

ΑΠΟ ΤΟ ΜΟΥΣΕΕ ΙΜΑΓΙΝΑΙΡΕ ΤΟΥ Α. ΜΑΛΡΑΥΧ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Μαρία Βαϊοπούλου

Αρχαιολόγος

*Το μουσείο επιβάλλει μία ανασθεώρηση καθεμιάς από τις εμπειρίες του κόσμου, μία εξέταση εκείνου που τις συλλέγει. Πέρα από την «ευχαρίστηση των οφθαλμών», η συνέχεια, η φανερή αντιπαλότητα των σχολών πρόσθεσε τη συνείδηση μιας παθιασμένης αναζήτησης, μιας αναγέννησης του σύμπαντος απέναντι στη Δημιουργία. Πάνω απ' όλα, το μουσείο είναι ένας χώρος που εξιδανικεύει τον άνθρωπο. Οπότε όσο οι γνώσεις μας είναι πιο πλατιές από τα μουσεία μας...
André Malraux¹*

Η νέα μουσειολογία προσπαθεί να απελευθερώσει το μουσείο από το μύθο του απρόσιτου και του χώρου συνάντησης διανοουμένων. Το μουσείο δεν ανήκει πια μόνο στους ερευνητές, τους σοφούς και τους μνημένους. Γίνονται προσπάθειες να κινηθεί το ενδιαφέρον ενός ευρύτερου κοινού, να το μιήσει στην τέχνη, ή να το φέρει σε αντιπαράθεση με άγνωστα στοιχεία της πολιτισμικής παράδοσης. Ο ρόλος του αρχαιολόγου-μουσειολόγου είναι πάνω απ' όλα η μουσειολογική εκπαίδευση του κοινού και η «προώθηση»² του μουσείου.

Πέρα από τις παραδοσιακές έντυπες εκδόσεις, τα βιβλία, τους οδηγούς μουσείων, τους καταλόγους εκθέσεων κ.λπ., τα τελευταία χρόνια άρχισαν να εμφανίζονται και οι οπτικοακουστικές εκδόσεις. Στην κατηγορία αυτή μπορούμε να εντάξουμε τις βιντεοκασέτες με ταινίες μικρού μήκους, οι οποίες αφορούν άλλοτε τη θεματική ενότητα του μουσείου και άλλοτε τα αντικείμενα που εκτίθενται σε αυτό, τα CD-Photo portfolios, τα οποία πολύ συχνά είναι σε διαφορετικές γλώσσες, όπως επίσης και τις ψηφιακές διαλέξεις.

Την τελευταία δεκαετία, με την εξάπλωση της γνώσης της τεχνολογίας και της πληροφορικής σε ένα ευρύ κοινό, άλλαξε και ο τρόπος σκέψης και εργασίας στα μουσεία. Η μετάβαση από τα κλασικά *corpora* στην ηλεκτρονική αποδελτίωση, οδήγησε στην αναγκαιότητα της ψηφιοποίησης των φωτογραφιών και της προσθήκης ήχου. Η διάδοση αυτών των καταγραφών, στην αρχή σε ενδοδίκτυο και στη συνέχεια -ορισμένων από αυτές- στο διαδίκτυο³, έκαναν την υλοποίηση του ευρωπαϊκού προγράμματος RAMA (Remote Access to Museum Archives) να φαίνεται πλέον εφικτή.

Πολλά από τα μουσεία οδηγήθηκαν στην αλλαγή τακτικής κάνοντας στροφή προς την πα-

ραγωγή πολυμέσων. Κατά συνέπεια εμφανίστηκαν, στην αρχή δελά και στη συνέχεια με ταχύτερους ρυθμούς, οι εκδόσεις «πολυμέσων»: οι οπτικοί δίσκοι (CD-Rom) και οι ιστοσελίδες των μουσείων, οι οποίες αφορούν μουσειογραφικούς χώρους⁴.

Σύμφωνα με τον ορισμό που έδωσε το ICOM, πολυμέσο (multimedia) θεωρείται «κάθε έργο το οποίο ενσωματώνει, στο ίδιο υπόβαθρο, ένα ή περισσότερα από τα παρακάτω στοιχεία: κείμενο, ήχο, εικόνα, πρόγραμμα πληροφορικής, του οποίου η δόμηση και η πρόσβαση διέπονται από ένα λογισμικό που επιτρέπει τη διαδραστικότητά. Ένα προϊόν το οποίο περιλαμβάνει σε μία συσκευασία αλλά σε διαφορετικά υπόβαθρα

στοιχεία κειμένου, ήχου ή εικόνας δεν μπορεί να θεωρηθεί έργο πολυμέσων»⁵.

Το βασικό πλεονέκτημα των νέων μέσων πληροφόρησης είναι ο αυτοματισμός. Η ταχύτητα της έρευνας μέσα από λέξεις-κλειδιά, καθώς επίσης και η ευχέρεια της εστίασης σε συγκεκριμένο αντικείμενο, της μεγέθυνσης λεπτομερειών στην εικόνα, σε συνδυασμό με τις αναγκαίες επεξηγήσεις οι οποίες κινούνται σε ένα επίπεδο ελευθερίας και συγχρόνως συνάρτησης με την εικόνα, παρέχουν τη δυνατότητα απλών ή πολύπλοκων ερωτησίων-απαντήσεων, καθώς και την αναζήτηση από το γενικό στο ειδικό, τη συσχέτιση ανάμεσα στη χρονολόγηση και στο καλλιτεχνικό ρεύμα, τα ήθη και τα έθιμα μιας πολιτισμικής περιόδου ή ενός άγνωστου πολιτισμού. Η καλή ποιότητα της εικόνας, την οποία πέτυχε η ψηφιοποίηση, δίνει επίσης την ευκαιρία της άμεσης πρόσβασης σε αντικείμενα φυλαγμένα στις αποθήκες του μουσείου, τα οποία, είτε για λόγους έλλειψης χώρου στην έκθεση είτε για λόγους ευπάθειας του υλικού, είναι δύσκολο να παρουσιαστούν ή να μελετηθούν στο μουσείο. Κατ' αυτόν τον τρόπο, η εικονική πραγματικότητα αρχίζει να μπάινει πια στη δράση του μουσείου με αλματώδεις ρυθμούς.

Τον όρο «εικονική πραγματικότητα» (réalité virtuelle) χρησιμοποίησε για πρώτη φορά ο Jason Lanier, ο οποίος την ορίζει ως «ανοικτό παράθυρο στη φαντασία»⁶.

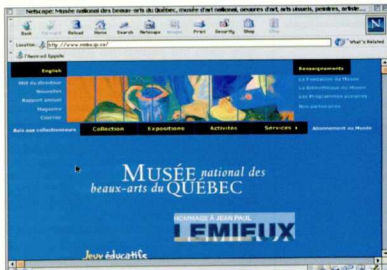
Τη θέση του προγόνου του μουσείου εικονικής πραγματικότητας (virtual museum, musée virtuelle) θα μπορούσε επάξια να διεκδικήσει το «φανταστικό μουσείο» του A. Malraux, στο οποίο οι καινούργιες τεχνικές και η πρόοδος της πληροφορικής μπόρεσαν πολύ απλά να δώσουν υπόσταση⁷.

Ο Malraux φαντάστηκε ένα μουσείο στο οποίο θα εκτίθενται όλα τα έργα της καλλιτεχνικής δημιουργίας του ανθρώπου. Ένα μουσείο-ναό της τέχνης, το οποίο θα εξυμνεί το ανθρώπινο πνεύμα. Το σύγχρονο μουσείο, εκμεταλλευόμενο τις δυνατότητες της πληροφορικής και ιδίως την εικονική πραγματικότητα, μπορεί εύκολα να μπει σε κάθε σπίτι και να προσφέρει μία επίσκεψη στους χώρους του, χωρίς να επιβάλλει σε κανέναν να μετακινηθεί. Έχει τη δυνατότητα, και συγχρόνως την υποχρέωση, να δώσει την ευκαιρία στους εκπαιδευτικούς να βοηθήσουν τους μαθητές τους σε μία πρώτη προσέγγιση με αυτό.

Ένας από τους ρόλους του μουσείου, σύμφωνα με τον ορισμό του ICOM⁸, είναι η επικοινωνία-πληροφόρηση. Η επίτευξη της επικοινωνίας οδηγεί στην ανάγκη της απλοποίησης των αποτελεσμάτων της έρευνας, ούτως ώστε αυτή να γίνει κατανοητή από το ευρύτερο κοινό. Έχει όμως όρια η απλοποίηση; Ποιος θέτει τα όρια αυτά, ώστε να μην ξεπεραστούν με αποτέλεσμα τον εκχυδαισμό; Πού βρίσκεται το μουσικό ή επιτυχίας της παραγωγής; σωστή πληροφόρηση, προσέγγιση του κοινού και συγχρόνως εμπορικότητα; Κατά πόσο έχει νόημα η ιστορία να πάρει τη μορφή анекдотών και η ιστορική μαρτυρία να γίνει έρμαιο ανήλεους τεμαχισμού αφηρημένων γυναικών; Στην παρουσίαση της «Τζοκόνα» του Ντα



1. Αρχική σελίδα του Μουσείου του Λούβρου.



2. Αρχική σελίδα του Μουσείου του Κεμπέκ.



3. Εικονική επίσκεψη στο Μουσείο του Λούβρου.



4. Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολεία από το Μουσείο του Κεμπίκ.

Βίντιο ίσως δεν θα έπρεπε να δίνεται τόση έμφαση στο γεγονός ότι απέκτησε τη φήμη της επειδή ήταν πάντα στο δωμάτιο του βασιλιά της Γαλλίας, ενώ είναι ίσως εξεζητημένο να χωρίζεται σε τρίγωνο η «Ωραία κηποιτσόρα» του Ραφαήλ, για να γίνει κατανοητή η προοπτική, γιατί έτσι χάνεται η ενότητα του έργου και η υπέρτατη τελειότητα της τέχνης του ζωγράφου. Πρωταρχικό ρόλο παίζει επίσης η επιλογή της μουσικής. Το έργο χρειάζεται μια ζώνη σιωπής, η οποία θα επιτρέψει στην ίδια την εικόνα να μιλήσει. Η παρουσίαση ενός έργου του Καραβάτσο με μουσική υπόκρουση μια σονάτα του Σοπέν μινώνει και τους δύο καλλιτέχνες. Ο καθένας έχει κάτι να πει, και αυτό το κάτι είναι διαφορετικό.

Η δυσκολία αυτής της προσπάθειας έγκειται στο συνδυασμό ενός επιστημονικά τεκμηριωμένου μεν, κατανοητού δε περιεχομένου, ώστε να επιτευχθούν στόχοι εντελώς αντίθετοι, όπως η διάδοση της γνώσης και η απλοποίηση της, ούτως ώστε να γίνει κατανοητή, και συγχρόνως η εμπορικότητα του προϊόντος.

Η επιτυχία έγκειται στη διεπιστημονική συνεργασία. Η συμβολή του καθένος στον τομέα του είναι απαραίτητη για την επιτυχή έκβαση του στόχου: ο αρχαιολόγος για το επιστημονικό υπόβαθρο, ο εκπαιδευτικός για την προσαρμογή του κειμένου στο πλαίσιο ενός παιδαγωγικού προσανατολισμού, ο σκηνοθέτης για την επεξεργασία της παρουσίασης των εικόνων και του χώρου, αλλά και της μουσικής επένδυσης.

Έρευνες που έγιναν από το τμήμα Ψυχολογίας του Πανεπιστημίου του Μόντρεαλ⁹ έδειξαν ότι ο μέσος επισκέπτης αισθάνεται αμήχανα μπροστά σε ένα έργο το οποίο δεν μπορεί να ερμηνεύσει ή να κατανοήσει. Λειτουργεί πρώτα σε κατασκευαστικό επίπεδο¹⁰ και στη συνέχεια περνάει στο γνωστικό επίπεδο, προσπαθώντας μέσα από το συναισθηματικό/φανταστικό πεδίο να κάνει συγκρίσεις με προσωπικά του βιώματα και παλαιότερες εμπειρίες.

Στο σπίτι του όμως, έχοντας για κριτή μόνο τον εαυτό του και βοηθούμενος από τα πολυμέσα, οδηγείται στη μάθηση με εντελώς διαφορετικό τρόπο από εκείνον που απαιτεί η ανάγνωση ενός βιβλίου, όπου η γνώση αποκτάται σελίδα-σελίδα. Η στασιμότητα της σελίδας του βιβλίου έρχεται σε αντιπαράθεση με τον αυτοματισμό που προσφέρουν τα νέα μέσα πληροφόρησης. Μπροστά στην οθόνη ο «αναγνώστης» δεν είναι υποχρεωμένος να συμπεριφέρεται ως μελετητής. Η πολυμορφία των συντακτικών οδηγεί στην προσωποποίηση του διαλόγου, η οποία δίνει στο χρήστη την αίσθηση της ελευθερίας. Ο συνδυασμός του κειμένου με στοιχεία μη κειμενικά, όπως η εικόνα, ο ήχος, τα γραφικά, παρέχει ευελιξία προσαρμογής στις ανάγκες του. Του δίνεται η δυνατότητα της εξέλιξης και του πολλαπλασιασμού των οπτικών όψεων/απόψεων, της προσέγγισης και της απομάκρυνσης.

Αποτέλεσμα αυτής της χρήσης είναι η αύξηση της «εν δυνάμει πελατείας» του μουσείου, η οποία θα επισκεφθεί και θα συνεχίσει να επισκέπτεται το μουσείο, είτε για να δει το αντικείμενο που της τράβηξε την προσοχή είτε επειδή απέκτησε αρκετές γνώσεις ώστε να μην αισθάνεται άβολα σε σχέση με τους άλλους επισκέπτες του μουσείου. Ακόμη και στην ακραία περίπτωση των no-visitors¹¹, οι οποίοι πλέον λαμβάνονται σοβαρά υπόψη στα ερωτηματολόγια για τη διαμόρφωση στρατηγικής των μουσείων, ένας από τους στόχους του μουσείου, ο οποίος είναι η διάδοση του πολιτισμού, έχει επιτευχθεί. Παραφράζοντας τον Jaron Lanier μπορούμε να πούμε ότι, όταν ένα πολυμέσο μπαίνει σε ένα σπίτι, είναι σαν «το μουσείο να ανοίγει τις πόρτες του σε όλη την οικογένεια». Διότι όλη η οικογένεια και ειδικά τα παιδιά, ακόμη και από απλή περιέργεια, θα ριζούν μια ματιά. Εξάλλου η γνώση είναι αυτή που οδηγεί στην ευαισθητοποίηση των πολιτών για τη διάσωση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.

Για την υλοποίηση ενός οπτικού δίσκου-CD-Rom ή μιας ιστοσελίδας μπορούν να χρησιμοποιηθούν δύο μέθοδοι. Η καθεμία από αυτές έχει τα πλεονεκτήματά και τα μειονεκτητά της.

Στην πρώτη μέθοδο μπορεί να χρησιμοποιηθεί το υλικό και η έρευνα που έγινε για μια ήδη υπάρχουσα έκθεση. Πρόκειται για τη μέθοδο που κατά κοινή ομολογία είναι η πιο εύκολη και λιγότερο χρονοβόρα σε ερευνητικό επίπεδο. Κατ' αυτόν τον τρόπο η ομάδα υλοποίησης του οπτικού δίσκου μπορεί να εκμεταλλευτεί την εργασία που έγινε ή γίνεται για την έκθεση την οποία ενδιαφέρει να προβάλει. Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα της μεθόδου αυτής έγκειται στο ότι είναι γνωστά από την αρχή τα όρια και οι δυνατότητες του θέματος. Το ίδιο ισχύει βέβαια και για τους ήδη υπάρχοντες μουσειολογικούς χώρους. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί η αρχιτεκτονική του κτίριου καθώς και το μουσειογραφικό του πρόγραμμα.

Ένα πολυμέσο όμως είναι δυνατόν να δημιουργηθεί χωρίς να υπάρχει έτοιμο υλικό (δεύτερη μέθοδος). Αυτό βέβαια προϋποθέτει μια παρασκευαστική εργασία πολύ πιο απαιτητική

και περισσότερο ή λιγότερο χρονοβόρα ανάλογα με το πρόγραμμα που ετοιμάζεται.

Ανεξάρτητα από τη μέθοδο που θα χρησιμοποιηθεί για τη συλλογή του υλικού, η παρουσίαση του μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους:

α) Εικονική επίσκεψη ενός μουσειολογικού/μουσειολογικού χώρου¹².

β) Απλή παρουσίαση των συλλογών του μουσείου χωρίς ταυτόχρονη εικονική ξενάγηση στο χώρο. Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται από τα περισσότερα μουσεία και είναι επίσης η μέθοδος που έχει επιλεγεί από τα ελληνικά μουσεία.

γ) Παρουσίαση θεματικών συλλογών¹³, οι οποίες παρουσιάζονται με κείμενο και δίνουν τη δυνατότητα μεγέθυνσης της εικόνας.

δ) Αναπαράσταση αρχαίων κτιρίων ή οικισμών καθώς και αρχαιολογικών διαδρομών¹⁴. Η εικονική αναπαράσταση, μέσω της χρήσης σχεδιαστικών μοντέλων, επιτρέπει τη δημιουργία εικόνων σε διαφορετικές κλίμακες: τομές, σειρά εικόνων των διαφορετικών φάσεων της κατασκευής, οι οποίες απεικονίζουν το θέμα. Η ψηφιακή εικόνα, με τη βοήθεια των τεχνικών φωτορεαλιστικής αναπαράστασης με συνθετική εικόνα, δίνει τη δυνατότητα μελέτης των διαφόρων υποθέσεων που προτάθηκαν και η είναι δυνατές για κάποια τμήματα του κτίριου έχοντας ως πλεονέκτημα την ταχύτητα.

Παράδοσιακά ο αρχαιολόγος είχε τον έλεγχο όσον αφορά το περιεχόμενο των εκθέσεων, την ευθύνη και την υποχρέωση για τη συγγραφή κειμένων, λημμάτων για εγκυκλοπαίδειες, οδηγών, καταλόγων κ.ά. Τα δεδομένα όμως αλλάζουν. Χαρακτηριστική είναι η περιγραφή ενός αρχαιολόγου, νεοφώτιστου στην καινούργια τεχνολογία: «Ο υπερσύνδεσμος είναι κάτι το παράξενο, δεν είναι ακριβώς κείμενο, αλλά παρ' όλα αυτά είναι κείμενο, το οποίο διαβάζεται στην οθόνη του υπολογιστή, έχει τη δική του ζωή με τη φιλολογική έννοια αλλά συγχρόνως δίνει ζωή σε στοιχεία μη φιλολογικά. [...] Υστερα από μία πρώτη συγγραφή κειμένου και κατόπιν ορισμένων παρεμβάσεων από τους δημιουργούς του CD-Rom, κατάλαβα ότι μπορούσα κι εγώ ο ίδιος να προτείνω τις ιδέες μου για να κατασκευάσω τον δικό μου υπερσύνδεσμο και τότε η εργασία πήρε άλλες διαστάσεις. Βρήκα ευχαρίστηση [...] και το κείμενό μου έχει ένα στυλ και ένα ρυθμό που δεν είναι ακριβώς δικό μου, αλλά ανήκουν σε μία ομάδα εργασίας μέσα στην οποία, παρ' όλες τις αλλαγές, αναγνωρίζω τον εαυτό μου»¹⁵.

Πρόκειται για τον δικαιολογημένο φόβο του αρχαιολόγου, του οποίου η παιδεία απέχει πολύ από το να είναι τεχνοκρατική. Καιρός όμως να δεχθεί ότι μέρος της ευθύνης για την επιτυχία ενός «πολυμέσου» φέρει εκείνος, διότι έχει ένα ρόλο-κλειδί στην προσωποποίηση του μηνύματος το οποίο περνάει μέσα από αυτό. Έχοντας ως προσόν τη γνώση του αντικειμένου είναι υποχρεωμένος να συμβάλει στη σκηνοθετική παρουσίαση του περιεχομένου.

Τελειώνοντας θα θέλαμε να επιστημονούμε την επιτακτική ανάγκη της εισαγωγής δραστηριοτήτων που από την πλειονότητα των μουσείων θεωρούνται δευτερεύουσες, όπως είναι η εκπαίδευση, η ερμηνεία, η επικοινωνία, η ψυχαγωγία.

Η παραγωγή οπτικών δίσκων σε υποδομή CD-I και η διάχυση πληροφοριών μέσω του διαδικτύου είναι ένα μικρό τμήμα μόνο των νέων δυνατοτήτων που παρουσιάζονται. Ελπίζουμε η νέα γενιά αρχαιολόγων, έχοντας πολύ περισσότερα εφόδια από τη δική μας, να επιτύχει πολύ περισσότερα. Εξάλλου λαμπρά παραδείγματα, όπως εκείνο του Μουσείου Μπενάκη (κοινοτικό πρόγραμμα COMETT 2, www.benaki.gr), ή του Εθνικού Μουσείου (κοινοτικό πρόγραμμα TOMBA, www.rgzm.de), δίνουν το προβάδισμα.

Σημειώσεις

1. André Malraux. *Les voix de silence. Le musée imaginaire*, Gallimard, Paris 1965.
2. Με την εμπορική έννοια του όρου.
3. Για παράδειγμα, το πρόγραμμα TOMBA, στο οποίο συμμετέχει και το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο Jcoonde για τη Γαλλία (www.rgzm.de).
4. Με την έννοια «μουσειολογικοί χώροι» δεν εννοούμε μόνο τους πραγματικούς χώρους που έχουν απλά ψηφιοποιηθεί, αλλά και τον τρόπο που παρουσιάζονται τα συνολικά μουσειολογικά διατάξεις.
5. Livre blanc du Groupe Audiovisuel et Multimédia de l'Édition.
6. Jolivat Bernard. *La réalité virtuelle*, σειρά *Que sais-je?*, PUF, Paris 1996, σ. 6.
7. Malraux, *o.p.*
8. Σύμφωνα με τον George-Henri Rivière, για να ονομαστεί μία συλλογή αντικειμένων μουσείο, πρέπει να εκπληρώνει τους εξής τρεις σκοπούς: έρευνα, συντήρηση και επικοινωνία. Η όποια αυτή έγινε δεκτή από το ICOM, το οποίο την υιοθέτησε για τον ορισμό του μουσείου.
9. C. Dufresne-Tassé/A. Levebvre. *Psychologie du visiteur de Musée. Cahiers du Québec*, 1996.
10. Σύμφωνα με τους περισσότερους ερευνητές τρία είναι τα πεδία ψυχολογικής συμπεριφοράς του μέσου επισκέπτη των μουσείων: κατονικτικό, συναισθηματικό (affectif), γνωστικό (cognitif) και φανταστικό (imaginaire).
11. Nick Merriman. «Museum visiting as a cultural phenomenon», στο Peter Virgo (επιμ.), *The New Museology*, London 1990, σ. 154-159.
12. Βλ. τις ιστοσελίδες των μουσείων Ορσάι και Λούβρου www.musee-orsay.fr και www.louvre.fr.
13. Π.χ. αγγλιστική συλλογή του Brooklyn Museum (www.brooklynmuseum.org), και συλλογή Α. Dürer στο WebMuseum, Paris (www.ibiblio.org/wm/paint/auth/durer/).
14. Βλ. το CD-Rom, «Les routes de soi», *Patrimoine commune, identités plurielles*, Editions UNESCO 1994.
15. Nikolas Alain, «Le témoignage d'un conservateur converti aux multimédias», στο *Patrimoine et multimédia: Le Role du conservateur*, Colloque 23, 24 et 25 octobre 1996, Ecole National du Patrimoine/La Documentation Française, Paris 1997, σ. 122.

From A. Malraux's Musée Imaginaire to the Museum of Virtual Reality

Maria Valopoulou

New Museology tries to attract the interest of a broader public in museums. The dissemination of technology and computer science has changed considerably the way of thinking and working in museums. The high quality of digital photography has introduced virtual reality in the museum activities and the use of CD-ROMs or Web sites have become an everyday practice in them. As a result, the automation and speed in research contribute considerably to the communication with and the information of a broader public. The conditions concerning the way of thinking and working of archaeologists-museologists change rapidly, therefore they must adjust themselves to the new reality in order to provide the necessary museum educational framework for non-specialists.

M.V.