

ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑ

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: SHARON MACDONALD

ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΑΙ
ΜΟΥΣΕΙΑΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ
ΕΝΑΣ ΠΛΗΡΗΣ ΟΔΗΓΟΣ




ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΟΜΙΛΟΥ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

Museum Practice, 2002, 19 (7/1): 36-42.

is, J., «The spatial construction of seeing at Castelvecchio», στο *Proceedings of the International Space Syntax Symposium*, Λονδίνο 2003, σ. 66.1-66.14. (www.syntax.composia/SSS4/fullpapers/66Stavroulaki-Pepomis.pdf).

to the microstructure of the gallery space: the case of the Sainsbury Wing and the Foyers», στο *Fourth International Space Syntax Symposium*, Λονδίνο 2003, σ. 67.1-67.16. (www.syntax.composia/SSS4/fullpapers/67Tzortzpaper.pdf).

on layout: Sainsbury Wing compared with Castelvecchio», *Architecture*, 2004, 8 (2): 128-40.

18. ΝΕΑ ΜΕΣΑ

Michelle Henning

Σε μέρες μας, τα νέα μέσα είναι πανταχού παρόντα στα μουσεία: ως εργαλεία εκπαίδευσης, ως οργάνωσης πρακτικών εργασιών και παρακολούθησης των επισκεπτών, προσφέρουν τη μορφή πληροφοριακών συσκευών χειρός, περιπέρων πληροφοριών, ελληγγυκών εγκαταστάσεων, βοηθημάτων παρουσίασης και συστημάτων αρχιτεκτονικής. Χρησιμοποιούνται προκειμένου να δημιουργηθούν νέα είδη μουσείων, «εικονικά μουσεία», αλλά και να παρουσιαστούν τα πράγματα σε ήδη υπάρχουσα μουσεία. Τα νέα αυτά μέσα, τα οποία επιγραμματικά περιγράφονται ως βιολογικά μέσα στους υπολογιστές ή ψηφιακά μέσα, αποτελούν προϊόν της σύγχρονης πρακτικής και τεχνολογιών των μέσων μαζικής ενημέρωσης με τεχνολογίες επεξεργασίας δεδομένων (Manovich 2001: 23). Στο πλαίσιο του μουσείου, τα νέα μέσα εισάγουν αλλαγές στην παρουσίαση των εκθεμάτων, στις πρακτικές εργασίας, καθώς και στη φύση του μουσείου με το κοινό του. Τα νέα μέσα συνδέονται με τη «μετάφραση» παλαιότερων πρακτικών και μεθόδων παρουσίασης σε ψηφιακή μορφή. Η παραγωγή, ο αλγόριθμος και η κατακόρυφη των μέσων βασίζεται πλέον εξ ολοκλήρου στους υπολογιστές. Αυτό δεν συνεπάγεται μόνο την εμφάνιση νέων πολιτισμικών τεχνολογιών και πρακτικών, αλλά και την αλλαγή μορφής όσων προϋπήρχαν, σε μια διαδικασία που ονομάζεται «επιανάρθωση» (*remediation*) (Bolter και Grusin 2000).

Κάθε νέα τεχνολογία είτε γίνεται δεκτή με ενθουσιασμό, χάρη στις δυνατότητες που προσφέρει για αλλαγή και βελτίωση της υπάρχουσας τάξης πραγμάτων, είτε αντιμετωπίζεται με επιφύλαξη, ως απειλή για το *status quo*. Η διαπίστωση αυτή ισχύει και στον χώρο των νέων μέσων, λόγω του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν επανορθωτικά σχέσια με υπαρχόντες, γερά θεμελιωμένους θεσμούς, όπως είναι τα μουσεία. Τα νέα μέσα, οι υπερασπιστές των νέων μέσων τα θεωρούν ως μέθοδο επανόρθωσης, εκλάτρευσης και ενίσχυσης της αποτελεσματικότητας ενός μάλλον παλαιότερου ή παροχρημένου θεσμού. Η καθηγήτρια κινηματογράφου και μέσων

μικροτακτικότερο χαρακτήρα στη γνώση, να προσφέρουν πλασιαστικές πληροφορίες· ετικά με τα εκθέματα και να ενισχύσουν την προσέλευση στα μουσεία», αλλά και «προσφέρουν ευελιξία» και να συμβάλουν στην απόδοση «σύνθετων ιδεών και διακασιών», κάνοντας πιο ζωντανές τις εκθέσεις, παρέχοντας πολλαπλές οπτικές γωνίες και ενθαρρύνοντας την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των επισκεπτών. Απεικονίζονται, οι σκεπτικιστές βλέπουν τα νέα μέσα ως απειλή για την αυθεντικότητα του μουσείου, μετατρέποντας τα σε εμπορευματοποιημένους χώρους εκπαιδευτικής ψυχαγωγίας» (*edutainment*) (Griffiths 2003: 375-7).

Αμφότερες οι απόψεις αυτές είναι σε μεγάλο βαθμό θεμελιωμένες στην εμπειρία, εντούτοις κομμάτι από τις δύο δεν μας επιτρέπει να διακρίνουμε τους διάφορους πους νέων μέσων και τις ποικίλες χρήσεις τους. Αμφότερες εμπεριέχουν αβυσσινικές πεποιθήσεις όσον αφορά τα μουσεία και τα νέα μέσα. Παραδειγματικός χάρη, η θρόνητα απέναντι στη χρήση των νέων μέσων στο μουσείο βασίζεται στην αντίληψη ότι πρόκειται για δύο εξ ορισμού αντίθετα πράγματα. Τα νέα μέσα συνδέονται με ελιγμένες και ελαχιστοποιημένες σε μέγεθος μορφές τεχνολογίας, με εφημέρες και ικονικές» παρουσιάσεις, καθώς και με τη λαϊκή ψυχαγωγία. Το μουσείο, από την ιλη, είναι συνδεδεμένο με το στατικό, το μνημειώδες, με την ιστορική διάρκεια και ην υλικότητα, όπως επίσης με την εκπαίδευση. Κατά την άποψή μας, οι διαφορές πτές είναι λιγότερο σημαντικές απ' ό,τι δείχνουν, ενώ άλλες ομοιότητες και διαφορές είναι πιο αποκαλυπτικές. Όσο για την αντίληψη ότι τα νέα μέσα θα βελτιώσουν το μουσείο, αφενός υπερτιμά τις νέες τεχνολογίες και αφετέρου υποτιμά το βαθμό ον οποίο τα νέα μέσα συνεπιφέρουν τις δικές τους δομές γνώσης και πρακτικές.

Στο παρόν κεφάλαιο θα προτείνουμε μια διαφορετική προσέγγιση των νέων μέων. Άποψή μας είναι ότι τα νέα μέσα θα πρέπει να γίνονται αντιληπτά ως μέθοδος γνάνωσης και δόμησης της γνώσης και της προσοχής του επισκέπτη μέσα στο μουείο, και όχι ως τρόπος επικοινωνίας ή ως απλό σύνολο από συσκευές. Αποδίδουμε α «διαπλαστική» δύναμη στα νέα μέσα, η οποία, ωστόσο, δεν ταυτίζεται με τη δύμη που τους αποδίδουν οι υποστηρικτές ή οι επικριτές της εφαρμογής τους στο μουείο του μουσείου. Θεωρούμε ότι τα νέα μέσα παρουσιάζουν ενδιαφέρον πρωτίτως γνω της επίδρασης που ασκούν στις ιεραρχίες της γνώσης στο μουσείο, εν σχέσει ρρώς με τη διάκριση μεταξύ «μετωπικών και οπίσθιων περιοχών» του μουσείου (η στύπωση ανήκει στον κοινωνιολόγο Erving Goffman· βλ. Goffman 1990). Στο τεος του κεφαλαίου, επιχειρούμε να δείξουμε πώς μια επιστροφή σε τρόπους οργανώρης της γνώσης οι οποίοι προϋπήρχαν του σύγχρονου μουσείου προσφέρει τις πλέι ελπιδοφόρες προοπτικές εκ νέου επινόησης τόσο των μουσείων όσο και των νέων ζύσων. Εν πρώτοις θα επιχειρήσουμε, ωστόσο, να θεμελιώσουμε τη θέση μας εξετάίντας πώς οι εκθέσεις και τα μουσεία συμμετείχαν, ιστορικά, στην ανάπτυξη των ζών μέσων και με ποια έννοια τα ίδια τα μουσεία μπορούν να θεωρηθούν ως μέσα.

Ιστορικοποιώντας τα νέα μέσα

Οι ιστορικοί των υπολογιστών και των νέων μέσων ανιχνεύουν τις απαρχές αυτής της τεχνολογίας στην αναλυτική μηχανή του Babbage, στον μηχανικό αργαλειού Jacquard, καθώς και στην εκδοχή μηχανής Memex την οποία επινόησε ο Vannevar Bush. Τα νέα μέσα αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, χάρη στο έργο του Alan Turing στον τομέα της παραβίασης κωδικών, στην ιδέα των στρατηγικών *situation rooms* (δομιάτα έκτακτης ανάγκης) και στην τεχνολογία του γερμανικού μηχανογράφου (Kittler 1999· Manovich 2001: 22). Ο θεωρητικός των νέων μέσων Lev Manovich βλέπει τα νέα μέσα ως προϊόν της συγχώνευσης δύο ιστοριών: της ιστορίας των υπολογιστών και των υπολογιστικών μηχανών και εκείνης των αναλογικών μέσων (Manovich 2001: 21-6). Μπορούμε να εντοπίσουμε ένα ακόμη νήμα σε αυτή την αφήγηση ανιχνεύοντας την ανάπτυξη των εκθεσιακών τεχνικών σε μουσεία και διεθνείς εκθέσεις. Μια παρόμοια ιστορική αναδρομή θα περιλάμβανε την εισαγωγή σε μουσεία τεχνικών επιτόπιων παρουσιάσεων, παραδειγματικός χάρη ταμπλό και διορημάτων, κατά τη δεκαετία του 1880 και 1890. Θα περιλάμβανε, ακόμη, την ανάπτυξη τεχνικών διαδραστικής παρουσίασης σε πρωτοποριακά εκθεσιακά σχέδια, χάρη γεννημένης από το 1928, με το Σοβιετικό Περίπτερο του El Lissitzky στην Έκθεση Ptessa, στην Κολωνία. Πολύ πριν οι υπολογιστές καταστήσουν εφικτή τη σύνθεση διαφορετικών μέσων σε πολυμέσα ή δημιουργήσουν «εικονικά» περιβάλλοντα, το εκθεσιακό σχέδιο συνιστούσε μέθοδο συνδυασμού διαφορετικών μέσων, φυσικής «εμβέλισης» (*intention*) ενός κοινού σε κατασκευασμένες τοποθεσίες και ανάμετξής του σε μια διαδρασσία ενεργής, φυσικής χειραγώγησης του περιβάλλοντος χώρου.

Οι τεχνικές εμβύθισης και διαδραστικότητας (*interactivity*), τις οποίες συνδέουμε, πλέον, με νέα μέσα, αναπτύχθηκαν κυκλοφορώντας σε ένα ευρύ φάσμα εκθεσιακών χώρων και ιδρυμάτων. Αυτή η διαδρασσία κυκλοφορίας ήταν επίσης μια διαδικασία «μετάφρασης» και εκ νέου επινόησης (Barry 2001: 139). Ο Tony Bennett περιγράφει πώς τα καινούργια γνωστικά αντικείμενα και οι νέες τεχνολογίες κυκλοφορούσαν και αναπτύσσονταν κατά τη διάρκεια του 19ου αιώνα σε ολόκληρο το φάσμα των «συνδεδεμένων μεταξύ τους χώρων» του «εκθεσιακού πλέγματος» (Bennett 1995: 59). Ο Bennett ορίζει το εκθεσιακό πλέγμα ως «σύνολο πολιτισμικών τεχνολογιών οι οποίες είχαν ως στόχο να οργανώσουν ένα εκουσίως αυτορυθμιζόμενο σύνολο πολιτών»· παράλληλα, επρόκειτο για ένα κύκλωμα μέσω του οποίου ανταλλάσσονταν ιδέες και τεχνικές παρουσίασης και αρχιεπίδρασης. Στις Ηνωμένες Πολιτείες, παραδειγματικός χάρη, από τη δεκαετία του 1880 έως εκείνη του 1940, οι θεωρίες και οι τεχνολογίες παρουσίασης κυκλοφορούσαν μεταξύ πολυκαταστημάτων και μουσείων· σε αυτό συνέβαλε αφενός η συμμετοχή ιδιοκτητών πολυκαταστημάτων στη διοίκηση ορισμένων μουσείων και αφετέρου η ανάθεση τόσο των μεν όσο και των δε στους ίδιους αρχιτέκτονες και σχεδιαστές (Leach 1989: 128). Ο σχεδιασμός θεάτρων και η διακόσμηση βιτρινών, που την ίδια περίοδο απασχολούσαν πολλούς από τους σχεδιαστές οι οποίοι εργάζονταν για μουσεία, θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως

παραγνωρισμένες πλην όμως σημαντικές, για την ανάπτυξη των νέων μέσων, πρακτικές. Η άποψη ότι τα νέα μέσα θα μπορούσαν να εισαχθούν στο μουσείο ως εκσυγχρονιστική επιπρόσθετη βασίζεται σε έναν υπερβολικά αυστηρό διαχωρισμό ανάμεσα στην ανάπτυξη των τεχνικών μουσειακής παρουσίασης και τη μεταβολή που υφίστανται οι πρακτικές παρουσίασης σε ένα ευρύ φάσμα πολιτισμικών τόπων. Ομοίως, η άποψη ότι τα νέα μέσα εκχυδαίζουν το μουσείο, φέρνοντας το πιο κοντά σε εμπειρικό χαρακτήρα χώρους ψυχαγωγίας, παραγνωρίζει τις ήδη στενές συνάψεις που υπάρχουν στο πλαίσιο του «εκθεσιακού πλέγματος». Η ιδέα ενός κυκλώματος μέσω του οποίου ανταλλάσσονταν και αναπτύσσονταν τεχνικές παρουσίασης και αρχαιολογικής επιτήρησης επιτρέπει μια διαφορετική προσέγγιση, σύμφωνα με την οποία τα μουσεία ήταν χώροι ανάπτυξης των τεχνικών παρουσίασης και αρχαιοτήτων τις οποίες εκπαιδώνονταν πλέον τα νέα μέσα.

Οι μουσειακές παρουσιάσεις μάς βοηθούν να αντιπαραβάλουμε την οργάνωση και τους τρόπους προσαρμογής των σύγχρονων αναλογικών μέσων («παλαιών μέσων») και των νέων μέσων. Εξαιρετικό παράδειγμα από αυτή την άποψη αποτελεί το Αμερικανικό Μουσείο Φυσικής Ιστορίας, στη Νέα Υόρκη. Στις διάσημες αίθουσές του με τα διοράματα, τα οποία χρονολογούνται από το 1920 ως το 1940, οι σκοτεινοί χώροι θρηνίζουν αθώους κινηματογράφου. Τα φωτισμένα από πίσω διοράματα βιότοπων είναι εντυπωσιακά ρεαλιστικά. Η ταρίχευση, τα ζωγραφικά σκηνικά και τα κέρνα ομοιώματα, αν και «πολυμέσα», συνδυάζονται προκειμένου να επιτευχθεί η οργανική συνοχή του αφηγηματικού κινηματογράφου, καλώντας μας να ξεχάσουμε, προσώρας, ότι πρόκειται για απλές απεικονίσεις και να φανταστούμε ότι παρακολουθούμε ένα ζωντανό θέαμα. Τα μέσα αυτά μετατρέπουν τον επισκέπτη σε ένα είδος «ηδονοβλεψία», που παρακολουθεί μια σκηνή δίχως να λαμβάνεται υπόψη, μέσα σε αυτήν, η παρουσία του. Η θέση που επιυψώνεται για τον επισκέπτη, από κοινού με την προσεκτική διεύθεση των σκηνών σύμφωνα με ρομαντικές τεχνικές σύνθεσης, του επιτρέπει να ταυτιστεί με τα ζώα. Τα διοράματα αποτελούνται από διακριτές σκηνές, καθένα από τις οποίες αφορά και διαφορετικό είδος, εντούτοις ανώνοντα σε μια ευρύτερη, κοινή αφήγηση σχετικά με τα θηλαστικά της Αφρικής της Αμερικής, λόγω χάρη. Η ένθεση των διοραμάτων στους τοίχους οργανώνει την κίνηση του επισκέπτη μέσα στο χώρο· μολοντί μπορεί να κινηθεί κανείς όπως θέλει, η παρουσίαση ενθαρρύνει τους επισκέπτες να βαδίσουν κυκλικά στην αίθουσα.

Η μετάβαση από τις αθώους με τα διοράματα στο Τμήμα Βιοποικιλότητας, το οποίο άνοιξε το 1998, τοσυνάμει με μεταπήδηση σε διαφορετική όσον αφορά τα μέσα εποχή. Στον τοίχο του «Φάσματος της ζωής», ανάμεσα σε δείγματα σε δοχεία, ταριχεύματα και καρφισωμένα έντομα, τα οποία γεμίζουν τον τοίχο ως την οροφή, υπάρχουν διαδραστικές οθόνες αφής, καθώς και οθόνες οι οποίες προβάλλουν βίντο με ζώα στους βιότοπούς τους. Έτσι, οι επισκέπτες περιδιαβάζουν ανάμεσα σε πολύ διαφορετικά είδη πληροφοριών και τρόπων παρουσίασης (το συγκεκριμένο τμήμα του μουσείου διαφημιζόταν, εξάλλου, ως «διαδραστικό»). Οι ποιητικές και οπτικές συνάψεις και ομοιώσεις είναι εξίσου εφικτές με τις επιστημονικές αντιπαραβολές.

Πολλά μουσεία κρατούν δείγματα διατηρημένα σε αλκοόλη εκτός εκθέσεων, θεωρώντας τα ως δύσμορφα, και επομένως ακατάλληλα για παρουσίαση, και φυλάσσουν τις τα για επιστημονική μελέτη. Στην περίπτωση αυτή, η ιεραρχία της παρουσίας της διασπάται. Η διεύθεση των ζώων στον τοίχο προσμοιάζει σε δίκτυο, ή σε φερόμενιδή, διακλαδίζομενη δομή, η οποία χρησιμοποιείται στην παραγωγή διαδραστικών μέσων. Οι αθώους διοραμάτων αντιπροσωπεύουν τη σχετική με τη φυσική ιστορία και με το κίνημα της διατήρησης (*conservationism*) σκέψη του ύστερου 19ου και του πρώτου 20ού αιώνα, με προσεκτικά χαραγμένα σύνορα μεταξύ των ειδών, με τα ζώα να οργανώνονται σύμφωνα με γεωγραφικά κριτήρια και με τους ανθρώπους να τοποθετούνται εκτός φυσικού κόσμου. Το Τμήμα Βιοποικιλότητας αντιπροσωπεύει πιο πρόσφατες εξελίξεις στη βιολογία και στον περιβαλλοντισμό, με έμφαση στη διαφορετικότητα και την αλληλεξάρτηση. Στο ίδιο τμήμα, ένα έκθεμα που προκαλεί το ερέ της εμβύθισης τοποθετεί τους θεατές σε μια ολοκληρωμένη προσομοίωση τροπικού δάσους, η οποία διαθέτει ακόμη και ήχους και μυρωδιές.

Τα μουσεία ως μέσα

Τα μουσεία περιγράφονται, συχνά, ως μέσα, με την έννοια ότι μεταδίδουν μηνύματα σε κάποιο κοινό. Όσοι, αναφορικά με τα μέσα, υποστηρίζουν μια θεωρία της «μετάδοσης» θεωρούν το χαρακτηρισμό αυτόν ως αμφιλεγόμενο, καθώς ορίζουν τα μέσα με τη βοήθεια ενός διαχωρισμού ή μιας απόστασης ανάμεσα στον πομπό και το δέκτη. Ωστόσο, όπως έγραψε ο θεωρητικός των μέσων Harold Innis κατά τη δεκαετία του 1950, η διά των μέσων επικοινωνία μπορεί να γίνει αντιληπτή με όρους είτε χρονικής είτε χωρικής απόστασης. Ο Innis έκανε μια διάκριση ανάμεσα στα μέσα που επικοινωνούν στο χρόνο (λ.χ.: ένα άγαλμα) και εκείνα που είναι σχετικά εφήμερα, πλην όμως κινητά, και επικοινωνούν στο χώρο (λ.χ.: μια επιστολή γραμμένη στο χαρτί: Angus 1998). Μπορούμε να προχωρήσουμε ακόμη πιο πέρα και να σκεφτούμε τα μουσεία ως μέσα από άλλη άποψη, πέραν του επικοινωνιακού τους ρόλου. Οι σπουδές οι σχετικές με τα μέσα επί μακρόν έδιναν έμφαση στην επικοινωνία και την απεικόνιση, εντούτοις η εστίαση αυτή σταδιακά αλλάζει. Η πρόσφατη θεωρία των μέσων ασχολείται με τη μορφή και την υλικότητα όσο και με τα μηνύματα. Η ιδέα της επίδρασης των μέσων, η οποία είχε αρφισβητηθεί γιατί λάμβανε ως δεδομένο ότι το κοινό απορροφά άκριτα τα μηνύματά τους, αξιολογείται πλέον σε μελέτες που εξετάζουν τον τρόπο με τον οποίο τα μέσα διαμορφώνουν την αντίληψη και κατευθύνουν την προσοχή (Crang 1999). Από αυτή την άποψη, τα μέσα δουλεύουν πάνω στο σώμα μας, οργανώνοντας την κίνηση και το χρόνο μας, υποδεικνύοντας διαφορετικούς τρόπους προσοχής και διαφορετικές οπτικές γωνίες. Σε ιστορίες των σύγχρονων μεταβολών της αντίληψης οι εκθέσεις διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο, καθώς αναπτύσσουν τεχνικές «οργανωμένου βαδίσματος» και ένα είδος γοητοφάνειας των θετών. Οι μελετητές που ενδιαφέρονται για τη σύγχρονη αντίληψη καταπιάνονται με το πανόραμα, το διάγραμμα και το μουσείο κέρινων ομοιωμάτων

προκειμένου να ανιχνεύσουν τις απαρχές της (λ.χ., Schwartz 1998· Griffiths 2002).

Η ιδέα ότι τα μέσα μεταβάλλουν την αντίληψη και την προσοχή δεν είναι καινούργια: ο Marshall McLuhan υποστήριξε ότι τα μέσα θα πρέπει να αντιμετωπίζονται ως ασικά είδη, όπως το «βαμβάκι και το πετρέλαιο», και ότι η επίδρασή τους εντοπίζεται κυρίως στην «αλλαγή κλίμακας ή ρυθμού ή προτύπου την οποία εισάγουν στις ανθρώπινες υποθέσεις» (McLuhan 1964: 8). Ο McLuhan έβλεπε τις τεχνολογίες ως τη βάση των οικονομικών και της κοινωνικής οργάνωσης, η οποία επηρέαζε «ολόκληρη την ψυχική ζωή της κοινότητας» (1964: 22). Ο μελετητής έδινε έμφαση στην υλικότητα των μέσων, βασιζόμενος στη «δανεισμένη από τον Harold Innis ιδέα της «επιής προκατάληψης». Η «υλική προκατάληψη» αναφέρεται στον προσωπολατισμό ρισμένων μέσων προς την παραγωγή συγκεκριμένων ειδών γνώσης και αντίληψης, καθώς και στην υλική αντίστασή τους απέναντι στην παραγωγή άλλων ειδών. Με τον ρόπο αυτόν, τα μέσα διαδραματίζουν συστατικό ρόλο στην κοινωνία, θέτοντας όρια στον αφορά το τι μπορεί να βιωθεί και με ποιον τρόπο (Angus 1998). Τα ζητήματα κλίμακας και χρονικότητας δεν αφορούν μόνο τη νόηση ή την «ψυχική ζωή», αλλά αναπόφευκτα ενέχουν και σώματα. Προκειμένου να κατανοήσουμε τα νέα μέσα το μουσείο και το μουσείο ως μορφή μέσου, θα πρέπει να εξετάσουμε τους υλικούς ρόπους με τους οποίους τα μέσα οργανώνουν και δομούν τη γνώση και την αντίληψη μέσω της παραγωγής σωματικών εμπειριών.

Η Eileen Hooper-Greenhill εξέτασε τον τρόπο με τον οποίο τα μουσεία «διαφορούν τη γνώση», χρησιμοποιώντας τις διακρίσεις που πραγματοποιήσε ο Μιέλ Φουκκ ανάμεσα στις διάφορες «επιστήμες» (epistemes) και υποστηρίζοντας ότι πρόσφατες αλλαγές στις μουσειακές πρακτικές πιθανόν να είναι ενδεικτικές του εγνότος ότι η σύγχρονη επιστήμη, η οποία ξεκίνησε τον 19ο αιώνα, πλησιάζει στο έλος της (Hooper-Greenhill 1992: 215). Οι ιστορικοί των μέσων προχωρούν σε μια πιο άμεση συσχέτιση ανάμεσα στην ανάπτυξη των νέων μέσων και σε κάποιο επιτημικό κενό. Ο θεωρητικός των μέσων Friedrich Kittler (1999: xxx) χαρακτηρίζει την εποχή των μέσων που χαρακτηρίζονται από ηλεκτρικά και ηλεκτρονικά αντισυστα συνδέοντάς την με μια νέα, μεταμοντέρνα επιστήμη.

Παράλληλα, ο Kittler ιστορικοποιεί τα ποικίλα μέσα ανάλογα με τις λειτουργίες τους, από την επεξεργασία πληροφοριών και την καταγραφή έως την αποθήκευση και τη δικτύωση. Οι έννοιες αυτές έλκουν την καταγωγή τους από τη μελέτη των βασισμένων στους υπολογιστές ή των ψηφιακών μέσων. Η συγκεκριμένη προσέγγιση εντάσσει τα μουσεία στο πεδίο των σπουδών των σχετικών με τα μέσα, εφόσον και τα μουσεία αποτελούν τεχνολογίες αρχιεπιτήρησης, διατήρησης, αποθήκευσης, αλλά και οικοδόμησης της πολιτισμικής μνήμης. Τα μουσεία βρισκουν, έτσι, τη θέση τους στην ιστορία των μέσων, και νέες ομοιότητες μεταξύ μουσείων και μέσων καθίστανται εμφανείς. Στα τέλη του 19ου αιώνα, λόγω χάρη, την περίοδο κατά την οποία η πρώτη φωτογραφία και φωνογραφία χρησιμοποιούνταν ως συσκευές μνήμης/αποθήκευσης, διατηρώντας για τις μελλοντικές γενιές τα ίχνη των θεμελιωτών και θνησκόντων, τα νέα μουσεία καταπαύονταν με τη διατήρηση του φυσικού κώ-

ριου και του «λαϊκού» πολιτισμού, οι οποίοι θεωρείτο ότι σύντομα θα εξαφανίζονταν (Haraway 1989· Kittler 1999· Sandberg 2003).

Συγκρίνοντας μουσεία και νέα μέσα

Το χαρακτηριστικό που διαφοροποιεί το μουσείο από άλλα μέσα είναι η ανικανότητά του να αποκόψει τα αντικείμενα, τις σκηνές και τους ανθρώπους από την καθορισμένη θέση τους στο χρόνο και το χώρο και να τους επιτρέψει –ή να επιτρέψει σε έναν τους– να κυκλοφορήσουν ως πανομοιότυπα και αναπαραγωγές. Το μουσείο είναι, ιστορικά τουλάχιστον, προσκολλημένο σε πράγματα. Μία ασφαλισμένη εντύπωση αναστροφικά με τα νέα μέσα είναι ότι απελούν την προσκόλλησή αυτή, γιατί ασχολούνται με πληροφορίες και δεδομένα, ήτοι με το εικονικό και όχι με το υλικό. Ωστόσο, είναι φανερό ότι η πρωτοκαθεδρία του αντικειμένου στα μουσεία έχει αρχίσει εδώ και αρκετό καιρό να φθίνει, καθώς και ότι μία ιδιαίτερη έμφαση στην πληροφορία και την επικοινωνία είχε προηγηθεί χρονικά των νέων μέσων. Ήδη από τη δεκαετία του 1930, η εστίαση στις μη υλικές εκφάνσεις της επιστήμης είχε οδηγήσει στην ανάπτυξη νέων τεχνικών παρουσίασης σε μουσεία επιστήμης. Στα τέλη της δεκαετίας του 1960, το Exploratorium, στο Σαν Φρανσίσκο, εγκατέλειψε το παραδοσιακό μοντέλο μουσείου, το οποίο φυλάσσει και εκθέτει μια συλλογή –τα μοναδικά εκθέματα του ήταν διαδραστικές, κατασκευές απτικού τύπου (hands-on), οι οποίες είχαν ως στόχο να μεταδώσουν επιστημονικές αρχές. Κατά τη δεκαετία του 1930 οι έφοροι άρχισαν να χρησιμοποιούν προβολές φιλμ προκειμένου να συμπληρώσουν τις εκθέσεις που βσιάζονταν σε αντικείμενα. Στο –ιδρυμένο το 1924– Αυστριακό Κοινωνικό και Οικονομικό Μουσείο του Otto Neugath, στη Βιέννη, οι συμβατικές μουσειακές παρουσιάσεις έδωσαν τη θέση τους σε χαρτογραφικές απεικονίσεις, διαγράμματα και αφίσες. Κατά τη δεκαετία του 1950 και 1960, στις παγκόσμιες εκθέσεις, οι παρουσιάσεις που προκαλούσαν το εφέ της εμβύθισης και βσιάζονταν στη χρήση πολυμέσων, όπως ήταν τα σχέδια των Charles και Ray Eames για την IBM ή το *Phisme électronique* του Le Corbusier για την εταιρεία Philips, προανήγγειλαν τις βασισμένες στους υπολογιστές εκθέσεις πολυμέσων (Mondloch 2004). Την ίδια περίοδο, στα μουσεία τέχνης και στις πινακοθήκες παρουσιάστηκαν οι πρώτες εκδηλώσεις τέχνης βασισμένης σε εικαστικές εγκαταστάσεις, πολυμέσα και ζωντανή παρουσίαση (*installation, media και performance art* αντίστοιχα).

Παράλληλα με την αμφισβήτηση της άποψης ότι τα νέα μέσα απελούν το τεχνολογικό, θα πρέπει να επανεξεταστούν ορισμένες από τις συνηθείς διακρίσεις ανάμεσα στα νέα και τα παλαιά μέσα, όπως είναι η πεποίθηση ότι τα νέα μέσα είναι κατά κανόνα διαδραστικά, ή ότι βασικό γνώρισμα των νέων μέσων αποτελεί το γεγονός ότι είναι φτιαγμένα από διακριτές μονάδες, ήτοι ψηφιακά δείγματα, ενώ τα παλαιά μέσα είχαν αναλογικό και συνεχή χαρακτηριστήρα (Manovich 2001: 49-61). Ο Manovich κατέδειξε ότι και τα παλαιά μέσα είναι «διαδραστικά» και ότι επίσης περιλαμβάνουν διακριτές μονάδες (όπως είναι τα κόδρα σε ένα φιλμ). Ως διακριτι-

κό γνώρισμα των νέων μέσων ο μελετητής θεωρεί, εξάλλου, τη δυνατότητα (εκ νέου) προγραμματισμού τους, η οποία απορρέει από τη «μετάφραση» των μέσων σε δεδομένα υπολογιστή («αριθμητική παρουσίαση»). Από το χαρακτηριστικό αυτό προκύπτουν οι αρχές της συναρμολογικότητας (*modularity*), του αυτοματισμού, της μεταβλητότητας και της διακοδικεύσης (αλλαγής κωδικοποίησης – *transcoding*). Οι εν λόγω αρχές αποκαλύπτουν πώς τα αντικείμενα που ανήκουν στην κατηγορία των νέων μέσων προκύπτουν από διακριτές μονάδες οι οποίες μπορούν να συνεχίσουν να υφίστανται εκτός του ευρύτερου συνόλου· πώς γενικές γραφές ή προγράμματα αναλαμβάνουν ορισμένες από τις λειτουργίες που συνδέονται με την παραγωγή ή τη χρήση μέσων· πώς τα αντικείμενα που συνιστούν νέα μέσα μπορούν «να υπάρξουν σε ποιτικές, δυναμικά αναριθμητές εκδοχές», προσαρμολογούμενες σε διαφορετικούς χρήστες και, τέλος, πώς η λογική της οργάνωσης υπολογιστικών δεδομένων συγχωνεύεται με πολιτισμικές κατηγορίες προκειμένου να παραγάγει μια νέα «κουλτούρα υπολογιστών» (Manovich 2001: 27-48).

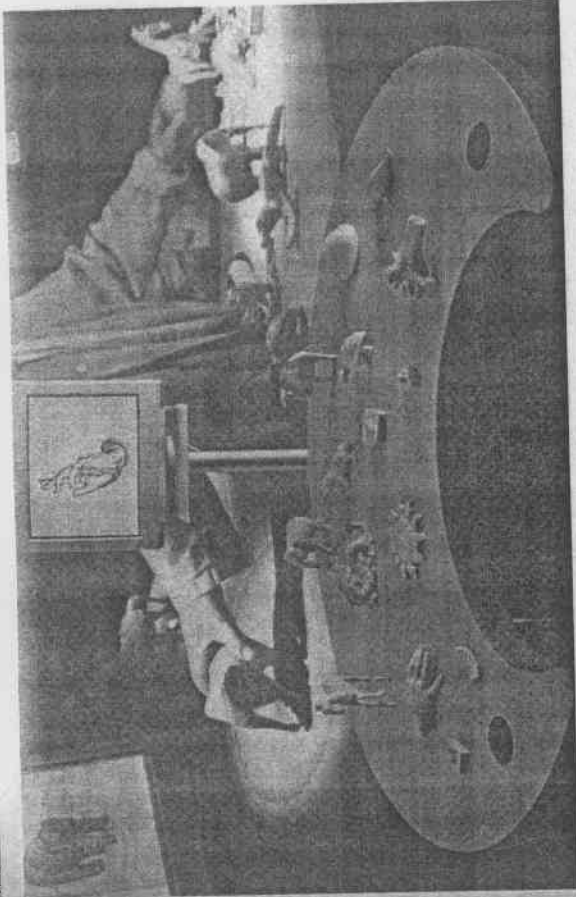
Οι κατά Manovich αρχές των νέων μέσων φωτίζουν σημαντικές ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στα νέα μέσα και τα μουσεία. Η αριθμητική παρουσίαση καθίστα εφικτή την αποθήκευση τεράστιας ποσότητας δεδομένων και ψηφιοποιημένων μέσων, γεγονός το οποίο κάνει τα νέα μέσα να προσμοιάζουν στα μουσεία και, συγχρόνως, τα διαφοροποιεί από αυτά, εφόσον δεν είναι δυνατόν να αποθηκευτούν τα ίδια τα αντικείμενα, παρά μόνο οι κωδικοποιημένες αναπαραστάσεις τους. Οι αρχές της συναρμολογικότητας και της μεταβλητότητας επιτρέπουν την παραγωγή ποιτικών διεπαφών από τα ίδια δεδομένα, καθώς και εξατομικευμένων εκδόχων του ίδιου αντικείμενου-μέσου. Ομοίως, τα μουσεία έχουν τη δυνατότητα να παράγουν ποιτικές εκθέσεις από την ίδια συλλογή, αν και όχι ταυτόχρονα. Η διακοδικεύση αποκαλύπτει πώς οι τρόποι οργάνωσης δεδομένων που διαθέτουν οι υπολογιστές λόγω προγραμματισμού μετατρέπονται οι ίδιοι σε πολιτισμικές μορφές. Πολλά νέα μέσα είναι, ουσιαστικά, βάσεις δεδομένων προσβάσιμες μέσω κάποιας διεπαφής (Manovich 2001: 219). Οι διεπαφές τους διαφοροώνονται με πρότυπο υπάρχοντα είδη και μέσα συμπεριλαμβανομένου του μουσείου (λόγω της αρχαιοθετικής και ταξινόμικής λειτουργίας του) και, κατά συνέπεια, των «εικονικών μουσείων»: αυτά δεν είναι απλώς οι ισοτόποι πραγματικών μουσείων, αλλά διαδραστικοί τόποι που χρησιμοποιούν μουσειακές μεταφορές, με «αίθουσες» αντί για «σελίδες». Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το Μουσείο Kook, το οποίο εμπνεύστηκε η Donna Kossy, με το Διάδρομο Συνωστίας του, την Αίθουσα Μίσους και τη Βιβλιοθήκη Αμφιβολίας Λογιστώνης.

Στα εικονικά μουσεία, οι «επισκεπτες» έχουν πρόσβαση σε κείμενα, εικόνες, ήχους ή ταινίες που υπάρχουν ως συλλογή μόνο σε βάσεις δεδομένων. Η μεταβλητότητα και η συναρμολογικότητα των νέων μέσων επιτρέπουν σε διαδραστικά εικονικά μουσεία να δημιουργήσουν «μουσειακές συλλογές» οι οποίες δεν υπάρχουν ως σύνολο σε μία και μοναδική βάση δεδομένων, αλλά ως διαφορετικά κομμάτια δεδομένων σε πολυάριθμες βάσεις δεδομένων, προσβάσιμες μέσω του Ιστού. Εφόσον το μουσείο υπάρχει μόνο με τη μορφή νέου μέσου, και εφόσον ο χειρισμός των ψηφιακών

μέσων είναι τόσο εύκολο, η αυθεντικότητα των τεχνουργημάτων τίθεται υπό αμφισβήτηση. Πολλά εικονικά μουσεία έχουν χιουμοριστικό και παγνιώδη χαρακτήρα, λειτουργώντας ως σύγχρονες «αίθουσες με αξιοπεριεργα αντικείμενα» και καταργώντας την ικανότητα του επισκέπτη να διακρίνει το πραγματικό από το επανοημέματικό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα από αυτή την άποψη αποτελεί το (πραγματικό) Μουσείο Τεχνολογίας Jurgassie, στο Λος Άντζελες.

Οι διδymes λειτουργίες της αποθήκευσης και της παρουσίωσης αποτελούν, ενδεχομένως, την πλέον σημαντικού ομοιότητα ανάμεσα στα νέα μέσα και τα μουσεία. Ορισμένοι μελετητές και εργαζόμενοι στο χώρο του μουσείου έχουν περιγράψει το μουσείο με θεατρικούς όρους, αντιμετωπίζοντας τα εκθετήρια και τους χώρους παρουσίασης εν γένει ως «σκηνή», όπου τα αντικείμενα λειτουργούν ως ηθοποιοί: στο πλαίσιο της ίδιας προσέγγισης, τα παρασκηνία είναι ο χώρος όπου τα αντικείμενα υφίστανται επεξεργασία, όπου μετατρέπονται, μέσω διαδικασιών ταξινόμησης και οργάνωσης, από απλά πράγματα σε μουσειακά εκθέματα (Bennett 2002: 39). Η συγκεκριμένη προσέγγιση έχει το πλεονέκτημα ότι αντιλαμβάνεται τα αντικείμενα ως ενεργά και έχοντα διαμορφωτικό, από πολιτισμική άποψη, ρόλο άπασ και τοποθετηθούν σε κάποιο δίκτυο σχέσεων (Bennett 2002). Ο παραλληλισμός με τα δεδομένα και τη σχέση διεπαφής στα νέα μέσα είναι εξίσου χρήσιμος. Στα σύγχρονα αναλογικά μέσα, στο φωνόγραφο, το φιλμ και τη φωτογραφία, έχουμε ένα πρότυπο (λ.χ. ένα αφηγητικό) στο οποίο προσμοιάζουν τα πολυάριθμα αντίγραφα που δημιουργούνται από αυτό. Στα νέα μέσα, η αριθμητική παρουσίαση συνεπάγεται το διαχωρισμό αποθήκευσης και παρουσίωσης. Τα δεδομένα αποθηκεύονται ως αριθμοί και αλγόριθμοι, οι οποίοι δεν είναι δυνατόν να διαβαστούν παρά μόνο με τη βοήθεια ειδικών λογισμικών. Η διεπαφή δεν είναι μόνο μια παρουσίαση, αλλά και ένας τρόπος πρόσβασης στα δεδομένα, τα οποία οργανώνονται σε κάποια βάση δεδομένων. Τα νέα μέσα μετατρέπουν διακριτά κομμάτια δεδομένων σε «κείμενα» τα οποία διαθέτουν συνοχή. Τα μουσεία επίσης οργανώνουν τα αντικείμενα σε παρουσιάσεις, καθώς και σε μια συνεκτική εικόνα του κόσμου.

Όλα τα μέσα δημιουργούν ζήτημα αποθήκευσης: ένα διαρκώς διευρυνόμενο αρχείο φωτογραφιών, ηχητικών καταγραφών, φιλμ και ούτο καθέξης θα πρέπει να αποθηκευτεί κάπου. Η κρίση αυτή δεν αφορά μόνο την αποθήκευση, αλλά και τη γνώση, καθώς εγείρει το ζήτημα της παραγωγής νοήματος από τον μη διαχειρισμό όγκου του υλικού που συσσωρεύεται σε μουσεία και αρχεία. Η κρίση εκδηλώθηκε σε πρώιμο στάδιο της ιστορίας των σύγχρονων μέσων και των σύγχρονων μουσείων. Όπως περιέγραψε ο Φρήντριχ Νίτσε, ο τεράστιος αριθμός «μη αφομοιώσιμων ογκολίθων» γνώσης, οι οποίοι παρουσιάζονταν στους ανθρώπους δίχως να λαμβάνεται υπόψη η δική τους εμπερία ζωής, είχε παραγάγει μια τάση προσέγγισης των νέων πληροφοριών με «ανάλαφρο», εμφανειακό τρόπο (Nietzsche 1874: 78-9). Τα μουσεία διαχειρίστηκαν την κατάσταση αυτή μέσω του διαχωρισμού των συλλογών σε *ερευνητικές* και *εκθέσιμες* μολονότι τα προβλήματα της ανεπάρκειας του χώρου για τις διαρκώς διευρυνόμενες συλλογές συνέχισαν να τα κατατρίχουν). Αυτό υπήρξε το πρό-



Εικόνα 18.1 «Orbis Pictus Revised: Touching and Feeling». Πρόκειται για διαδραστική υπολογιστική εγκατάσταση με συμβολικά αντικείμενα, τα οποία μπορούν να τοποθετηθούν σε τρεις διαφορετικές γλωσσικές περιφέρειες πάνω σε ένα τραπέζι, και με τον τρόπο αυτό να δώσουν ηχητικές εικόνες και να εκφέρουν φωνητικά (στα αγγλικά, τα γερμανικά ή τα λατινικά), ορισμούς όντων, πραγματίων και φαντασμών οι οποίοι απευθύνονται σε παιδιά και προέρχονται τόσο από τον 17ο όσο και από τον 20ο αιώνα. Συγχρόνως, εικόνες-ταμπλό από το *Orbis Sensualium Pictus* του Comenius και από ανάλογα βιβλία του 20ού αιώνα προβάλλονται στο μόνιτορ. Φωτογραφία τραβηγμένη για το Zentrum für Kunst und Medien-technologie, Karlsruhe, 1994. Αναπαράγεται με την άδεια των Imaginary Museum Projects/Tjebbe van Tijen.

ζήτηση και τη δομή βάσης δεδομένων που διαθέτουν, φαίνεται να υπόσχονται ότι η πρόσβαση των επισκεπτών στη συλλογή δεν θα εξαρτάται πλέον από τη μεσολάβηση των εφόρων, ούτε τα αντικείμενα θα περιορίζονται στο ρόλο που τους αποδίδεται στο πλαίσιο μιας κατ'εξοχήν αφηγηματικής παρουσίασης. Τα περίπτερα και οι θρόνες αφής, που παρουσιάζουν μη εκτιθέμενα αντικείμενα καθώς και πλαστικές πληροφορίες πέραν εκείνων τις οποίες παρέχουν οι επιγραφές και το εκθεσιακό «κείμενο», φαίνεται να καθιστούν ερμητική τη δημιουργία μιας βαθύτερης και πιο πολύπτυχης σχέσης ανάμεσα στους επισκέπτες και το μουσείο.

Ένα ενδιαφέρον όσο και καινοτόμο παράδειγμα της χρήσης των νέων μέσων προκειμένου να καταστεί προσβάσιμη μια συλλογή υπήρξε η εγκατάσταση τέχνης *Orbis Pictus Revised*, την οποία δημιούργησαν οι Tjebbe van Tijen και Milos Vojtechovsky από το 1991 ως το 1996. Η εν λόγω εγκατάσταση συνδυάζει τριδιάστατες, «απτικές» (*hands-on*) εμπειρίες με οθόνες αφής· βασίζόταν, δε, σε σχολικό βιβλίο του 17ου αιώνα, με τίτλο *Orbis Sensualium Pictus* («Ο κόσμος σε εικόνες»: εικ. 18.1). Το πρωτότυπο

βήμα στην αντιμετώπιση του προβλήματος της έλλειψης συνοχής και της σύγχυσης, του αποπροσανατολισμού και της περίπλοκης των θεατών. Εν συνεχεία, τα μουσεία οργάνωσαν εκ νέου τις παρουσιάσεις σε «καθαρές», απαλλαγμένες από περιττά αντικείμενα εκθέσεις, οι οποίες ενέτασαν τα εκθέματα σε πιο συνεκτικές αφησεις και χρησιμοποίησαν νέες τεχνικές προκειμένου να κατευθύνουν την προσοχή του επισκέπτη και να ενθαρρύνουν συγκεκριμένες διαδρομές μέσα στον μουσειό χώρο (Griffiths 2002: 10-17).

Η «μάνια αποθήκευσης» σημάδεψε την πρόφιμη περίοδο των νέων μέσων, όπως ίσης την πρόφιμη περίοδο του σύγχρονου μουσείου. Υπάρχει μόνο ό,τι μπορεί να λεχθεί, να ψηφιοποιηθεί και να αποθηκευτεί, ανεξάρτητα από την ποσότητα χρόνου που θα έπαιρνε σε κάποιον να δει ή να διαβάσει κάθε κομμάτι ενός αρχείου. Ο *Manovich* εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο το διαδίκτυο «αποκρυστάλλωσε τη βασική κατάσταση της νέας κοινωνίας της πληροφορίας: την υπερπληθώρα πληροφοριών κάθε λογής» (*Manovich* 2001: 224 και 35). Οι υπολογιστές είναι αποτελεσματικές συσκευές αποθήκευσης, οι οποίες συσσωρεύουν τεράστιες ποσότητες δεδομένων, πλην όμως δημιουργούν στον χρήστη το ίδιο πρόβλημα που παράγει κάθε σύστημα αποθήκευσης: πώς να έχει γρήγορη πρόσβαση στη συγκεκριμένη πληροφορία που χρειάζεται. Η αρχή του αυτοματισμού επιτρέπει στο λογισμικό να ταξινομάζει και να αναζητά δεδομένα, είτε πρόκειται για λογισμικό που μπορεί να εντοπίζει ματα κειμένου είτε για μηχανές αναζήτησης ικανές να συγκρίνουν εικόνες οπτικά πρόμοιες. Το πρόβλημα με την αυτόματη αναζήτηση είναι ότι παραμένει περιορισμένη, ενώ οι υπολογιστές είναι ανίκανοι να καταπιστευτούν με τη σημαντική των μέσων· οι ομοιότητες που εντοπίζουν είναι ομοιότητες στην ψηφιακή κωδικοποίηση, α υπολογιστικά δεδομένα, εν αντιθέσει προς τις πολιτισμικές ομοιότητες και συνιστάς που μπορούμε να δημιουργήσουμε (*Manovich* 2001: 33). Σε κάθε περίπτωση, αυτόματη αναζήτηση με τη βοήθεια υπολογιστή αυξάνει τις πιθανότητες ταξινόησης ενός συνόλου συσσωρευμένων δεδομένων που θα ήταν αδύνατον να το διακριτούμε διαφορετικά.

· νέα μέσα ως διαμεσολαβητές

Τα νέα μέσα προσφέρουν στο μουσείο έναν τρόπο ανανέωσης του διαχωρισμού της θέσιμης συλλογής από εκείνη που εξυπηρετεί ερευνητικούς σκοπούς. Χάρη στα νέα μέσα, οι επισκέπτες έχουν πρόσβαση σε πολύ μεγαλύτερο μέρος μιας συλλογής στο και σε μορφή οπτικών ή κειμενικών δεδομένων— από αυτό που θα μπορούσε εκθεθεί. Τα νέα μέσα επιτρέπουν, επομένως, την εξομείωση της έκθεσης με μια επαφή, μέσω της οποίας οι επισκέπτες μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ποικίλα τμήματα της συλλογής, ανάλογα με τις προτιμήσεις τους, και να κάνουν τις δικές τους αντιπαραβολές. Το γεγονός αυτό ενισχύει τα επιχειρήματα περί προσβασιμότητας και εκδημοκρατισμού τα οποία προβάλλουν οι υποστηρικτές της εφαρμογής των νέων μέσων στα μουσεία. Τα νέα μέσα, με την ικανότητά τους για αυτόματη ανα-

ιβλίο περιλαμβάνει εκατόν πενήντα εικόνες οι οποίες τοποθετούν ποικίλα αντικείμενα σε διακριτές ρεαλιστικές σκηνές (λ.χ., τοπία και νεκρές φύσεις), με συνοδευτικά κείμενα τα οποία ορίζουν τα αντικείμενα σε διάφορες γλώσσες. Οι εικόνες συνάπτονται από ξεχωριστά στοιχεία, τα οποία φωτίζονται με διαφορετικούς τρόπους, με αποτέλεσμα να φαίνονται διαφορετικά.

Το *Orbis Pictus Revised* αξιοποίησε αυτή την ομοιότητα ανάμεσα στις εμβληματικές εικόνες και τις σύγχρονες υπολογιστικές διαπαφές. Η έκθεση αποτελείται από τρία μέρη: το πρώτο ήταν μια ομάδα πενήντα αντικειμένων τα οποία συνδέονταν, μέσω οπτικών συνάψεων, με πενήντα εικόνες του *Orbis Sensualium Pictus*, ενθαρρύνοντας περαιτέρω ποιητικές συνάψεις. Το δεύτερο μέρος ήταν μια διαδραστική υπολογιστική εγκατάσταση, η οποία έδειχνε αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο απεικονίζεται και περιγράφεται ο κόσμος από τον 17ο αιώνα μέχρι σήμερα. Η εν λόγω εγκατάσταση επέτρεπε τη σύγκριση με παλαιότερα και πιο πρόσφατα βιβλία, μέσω ενός συστήματος αναζήτησης το οποίο χρησιμοποιούσε μόνο εικόνες και προφορικό λόγο. Χάρη στις θόβες αφής και τα κουμπιά, οι επισκέπτες μπορούσαν να συνδέσουν μμήματα εικόνων με ανάλογες εικόνες από τα διάφορα βιβλία, «ταξιδεύοντας» διά μέσου του χρόνου ή της δομής του βιβλίου. Στο τέλος, μια δεύτερη διαδραστική υπολογιστική εγκατάσταση επέτρεπε στους επισκέπτες να τοποθετήσουν μονόχρωμα, ραϊά αντικείμενα σε διαφορετικούς αισθητήρες, οι οποίοι ανταποκρίνονταν σε φωνητικά δοσμένους ορισμούς του 17ου και του 20ού αιώνα. Στο *Orbis Pictus Revised*, η ανάλυση και σύγκριση επαναλαμβανόμενων αντικειμένων και μοτίβων προσέδωσε νόημα και κατεύθυνση στην αλληλεπίδραση μεταξύ επισκεπτών και εκθεμάτων, ενώ η χρήση αντικειμένων και ήχου εισήγαγε νέες αισθητηριακές διαστάσεις.

Ένα πρόσθετο παράδειγμα νέων μέσων που παρέχουν πρόσβαση σε μια συλλογή μουσείων είναι το πρόγραμμα COMPASS (Collections Multimedia Public Access System) του Βρετανικού Μουσείου, το οποίο ξεκίνησε το 1997. Οι δεδομένοι στόχοι του εν λόγω προγράμματος περιλαμβάνουν τη βελτίωση των εμπειριών των επισκεπτών, την ενίσχυση της προσβασιμότητας της συλλογής, καθώς και την επίτευξη πληρέστερης κατανόησης του πρωτότυπου πολιτισμικού πλαισίου των αντικειμένων (Callender 2002a). Στο πλαίσιο του προγράμματος, το 2002 στηρίχθηκαν περίπου στο Ανταγωνιστικό του Βρετανικού Μουσείου. Τα τερματικά σχεδιάστηκαν κατά τρόπο ώστε να μοιάζουν με ανοιχτά βιβλία, καθώς διαθέτουν οθόνη αφής σε διαστάσεις βιβλίου και μια διαπαφή (διασυνδεδεμένη διάταξη) που επίσης θυμίζει βιβλίο. Το σύστημα περιλαμβάνει γραπτό κείμενο (πλαίσιο) και περιγραφικό χαρακτηριστικό, εικόνες και άλλα πολυμέσα. Το συγκεκριμένο περιεχόμενο προήλθε, εν μέρει, από το σύστημα διαχείρισης των συλλογών του μουσείου, εντούτοις το αντίστοιχο κείμενο «δεν θεωρήθηκε κατάλληλο για δημόσιο σύστημα», με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί μια καταλυόμενη έκδοσή. Αυτή βασίστηκε ως ένα βαθμό σε υπάρχουσες δημοσιεύσεις, προανατολισμένες προς ένα κοινό επισκεπτών – παραδειγμάτων χάρη, σε εκπαιδευτικά πακέτα, καταλόγους και εκθεσιακά κείμενα· στο μεγαλύτερο μέρος της, όμως, δημιουργήθηκε από την αρχή από τους εφόρους του μουσείου, σε ευανάγνωστη μορφή

(Callender 2002a). Το παράδειγμα αυτό καταδεικνύει ότι η διαπαφή των νέων μέσων δεν προσφέρει στους επισκέπτες άμεση πρόσβαση στις «αφανείς περιοχές» του μουσείου, στα συστήματα αρχειοθέτησης και δεδομένων του. Τα νέα μέσα απλώς ενισχύουν την προσβασιμότητα του μουσείου, λειτουργώντας ως διαμεσολαβητές. Κατά παράδοξο τρόπο, η ίδια η έννοια της προσβασιμότητας (η οποία βασίζεται στην άποψη ότι εφόσον οι επισκέπτες δεν είναι ειδήμονες, συχνά δε ούτε καν φωτοκοιμητές της αγγλικής, θα πρέπει να έχουν στη διάθεσή τους ένα απλοποιημένο κείμενο) είναι εκείνη που περιορίζει την πρόσβαση στις διεργασίες του μουσείου.

Διαδραστικότητα και αμεσότητα

Μολονότι η χρήση των νέων μέσων ως μεθόδου απόκτησης πρόσβασης σε μια συλλογή ή σε κάποιο σύστημα αρχειοθέτησης δημιουργεί πολυάριθμες όσο και ενδιαφέρουσες εκθεσιακές δυνατότητες, συνοδεύεται από τα δικά της προβλήματα. Ο Manovich ελέγχει την ηθική τής μετάθεσης της ευθύνης για επιλογή από τον δημιουργό στον χρήστη των μέσων, υποστηρίζοντας ότι ενέχει αποποίηση ευθύνης από την πλευρά των δημιουργών/εφόρων· ο μελετητής παραλληλίζει, μάλιστα, τη μετάθεση αυτή με τη μετακαλιση κόστους και εργασίας από τις μεγάλες εταιρείες στους πελάτες (Manovich 2001: 44). Άλλοι μελετητές, πάλι, εξετάζουν τις κοινωνικές επιπτώσεις και τις φιλοσοφικές προεκτάσεις της επικέντρωσης στην ατομική εμπειρία του επισκέπτη, στο πλαίσιο της οποίας οι επισκέπτες αντιμετωπίζονται ως «πελάτες» που καλούνται να κάνουν εξοικειωμένες επιλογές (Hooper-Greenhill 1992: 211-15· Hein 2000: 65-87).

Το παράδειγμα των περιπέριων και των εγκαταστάσεων που παρέχουν πρόσβαση σε μια συλλογή η οποία βρίσκεται σε άλλο χώρο εγείρει επίσης ερωτήματα σχετικά με τη διαδραστικότητα. Ο σχεδιασμός διαδραστικών εκθέσεων «απτικού» χαρακτήρα έλκει την καταγωγή του από την προσπάθεια κατάργησης παραδοσιακών πρακτικών αισθητικής ενατένισης, από μαρξιστικές ιδέες αυτοπραγμάτωσης, καθώς και από ριζοσπαστικές και φιλελεύθερες θεωρίες εκπαίδευσης (Buchloh 1987: 86· Hein 1990: xvii, 11-12). Η διαδραστικότητα δεν είναι απλώς μια ορατή δραστηριότητα (η οποία συνίσταται, λ.χ., στο πάτημα κουμπιών), αλλά το σύνολο μη ορατών, νοητικών συνδέσεων ανάμεσα σε διαφορετικές πληροφορίες και διαφορετικά αισθητηριακά ερεθίσματα. Ο Manovich θεωρεί τα διαδραστικά υπολογιστικά μέσα ως μέρος της σύγχρονης τάσης «εξωτερικεύσης του νου», στο πλαίσιο της οποίας ακολουθούμε τη διανοητική δομή συνδέσεων μεταξύ πληροφοριών την οποία δημιουργούν οι ίδιοι οι σχεδιαστές των μέσων, αντί να φτιάχνουμε τις δικές μας συνάψεις. Καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε τις εκ των προτέρων προγραμματισμένες συνδέσεις ως εάν επρόκειτο για δικές μας διανοητικές συνάψεις, καθώς και να δούμε τα μέσα σαν να ήταν απλώς «μεσολαβητικές ουσίες», κατά την έκφραση του Raymond Williams, προοριζόμενες να μεταδώσουν προϋπάρχουσες ιδέες (Williams 1977: 159· Manovich 2001: 55-61).

Όσα περιγράψαμε πιο πάνω αποτελούν μέρος αυτού που οι θεωρητικοί του» μέσων David Jay Bolter και Richard Grusin ονομάζουν «επιθυμία για αμεσότητα», η οποία χαρακτηρίζει τα νέα μέσα. Γράφουν οι Bolter και Grusin: «Ο πολιτισμός μας επιθυμεί τόσο να πολλαπλασιάσει τα μέσα του όσο και να απαλείψει κάθε τύπος μεσολάβησης: ιδεατά, επιθυμεί να απαλείψει τα μέσα του διά της ίδιας της πράξης του πολλαπλασιασμού τους» (Bolter και Grusin 2000: 5). Ο θεωρητικός της επικοινωνίας John Durham Peters υποστηρίζει ότι όλα τα μέσα διέπονται από πολιτισμική επιθυμία για αδιαμεσολάβητη επικοινωνία. Για τούτον ακριβώς το λόγο οι φικτοβριανοί πνευματιστές έσπευσαν να χρησιμοποιήσουν τα σύγχρονα μέσα στις συνειδητές τους, προσαρμολογώντας τα στις ιδιαίτερες ανάγκες τους. Έτσι, οι νεκροί μιλούσαν μιμούμενοι τα σήματα Morse, τα οποία μεταδίδονταν μέσω του ομώνυμου ηλεκτρικού τηλεγράφου (Peters 1999: 94). Επιπλέον, «η πρόωμη ιστορία του ραδιοφώνου είναι αδιάρρηκτα συνδεδεμένη με το ληυρές φαντασιώσεις σχετικά με το πέταγμα ψυχών, με σωμάτιες φωνές και με την ακαριαία παρουσία σε απόσταση» (Peters 1999: 104). Ο σύγχρονος πολιτισμός κυριαρχείται από αυτό το μοντέλο «καθαφής», άωλης επικοινωνίας· ωστόσο, όπως καταδεικνύει ο Peters, ακόμη και τα λιγότερο χειροπαστά μέσα διακόπτουν τις επικοινωνίες και τις συζητήσεις μας με μια επιθυμητή υλικότητα, η οποία προσλαμβάνει τη μορφή της παρεμβολής ή της αντίστασης.

Η έντονη επιθυμία για άωλη επικοινωνία έχει διαμορφώσει τη χρήση των νέων μέσων – και κυρίως όλων έχουν διαδραστικό χαρακτήρα – στα μουσεία. Ο Manovich περιγράφει την τάση αντιμετώπισης παγιωμένων υπολογιστικών διεπαφών (όπως είναι τα Windows) ως εάν πρόκειται για ένα διαφανές παράθυρο προς τα δεδομένα του υπολογιστή. Οι διεπαφές, επιστημάνει ο μελετητής, έχουν τη δική τους γλώσσα και τις δικές τους συμβάσεις, οι οποίες προέρχονται από στοιχεία παλαιότερων μέσων και φέρουν τη δική τους ιδεολογία ή «προκατάληψη», καθορίζοντας όχι μόνο πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο υπολογιστής, αλλά και «πώς ο χρήστης του υπολογιστή αντιλαμβάνεται τον ίδιο τον υπολογιστή» (Manovich 2001: 65, 71). Αυτό είναι εμφανές στα περφόρμανς του Βρετανικού Μουσείου και στην εγκατάσταση *Orbis Pictus Revised*, καθώς τόσο τα μεν όσο και η δε επεξεργάζονται εκ νέου στοιχεία παλαιότερων μορφών μέσων (και συγκεκριμένα βιβλίων). Στην πλειοψηφία των περιπτώσεων, οι διεπαφές αντιμετωπίζονται ως πύλες που παρέχουν πρόσβαση στη συλλογή και όχι ως πολιτισμικά κείμενα αφ' εαυτές. Υπάρχει επίσης η πεποίθηση ότι η συμπεριφορά του επισκέπτη είναι ορατή και αναγνώσιμη, και είναι ενθαρρυντικό να βλεπεί κανείς επισκέπτες να ασχολούνται ενεργά με τα εκθέματα – αντί να περιορίζονται στο να βαδίζουν και να κοιτάζουν –, έτσι κι αν δεν είναι εμφανές ότι μαθαίνουν περισσότερο από αυτή τη διαδικασία (Macdonald 2002: 240). Και ενώ ο βαθμός ικανοποίησης και οι σκέψεις του επισκέπτη παραμένουν κάπως ασαφείς, η οικονομική ανάγκη να συνεχίσουν να προσφέρονται επισκέπτες και η επιθυμία να είναι επιτυχημένο το μουσείο καθιστούν ελκυστικά τα μέσα, τα οποία φάνοται να κάνουν την εμπειρία του επισκέπτη περισσότερο μετρήσιμη. Στο Βρετανικό Μουσείο, το σύστημα COMPASS επιτρέπει την παρακολούθηση της χρήσης του από τους επισκέπτες. Ο David Jillings, υπεύθυνος νέων μέσων στο συγκεκριμένο μουσείο, συνόψισε:

Καταχωρίσαμε περί τις 800 ώρες μη επιβλεπόμενης δημόσιας χρήσης σε πέντε στάθμους εργασίας τον Απρίλιο του τρέχοντος έτους [2002]. Καταγράψαμε 2.250 περίπου διαστήματα χρήσης. Το μέσο διάστημα χρήσης ήταν 21 λεπτά. Ο μέσος αριθμός μουσειακών εκθεμάτων που παρατηρούνταν σε κάθε διάστημα χρήσης ήταν 18. Γίνονταν περισσότερες από 24.000 αναζητήσεις στη βάση δεδομένων, ενώ προβάλλονταν στην οθόνη περί τα 66.000 αρχεία εν συνόλω. (Callender 2002a)

Η πρόκληση που συνιστά η δυνατότητα ποσοτικής μέτρησης της χρήσης από την πλευρά του επισκέπτη είναι προφανής. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η παρατήρηση, λόγω χάρη, ότι ο χρόνος που αφιερώνουν οι επισκέπτες σε κάθε έκθεμα στους στάθμους εργασίας ελάχιστα υπερβαίνει το ένα λεπτό, γεγονός το οποίο δηλώνει ότι η συγκεκριμένη μορφή νέων μέσων δεν καταφέρει να προσελκύει παρά μια εύκολα αποσιώσιμη προσοχή. Καθώς βρίσκονται αντιμέτωποι με την τεράστια ποσότητα πληροφοριών που προσφέρει η βάση δεδομένων, οι επισκέπτες «την προσεγγίζουν με ελαφρότητα», για να χρησιμοποιήσουμε τη διατύπωση του Νίτσε. Ωστόσο, μολονότι το σύστημα έχει τη δυνατότητα να παρακολουθεί το χρόνο που αφιερώνει ο επισκέπτης στην παρατήρηση εκθεμάτων, δεν μπορεί να κάνει την εμπειρία του επισκέπτη περισσότερο «διαφανή». Τα νέα μέσα έχουν ταυτιστεί με ιδέες διαφάνειας και αμεσότητας – εφόσον θεωρείται ότι καθιστούν «αναγνώσιμους» τους επισκέπτες, ότι προσφέρουν άμεση πρόσβαση στη συλλογή και ότι επιτρέπουν στους επισκέπτες να ακολουθήσουν τις δικές τους διανοητικές συνάψεις –, πρόκειται όμως για εφελκυστική αντίληψη. Ένας από τους λόγους που τα νέα μέσα συνδέονται με τις πιο πάνω λειτουργίες σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό απ' ό,τι τα παλαιά μέσα είναι, ενδεχομένως, το γεγονός ότι η διεπαφή φαίνεται ολοένα πιο απομακρυσμένη από κάθε υλική παρουσία στον κόσμο. Υπάρχει η πεποίθηση ότι τα νέα μέσα έχουν περισσότερο «εικονικό» χαρακτήρα από τα υπόλοιπα μέσα· παράλληλα, η ψηφιοποίηση συνδέεται με την «απο-υλικοποίηση» και η ηλεκτρονική με μια συνεχώς αυξανόμενη ελαχιστοποίηση του μεγέθους. Ωστόσο, τα νέα μέσα έχουν τις δικές τους υλικές προκαταλήψεις και αντιτάσεις, και επιπλέον οι «αφανείς περιοχές» τους είναι ενεργοβόρες και συμβάλλουν κατά πολύ στη μόλυνση του περιβάλλοντος, μέσω των διαδικασιών παραγωγής υλισμικού (ηλεκτρομηχανολογικών εξαρτημάτων υπολογιστών) και τοποθέτησης καλωδίων, και γενικά μέσω της οικοδόμησης μιας τεράστιας υλικής υποδομής προοριζόμενης να υποστηρίξει τους εικονικούς μας κόσμους.

Η ικανότητα των νέων μέσων να ενισχύουν την πρόσβαση του επισκέπτη και να συνδέουν τις εμφανείς και τις αφανείς περιοχές του μουσείου θα πρέπει να συνεκτιμείται με τη μη διαπερατότητα των υπολογιστικών διαδικασιών για τον χρήστη. Σύμφωνα με τη Hilde Hein, αυτός ήταν ένας από τους λόγους για τους οποίους ο Frank Orpenheimer αντιπασσόταν στη χρήση υπολογιστών στο πλαίσιο της δημιουργίας των διαδραστικών παρουσιάσεων του Exploratorium. Πράγματι, θεμελιώδης αρχή του Exploratorium ήταν ότι το στήσιμο των εκθέσεων έπρεπε να είναι μια διαδικασία

δέονται με ψυχολογικές αντιδράσεις. Ωστόσο, η παρουσίαση καταδεικνύει, επίσης, τη δυνατότητα των υπολογιστών να μας «διαβάσουν» και να μας απαντούν. Δεν πρόκειται απλώς για ρητή, εκπεφρασμένη γνώση, αλλά και για σωματική τεχνολογία, για συνήθεια και αίσθηση.

Εξετάζοντας την παρουσίαση της Πληροφορικής Μηχανής της IBM στην Παγκόσμια Έκθεση που διοργανώθηκε στη Νέα Υόρκη το 1964-5, ο Ben Highmore υποστηρίζει ότι «η μορφή της παρουσίωσης είναι εκείνη που απευθύνεται σε κάποιο κοινό, με ένα "περιεχόμενο" το οποίο δεν στοχεύει στο νου ή στην καρδιά, αλλά στην ίδια τη δυναμική αλλαγής που διαθέτει το σώμα» (Highmore 2003: 128). Σύμφωνα με τον Highmore, η Πληροφορική Μηχανή προσέφερε μια σωματική εμπειρία χαρακτηριστική της υπολογιστικής εποχής, «επεξεργαζόταν» τους επισκέπτες ως εάν επρόκειτο για δεδομένα και έδινε μια γεύση από τη μαγική δύναμη της τεχνολογίας, παρά το γεγονός ότι ρητός παιδαγωγικός της στόχος ήταν η απομυθοποίηση των υπολογιστών. Το περίτερο έμοιαζε με γιγαντιαίο μονοπάτι το οποίο κυριολεκτικά κινούσε ένα ολόκληρο κοινό στον αέρα και κατόπιν το «βομβάρδιζε» με ειδικές κινήσεις που προβάλλονταν σε πολυάριθμες οθόνες. Υψώνοντας τους θεατές πάνω από την καθημερινή σωματική τους εμπειρία, το περίτερο συνέδεε την επιθυμία του καταναλωτή για προϊόντα της IBM με την αίσθηση υπέρβασης του σώματος. Το περίτερο κωδικοποιούσε εκ νέου την τραυματική εμπειρία της τεχνολογικής νεοπερικότητας, παρουσιάζοντάς την ως μαγική (αν και εφήμερη) απελευθέρωση από τα δεσμά του σώματος, καθώς και από τις τρέχουσες κοινωνικές συγκρούσεις (Highmore 2003: 146-7).

Πολλές σύγχρονες εκθέσεις χρησιμοποιούν, επίσης, τις εντυπωσιακές κινητές τεχνικές που συνδέονται με περιηγήσεις σε θεματικά πάρκα: στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Λονδίνου, παραδειγμάτων χάρη, οι επισκέπτες εισέρχονται στις Αιθούσες της Γης μέσω μιας κυλιόμενης σκάλας που περνά μέσα από μια γιγαντιαία γλυπτική υδρόγειο. Ωστόσο, οι βασιζόμενες στα νέα μέσα εκθέσεις που μας απασχολούν εδώ έχουν πολύ λιγότερο εντυπωσιακή μορφή. Τα περίτερα καλούν τους επισκέπτες να επιδοθούν σε σωματικές και νοητικές δραστηριότητες που τους είναι οικείες: η χρήση του πληκτρολογίου και του ποντικιού, καθώς και η επιλογή κάποιων έργων από μια σειρά δυνατοτήτων που αναγράφονται στην οθόνη, είναι δραστηριότητες που πολλοί άνθρωποι ασκούν τόσο στη δουλειά τους όσο και στον ελεύθερο χρόνο τους (Manovich 2001: 65-6). Σε αντίθεση με την Πληροφορική Μηχανή, τα περίτερα εμπλέκουν τους θεατές σε συνθηθιμένες, κοινότυπες εργασίες, όπως, η εμφανής δύναμη της μη ορατής, πλην όμως «ζωντανής», υψηλής τεχνολογίας εδραίωνει τη θέση των επισκεπτών ως καταναλωτών ενός εντελούς προϊόντος, μετατρέποντάς τους σε δεδομένα προς επεξεργασία. Ο προσανατολισμός αυτός είναι εμφανής στην περίπτωση των περιπτέρων του Βρετανικού Μουσείου, όπου συστήματα ανταπόκρισης «μεταφράζουν» τις δραστηριότητες των επισκεπτών σε αριθμητικά δεδομένα, και όπου η θέαση των εκθεμάτων του μουσείου και η οικονομική συναλλαγή αποτελούν μέρος του ίδιου συστήματος: η τεχνολογία του περιπτέρου επιτρέ-

ανοιχτή και ορατή για το κοινό. Απεναντίας, η λειτουργία των υπολογιστών είναι μη ορατή, ενώ η παρακολούθηση ενός ατόμου που χρησιμοποιεί κάποιο υπολογιστή συνιστά βαρετό θέαμα (Hein 1990). Ο Orpenheimer θεωρούσε επίσης ότι η χρήση υπολογιστών ως μέσων παρουσίωσης πιθανόν να υπονόμει, στην πραγματικότητα, τα, την αρχή της χειρωνακτικής επιστήμης στην ονομα βραζιλιάνο του Exploratium, σκοπός του οποίου ήταν να καταστήσει ορατές τις αόρατες επιστημονικές διαδικασίες και, με τον τρόπο αυτό, να τις απομυθοποιήσει. Κατά την άποψή του, η χειρωνακτική επιστήμη όφειλε να ενισχύει την αυτοπεποίθηση των επισκεπτών, αποδεικνύοντάς τους ότι η σύγχρονη επιστήμη και τεχνολογία δεν υπερέβαν την αντίληψή τους και ότι δεν πρέπει να εγκαταλείψουμε ποτέ την προσπάθεια να κατανοήσουμε τον κόσμο (Hein 1990: xvi-xvii). Πιο πρόσφατα, η προσέγγιση αυτή απορρίφθηκε από διάφορα επιστημονικά κέντρα (συμπεριλαμβανομένου του Exploratium). Στο Explote, το διάδοχο ίδρυμα του Exploratium του Μπίρστολ (στον ιδρυτή του οποίου, Richard Gregory, οφείλεται η ιδέα του Exploratium του Orpenheimer), παρουσιάσεις βασιζόμενες σε υπολογιστές απεικονίζουν σωματικές λεπτομέρειες, όπως, παραδείγματος χάρη, την αντίδραση του σώματός μας σε ορισμένα είδη εικόνων. Αυτό που δεν δείχνει η συγκεκριμένη παρουσίαση είναι ο τρόπος με τον οποίο μερικά και μας αντιγράφει ο υπολογιστής αυτές τις φυσιολογικές αλλαγές. Εκείνο που γίνεται, με δυο λόγια, αόρατο στην παρουσίαση είναι ο ίδιος ο υπολογιστής. Σε αυτό το πλαίσιο, οι υπολογιστές εμφανίζονται ως μαγικές, σκεδόν, τεχνολογίες.

Θα μπορούσε κανείς να αντιπείνει ότι μια δόση μαγείας στο μουσείο δεν βλάπτει. Η ιστορία των εκθέσεων και των μέσων είναι επίσης μια ιστορία «μαγείας», δηλαδή θεάματος, ψευδαισθήσεων και φανταστικών εικόνων. Εάν δεν εγκαταλείψουμε την προσπάθεια να κατανοήσουμε τα -ελαχιστοποιημένα σε μέγεθος- επιτεύγματα της ηλεκτρονικής είναι ακριβώς επειδή δεν αποκαλύπτουν εύκολα τα μυστικά τους. Ωστόσο, όσα μαθαίνουμε από την αλληλεπίδραση με αυτά δεν συμπύκνουν, και ανάγνη, με το μήνυμα που προορίζεται να μεταδώσει η παρουσίαση. Η θεωρητικός και φιλόλογος της τεχνολογίας Sherry Turkle μελέτησε τι μαθαίνουν τα παιδιά από τα ηλεκτρονικά και υπολογιστικά παιχνίδια. Εάν, όπως κατέδειξε ο Jean Piaget κατά τη δεκαετία του 1960, τα παιδιά χρησιμοποιούν τα παιχνίδια τους προκειμένου να διαμορφώσουν μια θεωρία για τον κόσμο τους, παίρνοντας τα παράμερα και παρατηρώντας πώς λειτουργούν, το ίδιο κάνουν και τα παιδιά στην εποχή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ωστόσο, η μη ορατότητα της λειτουργίας των ηλεκτρικών εξαρτημάτων και των υπολογιστών συνεπάγεται ότι οι θεωρίες που αναπτύσσουν σήμερα τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού διαφέρουν από εκείνες που ανέπτυσαν άλλοτε με βάση τα μηχανικά παιχνίδια. Τα σημερινά παιδιά καταφεύγουν σε ένα διαφορετικό σώμα διαδεδομένης γνώσης (όπως είναι η γνώση της ψυχολογίας και της συμπεριφοράς) προκειμένου να κατανοήσουν τα «ζωντανά», υποτίθεται, παιχνίδια τους (Turkle 1998). Στην περίπτωση των βασιζόμενων σε υπολογιστές εκθέσεων, όπως εκείνη του Explote που περιγράφηκε πιο πάνω, το ρητό μήνυμα της παρουσίωσης αφορά, προφανώς, τον τρόπο με τον οποίο οι φυσικές αλλαγές στο σώμα μας συν-

πει στο μουσείο να χρεώσει το κόστος της αναπαραγωγής και πληροφόρησης στις πιστωτικές κάρτες των επισκεπτών (Callender 2002a).

Παιχνίδια εξουσίας, εμπόριο και μαγεία των μέσων

Αυτή η αλλαγή της σχέσης ανάμεσα στο μουσείο και τους επισκέπτες του δεν αποτελεί απλώς προϊόν της εισαγωγής νέων τεχνολογιών στο μουσείο. Πρόκειται, σε μεγάλο βαθμό, για αποτέλεσμα πολιτικών και οικονομικών αλλαγών οι οποίες ξεκίνησαν κατά τη δεκαετία του 1970. Την περίοδο εκείνη, τα μεγαλύτερα μουσεία εισήγαγαν δομικές αλλαγές ανταποκρινόμενα σε μεταβολές στη χρηματοδότησή τους και στη σχέση τους με άλλες τουριστικές υπηρεσίες, αλλά και στην αίσθηση ότι καταντούσαν όλο και πιο παρωχημένα. Έως τότε, τα μουσεία παρήγαν εσωτερικά τις περισσότερες εκθέσεις και παρουσιάσεις τους, με τα μουσεία φυσικής ιστορίας, λόγω χρήσης, να χρησιμοποιούν τους δικούς τους ταμειάρχους. Κατά τη δεκαετία του 1970, τα μουσεία άρχισαν να προσλαμβάνουν σχεδιαστές και επαγγελματίες της επικοινωνίας, προκειμένου να μεταδώσουν τα μηνύματά τους στο κοινό. Στις αρχές της δεκαετίας του 1990, η κατάσταση είχε αντιστραφεί σε βαθμό ώστε τα μουσεία να αναθέτουν πλέον με μεγάλη συχνότητα ποικίλες πτυχές του σχεδιασμού εκθέσεων σε εταιρείες που ειδικεύονταν στους αντίστοιχους τομείς (βλ. κεφ. 25). Αλλά και εργασίες που σχετίζονταν με παλαιότερες πρακτικές, όπως η ταξινόμηση, οι οποίες απαιτούνταν όλο και πιο σπάνια, γίνονταν εξωτερικά. Έτσι αναπτύχθηκε ολόκληρη «δομητική» βιομηχανία, η οποία ειδικεύεται στο σχεδιασμό και την παραγωγή μουσειακών εκθέσεων. Τα μουσεία έχουν μετατραπεί σε υποψήφιους πελάτες εταιρειών που δραστηριοποιούνται στο χώρο των νέων μέσων, δεδομένου ότι αγοράζουν συστήματα κατασκευασμένα κατά παραγγελία (για το σύστημα COMPASS, λόγω χρονο-εργαστηρίων μία εταιρεία αρχιτεκτονικού σχεδίου, μία εταιρεία ηλεκτρομηχανολογικών εξαρτημάτων και μία εταιρεία λογισμικού).

Σε αυτό το πλαίσιο, τα ζητήματα πρόσβασης, συμμετοχής, αλληλεπίδρασης, εκδημοκρατισμού και ούτω καθ' εξής, μολονότι αποτελούν, ενδεχομένως, πραγματικά μέληματα για εφόρους και μουσειακούς εκπαιδευτές, συνιστούν επίσης ορολογία του μάρκετινγκ η οποία χρησιμοποιείται στη σύζηση περί αποδοτικότητας, κόστους και ικανοποίησης του πελάτη. Τα νέα μέσα προσελκύουν, επίσης, εταιρικές χορηγίες. Το Μουσείο Επιστήμης του Λονδίνου, παραδειγματός χάρη, έλαβε χρήματα από την Toshiba για το σύστημα περιπτέρων του. Σε αντίλλαγμα, η Toshiba έλαβε μια επιγραφή που έλεγε «με τη χορηγία της Toshiba» σε κάθε περιπτέρο, ένα κομμάτι Toshiba στο μενού, το οποίο οδηγεί σε μια οθόνη γεμάτη από πληροφορίες σχετικά με τα προϊόντα της Toshiba, μια οθόνη η οποία αναφέρει με κάθε λεπτομέρεια τις υπόλοιπες χορηγικές δοσοληψίες της εταιρείας με το μουσείο, καθώς και τακτική στατιστική πληροφόρηση σχετικά με τη χρήση των περιπτέρων (Callender 2002b).

Οι υποστηρικτές των νέων μέσων εγκωμιάζουν τις δυνατότητες εκδημοκρατισμού που αυτά προσφέρουν, την ικανότητά τους να καθιστούν διαθέσιμες, πολυάριθμες

οπτικές γωνίες, να μετατρέπουν τους επισκέπτες σε δημιουργούς, αλλά και να βάζουν τους ανθρώπους στη διαδικασία της παραγωγής των δικών τους ιστοριών. Είναι ωστόσο σαφές ότι παρόμοια εκτεταμένα και εντυπωσιακά, από τεχνική άποψη, συστήματα λειτουργούν ως ένα είδος κεφαλαίου, ως βασικό εργαλείο με τη βοήθεια του οποίου τα σύγχρονα μουσεία ανταγωνίζονται το ένα το άλλο, διεκδικώντας μεγαλύτερο γόητρο. Τα νέα μέσα αναπτύσσονται στο πλαίσιο των λεγόμενων «παιχνιδιών εξουσίας» που παίζονται στο μουσείο (Luke 2002). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η προσομοίωση, με τη βοήθεια γραφικών υπολογιστή, η οποία συνοδεύει την έκθεση των Μαρμάρων του Παρθενώνα, στο Βρετανικό Μουσείο. Η προσομοίωση αυτή παρουσιάζει τα αγάλματα απομονωμένα και «ζωντανά», περιδινόμενα σε τρεις διαστάσεις, ολοκληρωμένα και ξαναζωγραφισμένα. Στο κείμενο μιας διάλεξης, ο Gillen Wood ερμηνεύει την εν λόγω προσομοίωση ως παρέμβαση στη διαμάχη σχετικά με την επιστροφή των Μαρμάρων στην Ελλάδα. Υποστηρίζει ότι, αντί να επιστρέφει τα γλυπτά, το μουσείο δημιούργησε «μια εικονική αποκατάσταση και ένα εικονικό επαναπαρισμό», που ερμείως διαφεύδουν την αναγκαιότητα της πραγματικής επιστροφής των Μαρμάρων στην Ελλάδα, ενώ παράλληλα μετατρέπουν τα γλυπτά σε αιτιολόγηση «μιας ευρύτερης, εικονικής γνωμίας με το πολιτισμικό παρελθόν στο χώρο του μουσείου» (Wood 2001). (Θα μπορούσε, βέβαια, να θεωρηθεί κανείς ότι μια παρόμοια εικονική προσομοίωση προετοιμάζει το κοινό για την απουσία των πραγματικών εκθεμάτων.)

Ο Wood εφιστά την προσοχή στην πολιτική λειτουργία των νέων μέσων στο χώρο του μουσείου, παραθέτοντας ένα πρόσθετο παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογία των νέων μέσων παρέχει δυνατότητες για «μαγική» υπέρβαση. Μιμούμενο τις εμπορικές «εικονικές περιηγήσεις» σε προτεινόμενα κτήρια, τις οποίες παράγουν αρχιτεκτονικές εταιρείες, το βίντεο προσφέρει μια θέση θέασης η οποία δεν συνδέεται με καμία πραγματική, εφικτή, ιστορική εμπειρία των Μαρμάρων αυτών καθιστών, αλλά αποτελεί εξ ολοκλήρου προϊόν του δικού μας πολιτισμού, διαμορφωμένο με βάση την αισθητική του κινηματογράφου και της εικονικής πραγματικότητας. Κατά τον 19ο και τον 20ό αιώνα, τα Μάρμαρα του Παρθενώνα ενέπνευσαν ρομαντική αρέσκεια για τα ερείπια και αποτέλεσαν αφορμή για στοχασμό σχετικά με το πέρασμα του χρόνου και το χάσμα ανάμεσα στην αρχαιότητα και το παρόν· παράλληλα, όμως, προκάλεσαν ανησυχίες για την επιδεινωμένη κατάσταση τους, ανησυχίες οι οποίες διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην αιτιολόγηση της μη επιστροφής τους από το Βρετανικό Μουσείο. Ο Wood «διαβάζει» την προσομοίωση των Μαρμάρων του Παρθενώνα μέσω βίντεο ως ένα είδος τεχνολογικού «καθάρσιου» των Μαρμάρων, ο οποίος εξαλείφει τις διαφορές μεταξύ παρελθόντος και παρόντος, αντικαθιστώντας τη ρομάντικη εμπειρία με μια «μαγική» (ήτοι τεχνολογική) «αίωνια νεότητα».

Για νέα μέσα και η επιστροφή στο αξιοπερίεργο

Με βάση όσα αναφέρθηκαν πιο πάνω, θα μπορούσαμε να καταλήξουμε στο συμπέρασμα ότι, πόρρω απέχοντας από το ενιοχύνουν την προσβασιμότητα του μουσείου, α συμβάλλουν στον εκδημοκρατισμό του και, σταδιακά, να το μεταβάλλουν, τα νέα μέσα εγκλωβίζονται σε «παχυνμένα εξουσιαστές» ενιοχύνοντας το ρόλο του μουσείου στην παραγωγή ενός συγκαταβατικού συνόλου πολιτών, οι οποίοι λειτουργούν πλέον ως σταναλωτές μουσειακής εμπειρίας. Υπάρχει, ωστόσο, και ένας άλλος τρόπος θέασης των νέων μέσων, σύμφωνα με τον οποίο αυτά μπορούν επίσης να υπονομεύσουν την πιο πάνω λειτουργία τους, διαμορφώνοντας μη ιεραρχικούς, «αποκεντρωτικούς» τρόπους σκέψης και αντίληψης, αλλά και ευνοώντας αλληγορικές και αυθαίρετες αφηρημένες, αποκρίσεις και απηχήσεις. Οι δυνατότητες αυτές έχουν αναγνωρισθεί και διευρυνθεί σε μια σειρά από βραζιλιάνικα έργα, στα νέα μέσα καλλιτεχνικά προγράμματα, α οποία συνδέουν εμφανώς τις δομές και τη γλώσσα των νέων μέσων με την μπαρόκ αλληγορία και τις «αίθουσες με αξιοπερίεργα αντικείμενα» του 17ου και 18ου αιώνα.

Παραδείγματα χάρη, το σχολικό βιβλίο της περιόδου του Μπαρόκ στο οποίο μερίζεται το *Orbis Pictus Revisé* συνδέεται στενά με τα αλληγορικά βιβλία εμβλημάτων της ίδιας περιόδου. Ο τρόπος με τον οποίο η εγκατάσταση συνδέει μια χαρακτηριστική του Μπαρόκ γνωστική δομή με τη δομή των διαδραστικών νέων μέσων έχει ως ροηγούμενο τη γραφή του Βάλτερ Μπένγτσιν, ο οποίος συνδέει τη δομή του κινηματογραφικού μοντάζ με την μπαρόκ αλληγορία. Η μελέτη του Μπένγτσιν για τα βιβλία του Μπαρόκ θεμελιώνει μια κατανόηση του κινηματογραφικού μοντάζ ως συλλογής ασυνεχών κομματιών, η οποία καταδεικνύει την έλλειψη κάποιας φηκικής ή αναπόφευκτης σύνδεσης μεταξύ μορφής και νοήματος (Bünger 1984: 68). Η μορφή, δημιουργώντας έναν παραλληλισμό ανάμεσα στο μπαρόκ ταμπλό και τις αναμολογικές, μεταβλητές αρχές των νέων μέσων, το *Orbis Pictus Revisé* επιμένει σε πολιτισμικές μορφές του παρελθόντος να απο-φυσικοποιήσουν σύγχρονες ολτισμικές μορφές.

Όπως το βιβλίο εμβλημάτων, έτσι και το μουσείο με αξιοπερίεργα αντικείμενα προσφέρει ένα ιστορικό μοντέλο για σύγχρονα προγράμματα βραζιλιάνικα σε νέα μέτρα. Τα διαδικτυακά εικονικά μουσεία, όπως το Μουσείο Kooks, στο οποίο αναφέρθηκε πιο πάνω, παραπέμπουν στο μουσείο με αξιοπερίεργα αντικείμενα, ενώ παράλληλα εκμεταλλεύονται μία από τις πλέον σκανδαλώδεις πτυχές του διαδικτύου: η δυσκολία διαχωρισμού των «καλών» πληροφοριών από τις «κακές». Το σύγχρονο μουσείο λειτουργεί ως τεχνολογία διάκρισης του καλού από το κακό, του αληθινού από το ψεύτικο, γεγονός το οποίο το διαφοροποιεί τόσο από τις «αίθουσες με αξιοπερίεργα αντικείμενα» όσο και από τα λαϊκά μουσεία αξιοπερίεργων και τα «επιτελήματα» (*lime museums*) του 19ου και του πρώιμου 20ού αιώνα. Ορισμένα πρόσφατα καλλιτεχνικά προγράμματα που βασίζονται σε μέσα συγκρίνουν το διαδικτυακό μουσείο και τις αίθουσες «με αξιοπερίεργα αντικείμενα», διερευνώντας πώς έχουμε διάσπαρτα δεδομένα και εξάγουμε νόημα από αυτά μέσω της χρήσης διαδικτυακών μηχανών αναζήτησης και δυναμικών συστημάτων συνδέσεων. Στα συ-

τικά παραδείγματα περιλαμβάνεται το *Wundertwalker*, ένα πρόγραμμα των Matek Walczak και Martin Wattenberg για το Κέντρο Τεχνών Walker, στη Μινεάπολις, όπου οι χρήστες παράγουν έναν κοινό χάρτη διαδικτυακών συνδέσεων-επίσης, το *Information Tsunami Wunderkammer* της Shiralee Saul, ένα κειμενικό τύπου διαδικτυακό πρόγραμμα, το οποίο συγκρίνει τη διαδικτυακή αναζήτηση με την τυχοδιωκτική και αποικιακή συλλεκτική δραστηριότητα- και, τέλος, η *Encyclopedia Mundi*, μία εγκατάσταση του Tony Kempren, η οποία χρησιμοποιεί κάρτες ασφαλείας, λογισμικό σχεδιασμένο για τυφλούς, λογισμικό ανανώρισης φωνής και μια διαδικτυακή μηχανή αναζήτησης, προκειμένου να μετατρέψει μια συλλογή από τουριστικά αφηρημένα σε εικόνες, ήχους, κείμενο και ξανά εικόνες. Τα προγράμματα αυτά υπογραμμίζουν, στο σύνολό τους, την υπόσταση του ίντερνετ ως αυθαίρετης συσώρευσης δεδομένων, αλλά και των δυνατοτήτων που αυτό διαθέτει για την οικοδόμηση καινούργιων εμπειριών.

Τα παραδείγματα που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτό το κεφάλαιο προέρχονται τόσο από τον ακαδημαϊκό χώρο όσο και από εκείνον της τέχνης. Αυτά δεν είναι, ωστόσο, τα μοναδικά πεδία στα οποία μπορούμε να διακρίνουμε τις δυνατότητες των νέων μέσων και του μουσείου να επανορθούν εκ νέου και κατά τρόπο αμοιβαίο. Πρόσφορο πεδίο είναι και εκείνο των πρόσφατων μουσειακών παρουσιάσεων οι οποίες επηρεάζονται εκ νέου το μέσο της έκθεσης. Στο Darwin Centre του Μουσείου Φυσικής Ιστορίας στο Λονδίνο, λόγω χάρη, η παραδοσιακή διάκριση ανάμεσα στη συλλογή που εξυπηρετεί τους σκοπούς της έρευνας και τη συλλογή που προορίζεται για έκθεση έχει αρχίσει να καταργείται, ενώ στην Grande Galerie de l'Évolution, στο Παρίσι, οι γραμμικοί και ρεαλιστικοί τρόποι οργάνωσης των μουσειακών αντικείμενων έχουν αντικατασταθεί από διακοσμητικούς, συμβολικούς και μη ρεαλιστικούς, εν γένει, τρόπους παρουσίασης. Μελετώντας την «επιστροφή στο αξιοπερίεργο» που παρατηρείται στις σύγχρονες καλλιτεχνικές εκθέσεις, ο ιστορικός της τέχνης Stephen Bann υποστηρίζει ότι η «αίθουσα με αξιοπερίεργα αντικείμενα» μας επιτρέπει να δούμε τα αντικείμενα ως «πλέγμα από συνδεδεμένα μεταξύ τους νοήματα – τα οποία πιθανόν να βρίσκονται σε πλήρη συμφωνία –, και όχι ως ενδιάμεσο στάθμη κάποιας ομαλής διαδρομής στην ιστορία» (Bann 2003: 120). Κάτι ανάλογο μπορεί να ειπωθεί για τα νέα μέσα, λόγω της συνερτησιακής, μεταβλητής δομής τους. Η μεγαλύτερη υπόθεση των νέων μέσων δεν εντοπίζεται σε εφαρμογές και συσκευές, περίπτερα και οθόνες αφής, αλλά στο ρόλο που διαδραματίζουν στο πλαίσιο μιας επιστροφής στο αξιοπερίεργο.

Ευχαριστίες

Το Συμβούλιο Ερευνών για τις Τέχνες και τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες (AHRC) χρηματοδότησε την έρευνα κατά τη διάρκεια της οποίας γράφτηκαν ορισμένα μέρη αυτού του κεφαλαίου, ενώ μια υποτροφία έρευνας της Βρετανικής Ακαδημίας χρηματοδότησε επισκέψεις σε ορισμένα από τα μουσεία που αναφέρονται εδώ.

Βιβλιογραφία

- Angus, I., «The materiality of expression: Harold Innis' communication theory and the discursive turn in the human sciences», *Canadian Journal of Communications*, 1998, 23, 1.
- Bann, S., «The return to curiosity: shifting paradigms in contemporary museum display», στο A. McClellan (εμπ.), *Art and its Politics: Museum Studies at the Millennium*, Blackwell, Οξφόρδη 2003, σ. 116-30.
- Barry, A., *Political Machines: Governing a Technological Society*, Athlone Press, Νέα Υόρκη 2001.
- Bennett, T., *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, Routledge, Λονδίνο 1995.
- «Archaeological autopsy: objectifying time and cultural governance», *Cultural Values*, 2002, 6 (1/2): 29-47.
- Bolter, J. D. και Grusin, R., *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Κέμπριτζ Μασαχουσέτης 2000.
- Buchloh, B., «From faktura to factography», στο A. Michelson, R. Krauss, D. Crimp και J. Copjec (εμπ.), *October: The First Decade 1976-1986*, MIT Press, Κέμπριτζ Μασαχουσέτης 1987, σ. 76-113.
- Bürger, P., *Theory of the Avant-garde*, Manchester University Press, Μάγροσερπ 1984.
- Callender, B., «The British Museum exhibits its kiosks, August 29, 2002» (www.kioskmarketplace.com: αντίστοιχο: Αύγουστος 2004).
- «England's kiosk-museum connection, May 29, 2002» (www.kioskmarketplace.com: αντίστοιχο: Αύγουστος 2004).
- Crary, J., *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture*, MIT Press, Κέμπριτζ Μασαχουσέτης 1999.
- Coiffman, E., *The Presentation of Self in Everyday Life*, Penguin, Χάφροντοροπούβ 1990.
- Criffiths, A., *Wondrous Difference: Cinema, Anthropology and Turn of the Century Visual Culture*, Columbia University Press, Νέα Υόρκη 2002.
- «Media technology and museum display: a century of accommodation and conflict», στο D. Thorburn και H. Jenkins (εμπ.), *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, MIT Press, Κέμπριτζ Μασαχουσέτης 2003, σ. 375-89.
- Faraway, D., *Primate Visions: Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*, Routledge, Λονδίνο 1989.
- Fein, H., *The Exploratorium: The Museum as Laboratory*, Smithsonian Institution Press, Ουάσινγκτον 1990.
- *The Museum in Transition: A Philosophical Perspective*, Smithsonian Institution Press, Ουάσινγκτον 2000.
- Fightmore, B., «Machinic magic: IBM at the 1964-1965 New York World's Fair», *New Formations*, 2003, 51 (1): 128-48.
- Hooper-Greenhill, E., *Museums and the Shaping of Knowledge*, Routledge, Λονδίνο 1992.
- Ittler, F., *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, Στάνφορντ 1999.
- Leach, W. R., «Strategies of display and the production of desire», στο S. J. Bronner (εμπ.), *Consuming Visions: Accumulation and Display of goods in America 1880-1920*, Norton, Νέα Υόρκη 1989, σ. 99-132.
- Luke, T. W., *Museum Politics: Power Plays at the Exhibition*, University of Minnesota Press, Μιννεάπολις 2002.
- Machdonald, S., *Behind the Scenes at the Science Museum*, Berg, Οξφόρδη 2002.
- McLuhan, M., *Understanding Media*, Routledge and Kegan Paul, Λονδίνο 1964 (προέθεμα από την έκδ. του 2001).
- Manovich, L., *The Language of New Media*, MIT Press, Κέμπριτζ Μασαχουσέτης 2001.
- Mondloch, K., «A symphony of sensations in the spectator: Le Corbusier's *Poème électronique* and the historicization of new media arts», *Leonardo*, 2004, 37 (1): 57-61.
- Nietzsche, F. W. (1874), «On the uses and disadvantages of history for life», μτφρ. R. J. Hollingdale, στο D. Breazale (εμπ.), *Unimely Meditations*, Cambridge University of Chicago Press, Κέμπριτζ 1997, σ. 57-123.
- Peters, J. D., *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*, University of Chicago Press, Σικάγο 1999.
- Sandberg, M. B., *Living Pictures, Missing Persons: Mammquins, Museums and Modernity*, Princeton University Press, Πρίνστον 2003.
- Schwartz, V. R., *Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-de-siècle Paris*, University of California Press, Μπέρκλεϊ 1998.
- Turtle, S., «Cyborg babies and cy-dough-plasm: ideas about self and life in the culture of simulation», στο R. Davis-Floyd και J. Dumit (εμπ.), *Cyborg Babies: From Techno-sex to Techno-tots*, Routledge, Νέα Υόρκη 1998, σ. 317-29.
- Williams, R., *Marxism and Literature*, Oxford University Press, Οξφόρδη 1977.
- Wood, G., «The virtual Elgin Marbles», διδάξη μου δόθηκε στο Εργαστήριο Σινεμά της Απελευθερωτικής Έκθεσης Συγκριτικής Διοργάνωσης στο Μηδόντερ του Κολοράντο, 20-22 Απριλίου 2001.