τις επιταγές μιας έκθεσης τέχνης στο φυσικό χώρο μιας γκαλερί αλλά διαμορφώνεται και μέσα από τους νέους ψηφιακούς κανόνες χρησιμοποιώντας τα ψηφιακά εργαλεία που αξιοποιούν στο μέγιστο το σκοπό της. Συγκεκριμένα, το πρώτο βασικό βήμα είναι ότι έγινε η ψηφιοποίηση των χειροποίητων γλυπτών της δημιουργού τα οποία παρουσιάζονται στην έκθεση αυτή. Άρα η μελέτη και η αξιοποίηση του ελεύθερου λογισμικού με τίτλο "3D Zephyr" κρίθηκε απαραίτητη. Στο οποίο όπως και στα ακόλουθα ψηφιακά εργαλεία θα αναλυθεί στη συνέχεια η επιλογή τους αλλά και θα παρουσιαστούν στο επόμενο κεφάλαιο, με αριθμό έξι, τα στιγμιότυπα από τις οθόνες με τα σημαντικότερα βήματα της διαδικασίας αυτής. Η ίδια συλλογιστική πορεία που

ακολουθήθηκε στο θεωρητικό κομμάτι της έρευνας συνεχίζει κι εδώ, απλά αυτή τη φορά θα γίνει και με την ανάλυση των ψηφιακών εργαλείων και την ερμηνεία της επιλογής τους.

Επίσης, η δημιουργία ενός ψηφιακού περιβάλλοντος ως η αίθουσα παρουσίασης έργων τέχνης οδηγεί στην αξιοποίηση προγραμμάτων όπως το “SketchUp 2023” και η έκδοση του “SketchUp 2024”. Είναι σημαντικός ο χώρος, ο οποίος προσφέρει την διάδραση με την με την παρουσίαση των γλυπτών σε ένα τρισδιάστατο εικονικό χώρο μέσω της εικονικής περιήγησης μέσω του προγράμματος “Unity”. Όπως σημαντική είναι και η κατασκευή της ιστοσελίδας που ανέβηκε το βίντεο της εικονικής περιήγησης με την έκθεση. Ωστόσο, εξίσου σημαντικό για την καλύτερη εμπάθυση του θεατή-χρήστη σε μια ψηφιακή έκθεση τέχνης είναι ότι πρέπει ο χρήστης να βιώνει το ψηφιακό χώρο που βλέπει ως κάτι οικείο και φιλόξενο. Κι αυτό έγινε μόνο με τη δημιουργία από την αρχή ενός αρχιτεκτονικού χώρου για την έκθεση τέχνης μέσα από τις δύο εκδόσεις του προγράμματος “SketchUp 2023” και το “SketchUp 2024”. Το οποίο ενδείκνυται για τη μελέτη αρχιτεκτονικών έργων. Επίσης, η καταγραφή της εικονικής περιήγησης έγινε μέσα από το πρόγραμμα “Bandicam” το οποίο υπάρχει στο διαδίκτυο και έχει και ελεύθερη έκδοση αλλά και επί πληρωμή.

Όλα αυτά βρίσκονται στην ιστοσελίδα που έχει κατασκευαστεί για την έρευνα αυτή και αποτελεί τη σταθερή βάση γιατί είναι ο σκελετός της ψηφιακής έκθεσης. Η κατασκευή της ιστοσελίδας <https://thehollyhats.weebly.com/> έγινε στη δωρεάν πλατφόρμα ιστοσελίδων του “Weebly” και δεν έχει μόνο σκοπό δημιουργίας της, την ύπαρξη του συνδέσμου <https://streamable.com/9jife2> στον οποίον βρίσκεται η εικονική περιήγηση και είναι η πρόσβαση του κοινού στην ψηφιακή έκθεση τέχνης αλλά εμπεριέχει και όλα τα σημαντικά στοιχεία που απαρτίζουν την έκθεση.

Ακόμα, η δημιουργία της αφίσας, καθώς και η επεξεργασία των εικόνων όπου χρειαζόταν έγινε μέσα από το δωρεάν πρόγραμμα “PhotoFiltre” καθώς και η επεξεργασία του βίντεο έγινε με το πρόγραμμα “Canva”. Τέλος, θα γίνει η αναφορά στην πλατφόρμα “Streamable” που ήταν η πλατφόρμα που ανέβηκε το βίντεο από την εικονική περιήγηση.

## 5.2 Το πρόγραμμα 3D Zephyr για τη ψηφιοποίηση των γλυπτών

Η παρούσα έρευνα επικεντρώνεται στη ψηφιοποίηση χειροποίητων γλυπτών από άργιλο για τη δημιουργία της έκθεσης. Έχουν ως κύριο χαρακτηριστικό τους το εμφανές χειροποίητο αποτύπωμα του δημιουργού πάνω στην φόρμα τους. Για τον σκοπό αυτό επιλέχθηκε η μέθοδος της φωτογραμμετρίας και το πρόγραμμα “3D Zephyr”. Η συνεργασία της τέχνης με την πληροφορική και η τεχνολογική τους εξέλιξη δεν μειώνει την αισθητική αλλά και καλλιτεχνική τους αξία. Τα γλυπτά, όντας περίοπτα ως έργα τέχνης, έχουν έντονα την υλικότητα που τα χαρακτηρίζει και τον σαφή τρισδιάστατο χαρακτήρα. Γι’ αυτόν το λόγο απαιτείται η επιλογή ενός προγράμματος που μπορεί να αναδείξει σωστά αυτά τα χαρακτηριστικά σε μια εικονική περιήγηση. Αν επρόκειτο για ζωγραφικά έργα ή χαρακτικά, θα γινόταν διαφορετική προσέγγιση στην επιλογή των ψηφιακών εργαλείων που θα αποτελούσαν τη βάση για τη ψηφιοποίηση τους.

Στην συγκεκριμένη έρευνα είναι σημαντικό να τονιστεί ότι ο κεντρικός στόχος της που είναι η δημιουργία και η καθιέρωση της ψηφιακής έκθεσης τέχνης ως νέα εκθεσιακή πρακτική έργων τέχνης σε έργα καλλιτεχνών. Έργα τα οποία είναι κατά κύριο λόγο οι χειροποίητες δημιουργίες τους που αναδεικνύουν την αμεσότητα που δίνει η χειρονομιακή διαδικασία με το υλικό που επιλέγουν. Η δημιουργία γλυπτών με την χρήση προγραμμάτων όπως το “Blender” και το “ZBrush” είναι κάτι θεμιτό ως γεγονός και η τρισδιάστατη εκτύπωση τους είναι ένα νέο τεχνολογικό εργαλείο που έχει πολύ ενδιαφέρον αλλά δεν αποτελεί μέρος αυτής της έρευνας. Με βάση τη παρούσα έρευνα, αυτή ως τροφή για σκέψη μπορεί να γίνει μια νέα μελέτη προς αυτή τη κατεύθυνση.

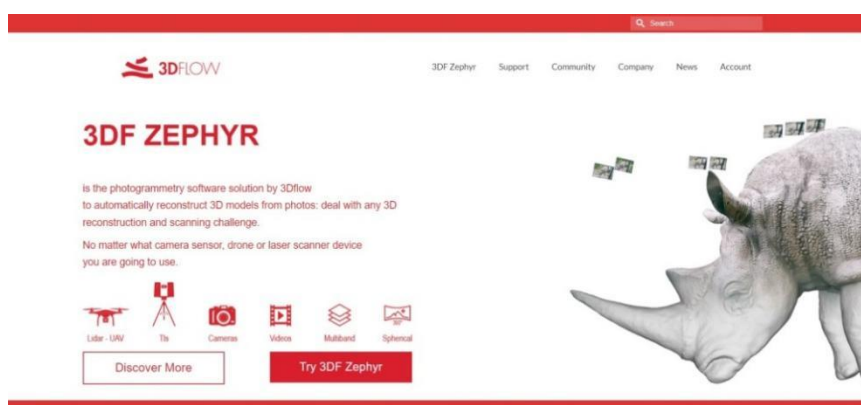
Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι δεν είναι ακόμα ευρέως γνωστή στις τάξεις των καλλιτεχνών η πρακτική της ψηφιοποίησης των ήδη χειροποίητων έργων τέχνης τους. Υπάρχει ακόμα ο σαφής διαχωρισμός ανάμεσα στο χειροποίητο έργο που κατασκευάζεται μέσα από την άμεση κυριολεκτικά επαφή των χεριών των καλλιτεχνών με τα υλικά τους και στην ομάδα των καλλιτεχνών που

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για να δημιουργήσουν τα δικά τους “χειροποίητα” έργα. Αυτό είναι μόνο ένα ψήγμα μιας μεγάλης συζήτησης μεταξύ καλλιτεχνών περί χειροποίητου και των ορίων του, αλλά γι’ αυτό στη παρούσα έρευνα αξιοποιείται μόνο το κομμάτι που αφορά τη ψηφιοποίηση των χειροποίητων γλυπτών και η επιλογή του προγράμματος “3D Zephyr” έχει ύψιστη σημασία αλλά και βαρύτητα σε αυτή την κατεύθυνση.

Για την αξιοποίηση του προγράμματος η καλλιτέχνης φωτογράφησε τα έργα της σύμφωνα με τους κανόνες που απαιτούνται να έχουν οι φωτογραφίες για να μπορούν να εισαχθούν και να επεξεργαστούν στο πρόγραμμα. Επιλέχθηκε συγκεκριμένος αριθμός φωτογραφιών που πληρούσαν αυτές τις προϋποθέσεις.

Το πρόγραμμα “3D Zephyr” διατίθεται σε διάφορες εκδόσεις, μία εξ’ αυτών είναι η δωρεάν εκδοχή που παρέχει στον χρήστη πολλές δυνατότητες και λειτουργίες και είναι αυτή που χρησιμοποιήθηκε στην παρούσα έρευνα.



Εικόνα 5.1: Το μενού της αρχικής σελίδας του προγράμματος “3D Zephyr”

### 5.3 Το πρόγραμμα SketchUp 2023 και 2024 για τη δημιουργία της ψηφιακής γκαλερί της έκθεσης τέχνης

Για την πληρέστερη αίσθηση αλλά και εμπειρία εκ μέρους του θεατή - χρήστη είναι σημαντικό η εικονική περιήγηση να γίνει σε ένα ψηφιακό περιβάλλον που θα είναι φιλικό, οικείο και ευχάριστο ως χώρος που θα φιλοξενεί τα έργα τέχνης και ειδικότερα αν είναι και γλυπτά. Τα οποία είναι περίοπτα και είναι και τα ίδια ένας τρισδιάστατος “χώρος” μέσα στο χώρο και στα οποία είναι εμφανής το στοιχείο της υλικής υπόστασης τους. Άρα, στόχος ήταν η επιλογή ενός προγράμματος που θα δημιουργήσει ένα ψηφιακό χώρο, ο οποίος θα έχει τις μικρότερες αποκλίσεις που θα μπορούσαν να υπάρχουν σε σύγκριση με το φυσικό χώρο μιας γκαλερί ή ενός χώρου τέχνης όπως υφίσταται στο συλλογικό μας υποσυνείδητο. Δεν είναι απλά η δημιουργία ενός απλά λευκού κύβου και η τοποθέτηση των έργων στα βάθρα. Πρέπει να μεταφέρεται νοητά ο θεατής κατά την εικονική περιήγηση του στο χώρο τέχνης και να νιώθει ότι είναι μέρος του, εκμηδενίζοντας τις αποστάσεις ανάμεσα σε μια φυσική γκαλερί αλλά και σε ένα ψηφιακό περιβάλλον μιας γκαλερί.

Για τη κατασκευή αυτού του ψηφιακού χώρου έγινε η επιλογή του προγράμματος “SketchUp 2023” και του “SketchUp 2024”. Ως πρόγραμμα αποτελείται από εκδόσεις που είναι δωρεάν διαθέσιμες για λήψεις και κάποιες άλλες που είναι επί πληρωμή και που περιλαμβάνουν πληθώρα εργαλείων. Υπάρχει και η ελεύθερη εκδοχή του “SketchUp 2017” αλλά στην συγκεκριμένη περίπτωση επιλέχθηκε για την έρευνα αυτή η έκδοση του 2023 και του 2024 που προσφέραν περισσότερα εργαλεία και δυνατότητες. Η επιλογή του συγκεκριμένου λογισμικού έγινε στοχευμένα γιατί είναι το

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



ψηφιακό εργαλείο που θα βοηθήσει στην έρευνα αυτή να δημιουργηθεί από την αρχή το αρχιτεκτόνημα που θα φιλοξενεί την έκθεση. Το οποίο ως πρόγραμμα ενδείκνυται για έρευνες και πειραματισμούς πάνω στην αρχιτεκτονική κτιρίων και είναι προσβάσιμο σε όλους γιατί απευθύνεται και σε αρχάριους στις νέες ψηφιακές τεχνολογίες ως και σε ειδήμονες στον τομέα των νέων τεχνολογιών στην αρχιτεκτονική.

Κάποια από τα προτερήματα του είναι η ευχάριστη πλοήγηση του, επίσης ότι οι μετρήσεις γίνονται και σε μέτρα αλλά και σε ίντσες. Ακόμα, ότι παρέχει στον χρήστη πολλές υφές, όπως κεραμικά τούβλα, υφές που δίνουν την αίσθηση της πέτρας, του μετάλλου κτλ. Ακόμα, ότι του ορίζει ως δεδομένα μέσα από πολύχρωμες γραμμές τις τρεις διαστάσεις (πλάτος, βάθος, ύψος) σε όλη τη διάρκεια δόμησης των στοιχείων του κτιρίου αλλά δίνει και την ανθρώπινη φιγούρα ως σταθερό μέγεθος, άρα και μέτρο σύγκρισης για το κτίριο που θέλει να δημιουργήσει ο χρήστης.

Στα στιγμιότυπα από τις οθόνες εργασίας που ακολουθούν στο επόμενο κεφάλαιο, φαίνεται η διαδικασία στη δημιουργία του νέου αρχιτεκτονήματος ως χώρου τέχνης ο οποίος δεν είναι ακριβώς ο λευκός κύβος που κυριαρχεί στις περισσότερες γκαλερί. Η ίδια η εικαστικός που είναι και η συγγραφέας της έρευνας θέλησε η έρευνα αυτή να είναι ένα ξεχωριστό κράμα μεταξύ πληροφορικής αλλά και τέχνης σε κάθε της λεπτομέρεια. Γι' αυτό και δημιούργησε ένα νέο χώρο που θα είναι ένα ευχάριστο ψηφιακό περιβάλλον με μια καλλιτεχνική της ματιά ως χώρος και που θα εκλαμβάνει ο θεατής ότι ταιριάζει και με το έργο της. Άρα, θα συνάδει στο ευρύτερο κλίμα που θα δημιουργείται, τονίζοντας για άλλη μια φορά ότι η συνομιλία της πληροφορικής με τη τέχνη φέρνει πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα.



**Εικόνα 5.2:** Πάνω : το μενού της αρχικής σελίδας στο "SketchUp 2023" . Κάτω : Το λογότυπο από το "SketchUp Pro 2024"

#### 5.4 Η δομή και το περιεχόμενο της ιστοσελίδας

Για την καλύτερη εμπάθυνση του θεατή- χρήστη σε μια ψηφιακή έκθεση είναι απαραίτητη η δημιουργία μιας ιστοσελίδας η οποία θα είναι φιλική στον χρήστη και θα παρέχει όλα τα σημαντικά Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

στοιχεία της έκθεσης. Όπως είναι ένα σύντομο βιογραφικό του καλλιτέχνη, την αφίσα της έκθεσης, το κείμενο, πληροφορίες για τα έργα και την εικονική περιήγηση. Το πιο σημαντικό είναι ότι αποτελεί τον δίαυλο επικοινωνίας του θεατή με τον ίδιο τον καλλιτέχνη. Διότι προσφέρει στον χρήστη την αίσθηση της διαδραστικότητας μέσα από τη σελίδα που θα του παρέχει τη φόρμα επικοινωνίας με τον δημιουργό για τις ερωτήσεις που ίσως θέλει να θέσει ή τις πιθανές απορίες του. Για τον σκοπό αυτό, επιλέχθηκε στην έρευνα για τη κατασκευή της ιστοσελίδας η πλατφόρμα “Weebly”. Η οποία εξειδικεύεται στη κατασκευή ιστοσελίδων και ηλεκτρονικών καταστημάτων και παρέχει πολλές δυνατότητες στον χρήστη. Η πλατφόρμα “Weebly” προσφέρει πληθώρα από ψηφιακά εργαλεία αλλά επιλέχθηκε γιατί ακόμα και αν είναι αρχάριος να μπορεί να δημιουργήσει κάτι αρκετά ποιοτικό ως αποτέλεσμα που θα προσφέρει μια αρκετά ευχάριστη και εύκολη πλοήγηση στον χρήστη.



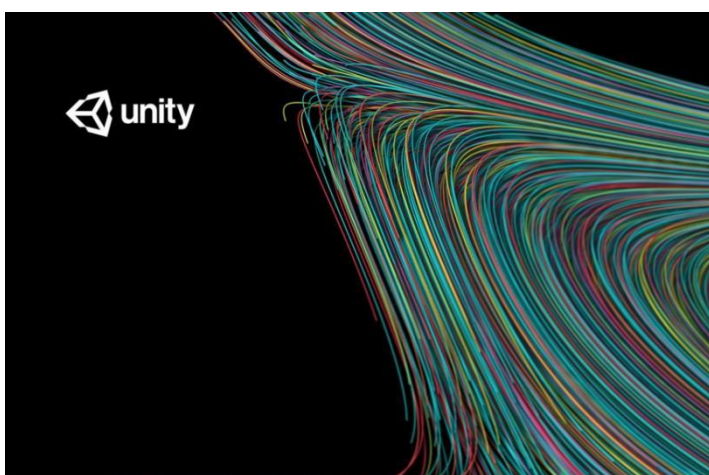
Εικόνα 5.3: Το λογότυπο της πλατφόρμας κατασκευής ιστοσελίδων “Weebly”

## 5.5 Η μηχανή γραφικών: Unity ως εργαλείο υλοποίησης του περιβάλλοντος της έκθεσης

Το πρόγραμμα “Unity” επιλέχθηκε να χρησιμοποιηθεί ως το ψηφιακό εργαλείο στο οποίο θα δημιουργηθεί το ψηφιακό περιβάλλον στην παρούσα έρευνα διότι προσφέρει στον χρήστη - θεατή την καλύτερη πολυαισθητηριακή εμπειρία μέσω του εργαλείου της εικονικής περιήγησης που παρέχει. Συγκεκριμένα στη παρούσα έρευνα, θα είναι το πρόγραμμα που θα δημιουργήσει την εικονική περιήγηση στη ψηφιακή έκθεση τέχνης με τίτλο “The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα”. Υπάρχουν στο διαδίκτυο πολλές εκδόσεις του που είναι ελεύθερες για να τις κατεβάσει στον υπολογιστή του κάποιος. Στη συγκεκριμένη έρευνα χρησιμοποιήθηκε ύστερα από πειραματισμό ανάμεσα στην έκδοση του “Unity 2018.3.13” και του “Unity 2023.2.19”, η πρώτη έκδοση του “Unity”. Η επιλογή του προγράμματος “Unity” έγινε ύστερα από σκέψη και πειραματισμό ανάμεσα σε άλλα δύο ψηφιακά εργαλεία όπως το “Blender” και το “Artsteps”. Το λογισμικό “Unity” προσφέρει πολλές δυνατότητες και επιλογές στον χρήστη, ωστόσο θέλει χρόνο και πειραματισμό. Μπορεί να προσφέρει τρισδιάστατους χώρους που μπορεί να είναι περιβάλλοντα για παιχνίδια, ταινίες και στη προκειμένη περίπτωση είναι το κατάλληλο εργαλείο που θα αποφέρει στο χρήστη ένα ενδιαφέρον καλλιτεχνικό θέαμα μέσω της εικονικής περιήγησης. Τέλος, σαν πρόγραμμα το “Unity” χρησιμοποιείται από απλούς χρήστες για προσωπική τους χρήση και μικρά project ως και αποτελεί μέρος μεγάλων παραγωγών όπως της ταινίας “Lion King” του 2019 που χρησιμοποίησε το “Unity” για πολλές από τις σκηνές του.



**Εικόνα 5.4:** Το λογότυπο του προγράμματος "Unity"



**Εικόνα 5.5:** Η αρχική οθόνη του προγράμματος "Unity 2018.3.13"

## **5.6 Άλλα προγράμματα που αξιοποιήθηκαν στην έρευνα**

Μπορεί, τη μερίδα του λέοντος να κατείχαν τα πρόγραμμα του 3D Zephyr, του SketchUp, του Weebly και του Unity όμως δεν ήταν τα μόνα ψηφιακά εργαλεία που αξιοποιήθηκαν στην έρευνα αυτή. Συγκεκριμένα, για την επεξεργασία εικόνων χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα "PhotoFiltre" το οποίο παρέχει πολλές δυνατότητες στον χρήστη και είναι ελεύθερο στο διαδίκτυο. Οι φωτογραφίες που αποτελούν μέρος του κατασκευαστικού τμήματος της παρούσας έρευνας δεν υπέστησαν αλλαγές, ούτε υπήρξε η προσθήκη εκθαμβωτικών εφέ. Διότι, δεν είναι ο σκοπός της έρευνας η προσέγγιση σε μια συγκεκριμένη αισθητική ή να εμπλουτιστεί με διάφορα πλουραλιστικά εφέ και φιοριτούρες για κάποιο εικαστικό λόγο που θα άλλαζε και την ίδια οντότητα των έργων και το νόημα της συγκεκριμένης έρευνας αλλά και το συνολικό αποτέλεσμα της. Η επιμέλεια σε όλα τα στοιχεία της έκθεσης ακολουθεί την ίδια λογική - αισθητική που έχει η άμεση και χειρονομιακή κίνηση στα έργα της.



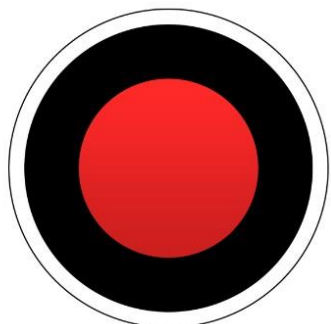
**Εικόνα 5.6:** Το λογότυπο του προγράμματος "PhotoFiltre"

Ακόμα, για την συγγραφή του κειμένου για την έκθεση, του βιογραφικού της δημιουργού και των γραπτών μερών της ιστοσελίδας αξιοποιήθηκε το πρόγραμμα του "Microsoft Word 2010" .



**Εικόνα 5.7:** Το λογότυπο του προγράμματος "Microsoft Word 2010"

Επίσης, για την καταγραφή της εικονικής περιήγησης χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα "Bandicam" το οποίο υπάρχει και ελεύθερο στο διαδίκτυο αλλά και επί πληρωμή. Είναι ένα αρκετά εύκολο πρόγραμμα καταγραφής βίντεο και σου δίνει τη δυνατότητα να καταγράψεις στην ελεύθερη εκδοχή του ως και δέκα λεπτά. Το εικονίδιο του παραπέμπει στην όψη ενός φωτογραφικού φακού.



**Εικόνα 5.8:** Το λογότυπο του προγράμματος “BandiCam”

Τέλος, για την επεξεργασία του βίντεο αξιοποιήθηκε η ιστοσελίδα - πλατφόρμα επεξεργασίας βίντεο που ονομάζεται “Canva”. Η οποία παρέχει πολλά ψηφιακά εργαλεία όπως είναι η δημιουργία βίντεο, εικόνων για μέσα κοινωνικής δικτύωσης, κολλάζ κτλ. Η πρόσβαση γίνεται μέσα από την δωρεάν εγγραφή στη σελίδα ή η σύνδεση του χρήστη με τον Google λογαριασμό του. Παρέχει στον χρήστη δωρεάν αρκετά ψηφιακά εργαλεία και υπάρχει και η επιλογή να γίνει κάποιος Premium μέλος επί πληρωμή και να έχει πρόσβαση σε ακόμα περισσότερα εργαλεία. Το βασικό πλεονέκτημα της είναι ότι δεν αφήνει το λογότυπο της στα βίντεο του χρήστη.



**Εικόνα 5.9:** Το λογότυπο του προγράμματος “Canva”

Και για το ανέβασμα και την κοινοποίηση της εικονικής περιήγησης της ψηφιακής έκθεσης στην ιστοσελίδα αξιοποιήθηκε και η διαδικτυακή πλατφόρμα “Streamable”. Η οποία ως πλατφόρμα είναι αρκετά εύκολη στην πλοήγηση και μπορεί ο δημιουργός ενός έργου με έναν απλό δωρεάν λογαριασμό που θα κάνει ακόμα κι αν είναι αρχάριος να ανεβάσει και να κοινοποιήσει το βίντεο του με όριο διάρκειας έως και δέκα λεπτά. Υπάρχουν και εκδοχές που είναι επί πληρωμή και που παρέχουν ακόμα περισσότερα εργαλεία.



**Εικόνα 5.10:** Το λογότυπο του προγράμματος "Streamable"

## 6. Ανάλυση της κατασκευής της έρευνας

Στο κεφάλαιο 6, θα γίνει η ανάλυση της κατασκευής της έρευνας με τα στιγμιότυπα από τις οθόνες εργασίας. Υπογραμμίζοντας, ότι η έρευνα δεν έχει ως στόχο να αναλύσει σχολαστικά όλα τα βήματα γιατί είναι ο σκοπός της να απευθύνεται σε έναν μαθητή - μελετητή που αποσκοπεί να μάθει τον άψογο χειρισμό κάποιου προγράμματος. Στο κεφάλαιο αυτό, θα παρουσιαστούν οι οθόνες εργασίας με την ίδια συλλογιστική πορεία που υπήρχε και στα πρώτα τρία κεφάλαια που αναφέρθηκαν κυρίως στο θεωρητικό κομμάτι της έρευνας αυτής.

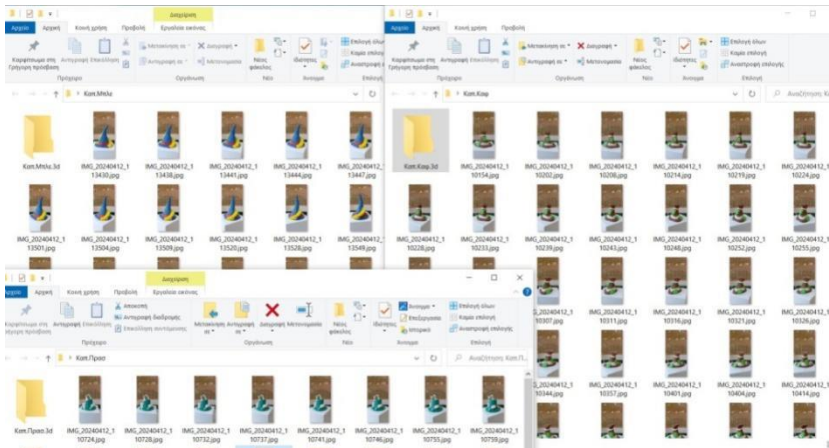
Η έρευνα αυτή, με τη παρουσία των οθονών εργασίας έρχεται να αναδείξει το περιεχόμενο που παρουσιάσανε οι πρώτες θεωρητικές αναλύσεις. Δηλαδή, θα παρουσιαστούν κατά την δημιουργία της κατασκευής οι έννοιες όπως ο τρισδιάστατος χώρος, η ανάλυση στην ιστορία του λευκού κύβου στην ιστορία της τέχνης, η αποσαφήνιση της έννοιας της συνάφειας, ο φωτισμός κτλ. δεν είναι θεωρητικές έννοιες του αέρα που απλά ειπώθηκαν. Αλλά ήρθαν και ξετύλιξαν τον “Μίτο της Αριάδνης” οδηγώντας σε έναν “Μινώταυρο” πολύ πιο φιλικό που είναι η κατασκευή μας και που έχει ως σκοπό να καθιερωθεί σε όλη την καλλιτεχνική κοινότητα ως εκθεσιακή πρακτική.

### 6.1 Ανάλυση των προγραμμάτων που χρησιμοποιήθηκαν στην έρευνα

Στο προηγούμενο κεφάλαιο, έγινε η ανάλυση των προγραμμάτων που αξιοποιήθηκαν στην έρευνα στο κομμάτι της ερμηνείας αλλά και στη παρουσίαση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών ή προτερημάτων που είχαν αυτές οι επιλογές. Το κεφάλαιο αυτό κατέχει πολύ σημαντικό μέρος της έρευνας γιατί παρουσιάζει την πειραματική φύση που είχε η διαδικασία των κατασκευών αλλά και η προσέγγιση από τη μεριά του δημιουργού των έργων κατά τη διάρκεια της έρευνας αυτής. Δεν θα σταθεί στο να μεταλαμπαδεύει γνώσεις με τη παράθεση από τις επιγραμματικές κινήσεις της στην πορεία για τη δημιουργία της κάθε κατασκευής με βάση τα ψηφιακά εργαλεία. Αλλά στην έρευνα παρουσιάζονται οι οθόνες εργασίας που θα προσφέρουν την ολοκληρωμένη αίσθηση στον μελετητή της έρευνας αυτής πάνω στο ζήτημα της εικονικής περιήγησης σε μια ψηφιακή έκθεση τέχνης ως μια νέα εκθεσιακή πρακτική που προσφέρει μια νέα εμπειρία στον χρήστη αλλά θα είναι και ο λόγος να προσελκύσουν τους δημιουργούς των έργων.

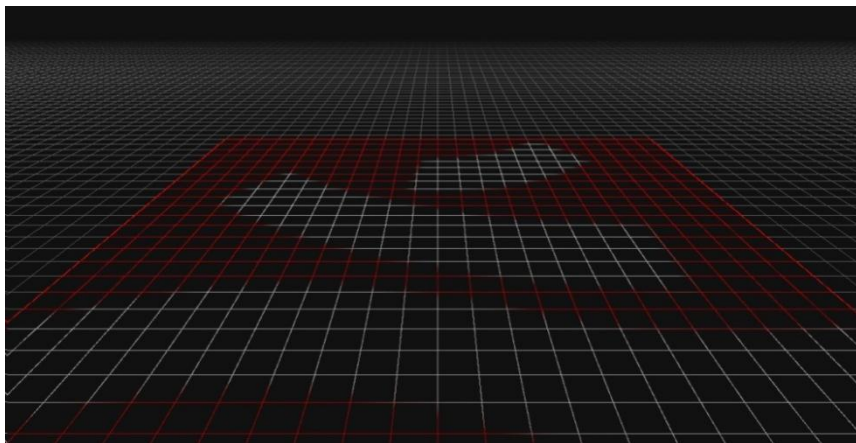
### 6.2 Η ψηφιοποίηση των γλυπτών στο 3D Zephyr

Για τη διαδικασία της ψηφιοποίησης των χειροποίητων γλυπτών, επιλέχθηκε η μέθοδος της φωτογραμμετρίας. Συγκεκριμένα, πρώτα έγινε η φωτογράφιση από την ίδια την δημιουργό. Μετά, επιλέχθηκαν οι φωτογραφίες που πληρούσαν τις προϋποθέσεις και χωρίστηκαν σε φακέλους.



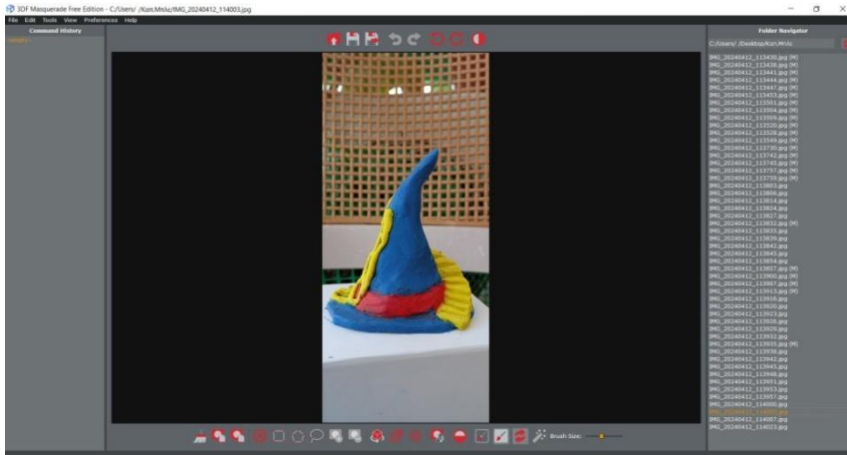
**Εικόνα 6.1:** Οι φωτογραφίες των γλυπτών χωρισμένες σε φακέλους στον υπολογιστή.

Στη συνέχεια, επιλέχθηκε το πρόγραμμα “3D Zephyr” στην ελεύθερη του έκδοση του για τη ψηφιοποίηση των χειροποίητων γλυπτών. Συγκεκριμένα, στις οθόνες εργασίας που ακολουθούν διαφαίνεται με τη σειρά πρώτα ο κάναβος που είναι που είναι ο βασικός χώρος εργασίας του προγράμματος κι έπειτα ακολουθούν κάποια ενδεικτικά στιγμιότυπα από οθόνες εργασίας κατά τη διάρκεια της ψηφιοποίησης των έργων.

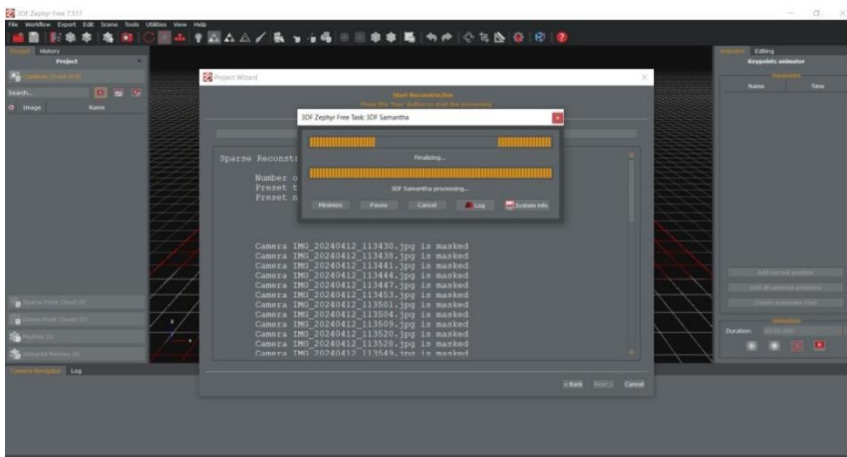


**Εικόνα 6.2:** Το πλέγμα που εμφανίζεται ως ο χώρος εργασίας του “3D Zephyr “

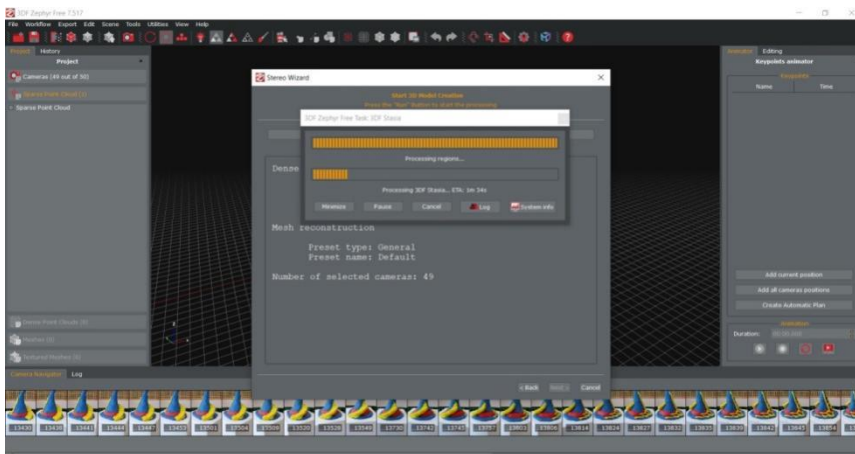




Εικόνα 6.3: Η διαδικασία της επεξεργασίας των φωτογραφιών για την ψηφιοποίησή τους.

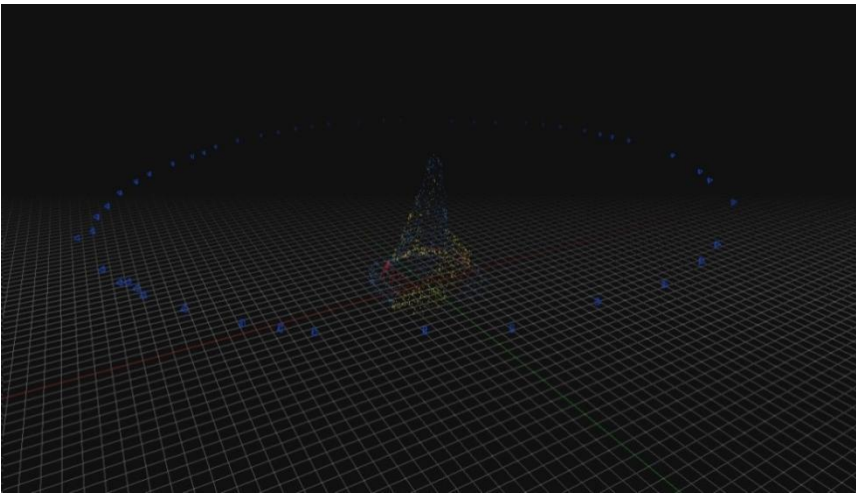


Εικόνα 6.4: Στιγμιότυπο κατά την διαδικασία της ψηφιοποίησης του έργου.

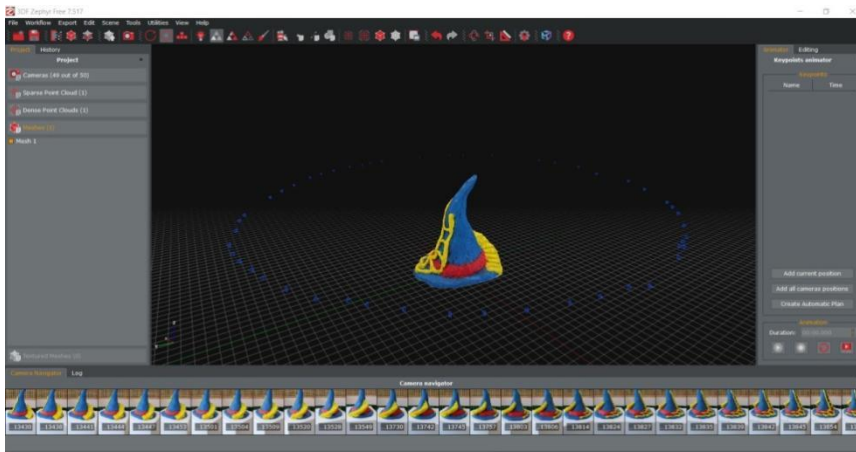


Εικόνα 6.5: Στιγμιότυπο κατά την διαδικασία της ψηφιοποίησης του έργου.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".



Εικόνα 6.6: Στιγμιότυπο κατά την διαδικασία της ψηφιοποίησης του έργου.



Εικόνα 6.7: Στιγμιότυπο κατά την διαδικασία της ψηφιοποίησης του έργου.

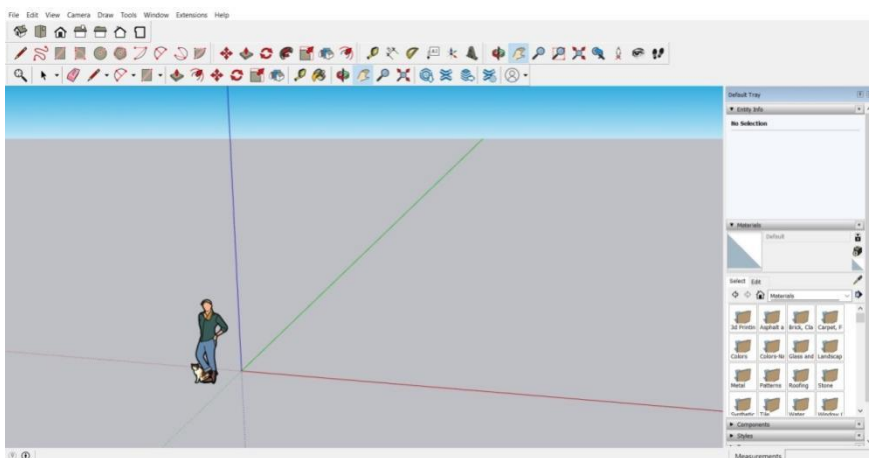
### 6.3 Η Αρχιτεκτονική του SketchUp 2023 και του SketchUp 2024

Το πρόγραμμα του "SketchUp του 2023" και η έκδοση του "SketchUp 2024" παρέχει πληθώρα εργαλείων και δυνατοτήτων στον χρήστη που ενδιαφέρεται να δημιουργήσει κάποιο αρχιτεκτονικό κτίσμα. Τα στιγμιότυπα από τις οθόνες εργασίας που ακολουθούν παρουσιάζουν κάποια από αυτά. Συγκεκριμένα, υπάρχει η γραμμή εργαλείων στο πάνω μέρος του προγράμματος όπου υπάρχουν αρκετά από τα βασικά εργαλεία που χρειάζονται στην επεξεργασία των κτιρίων όπως είναι η δημιουργία των σχημάτων, το μολύβι για τον σχεδιασμό του κτιρίου, η σμίκρυνση κτλ. Στην πλαϊνή στήλη υπάρχουν άλλα εργαλεία, όπως τα μεγέθη των κτιρίων, οι υφές που είναι χωρισμένες ανά υλικό και θέμα σε φακέλους κτλ. Επίσης, το πρόγραμμα και στις δύο εκδοχές παρέχει κι άλλες

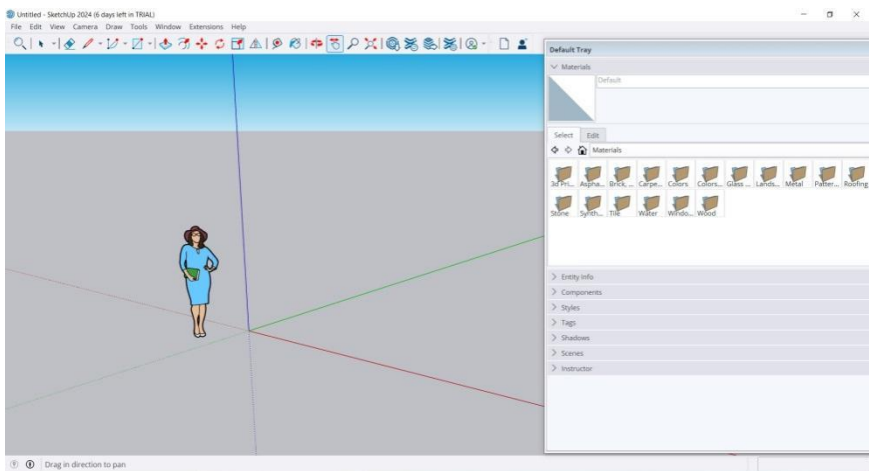
Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

δυνατότητες που μπορεί να μην εμφανίζονται στην οθόνη εργασίας γιατί ο ίδιος ο χρήστης μπορεί να επιλέξει να έχει πιο εύκολη πρόσβαση στα εργαλεία που χρειάζεται.

Συγκεκριμένα, στο πρώτο στιγμιότυπο καταγράφεται ο χώρος εργασίας του χρήστη μόλις επιλέξει να δημιουργήσει ένα νέο αρχιτεκτονικό έργο. Υπάρχει ο άνθρωπος ως βασική μονάδα μέτρησης όπως και οι τρεις διαστάσεις (πλάτος, βάθος, ύψος). Στην έκδοση του 2023 είναι η απεικόνιση ενός άνδρα και μιας γάτας, ενώ στην έκδοση του 2024 απεικονίζεται μια γυναίκα. Επίσης, οι μετρήσεις στο κάθε αρχιτεκτονικό στοιχείο εμφανίζονται και κατά τη διάρκεια του έργου. Προτάσεις από υφές και χρώματα παρουσιάζονται στον χρήστη στη πλαϊνή στήλη του προγράμματος.



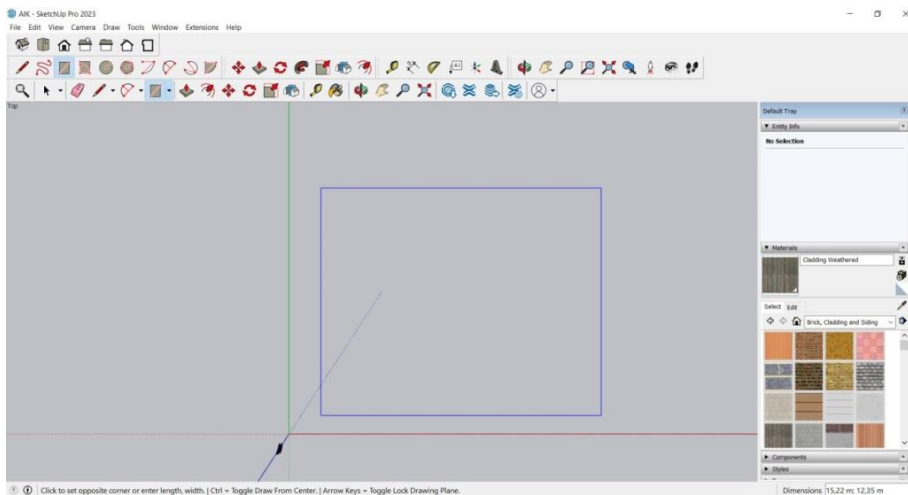
**Εικόνα 6.8:** Ο χώρος εργασίας του προγράμματος "SketchUp 2023"



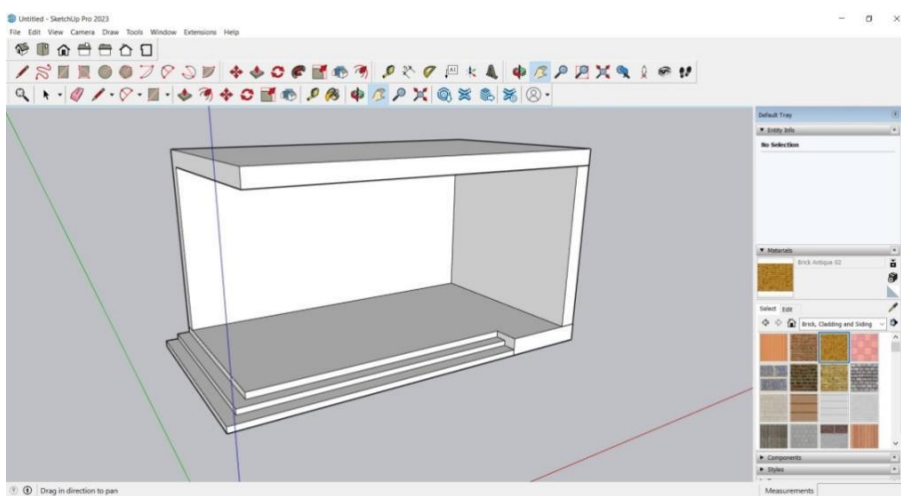
**Εικόνα 6.9:** Ο χώρος εργασίας του προγράμματος "SketchUp 2024"

Στη συνέχεια, τα στιγμιότυπα από τις οθόνες εργασίας που ακολουθούν παρουσιάζουν βασικά βήματα από τη διαδικασία που έγινε στην έρευνα για να δημιουργηθεί ο αρχιτεκτονικός χώρος που θα φιλοξενήσει τη ψηφιακή έκθεση. Να σημειωθεί ότι η δημιουργία του αρχιτεκτονικού κτίσματος δεν υπόκειται σε κάποιο αληθινό κτίσμα αλλά κι αυτό αποτελεί μέρος της προσωπικής έρευνας της δημιουργού.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

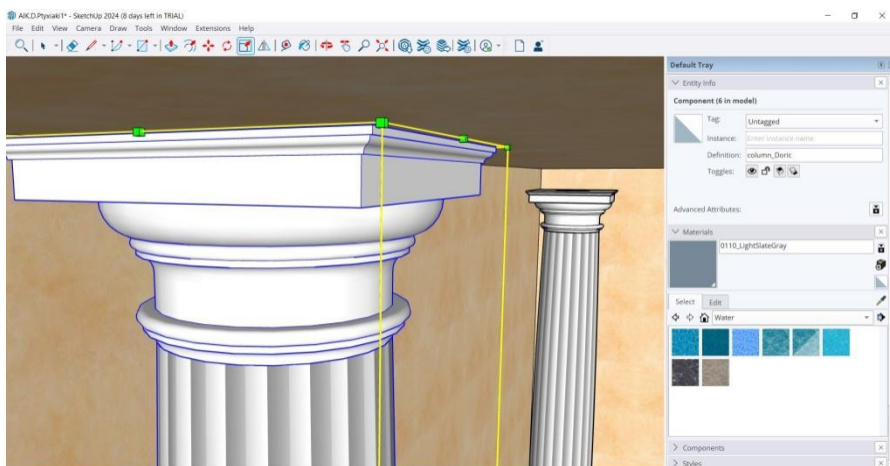


**Εικόνα 6.10:** Ο αρχικός σχεδιασμός του οικοδομικού τετραγώνου που θα καταλαμβάνει ο συνολικός χώρος και του αρχιτεκτονικού χώρου της έκθεσης αλλά και του προαύλιου χώρου.

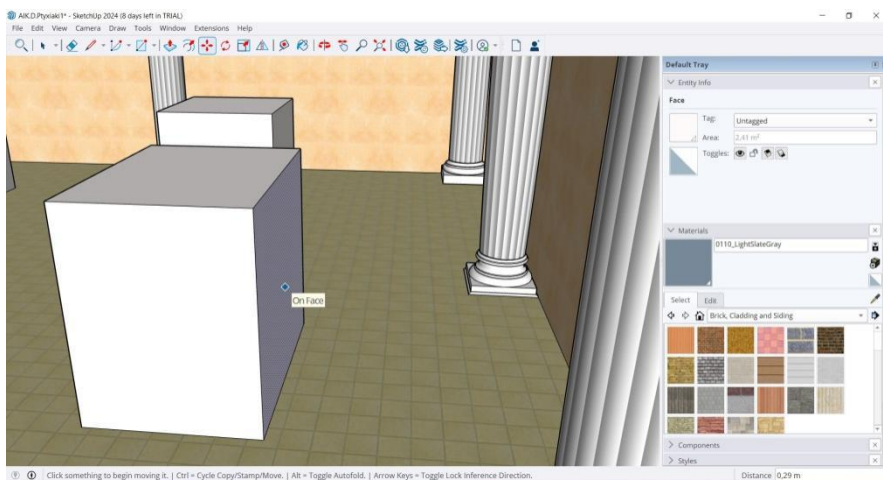


**Εικόνα 6.11:** Η δημιουργία του αρχιτεκτονικού χώρου της έκθεσης.

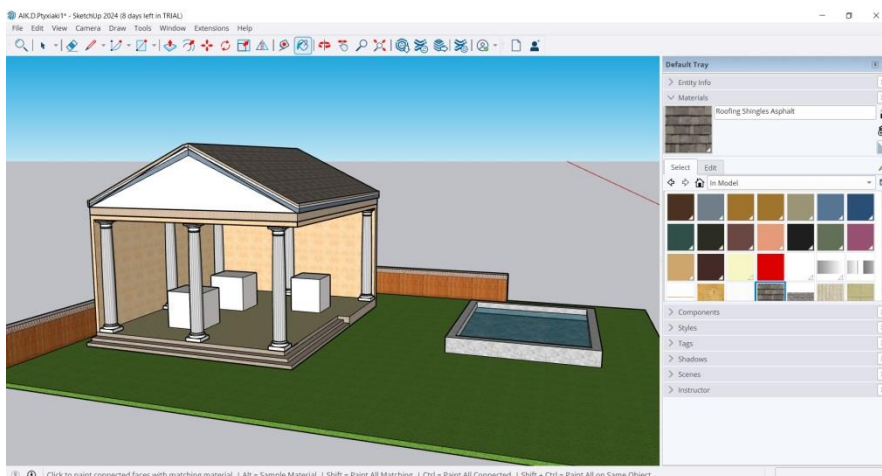
Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".



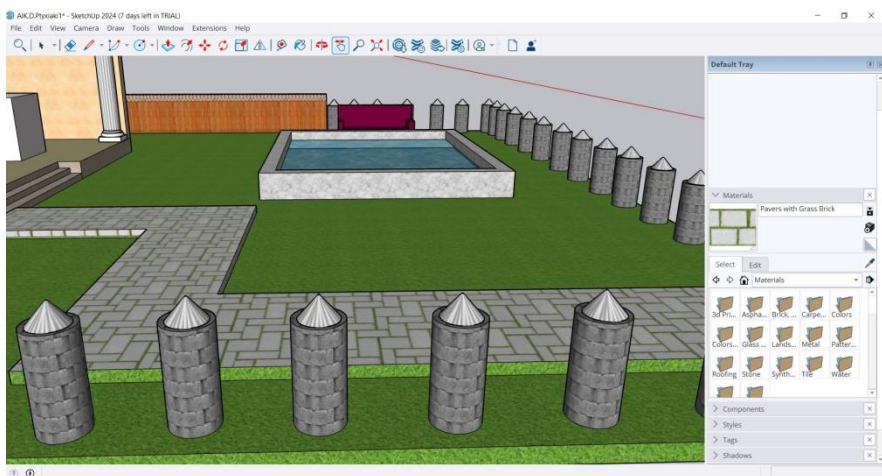
Εικόνα 6.12: Η τοποθέτηση των κίωνων στον αρχιτεκτονικό χώρο.



Εικόνα 6.13: Η δημιουργία του αρχιτεκτονικού χώρου της έκθεσης και οι τις πρώτες υφές.



Εικόνα 6.14: Η δημιουργία του αρχιτεκτονικού χώρου της έκθεσης και οι τις πρώτες υφές.



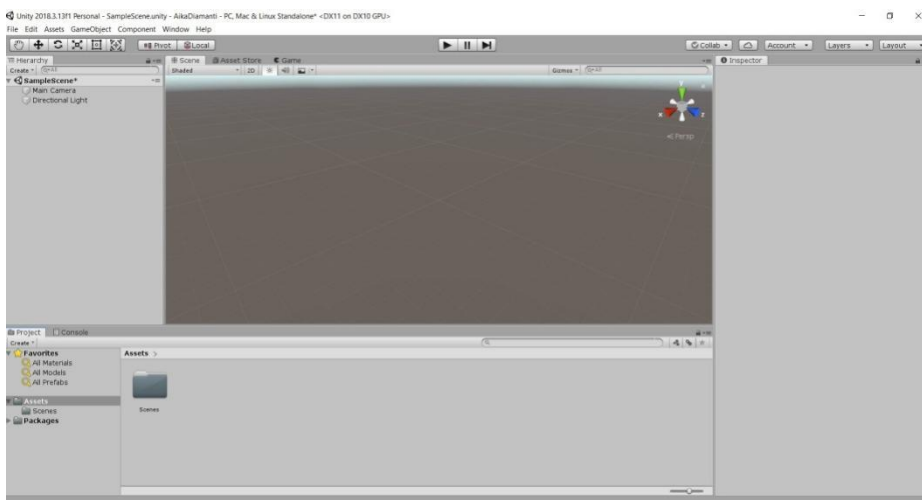
Εικόνα 6.15: Η Προσθήκη των τελευταίων λεπτομερειών του ψηφιακού χώρου της έκθεσης.

#### 6.4 Το Unity ως το εργαλείο δημιουργίας μιας ψηφιακής γκαλερί

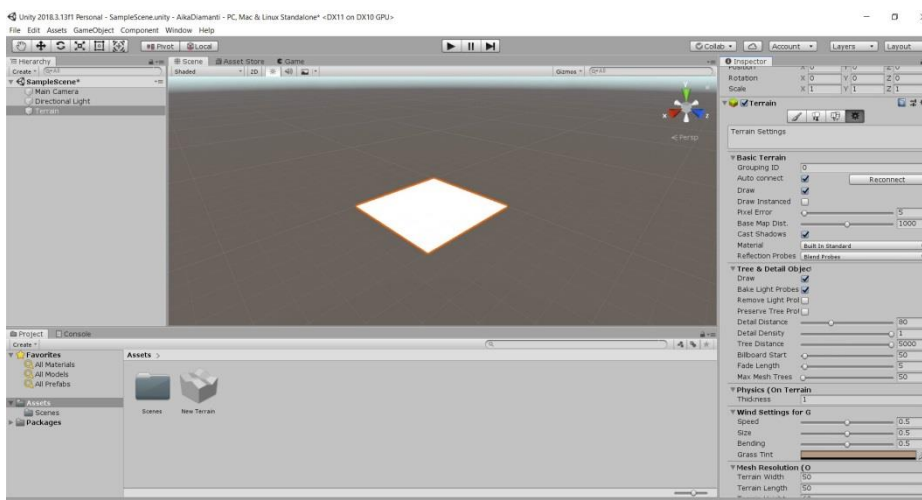
Έπειτα από εκτενή πειραματισμό, το λογισμικό "Unity" αποδείχθηκε ότι προσφέρει εξαιρετικά ενδιαφέροντα αποτελέσματα μέσα από μια ευρύ φάσμα ψηφιακών εργαλείων. Στη συγκεκριμένη έρευνα, επιλέχθηκε το συγκεκριμένο ψηφιακό εργαλείο που για τη δημιουργία του περιβάλλοντος όπου θα πραγματοποιείται η εικονική περιήγηση στη ψηφιακή έκθεση.

Τα στιγμιότυπα από τις ακόλουθες οθόνες εργασίας αναλύουν και συνδέουν το θεωρητικό πρώτο σκέλος της έρευνας με αναφορές όπως είναι ο φωτισμός, ο τρισδιάστατος αρχιτεκτονικός χώρος επηρεασμένος από την λογική των εκθεσιακών χώρων του λευκού κύβου. Παράλληλα, συνδέουν τα λογισμικά που αναλύθηκαν προηγουμένως αναλυθέντα ολοκληρώνοντας την οντότητα της μελέτης.

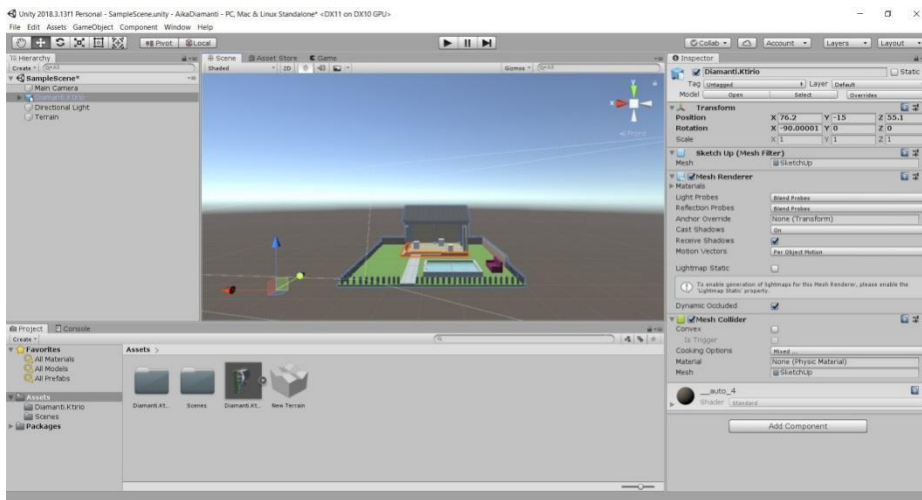
Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".



Εικόνα 6.16: Ο βασικός χώρος του προγράμματος "Unity".



Εικόνα 6.17: Η προσθήκη του Terrain, δηλαδή του εδάφους που θα πατάει η κατασκευή.



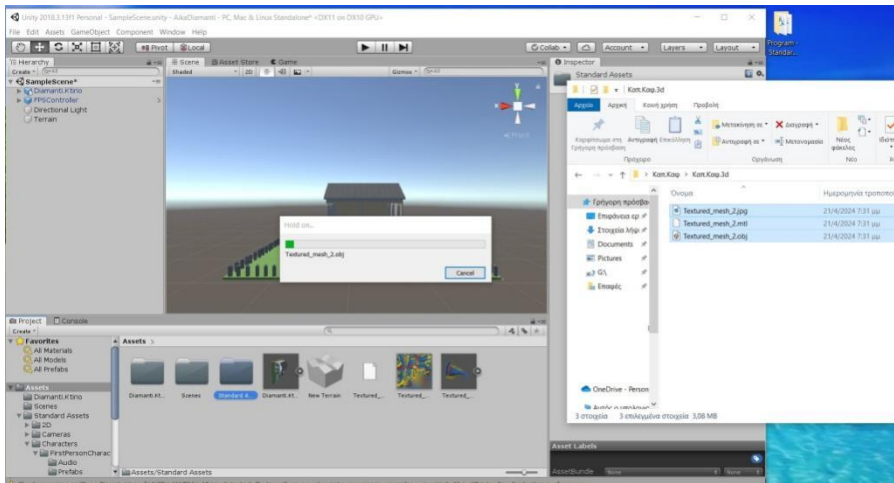
Εικόνα 6.18: Η τοποθέτηση του κτιρίου της έκθεσης ως ο ψηφιακός χώρος της γκαλερί.



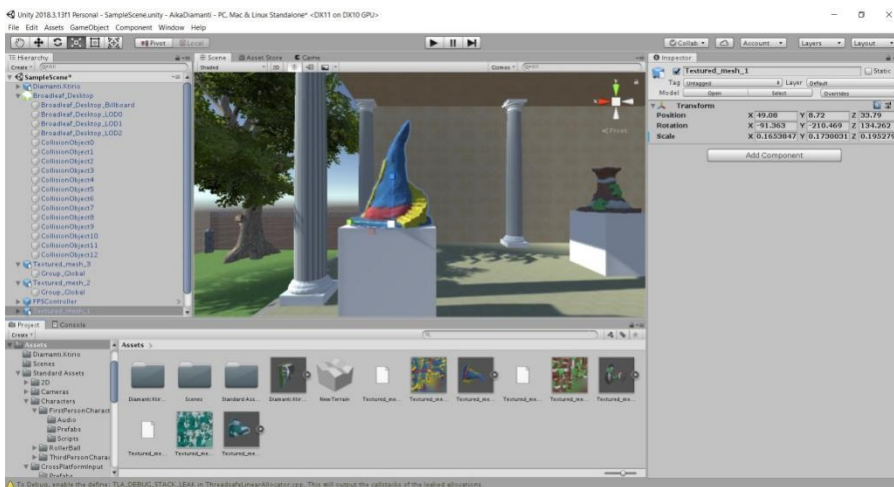
Εικόνα 6.19: Η εισαγωγή και η επεξεργασία του ήχου για την εικονική περιήγηση.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".



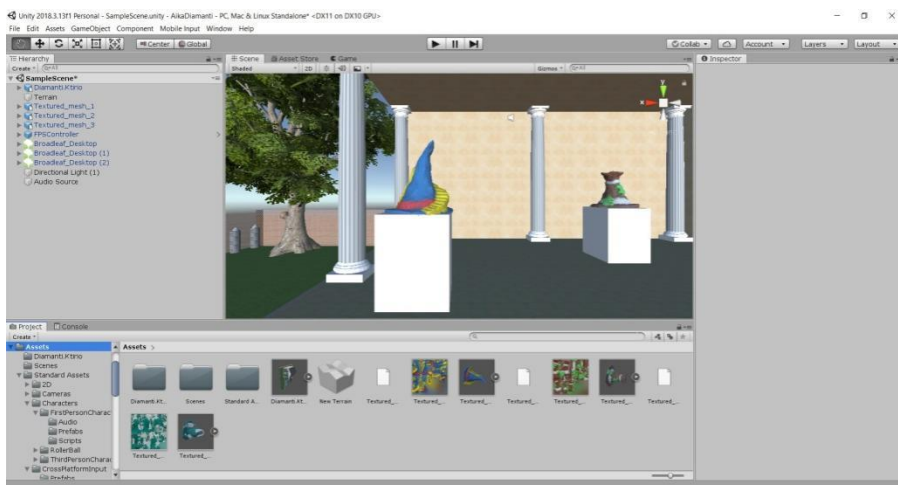


Εικόνα 6.20: Η προσθήκη των γλυπτών στο ψηφιακό περιβάλλον της έκθεσης.

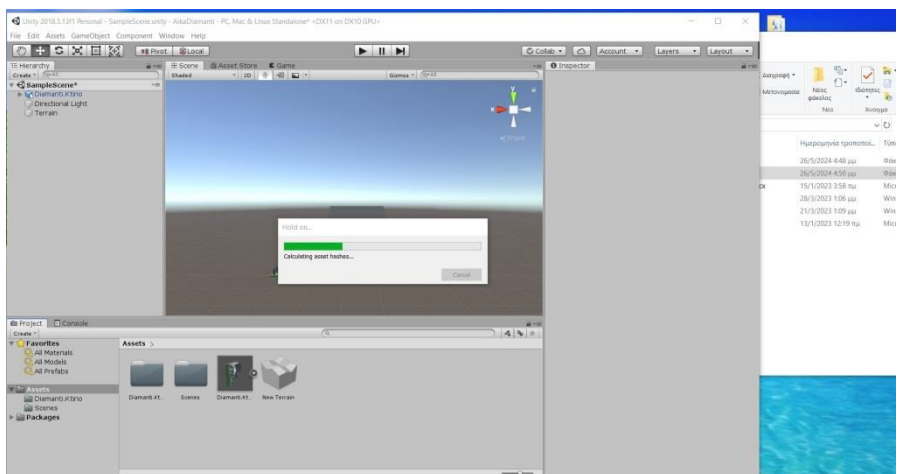


Εικόνα 6.21: Η επεξεργασία του γλυπτού στο χώρο της ψηφιακής έκθεσης.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

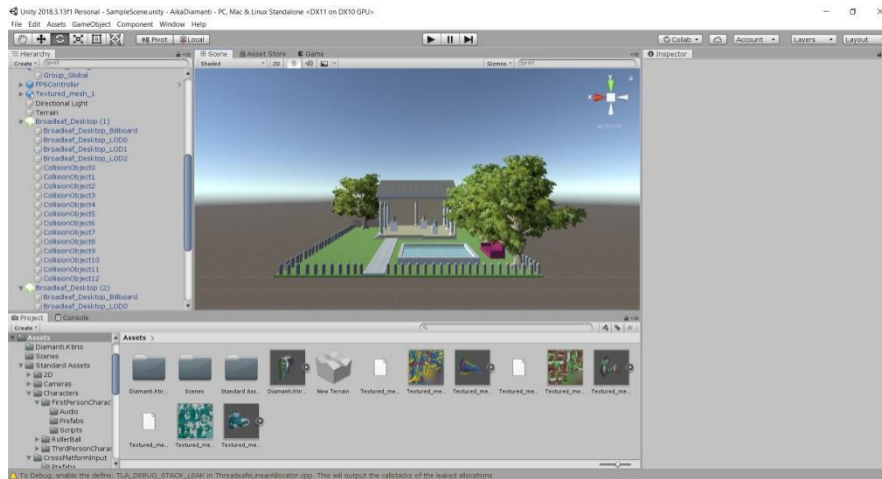


Εικόνα 6.22: Η απεικόνιση της τοποθέτησης του γλυπτού στο ψηφιακό περιβάλλον.



Εικόνα 6.23: Στιγμιότυπο από το ανέβασμα των ψηφιακών εργαλείων για την εικονική περιήγηση

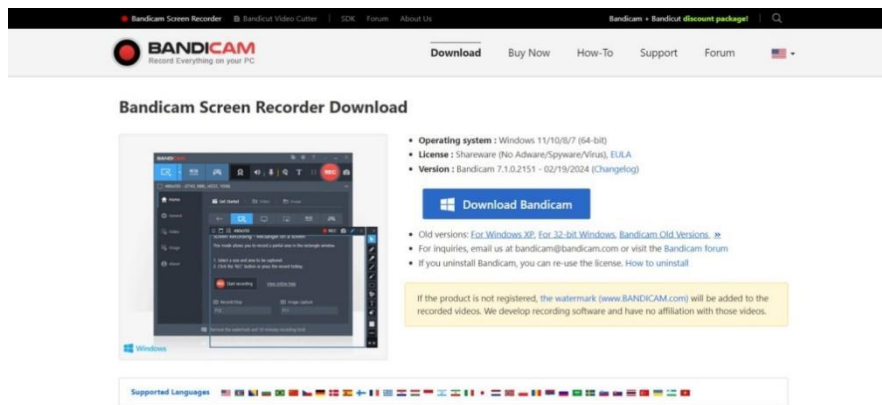
Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



Εικόνα 6.24: Ο συνολικός χώρος που είναι το ψηφιακό περιβάλλον της ψηφιακής έκθεσης τέχνης “The Holly Hats/ Τα Ιερά Καπέλα”.

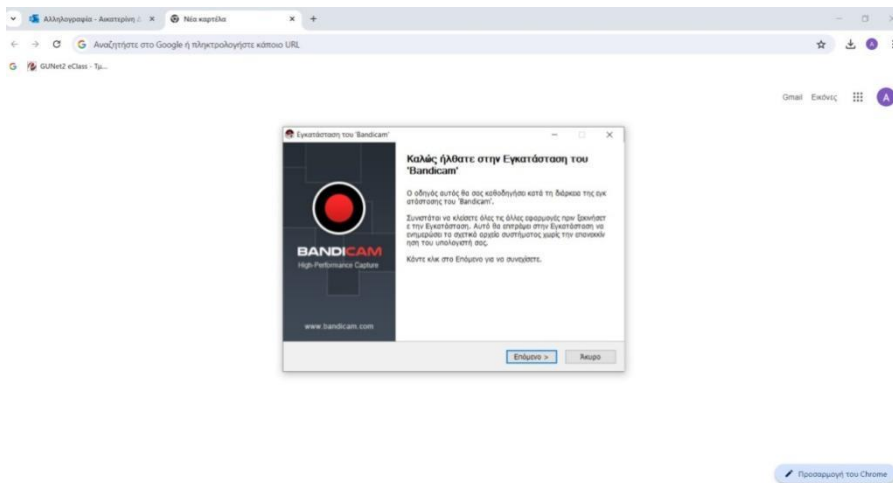
### 6.5 Το BandiCam στην καταγραφή της εικονικής περιήγησης

Για την καταγραφή της εικονικής περιήγησης της έκθεσης στο πρόγραμμα “Unity” απαιτείται η αναζήτηση για ένα προσιτό στην χρήση πρόγραμμα καταγραφής βίντεο και το οποίο δεν θα αφήνει κάποιο λογότυπο του ιστότοπου στο οποίο υπάρχει. Στη συγκεκριμένη έρευνα αξιοποιήθηκε το πρόγραμμα “BandiCam” το οποίο υπάρχει και ως ελεύθερο στο διαδίκτυο αλλά υπάρχουν και οι εκδόσεις του που είναι επί πληρωμή. Στα στιγμιότυπα από τις οθόνες εργασίας που ακολουθούν φαίνεται ο τρόπος που εμφανίζεται το πρόγραμμα στην οθόνη του χρήστη, καθώς το μενού και οι επιλογές του. Επίσης, είναι σημαντικό ότι διατίθεται και η ελληνική γλώσσα στο μενού

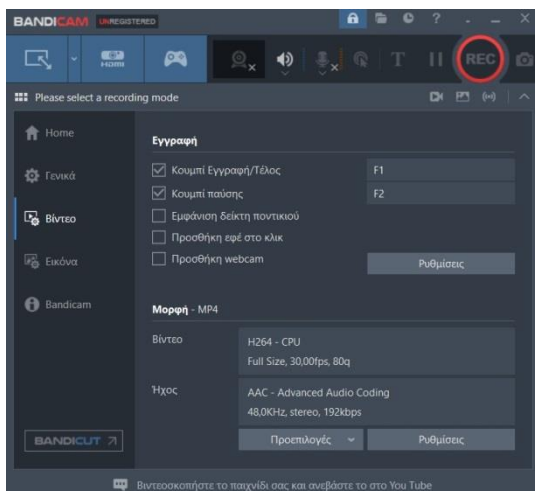


Εικόνα 6.25: Η ιστοσελίδα που μπορεί κάποιος να κατεβάσει το πρόγραμμα “BandiCam”

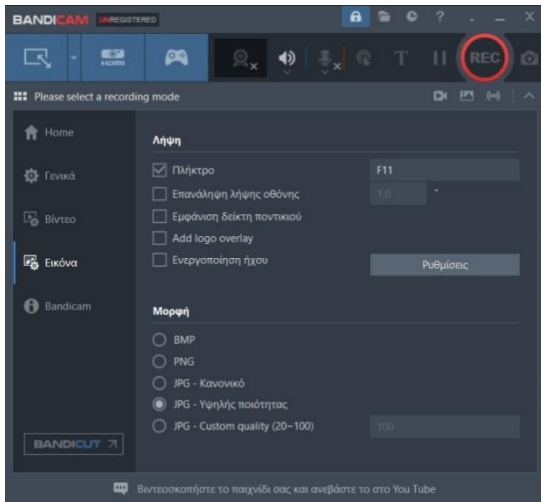
Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



Εικόνα 6.26: Στιγμιότυπο την ώρα όταν κατεβαίνει το λογισμικό στον υπολογιστή στα ελληνικά.



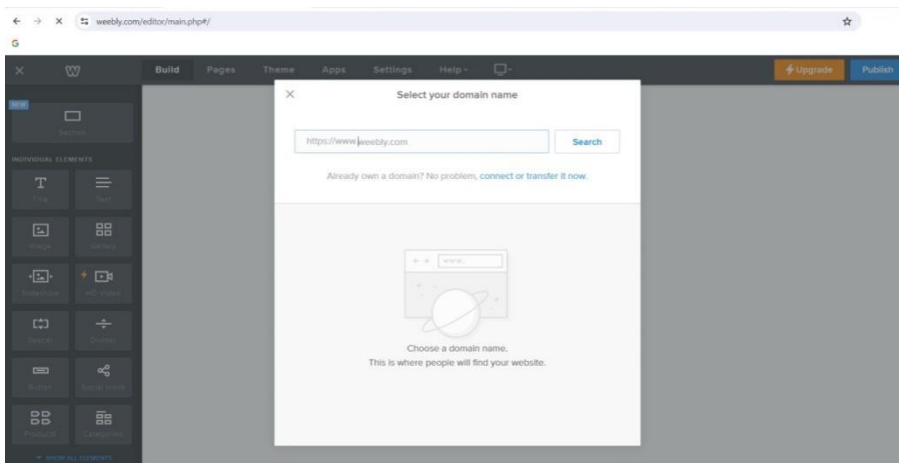
Εικόνα 6.27: Οι ρυθμίσεις στο βίντεο στο μενού του "BandiCam"



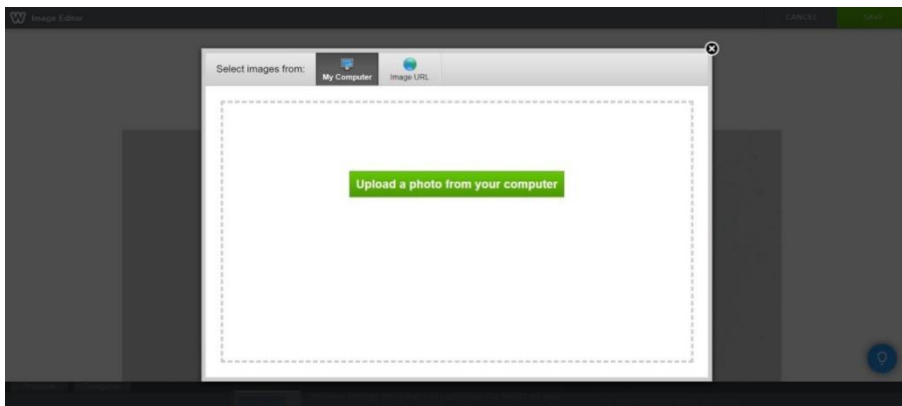
Εικόνα 6.28: Οι ρυθμίσεις στις εικόνες στο μενού του “BandiCam”

## 6.6 Περιγραφή της δημιουργίας της ιστοσελίδας

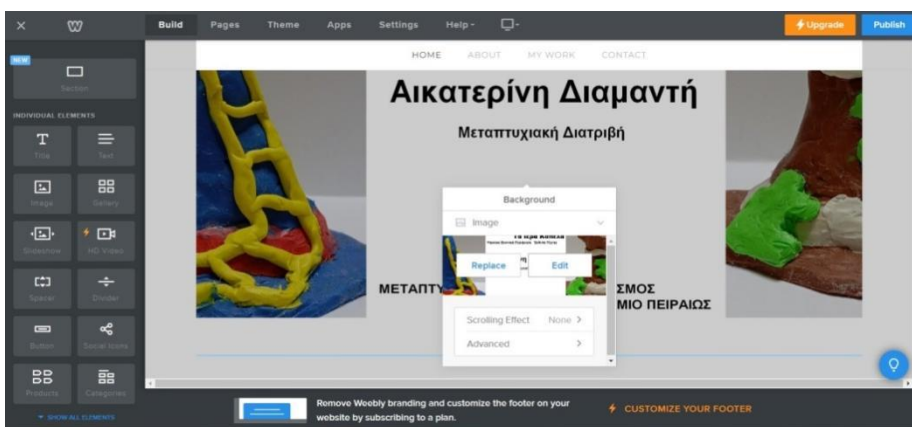
Για την δημιουργία της ιστοσελίδας μελετήθηκαν προσεκτικά τόσο η δομή όσο και τα περιεχόμενα που θα περιελάμβανε ο βασικός σκελετός της. Εξίσου, σημαντική υπήρξε και η οργάνωση των μερών της έκθεσης, τα οποία θα έπρεπε να χωριστούν σε θεματικές ενότητες με την δομή και την αισθητική της ιστοσελίδας να προσφέρει στον χρήστη μια άνετη και ευχάριστη πλοήγηση. Στα στιγμιότυπα από τις οθόνες που ακολουθούν παρουσιάζονται φωτογραφίες από τα πιο σημαντικά βήματα της πορείας των μερών της κατασκευής της ιστοσελίδας.



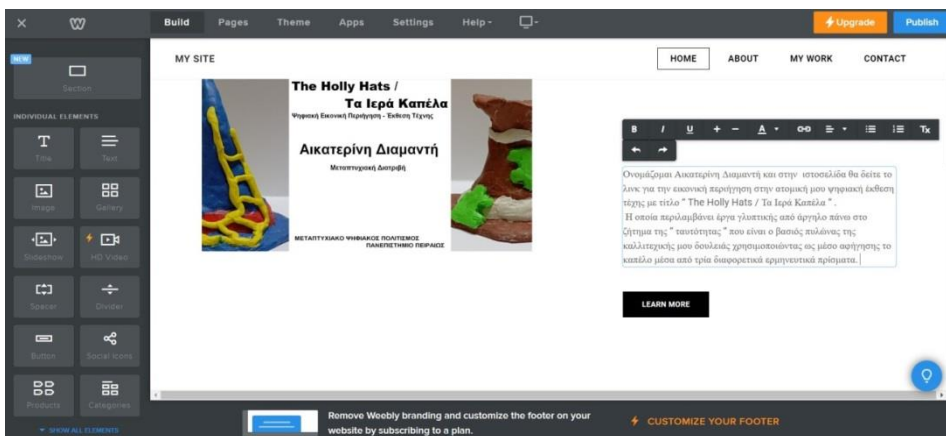
Εικόνα 6.29: Η δημιουργία του συνδέσμου της ιστοσελίδας



Εικόνα 6.30: Η επιλογή για τη φωτογραφία του φόντου της πρώτης θεματικής της ιστοσελίδας

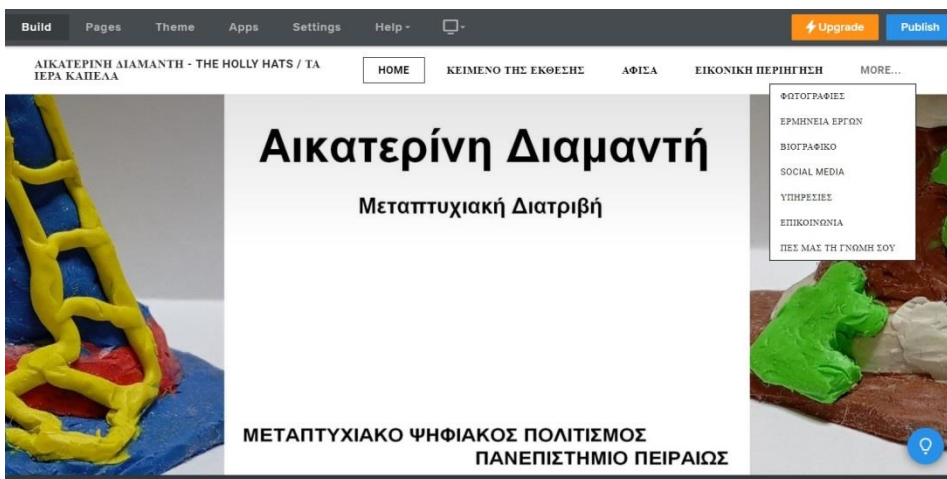


Εικόνα 6.31: Η επεξεργασία της τοποθέτησης του φόντου.

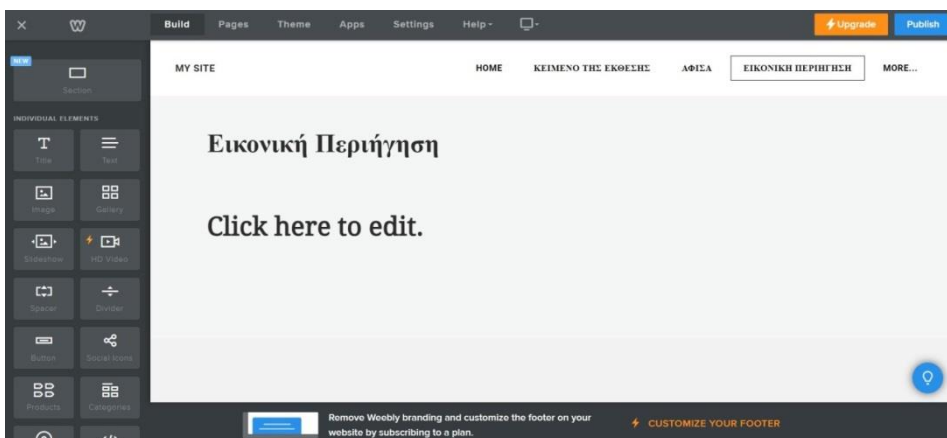


Εικόνα 6.32: Η συγγραφή του κειμένου της εισαγωγής

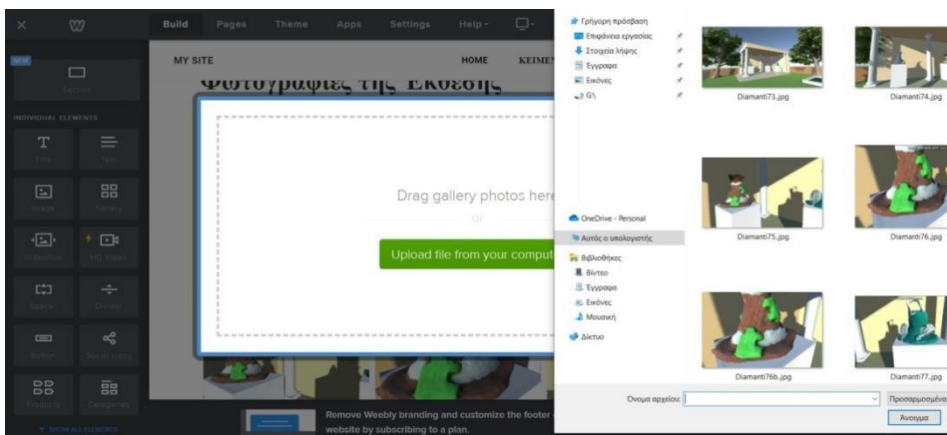
Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



Εικόνα 6.33 : Το μενού της ιστοσελίδας

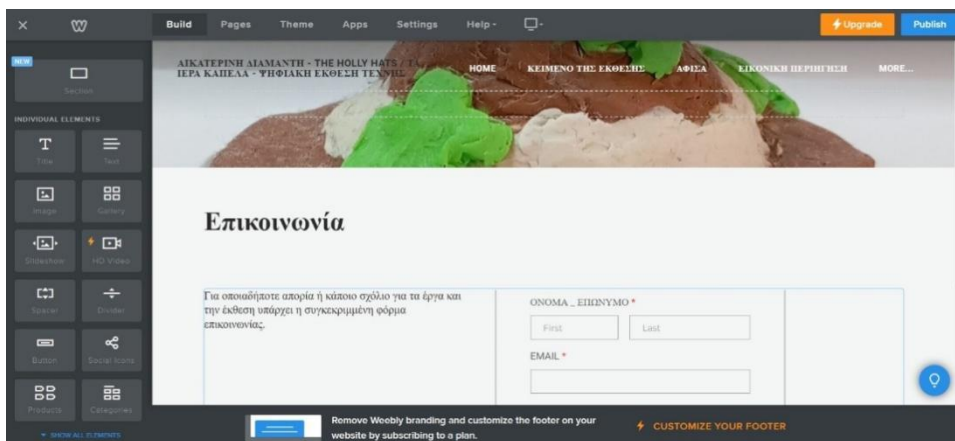


Εικόνα 6.34: Η συγγραφή του κειμένου που προηγείται της εικονικής περιήγησης καθώς αναγράφονται και τα ψηφιακά εργαλεία στην διπλανή αριστερή στήλη



Εικόνα 6.35: Η επεξεργασία της θεματικής ενότητας με τις φωτογραφίες της έκθεσης στην ιστοσελίδα.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

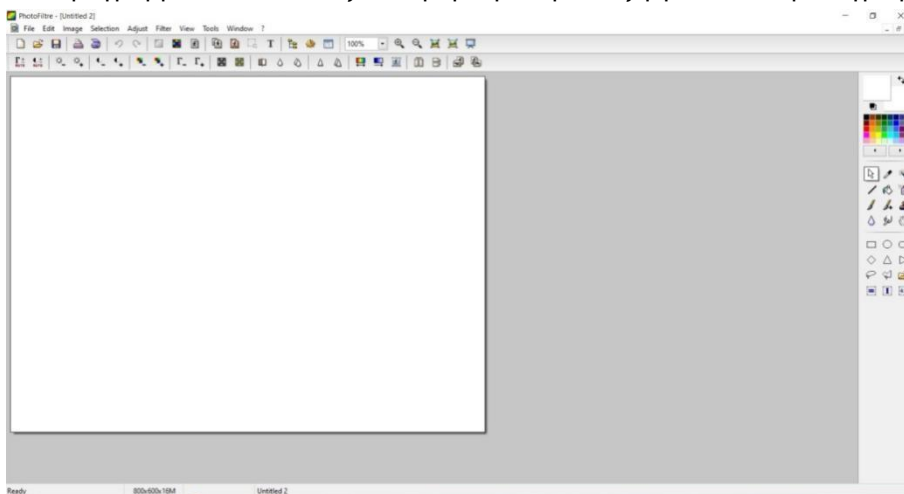


Εικόνα 6.36: Η δημιουργία της φόρμας επικοινωνίας του θεατή με τον δημιουργό.

## 6.7 Περιγραφή των υπόλοιπων προγραμμάτων που χρησιμοποιήθηκαν στην ιστοσελίδα

Όπως αναφέρθηκε και στο προηγούμενο κεφάλαιο δεν ήταν μόνο αυτά τα προγράμματα που αξιοποιήθηκαν στη παρούσα έρευνα. Μαζί τους παράλληλα χρησιμοποιήθηκαν συνεχώς προγράμματα όπως το Photofiltre, Microsoft Word 2010, η πλατφόρμα Streamable και η διαδικτυακή ιστοσελίδα – πλατφόρμα Canva. Στις οθόνες εργασίας που ακολουθούν παρουσιάζονται σημαντικά στιγμιότυπα κατά τη διαδικασία της κατασκευής της έρευνας.

Το πρόγραμμα Photofiltre αξιοποιήθηκε για την επεξεργασία των φωτογραφιών.



Εικόνα 6.37: Η κεντρική οθόνη του PhotoFiltre.

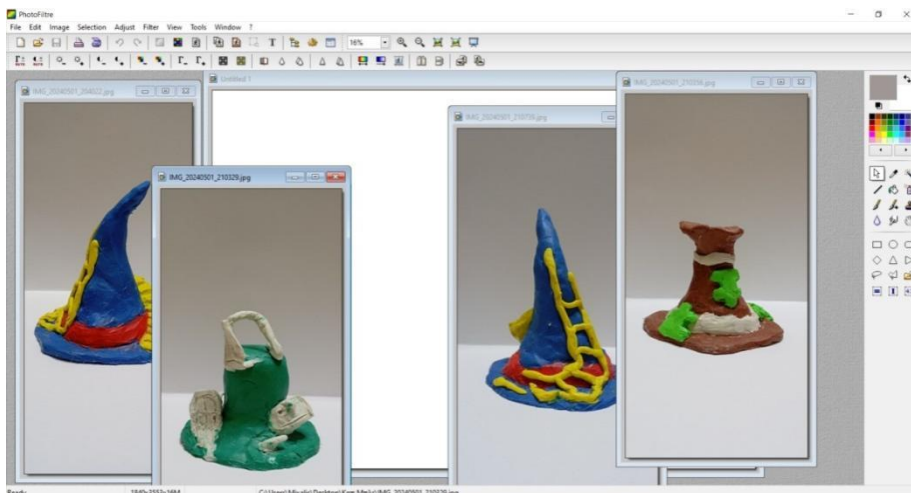
Στο στιγμιότυπο της οθόνης εργασίας, φαίνεται πάνω δεξιά η κορδέλα με τα εργαλεία του προγράμματος καθώς και τα υπόλοιπα εργαλεία που υπάρχουν στην αριστερή στήλη όπως είναι η

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".



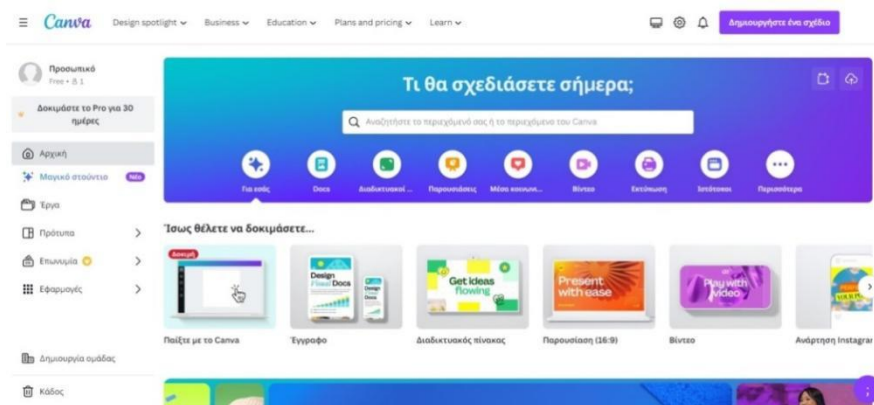
χρωματική παλέτα και τα εργαλεία σχεδίασης των εικόνων όπως μολύβια και μαρκαδόροι για τη σχεδίαση κτλ. Στο κέντρο υπάρχει η λευκή νέα σελίδα που είναι έτοιμη για επεξεργασία.

Στο στιγμιότυπο που ακολουθεί, παρουσιάζεται η επεξεργασία των φωτογραφιών με σκοπό την δημιουργία της μικρής αφίσας της ιστοσελίδας που υπάρχει στην πρώτη θεματική ενότητα με θέμα “Home” της ιστοσελίδας.



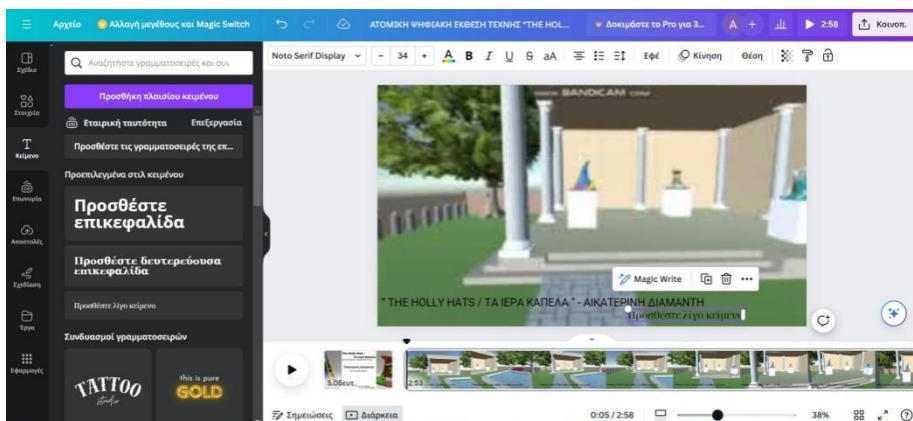
**Εικόνα 6.38:** Στιγμιότυπο κατά την επεξεργασία των φωτογραφιών των γλυπτών της έκθεσης.

Για την επεξεργασία του βίντεο έπειτα από τη καταγραφή του, χρησιμοποιήθηκε η διαδικτυακή ιστοσελίδα - πλατφόρμα “Canva” που είναι ελεύθερη στο διαδίκτυο. Στα στιγμιότυπα από τις οθόνες εργασίας φαίνεται η αρχική οθόνη της ιστοσελίδας με τα διάφορα εργαλεία της και στη συνέχεια η διαδικασία κατά την επεξεργασία του βίντεο.



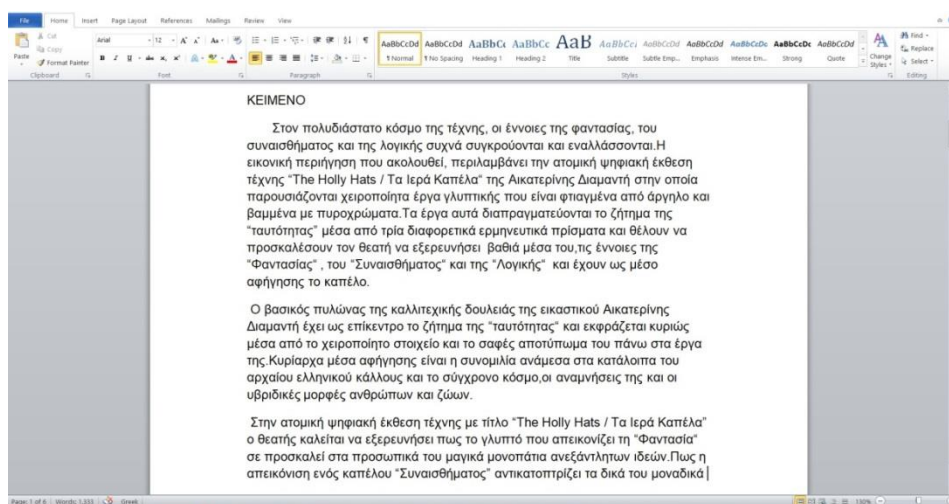
**Εικόνα 6.39:** Η αρχική οθόνη του προγράμματος

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



**Εικόνα 6.40:** Στιγμιότυπο από την επεξεργασία του βίντεο της εικονικής περιήγησης της έκθεσης “The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα”

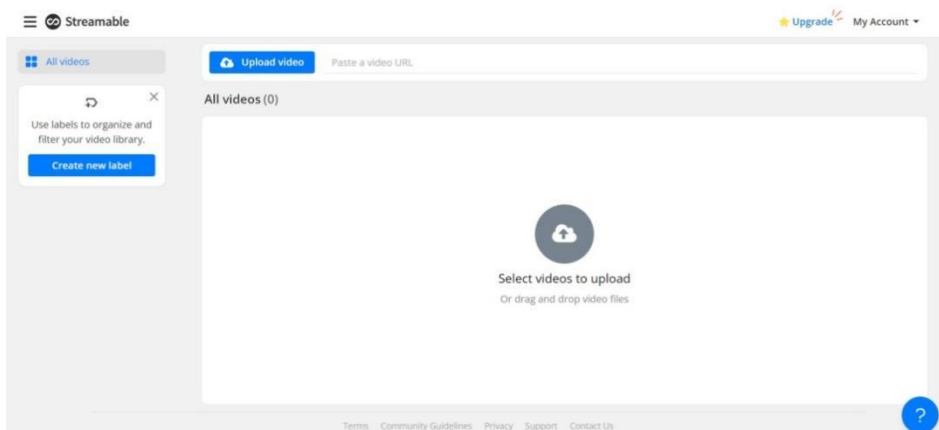
Επίσης, χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Microsoft Word 2010 για την σύνταξη του κειμένου που θα υπάρχει στην έκθεση τέχνης. Παράλληλα, αξιοποιήθηκε για όλα τα γραπτά μέρη της ιστοσελίδας αλλά και για της έκθεσης στο σύνολο της. Για την οργάνωση της έρευνας, υπήρξε και ως πρόχειρο.



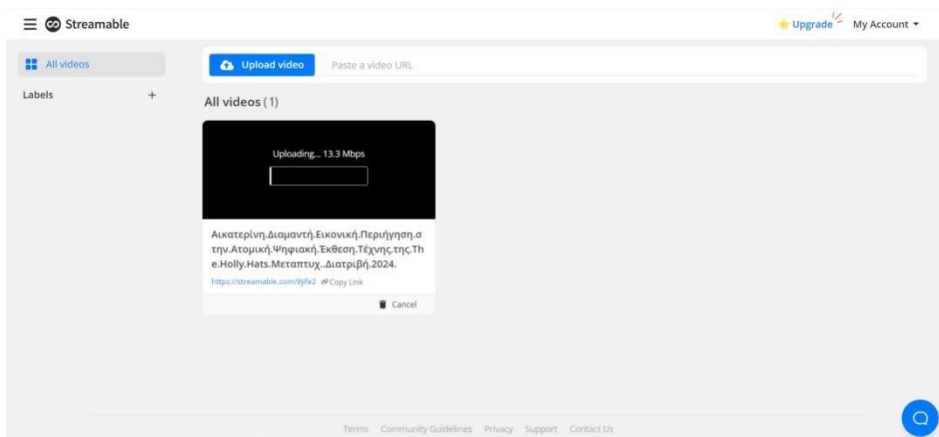
**Εικόνα 6.41:** Στιγμιότυπο από τη συγγραφή του κειμένου για την έκθεση “The Holly Hats/Τα Ιερά Καπέλα”

Τέλος, χρησιμοποιήθηκε η ιστοσελίδα του “Streamable” με σκοπό να ανέβει ο σύνδεσμος της εικονικής περιήγησης της έκθεσης τέχνης και να μπορεί ο θεατής να το κοινοποιήσει αν θέλει και σε κάποιο τρίτο πρόσωπο. Στα στιγμιότυπα από τις οθόνες που ακολουθούν φαίνονται τα δύο βασικά βήματα που έγιναν κατά τη διαδικασία αυτή. Στη πρώτη περίπτωση, παρουσιάζεται το στιγμιότυπο από την επιλογή του βίντεο από τον υπολογιστή και στην επόμενη είναι το ανέβασμα του στη πλατφόρμα.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης “The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα”.



Εικόνα 6.42: Η βασική οθόνη από την πλατφόρμα του Streamable.



Εικόνα 6.43: Στιγμιότυπο από τη διαδικασία που ανεβαίνει το αρχείο με το βίντεο της εικονικής περιήγησης της έκθεσης τέχνης.

## 7. Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση αποτελεί ένα εξαιρετικά σημαντικό τμήμα της έρευνας αυτής, τόσο για την ίδια την έρευνα όσο και για την δημιουργό. Η προτεινόμενη μεθοδολογία αξιολόγησης των κατασκευαστικών μερών της έρευνας είναι να γίνει με τη χρήση ερωτηματολογίου. Το οποίο έχει τοποθετηθεί στην τελευταία ενότητα του μενού της ιστοσελίδας της ψηφιακής έκθεσης τέχνης. Τα ερωτηματολόγια ως μέθοδος, είναι προσφιλή στο ευρύ κοινό και το συγκεκριμένο περιλαμβάνει λίγες και περιεκτικές ερωτήσεις, διατηρώντας το ύψος που επικρατεί συνολικά στην έρευνα.

### 7.1 Σημασία της αξιολόγησης

Η σημασία της αξιολόγησης είναι ιδιαιτέρως σημαντική. Δεν είναι ότι απλώς η ολοκλήρωση ενός κύκλου ερευνών και το κλείσιμο ενός κεφαλαίου με την αναζήτηση της επίτευξης των πραγμάτων. Ο σκοπός της παρούσας έρευνας ήταν από την αρχή να παρουσιάσει μια νέα πρόταση στην καλλιτεχνική κοινότητα, κυρίως στους δημιουργούς και στους πολιτιστικούς φορείς, για τη δημιουργία ψηφιακών εκθέσεων ως εκθεσιακή πρακτική. Η οποία θα προσφέρει στο κοινό μία νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία. Η προτεινόμενη αξιολόγηση είναι σημαντική διότι συμβάλλει στην έρευνα με πολλούς τρόπους. Είναι άκρως σημαντική, σαφώς γιατί μπορεί να εξελιχθεί και η ίδια ως έρευνα, καθώς έχει προσωπική χροιά και παραμένει αμείωτο το ενδιαφέρον της δημιουργού σε προσωπικό επίπεδο. Αλλά γιατί την καθιστά μοναδική και η εξέλιξη της ακολουθεί πεδίο ερευνών και για άλλες έρευνες που θα ακολουθήσουν. Είτε ως συνέχεια της από την ίδια την ερευνήτρια, είτε ως έρευνες άλλων ερευνητών που είτε ερμηνευτικά, είτε κατασκευαστικά βρίσκονται πλησίον της.

### 7.2 Ερωτήσεις και απαντήσεις

Οι ερωτήσεις που προτείνεται να τεθούν στο κοινό θα παρουσιαστούν αναλυτικά με τις απαντήσεις τους στη συνέχεια καθώς και η μορφή του ερωτηματολογίου. Οι τρεις πρώτες ερωτήσεις έχουν δημογραφικό χαρακτήρα γιατί αποσκοπούν να συλλέξουν τα βασικά στοιχεία για τους ερωτώμενους. Όπως είναι το εύρος της ηλικίας τους, τη σχέση τους με τη τέχνη (π.χ. αν είναι οι ίδιοι καλλιτέχνες ή απλά φιλότεχνοι) και να μελετηθεί και ο λόγος που παρακολούθησαν την ψηφιακή έκθεση τέχνης, καθώς και πως έμαθαν γι' αυτήν. Στη συνέχεια, ακολουθούν πέντε ερωτήσεις που αφορούν την εντύπωση που άφησε το κατασκευαστικό μέρος της έρευνας, δηλαδή η αίσθηση από την κατασκευή της ψηφιακής έκθεσης, το ψηφιακό εργαλείο της εικονικής περιήγησης και την ιστοσελίδα. Αυτές οι ερωτήσεις που προτείνονται αποσκοπούν να κατανοήσουν, ανεξάρτητα από το περιεχόμενο της έκθεσης, σε ποιο βαθμό ο χρήστης ένιωσε ότι πληρούσε τα προσωπικά του κριτήρια και τι θεωρεί ότι χρήζει εξέλιξης και βελτίωσης σε μελλοντικές έρευνες ή σε παρεμφερείς προσωπικές προσεγγίσεις ή νέες μελέτες. Οι τελευταίες τρεις ερωτήσεις έχουν ως σκοπό να μελετήσουν κατά πόσο ο στόχος να προσελκύσει η συγκεκριμένη έρευνα τους χρήστες - θεατές σε μια νέα ψηφιακή εκθεσιακή πρακτική πέτυχε. Επίσης, με βάση τις απαντήσεις μπορεί να ερμηνευτεί, σε μεταγενέστερο χρόνο, το κοινωνικό, το πολιτικό αλλά και το οντολογικό επίπεδο στις ανθρώπινες αντιδράσεις σε τέτοια εγχειρήματα.

Φυσικά, θα πρέπει να λαμβάνετε υπόψη ότι είναι πολύ σύντομος ο χρόνος από τη στιγμή που βίωσε συνολικά όλη αυτήν την εμπειρία της ψηφιακής έκθεσης και τη στιγμή που θα συμπληρώσει το ερωτηματολόγιο. Ειδικά η τελευταία ερώτηση που αφορά τη γενική τους άποψη πάνω στο ζήτημα της ψηφιακής έκθεσης τέχνης ως εκθεσιακή πρακτική σε σχέση με την φυσική γκαλερί. Υπάρχει η πιθανότητα ο χρήστης υποσυνείδητα να χρειάζεται περισσότερο για να σχηματίσει μέσα του μια πιο ολοκληρωμένη άποψη.

Να σημειωθούν ότι υπάρχουν πολλές επιλογές για τον χρήστη, συμπεριλαμβανόμενης της επιλογής "Προτιμώ να μην απαντήσω" ώστε να δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να μην απαντήσει αν δεν το επιθυμεί για τους δικούς του λόγους.

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα".

Οι ερωτήσεις και οι επιλογές που είχαν να απαντήσουν είναι οι εξής:

1. Τι σχέση έχεις με την τέχνη;

Επιλογές : Είμαι κι εγώ εικαστικός (γλύπτης, ζωγράφος, χαράκτης, δημιουργός..) , Εργάζομαι στον τομέα του πολιτισμού , Είμαι σπουδαστής Καλών Τεχνών , Είμαι σπουδαστής σε άλλο κλάδο , Είμαι φιλότεχνος , Είμαι δημόσιος / ιδιωτικός υπάλληλος , Οικιακά , Προτιμώ να μη πω.

2. Ποια είναι η ηλικία σου;

Επιλογές : Κάτω από 13 , 13 - 18 , 19 - 25 , 26 – 35 , 36 – 50 , 50 και πάνω , Προτιμώ να μη πω.

3. Από που έμαθες για την έκθεση;

Επιλογές : Από την ίδια την δημιουργό, Από το Internet , Από φίλους , Άλλο , Αν είναι από αλλού αν θες πες μου από που.

4. Ποια ήταν η γενική εντύπωση σας για την κατασκευή της πρώτης ψηφιακής μου έκθεσης;

Επιλογές : Κακή , Μέτρια , Καλή , Βαρετή , Ενδιαφέρουσα , Αν είναι κάτι άλλο πες μου , Προτιμώ να μη πω

5. Ποια ήταν η γενική εντύπωση σας για την εικονική περιήγηση;

Επιλογές : Κακή , Μέτρια , Καλή , Βαρετή , Ενδιαφέρουσα , Αν είναι κάτι άλλο πες μου , Προτιμώ να μη πω

6. Ποια ήταν η γενική εντύπωση σας για την ιστοσελίδα;

Επιλογές : Κακή , Μέτρια , Συμπαθητική , Πολύ Καλή , Σούπερ , Προτιμώ να μη πω.

7. Πως σας φάνηκε η πλοήγηση στην ιστοσελίδα;

Επιλογές : Εύκολη , Μέτρια , Δύσκολη

8. Τι θα θέλατε να βελτιωθεί;

Επιλογές : Η εικονική περιήγηση , η ιστοσελίδα , Τίποτα , Κάτι άλλο, αν θες πες μου τι .

9. Σου μετέφερε η εικονική περιήγηση την αίσθηση ότι είδες τα έργα λες και είσαι σε φυσική γκαλερί;

Επιλογές: Ναι, Έτσι κι έτσι , Όχι , Δε ξέρω

10. Ποια ήταν τα πιο ευχάριστα χαρακτηριστικά;

Επιλογές : Τα έργα , η ιστοσελίδα με την εύκολη πλοήγηση , η ιστοσελίδα για το μενού της, η εικονική περιήγηση , όλη η ψηφιακή έκθεση τέχνης

11. Τώρα που είδες έργα τέχνης μέσα από μια εικονική περιήγηση θα ήθελες να ξαναδείς κάτι παρόμοιο ή προτιμάς να τα βλέπεις μόνο στο φυσικό περιβάλλον της γκαλερί;

Επιλογές: Θα ήθελα να ξαναδώ μια εικονική περιήγηση έργων τέχνης , Όχι σαν τα έργα στη φυσική γκαλερί δεν έχει , Δε ξέρω , Με ενδιαφέρουν παράλληλες δράσεις και στον ψηφιακό κόσμο αλλά και στον φυσικό χώρο , Προτιμώ να μη πω

### 7.3 Μορφή ερωτηματολογίου

Στα στιγμιότυπα από τις οθόνες εργασίας που ακολουθούν φαίνεται η μορφή του προτεινόμενου ερωτηματολογίου. Έχει χωριστεί σε υποενότητες για να είναι πιο ευχάριστο στην πλοήγηση του αλλά και εύκολο στην συμπλήρωση του.

### Πες μας τη γνώμη σου είναι σημαντική

Το κείμενο της μεταπτυχιακής μου διατριβής δημοσιεύεται στην ιστοσελίδα ψηφιακή έκδοση έργου μου, την ιστοσελίδα, την εκδοτική περιήγηση και όλα στα μέσα.

Στην εκδοτική αυτή μορφή να μου πεις πως σου φάνηκε.

### Ερωτήσεις

\*NECESSARY REQUIRED FIELD

ΌΝΟΜΑ ΚΑΙ EMAIL \*

1. ΠΙ ΣΧΕΣΗ ΕΧΕΙΣ ΜΕ ΤΗΝ ΓΕΝΝΗ \*

- Είμαι κι γνή οικογενειακό (πάτερ, μητέρα, πατέρα, αδελφός/ή)
- Εργάζομαι στην παύση του συστήματος
- Είμαι σπουδαστής/Καθών Τεχνών
- Είμαι σπουδαστής σε άλλο κλάδο
- Είμαι φίλος/ή
- Είμαι δημόσιος / ιδιωτικός υπάλληλος
- Ομοσκέ
- Προσέχω να μη πω

2. ΠΟΣΑ ΕΤΗΝ Η ΗΛΙΚΙΑ ΣΟΥ? \*

- Σύν από 13
- 13-18
- 19-25
- 26-35
- 36-50
- Πάνω 50
- Προσέχω να μη πω

3. ΑΙΣΘ ΠΟΥ ΕΜΒΑΒΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΘΕΣΗ? \*

- Από την άδω την δημοσίευση
- Από το βιβλίον
- Από φίλους
- Άλλο

ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΑΙΣΘ ΑΛΛΟΥ, ΑΝΘΕ ΠΕΣ ΜΟΥ ΑΙΣΘ ΠΟΥ:

SUBMIT

\*NECESSARY REQUIRED FIELD

4. ΗΡΘΑ ΤΗΝ Η ΓΕΝΝΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΚΕΥΤΗ ΤΗΣ ΠΡΩΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΜΟΥ ΕΚΔΟΣΗΣ; \*

- Κακή
- Μέτρια
- Καλή
- Βαρύη
- Ενδιαφέρονση
- Προσέχω να μη πω

ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΙ Α' ΑΙΣΘ ΠΕΣ ΜΟΥ:

5. ΠΟΣΑ ΕΤΗΝ Η ΓΕΝΝΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ ΤΗΣ ΠΡΩΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΜΟΥ ΕΚΔΟΣΗΣ; \*

- Κακή
- Μέτρια
- Καλή
- Βαρύη
- Ενδιαφέρονση
- Προσέχω να μη πω

ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΙ Α' ΑΙΣΘ ΠΕΣ ΜΟΥ \*

6. ΠΟΣΑ ΕΤΗΝ Η ΓΕΝΝΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΑΙΣΘ; \*

- Κακή
- Μέτρια
- Καλή
- Βαρύη
- Ενδιαφέρονση
- Προσέχω να μη πω

SUBMIT

\*NECESSARY REQUIRED FIELD

7. ΠΟΣ ΣΑΣ ΦΑΝΗΚΕ Η ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΤΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ; \*

- Σχεδών
- Μέτρια
- Δυσκολή

8. ΤΙ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΒΕΛΤΙΩΘΕΙ? \*

- Η εκδοτική περιήγηση
- Η ιστοσελίδα
- Υπόψη
- Κάτι άλλο (πες πως, πω πω)

ΚΑΤΙ ΑΛΛΟ ΠΕΣ ΜΟΥ ΤΙ \*

**Εικόνα 7.1 :** Η μορφή του ερωτηματολογίου με τις πρώτες ερωτήσεις και απαντήσεις

9. ΣΟΥ ΜΕΤΕΦΕΡΕ Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΣΗ ΟΤΙ ΕΙΔΕΣ ΤΑ ΈΡΓΑ ΛΕΣ ΚΑΙ ΕΙΣΑΙ ΣΕ ΦΥΣΙΚΗ ΓΚΑΛΕΡΙ; \*

- Ναι  
 Έτσι κι έτσι  
 Όχι  
 Δε ξέρω

SUBMIT

\* INDICATES REQUIRED FIELD

10. ΠΟΙΑ ΉΤΑΝ ΤΑ ΠΙΟ ΕΥΧΑΡΙΣΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ; \*

- Τα έργα  
 Η ιστοσελίδα με την εύκολη πλοήγηση  
 Η ιστοσελίδα για το μενού της  
 Η εικονική περιήγηση  
 Όλη η ψηφιακή έκθεση τέχνης

11. ΤΩΡΑ ΠΟΥ ΕΙΔΕΣ ΈΡΓΑ ΤΕΧΝΗΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΘΑ ΗΘΕΛΕΣ ΝΑ ΞΑΝΑΔΕΙΞ ΚΑΤΙ ΠΑΡΟΜΟΙΟ Ή ΠΡΟΤΙΜΑΣ ΝΑ ΤΑ ΒΛΕΠΕΙΣ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΗΣ ΓΚΑΛΕΡΙ; \*

- Θα ήθελα να ξαναδώ μια εικονική περιήγηση έργων τέχνης  
 Όχι σαν τα έργα στη φυσική γκαλερί δεν έχει  
 Δε ξέρω  
 Με ενδιαφέρουν παράλληλες δράσεις και στον ψηφιακό κόσμο αλλά και στον φυσικό χώρο.  
 Προτιμώ να μη πω

SUBMIT

**Εικόνα 7.2 :** Η μορφή του ερωτηματολογίου με τις υπόλοιπες ερωτήσεις και απαντήσεις

## 8. Συμπεράσματα και προτάσεις για μελλοντικά έργα

Τα συμπεράσματα αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι κάθε έρευνας της και έχουν μεγάλη σημασία. Στην προκειμένη περίπτωση, τα συμπεράσματα της παρούσας έρευνας είναι πολλά και καλύπτουν διάφορες κατευθύνσεις. Δημιουργήθηκαν, πρωτίστως με βάση τους στόχους που τέθηκαν στην αρχή της έρευνας και έπειτα διαμορφώθηκαν μέσα από τη διαδρομή που ακολούθησε αυτή η έρευνα εμπλουτισμένα με τις γνώσεις και τις πληροφορίες που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια της. Μία έρευνα δε σταματάει ποτέ να εξελίσσεται και μάλιστα μπορεί να αποτελέσει την αφορμή για την έναρξη άλλων ερευνών. Οι οποίες μπορούν είτε να συνεργαστούν μαζί της, είτε να ξεκινήσουν μόνες τους τη δική τους πορεία. Η παρούσα έρευνα δημιουργεί διάπλους δρόμους για διάφορα συμπεράσματα και πολλές συζητήσεις πάνω και σε άλλα επιστημονικά πεδία, αποτελώντας την αφορμή για νέες έρευνες. Αυτό οφείλεται τόσο στον διεπιστημονικό της χαρακτήρα της δημιουργού την έκθεση τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα " , όσο και στην πορεία που ακολούθησε η ίδια η έρευνα.

### 8.1 Συμπεράσματα

Ο στόχος της παρούσας έρευνας ήταν να προτείνει στην καλλιτεχνική κοινότητα, δηλαδή στους καλλιτέχνες, στους δημιουργούς και στους πολιτιστικούς φορείς την υιοθέτηση της ψηφιακής έκθεσης τέχνης ως μια νέα εκθεσιακή πρακτική για τα έργα τέχνης τους. Αυτή η πρακτική να προσφέρει παράλληλα στο κοινό μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία στη βίωση των εκθέσεων τέχνης. Ο χαρακτήρας της έρευνας είναι διεπιστημονικός και επιτεύχθηκε επιτυχώς μέσω μιας ισορροπημένης και γόνιμης συνομιλίας μεταξύ της επιστήμης της τέχνης και της επιστήμης της πληροφορικής. Έγινε σε όλα τα κεφάλαια της εργασίας, καλύπτοντας τόσο το θεωρητικό της μέρος, όσο και το κατασκευαστικό, όπως αναφέρθηκε εκτενώς στα προηγούμενα κεφάλαια.

Στον τομέα της τέχνης, δεν αξιοποιήθηκαν μόνο οι γνώσεις, εμπειρικές και μη, σχετικά με το καλλιτεχνικό μέρος που αφορά την δημιουργία (κατασκευή) και την υποστήριξη των έργων. Συγκεκριμένα, στο κεφάλαιο δύο και τρία πραγματοποιήθηκε επίσης βαθιά έρευνα στο αμιγώς θεωρητικό πεδίο της ιστορίας της τέχνης και της επιμέλειας εκθέσεων, ώστε η έκθεση να πληροί συγκεκριμένα κριτήρια.

Παράλληλα, χρησιμοποιήθηκαν στοιχεία και από την επιστήμη της αρχιτεκτονικής. Αν και το κτίριο που δημιουργήθηκε εξ'ολοκλήρου για την έκθεση δεν σχεδιάστηκε με βάση κάποια μοντέρνα εκδοχή κτιρίου όπως εκείνα του Le Corbusier ή του Antoni Gaudí. Όμως, η δομή για το συγκεκριμένο αρχιτεκτονικό οικοδόμημα μελετήθηκε και δημιουργήθηκε μέσα από τη προσωπική της καλλιτεχνική ματιά. Το οποίο στηρίζεται σε βασικούς κανόνες της αρχιτεκτονικής της Αρχαίας Ελλάδας. Η τοποθέτηση των κίωνων δεν έγινε για την δημιουργία επιπλέον χώρου για την έκθεση, αλλά έγινε για να εξασφαλιστεί η σωστή στήριξη του κτιρίου, ακόμα κι αν και είναι σε ψηφιακό χώρο. Για παράδειγμα, υπάρχει και το αέτωμα ως βασικό στοιχείο της αρχιτεκτονικής της Αρχαίας Ελλάδας αλλά χωρίς υπερβολικές λεπτομέρειες, ώστε να μην αποσπάται η προσοχή του θεατή από τα έργα και τη διάδραση και με γνώμονα ότι η έρευνα δεν απευθύνεται στην αρχιτεκτονική κοινότητα γιατί μελετάει ή ερευνάει ζητήματα με κεντρικό θέμα τα αρχιτεκτονικά κτίσματα.

Επιπλέον , η έρευνα βασίστηκε και σε πληροφορίες από την Ελστατ που είναι η επίσημη στατιστική υπηρεσία στην Ελλάδα. Όταν το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο ενσωμάτωσε το ψηφιακό εργαλείο της εικονικής περιήγησης στην ιστοσελίδα του, έγινε με σκοπό όχι να προσελκύσει κοινό μέσα από την λογική διαφήμισης για ανθρώπους που δεν πιθανώς δεν ήξεραν την ύπαρξη του. Αλλά γιατί ως θεσμός υποστηρίζει τέτοιες προσπάθειες με δεδομένο ότι είναι το δεύτερο μεγαλύτερο μουσείο της χώρας. Έτσι, εμπλέκεται στην έρευνα και η στατική επιστήμη σε ένα πολύ μικρό βαθμό.

Η συνομιλία της τέχνης και της πληροφορικής κατέστη η αφορμή για περαιτέρω έρευνα και σε άλλα επιστημονικά πεδία όπως η νομική επιστήμη. Διότι, έπρεπε να μελετηθεί το νομικό πλαίσιο για να

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



εξασφαλιστεί η θέση του δημιουργού με το να γνωρίζει τα δικαιώματα του μέσα από τους νόμους που θεσπίζονται και συνεχώς ενημερώνονται. Καθώς, η τεχνολογία βρίσκεται σε μία αέναη εξέλιξη προς όφελος όλων. Συνεπώς, η παρούσα έρευνα διαθέτει περισσότερες πτυχές από ό,τι φαίνεται αρχικά και μπορεί να αποτελεί αφορμή για περαιτέρω νέες ερευνητικές διαδρομές.

## 8.2 Η αποτίμηση της δημιουργού

Με δεδομένο ότι η συγκεκριμένη έρευνα δημιουργήθηκε από μια εικαστικό και μέλος της καλλιτεχνικής κοινότητας και απευθύνεται κυρίως σε άλλους καλλιτέχνες και πολιτιστικούς φορείς, είναι απαραίτητο να τονιστεί η αποτίμηση της ίδιας της δημιουργού στο κατά πόσο εκπλήρωσε η έρευνα τον σκοπό της όσον αφορά το κομμάτι της τέχνης. Η γνώμη της ως δημιουργός και ως η πρώτη που μπήκε στη θέση του χρήστη - θεατή όλων των κατασκευών φέρει ιδιαίτερη βαρύτητα.

Από την καλλιτεχνική πλευρά, η παρούσα έρευνα κατάφερε επιτυχώς πρωτίστως να διατηρήσει τις ισορροπίες ανάμεσα στο δίπολο δημιουργίας και θεωρίας. Δηλαδή, υπήρχε ισορροπία και ως προς το θεωρητικό κομμάτι, με την αναφορά σε όλα τα ιστορικά γεγονότα μέσα από την ιστορία της τέχνης και τη συγγραφή των κειμένων που πλαισιώναν τα έργα τέχνης. Όσο και στο αμιγώς δημιουργικά καλλιτεχνικό κομμάτι που ήταν τα ίδια τα έργα αυτά καθ' αυτά. Συχνά παρατηρείται στα έργα τέχνης ή σε εκθέσεις έργων τέχνης να γέρνει η πλάστιγγα προς τη μία κατεύθυνση και να υπάρχουν τριγμοί. Αυτό μπορεί να συμβεί είτε λόγω ενός πολύ φιλοσοφικού υπόβαθρου σε μια έκθεση που κουράζει το κοινό και ήρθε ως δευτερεύων το έργο. Είτε λόγω ενός πολύ "δυνατού" έργου που συνοδεύεται από ένα αδύναμο κείμενο, που ίσως δημιούργησε απορίες γιατί κάποια στοιχεία του δε δόθηκαν ποτέ.

Στη παρούσα έρευνα, ωστόσο το κεντρικό ζήτημα ήταν να μπορεί να παρούσα έρευνα να σταθεί ως πρόταση για την καθιέρωση της ψηφιακής έκθεσης τέχνης ως εκθεσιακή πρακτική από τα μέλη της καλλιτεχνικής κοινότητας. Μετά την ολοκλήρωση της έρευνα που ακολουθήθηκε διαφάνηκε ότι είναι όντως εφικτό να πραγματοποιηθεί επιτυχώς μια ψηφιακή έκθεση τέχνης και συγκεκριμένα να μπορεί να υλοποιηθεί και από τον ίδιο τον καλλιτέχνη και να είναι η πρόταση για τις σύγχρονες εκθέσεις τέχνης ως νέες εκθεσιακές πρακτικές του μέλλοντος. Διότι, η καλλιτεχνική επίγνωση που αφήνει είναι ότι μπορεί να σταθεί ως εικαστική πρόταση χωρίς να χάνεται ούτε η αξία των έργων, ούτε των συνοδευτικών κειμένων αλλά ούτε της συνολικής επιμέλειας μιας έκθεσης τέχνης. Επίσης, αξίζει να τονιστεί ότι είναι εφικτό να δημιουργηθεί χειροποίητο εικαστικό έργο το οποίο θα ψηφιοποιηθεί χωρίς να στερείται της καλλιτεχνικής ή αισθητικής του αξίας κάτι που αποδεικνύεται επιτυχώς από την εν λόγω έρευνα.

## 8.3 Προστιθέμενη αξία

Η παρούσα έρευνα είναι καινοτόμα, καθώς από την στιγμή της σύλληψης της φέρει ένα μοναδικό χαρακτηριστικό, τον διεπιστημονικό χαρακτήρα της δημιουργού της ψηφιακής έκθεσης τέχνης σε κάθε της λεπτομέρεια. Από τη δημιουργία των έργων της και των συνοδευτικών στοιχείων, μέχρι την επιμέλεια της έκθεσης της με το τίτλο "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα", η δημιουργός έχει επιμεληθεί την παραμικρή λεπτομέρεια. Μέσω της έρευνας για ψηφιακές εκθέσεις καλλιτεχνών και έργα πολιτισμικής κληρονομιάς, η συγκεκριμένη έρευνα αναδεικνύει και προτείνει στους ίδιους τους δημιουργούς της καλλιτεχνικής κοινότητας να δημιουργήσουν τη δική τους ψηφιακή έκθεση τέχνης.

Η έρευνα αυτή, μέσα από την ενδελεχώς μελέτη όλων αυτών των θεωρητικών και κατασκευαστικών στοιχείων που παρουσιάστηκαν αποδεικνύει στην καλλιτεχνική κοινότητα ότι είναι εφικτό να δημιουργηθεί μια ψηφιακή έκθεση τέχνης με τα έργα τους. Η οποία όπως διαφαίνεται από την έρευνα, μπορεί επιτυχώς να γίνει κι από τους ίδιους. Αναδεικνύει ότι αυτή η εκθεσιακή μέθοδος μπορεί να αποτελέσει την νέα εκθεσιακή πρακτική του σύγχρονου ψηφιακού πολιτισμού. Η πρόταση δεν προέρχεται από κάποιον ερευνητή που είναι μακριά από το αντικείμενο ή από αυτόν

που απευθύνεται. Προέρχεται, από έναν καλλιτέχνη σε έναν άλλον καλλιτέχνη, ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο την αυθεντικότητα, τη μοναδικότητα και την πρακτικότητα της.

Επιπλέον, η έρευνα προσφέρει μια νέα πολυαισθητηριακή εμπειρία στο κοινό. Η έκθεση δεν έχει σχεδιαστεί να έχει μονόδρομη κατεύθυνση, δηλαδή από τα έργα προς τον θεατή. Αλλά ενσωματώνει την διάδραση και την επικοινωνία με το κοινό μέσα από την εικονική περιήγηση στη ψηφιακή έκθεση τέχνης "The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα". Η κατασκευή της ιστοσελίδας, συμπεριλαμβανομένης και της φόρμας επικοινωνίας που υπάρχει για τους θεατές της έκθεσης, δεν αποκόπτει τον χρήστη - θεατή. Τον καθιστά μέρος της έκθεσης, ανεξαρτήτως γεωγραφικής τοποθεσίας.

Η ψηφιακή έκθεση τέχνης και η εικονική πραγματικότητα μπορεί να ταξιδέψει σε όλο το πλανήτη, διευρύνοντας το κοινό της. Είναι μια πρόταση τόσο για τους καλλιτέχνες όσο και για τους πολιτιστικούς φορείς να ξεπεράσουν τα φυσικά όρια της γκαλερί. Διότι, οι καλλιτέχνες που ενδιαφέρονται να μοιραστούν τα έργα τους με κοινό που ως πρότινος δεν θα μπορούσαν να έρθουν σε επαφή μέσα από την έρευνα, μέσα από την έρευνα γνωρίζουν ένα νέο τρόπο έκθεσης των έργων τους. Αλλά αποτελεί πρόταση και στους πολιτιστικούς οργανισμούς να την υιοθετήσουν ως νέα εκθεσιακή πρακτική γιατί τους παρέχει το προνόμιο, πρακτικά να προσελκύσουν νέο κοινό στα εκθέματα και στις συλλογές τους. Γιατί, η έρευνα έδειξε επιτυχώς ότι θα τους δώσει τη δυνατότητα να εισέλθουν στις ζωές ατόμων που δεν έχουν πρόσβαση σε φυσικές εκθέσεις τέχνης, λόγω θεμάτων υγείας, γεωγραφικών περιορισμών ή άλλων παραγόντων, επεκτείνοντας το κοινό τους και έξω από τα φυσικά σύνορα των φυσικών εκθεσιακών χώρων τους.

#### **8.4 Προτεινόμενα μελλοντικά έργα**

Η παρούσα έρευνα αποτελεί το σταυροδρόμι για έρευνες από πολλούς επιστημονικούς κλάδους. Αν και ξεκίνησε ως διάλογος των επιστημών της πληροφορικής και της τέχνης, περιέλαβε ένα ευρύ φάσμα ερευνητικών πεδίων. Συμπεριλαμβανομένης και της ιστορίας της τέχνης και στο πεδίο της δημιουργίας αλλά και των τεχνικών και των εννοιών που την συνοδεύουν. Στη συνέχεια, η έρευνα επεκτάθηκε και στον κλάδο της αρχιτεκτονικής, ώστε η δημιουργός να σχεδιάσει ένα κτίριο που θα πληροί τις αρχιτεκτονικές προϋποθέσεις της έκθεσης. Επιπλέον, η νομική επιστήμη συνέβαλε σημαντικά λόγω της προόδου της τεχνολογίας, διότι πρόσφερε πολύ σημαντικές πληροφορίες. Αυτή η έρευνα είναι επίκαιρη και ιδιαίτερως σημαντική για τον σύγχρονο πολιτισμό. Έχει ενδιαφέρον και απευθύνεται και σε άλλους επιστημονικούς κλάδους.

Μια πρώτη πρόταση, είναι ότι η έρευνα θα μπορούσε να αποτελέσει την αφορμή για τη μελέτη του κοινωνικού αντίκτυπου του ψηφιακού πολιτισμού. Δηλαδή, πως επηρεάζουν τα σύγχρονα ψηφιακά μέσα την κοινωνία μας. Η καινοτομία που την χαρακτηρίζει, επιτρέπει στον καλλιτέχνη να δημιουργήσει ο ίδιος της δική του ψηφιακή έκθεση τέχνης. Θα ήταν ενδιαφέρον αν αυτή η τακτική βοηθούσε στην μείωση στο φαινόμενο της κοινωνικής αποξένωσης που κυριαρχεί στην εποχή μας ή αν αποτελεί ένα μέσο ευρύτερης επικοινωνίας εστιάζοντας στην εμπειρία των θεατών της έκθεσης και μόνο.

Επιπλέον, μέσα από μία συζήτηση με τη δημιουργό των έργων θα μπορούσε να βοηθήσει έναν ιστορικό της τέχνης, να ερευνήσει το κομμάτι που αφορά την εξέλιξη των εκθεσιακών πρακτικών της τέχνης διαχρονικά. Μια ενδελεχής έρευνα σε αυτό το πεδίο θα ήταν εξαιρετικά ενδιαφέρουσα τόσο για τους ιστορικούς όσο και για τους καλλιτέχνες.

Επίσης θα ήταν χρήσιμο να διερευνηθεί εις βάθος η προτίμηση του κοινού για τις ψηφιακές γκαλερί μέσω ερωτηματολογίων. Τα οποία θα είχαν μια πιο εκτενής μορφή καταγράφοντας ηλικίες, επαγγέλματα, προσλαμβάνουσες και απόψεις. Θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί μια στατιστική μελέτη για τις προτιμήσεις του κοινού όπου θα παρουσιαζόταν μέσα από την έρευνα αυτή τα ποσοστά ανθρώπων που προτιμούν ή όχι την ψηφιακή γκαλερί ως χώρος εκθέσεων τέχνης με διάφορα είδη εκθεμάτων, όπως γλυπτικής, ζωγραφικής ή χαρακτηριστικής. Ακόμα, θα μπορούσε να γίνει

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

μια λεπτομερής έρευνα με σκοπό να μελετηθεί για την επισκεψιμότητα του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου πριν και μετά την πανδημία του 2020. Η οποία θα μπορούσε να αποκαλύψει τον αντίκτυπο της εικονικής περιηγήσεις στην δημοτικότητα του μουσείου με το να διερευνηθεί σε βάθος κατά πόσο το ψηφιακό εργαλείο της εικονικής περιήγησης επηρέασε θετικά ή αρνητικά το ίδιο το μουσείο ως θεσμός.

Εν κατακλείδι, το συμπέρασμα είναι ότι η έρευνα αυτή αποτελεί την αφετηρία για περαιτέρω μελλοντικές έρευνες που αφορούν κυρίως το ανθρωπιστικό πεδίο. Η τέχνη και ο πολιτισμός εν γεννήθηκαν από τον άνθρωπο, εκπορεύονται από αυτόν και απευθύνονται πάλι στον άνθρωπο. Μέσα από όλη αυτή τη διαδρομή, μπορούν να εξαχθούν πολύτιμα συμπεράσματα ερευνώντας προς διάφορες κατευθύνσεις και για τον άνθρωπο ως ον και ως κοινωνία. Αυτές οι έρευνες θα έχουν ανθρωποκεντρικό χαρακτήρα και θα προσφέρουν ενδιαφέροντα ευρήματα για την κατανόηση των σύγχρονων τεχνολογικών επιρροών αλλά θα προσφέρουν και μια ευρύτερη εικόνα των κοινωνιών και των κοινωνικών φαινομένων που δημιουργούνται.

## Βιβλιογραφία

### Ελληνική Βιβλιογραφία

- [1] Αλευρά – Κοκκόρου, Γ. (2011) *Η Τέχνη της Αρχαίας Ελλάδας, σύντομη ιστορία (1050 – 50 π.Χ.)*, Αθήνα : Εκδόσεις Καρδαμίτσα
- [2] Γιαλούρης, Ν. (1996) *Ελληνική τέχνη, Αρχαία Γλυπτά*, Αθήνα : Εκδόσεις : Εκδοτική Αθηνών
- [3] Δασκαλοθανάσης Ν. ( 2006) *Από την Μινιμαλιστική στην Εννοιολογική Τέχνη*, Αθήνα : Εκδόσεις Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών
- [4] *Εγκυκλοπαίδεια Δομή*, τόμος 24, Αθήνα : Εκδόσεις Α.Ε .
- [5] Κανιάρη, Α. ( 2013) *Το μουσείο ως χώρος της ιστορίας της τέχνης*, Αθήνα : Εκδόσεις Γρηγόρη
- [6] Μπούρας Χ. (1999) *Μαθήματα της ιστορίας της αρχιτεκτονικής : Πρώτος Τόμος*, Αθήνα : Εκδόσεις Συμμετρία
- [7] Παππά, Μ., Δασκαλοθανάσης, Ν. (2004) *Brançusi κατά των Ηνωμένων Πολιτειών, η ιστορική δίκη 1927-1928*, Αθήνα : Εκδόσεις Ύψιλον
- [8] Πλάτων (2014) *Πλάτων : Πολιτεία*, Αθήνα : Εκδόσεις Πόλις
- [9] Argan, G. (2013) *Η Μοντέρνα Τέχνη*, Παλιά Έκδοση, Κρήτη : Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης
- [10] Godfrey T. (2003) *Εννοιολογική Τέχνη*, Αθήνα : Εκδόσεις Καστανιώτης
- [11] Gombrich, H. (2011) *Το χρονικό της τέχνης*, Αθήνα : ΜΙΕΤ Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης
- [12] Foster, H., Crause. R., Bole, Y., Buchloh B., Joselit D. (2007) *Η Τέχνη από το 1900*, Θεσσαλονίκη : Εκδόσεις Επίκεντρο
- [13] Mastromichalaki, I. (1996) *Σύγχρονο ΓαλλοΕλληνικό και ΕλληνοΓαλλικό λεξικό*, Αθήνα : Εκδόσεις Ολυμπία Κ.Στουμπούκης

[14] Lyn, R.(2010) *Εισαγωγή στη Βυζαντινή τέχνη και αρχιτεκτονική* , 2<sup>η</sup> εκδ, Αθήνα : Εκδόσεις Καρδαμίτσα

[15] Serota N. (2012) *Εμπειρία ή Ερμηνεία : Το Δίλλημα των Μουσείων Μοντέρνας Τέχνης* , Αθήνα : Εκδόσεις Άγρα

### **Ξένη Βιβλιογραφία**

[16] Hanardt J., Perov K. (2015 ) *Bill Viola* , London : Thames and Hunson

[17] Haskell F. (2000) , *The Ephemeral Museum : Old Master Paintings and the Rist of the Art Exhibition* , Canada : Yale University Press

### **Διαλέξεις**

[18] Βαγενά, Ε. (2023) *Εισαγωγή στο Δίκαιο της Πνευματικής Ιδιοκτησίας, Ειδικότερα Θέματα Τεχνολογίας (πληροφορικής και διαδικτύου)* , [Διάλεξη] Μεταπτυχιακό “ Ψηφιακός Πολιτισμός ” του Πανεπιστημίου Πειραιά , Πειραιάς

[19] Δασκαλοθανάσης, Ν. (2015) *Ιστορία της Τέχνης 5 Η Τέχνη μετά το 1900* , [Διάλεξη] Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών Αθήνας , Αθήνα

[20] Δασκαλοθανάσης, Ν. (2016) *Ιστορία της Τέχνης 6 Καλλιτέχνες της Βιντεοτέχνης* , [Διάλεξη] Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών Αθήνας , Αθήνα

### **Διαδικτυακοί ιστότοποι**

[21] **Τα μυστήρια του Μηχανισμού των Αντικυθήρων** , Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο , διαθέσιμο στο :

<https://antikythera-mechanism.namuseum.gr/> (τελ.πρόσβαση 18.1.2024)

[22] **“Emergence” Di Bill Viola Per Cinque Mesi a Palazzo Pretorio Di Empoli** , διαθέσιμο στο : <https://artemagazine.it/emergence-di-bill-viola-per-cinque-mesi-a-palazzo-pretorio-di-empoli/> (τελ.πρόσβαση 05.04.2024)

[23] **Be Useful: Rirkrit Tiravanija Interviewed Making and not making art**, διαθέσιμο στο :

<https://bombmagazine.org/articles/2019/07/09/be-useful-rirkrit-tiravanija-interviewed/> (τελ.πρόσβαση 11.05.2024)

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

[24] **Επανάσταση '21 , Η Ψηφιακή Έκθεση , διαθέσιμο στο :**

<https://create.cliomuseapp.com/tourExperience/417/1/epanacystash-21-the-digital-exhibition/?menu=opened> (τελ.πρόσβαση 28.04.2024)

[25] **Ελληνική Δημοκρατία , Κυβέρνηση , Δράσεις Πολιτισμού , διαθέσιμο στο :**

<https://covid19.gov.gr/draseis-politismou/> (τελ.πρόσβαση 25.04.2024)

[26] **Wikipedia , Εικόνα από τον Μηχανισμό των Αντικυθήρων , διαθέσιμο στο :**

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B7%CF%87%CE%B1%CE%BD%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82\\_%CF%84%CF%89%CE%BD\\_%CE%91%CE%BD%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%85%CE%B8%CE%AE%CF%81%CF%89%CE%BD#/media/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF:NAMA\\_Machine\\_d'Anticyth%C3%A8re\\_1.jpg](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B7%CF%87%CE%B1%CE%BD%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82_%CF%84%CF%89%CE%BD_%CE%91%CE%BD%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%85%CE%B8%CE%AE%CF%81%CF%89%CE%BD#/media/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF:NAMA_Machine_d'Anticyth%C3%A8re_1.jpg) (τελ.πρόσβαση 18.01.2024)

[27] **Wikipedia , Πανδημία Covid-19 στην Ελλάδα, διαθέσιμο στο :**

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CE%BD%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%AF%CE%B1\\_COVID-19\\_%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD\\_%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%AC%CE%B4%CE%B1](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CE%BD%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%AF%CE%B1_COVID-19_%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD_%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%AC%CE%B4%CE%B1)  
(τελ.πρόσβαση 02.04.2024)

[28] **Wikipedia, Ψηφιοποίηση , διαθέσιμο στο :**

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A8%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%BF%CF%80%CE%BF%CE%AF%CE%B7%CF%83%CE%B7> (τελ.πρόσβαση 06.03.2024)

[29] **Wikipedia, Αρχείο:Glen Beck and Betty Snyder program the ENIAC in building 328 at the Ballistic Research Laboratory.jpg , διαθέσιμο στο :**

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF:Glen\\_Beck\\_and\\_Betty\\_Snyder\\_program\\_the\\_ENIAC\\_in\\_building\\_328\\_at\\_the\\_Ballistic\\_Research\\_Laboratory.jpg](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF:Glen_Beck_and_Betty_Snyder_program_the_ENIAC_in_building_328_at_the_Ballistic_Research_Laboratory.jpg)  
(τελ.πρόσβαση 20.02.2024)

[30] **Wikipedia, Πληροφορική , διαθέσιμο στο :**

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%BB%CE%B7%CF%81%CE%BF%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%AE> (τελ.πρόσβαση 10.02.2024)

[31] **Wikipedia, Αρχείο: Αρχείο:ΦΕΚ Α 25 - 04.03.1993.pdf , διαθέσιμο στο :**

[https://el.wikisource.org/wiki/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF:%CE%A6%CE%95%CE%9A\\_%CE%91\\_25\\_-\\_04.03.1993.pdf](https://el.wikisource.org/wiki/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF:%CE%A6%CE%95%CE%9A_%CE%91_25_-_04.03.1993.pdf) (τελ.πρόσβαση 20.03.2024)

[32] **Wikipedia, Γκαλερί , διαθέσιμο στο :**

<https://el.wiktionary.org/wiki/%CE%B3%CE%BA%CE%B1%CE%BB%CE%B5%CF%81%CE%AF>  
(τελ.πρόσβαση 04.03.2024)

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

[33] **Wikipedia , Ναμ Τζουν Πάικ , διαθέσιμο στο :**

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9D%CE%B1%CE%BC\\_%CE%A4%CE%B6%CE%BF%CF%85%CE%BD\\_%CE%A0%CE%AC%CE%B9%CE%BA](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9D%CE%B1%CE%BC_%CE%A4%CE%B6%CE%BF%CF%85%CE%BD_%CE%A0%CE%AC%CE%B9%CE%BA) (τελ.πρόσβαση 10.04.2024)

[34] **Wikipedia , Ο όρκος των Ορατίων (Ζακ-Λουί Νταβίντ), διαθέσιμο στο :**

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9F\\_%CF%8C%CF%81%CE%BA%CE%BF%CF%82\\_%CF%84%CF%89%CE%BD\\_%CE%9F%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%AF%CF%89%CE%BD\\_\(%CE%96%CE%B1%CE%B9%CE%9B%CE%BF%CF%85%CE%AF\\_%CE%9D%CF%84%CE%B1%CE%B2%CE%AF%CE%BD%CF%84\)#](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9F_%CF%8C%CF%81%CE%BA%CE%BF%CF%82_%CF%84%CF%89%CE%BD_%CE%9F%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%AF%CF%89%CE%BD_(%CE%96%CE%B1%CE%B9%CE%9B%CE%BF%CF%85%CE%AF_%CE%9D%CF%84%CE%B1%CE%B2%CE%AF%CE%BD%CF%84)#)  
(τελ.πρόσβαση 20.02.2024)

[35] **Βρούμας, Α., Η Έννοια της Πρωτοτυπίας στο Δίκαιο Πνευματικής ιδιοκτησίας , διαθέσιμο στο :**

<https://lawandtech.eu/2015/10/01/originality/> (τελ.πρόσβαση 21.3.2024)

[36] **HealLegal.gr Τι είναι Πνευματική Ιδιοκτησία; , διαθέσιμο στο :**

<https://legal.heal-link.gr/index.php/intellectual-property> (τελ.πρόσβαση 18.3.2024)

[37] **Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας , Νόμος 2121/1993 Πνευματική Ιδιοκτησία, Συγγενικά Δικαιώματα και Πολιτιστικά Θέματα (Εισηγητική έκθεση για το ν. 2121/1993) , ΦΕΚ Α 25 1993 – Θέση σε ισχύ: 04.03.1993 , διαθέσιμο στο :**

<https://library.opi.gr/n-2121-1993/#a5> (τελ.πρόσβαση 07.03.2024)

[38] **Έκθεση Εγγονόπουλος , Ίδρυμα Θεοχαράκη , διαθέσιμο στο :**

<https://my.matterport.com/show/?m=eCw3H2tgLTx> (τελ.πρόσβαση 20.03.2024)

[39] **Vasulka\_Steina\_Machine\_Vision\_Woody\_Description\_1978.pdf , διαθέσιμο στο :**

[https://monoskop.org/images/e/e0/Vasulka\\_Steina\\_Machine\\_Vision\\_Woody\\_Description\\_1978.pdf](https://monoskop.org/images/e/e0/Vasulka_Steina_Machine_Vision_Woody_Description_1978.pdf) (τελ.πρόσβαση 09.04.2024)

[40] **International Convention for the Protection of Performers , Producers or Phonograms and Broadcasting Organisations , Done at Rome on October 26, 1961 , διαθέσιμο στο :**

[https://library.opi.gr/wp-content/uploads//1961\\_rome.pdf](https://library.opi.gr/wp-content/uploads//1961_rome.pdf) (τελ.πρόσβαση 07.03.2024)

[41] **Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works Paris Act of July 24, 1971, AS AMENDED ON SEPTEMBER 28, 1979 , διαθέσιμο στο :**

[https://library.opi.gr/wp-content/uploads//1971\\_paris.pdf](https://library.opi.gr/wp-content/uploads//1971_paris.pdf) (τελ.πρόσβαση 07.03.2024)

[42] **Steina & Woody Vasulka. Machine Vision - Exhibition text - Amy Budd** , διαθέσιμο στο :  
<https://ravenrow.org/texts/amy-budd-steina-woody-vasulka-machine-vision-exhibition-text>  
(τελ.πρόσβαση 09.04.2024)

[43] **Αρχαία Ελληνική Αγγειογραφία , Αρχαϊκή Αγγειογραφία Μελανόμορφος Ρυθμός ώριμη περίοδος , Εξηκίας Ο Αχιλλέας και ο Αϊάντας Παίζουν πεσσούς** , διαθέσιμο στο :  
<https://users.sch.gr/ipap/Ellinikos%20Politismos/AR/ar.ag/Exekias.4.htm> (τελ.πρόσβαση 09.01.2024)

[44] **Το Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη** , διαθέσιμο στο :  
<https://thf.gr/el/> (τελ.πρόσβαση 19.03.2024)

[45] **Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β. & Μ. Θεοχαράκη** , Ψηφιακή περιήγηση , διαθέσιμο στο :  
<https://thf.gr/el/kategoria/psifiaki-periigisi/> (τελ.πρόσβαση 10.03.2024)

[46] **Ο Όρκος των Οράτιων** , διαθέσιμο στο :  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/70/Jacques-Louis\\_David\\_-\\_Oath\\_of\\_the\\_Horatii\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/70/Jacques-Louis_David_-_Oath_of_the_Horatii_-_Google_Art_Project.jpg) (τελ.πρόσβαση 19.06.2024)

[47] **Ιστορία της Τέχνης , Ο Έντουαρ Μανέ** , διαθέσιμο στο :  
<https://www.artmajeur.com/el/magazine/5-istorias-tes-technes/o-entouar-mane/333499>  
(τελ.πρόσβαση 30.01.2024)

[48] **Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο , Οι αμέτρητες όψεις του ωραίου** , διαθέσιμο στο :  
<https://www.aspectsofbeauty.gr/> (τελ.πρόσβαση 19.02.2024)

[49] **Μουσείο Μπενάκη** , διαθέσιμο στο :  
<https://www.benaki.org/index.php?lang=el> (τελ.πρόσβαση 15.05.2024)

[50] **Μουσείο Μπενάκη , Κουμπάρη 1 & Βασ. Σοφίας, 106 74 Αθήνα** , Εικονική περιήγηση , διαθέσιμο στο :  
[https://www.benaki.org/index.php?option=com\\_buildings&view=building&id=1&Itemid=134&lang=el](https://www.benaki.org/index.php?option=com_buildings&view=building&id=1&Itemid=134&lang=el) (τελ.πρόσβαση 15.05.2024)

[51] **Μουσείο Μπενάκη , Εργαστήριο Γιάννη Παππά** , διαθέσιμο στο :  
[https://www.benaki.org/index.php?option=com\\_buildings&view=building&id=5&Itemid=138&lang=el](https://www.benaki.org/index.php?option=com_buildings&view=building&id=5&Itemid=138&lang=el) (τελ.πρόσβαση 15.05.2024)

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".



[52] Μουσείο Μπενάκη , Εικονική περιήγηση κεντρικού κτιρίου , διαθέσιμο στο :  
[https://www.benaki.org/virtual/kentriko/ground\\_floor/index.html](https://www.benaki.org/virtual/kentriko/ground_floor/index.html) (τελ.πρόσβαση 16.05.2024)

[53] Μουσείο Μπενάκη , διαθέσιμο στο :  
<https://www.benaki.org/virtual/pappas/index.html> (τελ.πρόσβαση 17.05.2024)

[54] The 18th Century Highlight: Congress Passes First Copyright Act , διαθέσιμο στο :  
[https://www.copyright.gov/timeline/timeline\\_18th\\_century.html](https://www.copyright.gov/timeline/timeline_18th_century.html) (τελ.πρόσβαση 11.03.2024)

[55] White Cube Mason's Yard, Courtesy White Cube , διαθέσιμο στο :  
<https://www.e-flux.com/announcements/187006/call-for-entries-open-cube/> (τελ.πρόσβαση 23.02.2024)

[56] TAF Theartfoundation , Studios 2017 , διαθέσιμο στο :  
[https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10156098189218118&type=3&locale=el\\_GR](https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10156098189218118&type=3&locale=el_GR)  
(τελ.πρόσβαση 27.012024)

[57] Jeremy Norman , HistoryofInformation.com,Exploding History of Informantion and media through timelines , διαθέσιμο στο :  
<https://www.historyofinformation.com/detail.php?entryid=3389>  
(τελ.πρόσβαση 16.3.2024)

[58] Θεόδωρος Χίου, Η έννοια της πρωτοτυπίας και το Ενωσιακό δίκαιο και η συμβολή του ΔΕΕ,Εισήγηση του "Η πρόσφατη νομολογία του ΔΕΕ και πώς επηρεάζει το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας στην Ελλάδα: Η έννοια τηςπρωτοτυπίας", 2ο Συνέδριο ΔιΜΕΕ, Νομική Βιβλιοθήκη, 2016 , διαθέσιμο στο :  
<https://www.iprights.gr/gnomes/137-i-proipothesi-tis-prototypias-sto-enosiako-dikaio-pneumatika-dikaiomata-pneumatiki-idiokthsia-dikigoros-chiou-theodoros-xioly> (τελ.πρόσβαση 23.3.2024)

[59] Εφημερίδα της Κυβερνήσεως, τεύχος πρώτο, αριθμός φύλλου 25, 4.3.1993 για τον νόμο Ν.2121/1993 , διαθέσιμο στο :  
<https://www.kodiko.gr/nomothesia/document/47171/nomos-2121-1993> (τελ.πρόσβαση 26.3.2024)

[60] Picasso in Fontainebleau , Oct 8, 2023–Feb 17, 2024 , MoMA , διαθέσιμο στο :  
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5530?> (τελ.πρόσβαση 27.02.2024)

[61] Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο , διαθέσιμο στο :

Η Εικονική Περιήγηση ως μια Σύγχρονη Μορφή Καλλιτεχνικής Έκφρασης και Εκθεσιακής Πρακτικής μέσα από την Ατομική Ψηφιακή Έκθεση Τέχνης " The Holly Hats / Τα Ιερά Καπέλα ".

<https://www.namuseum.gr/> (τελ.πρόσβαση 16.02.2024)

[62] **Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο , Ψηφιακή εικονική περιήγηση , διαθέσιμο στο :**  
<https://www.namuseum.gr/psifiaki-eikoniki-periigisi-gia-empodizomena-kinitika-atoma-i-atoma-me-provlimata-akois-sto-plaisio-toy-ethnikoy-schedioly-drasis-gia-amea/> (τελ.πρόσβαση 16.02.2024)

[63] **Ψηφιακή έκθεση “Επανάσταση ‘21 ”, διαθέσιμο στο :**  
<https://www.nhmuseum.gr/epanacystasi-21/kentriki-ekthesi/item/17311> (τελ.πρόσβαση 28.04.2024).

[64] **Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας στην Ελλάδα , διαθέσιμο στο :**  
<https://www.opi.gr> (τελ.πρόσβαση 25.5.2024).

[65] **Noire et Blanche , Man Ray , διαθέσιμο στο :**  
<https://www.stedelijk.nl/en/collection/18827-man-ray-noire-et-blanche> (τελ.πρόσβαση 30.01.2024)

[66] **Ελληνική Δημοκρατία , Ελληνική Στατιστική Αρχή , Κίνηση Μουσείων και Αρχαιολογικών Χώρων – Ιανουάριος 2024 , διαθέσιμο στο :**  
<https://www.statistics.gr/documents/20181/e5fd3ba7-b2f4-1dd2-6bc9-e6a690cf7ba0>  
(τελ.πρόσβαση 07.05.2024)

[67] **Tate , Exhibition Guide , Nam June Paik , Find out more about our exhibition at Tate Modern , διαθέσιμο στο :**  
<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/nam-june-paik/exhibition-guide> (τελ.πρόσβαση στις 09.04.2024)

[68] **Δασκαλοθανάσης, Ν. “Ο Φόβος του Μουσείου” [online] , 24.11.2018 , διαθέσιμο στο :**  
<https://www.tovima.gr/2008/11/24/archive/o-fobos-toy-moyseioy/> (τελ.πρόσβαση στις 24.02.2024)

[69] **Δασκαλοθανάσης, Ν. “Οι Λευκοί Κύβοι” [online] , 24.11.2018 , διαθέσιμο στο :**  
<https://www.tovima.gr/2008/11/24/books-ideas/oi-leykoi-kyboi/> (τελ.πρόσβαση στις 23.02.2024)

[70] **World International Property Organization/ WIPO , διαθέσιμο στο :**  
<https://www.wipo.int/portal/en/index.html> [τελ.πρόσβαση 23.3.2024]

[71] **In the Salon of Madame Geoffrin in 1755** , διαθέσιμο στο :  
[https://www.wga.hu/html\\_m/l/lemonnie/geoffrin.html](https://www.wga.hu/html_m/l/lemonnie/geoffrin.html) (τελ.πρόσβαση 20.01.2024)

[72] **Η Ιστορία των Η/Υ**, διαθέσιμο στο :  
[http://38gym-athin.att.sch.gr/pages/pc/history\\_of\\_pc.htm](http://38gym-athin.att.sch.gr/pages/pc/history_of_pc.htm) (τελ.πρόσβαση 14.02.2024)

[73] **Δελφύς , Ιερατείες – Θεός Ερμής** , διαθέσιμο στο :  
<https://www.delphys.gr/Hermes.html> (τελ.πρόσβαση 09.01.2024)