

η εικόνα στις αρχαιολογικές και μουσειακές αφηγήσεις



επιμέλεια:

Φώτης Υφαντίδης
Αναστασία Χουρμουζιάδη

museo|lab



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΑΙΓΑΙΟΥ

Η Εικόνα στις Αρχαιολογικές και Μουσειακές Αφηγήσεις
Επιμέλεια: Φώτης Υφαντίδης & Αναστασία Χουρμουζιάδη

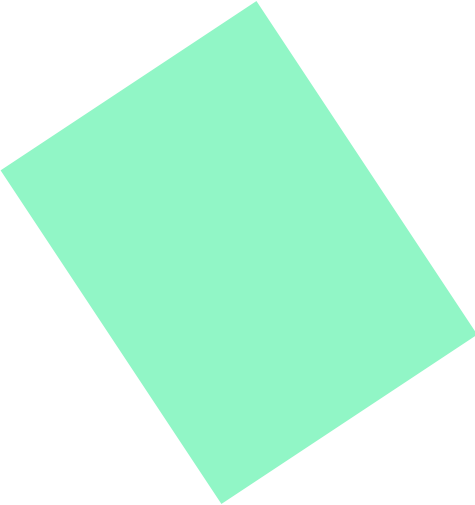
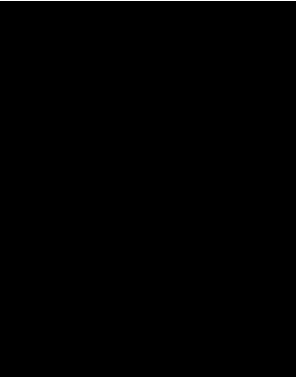
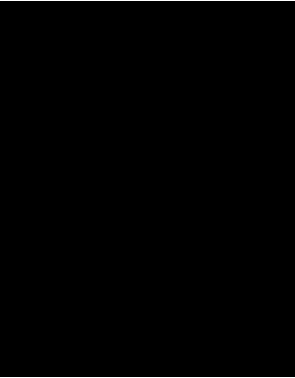
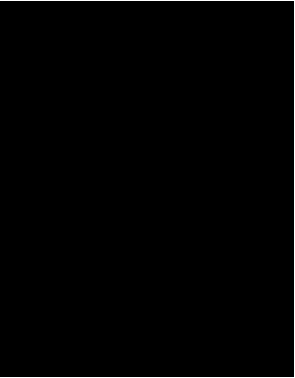
Μυτιλήνη, 2025
Museolab - Εργαστήριο Μουσειολογίας
Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας
Πανεπιστήμιο Αιγαίου

The Image in Archaeological and Museum Narratives
Edited by: Fotis Ifantidis & Anastasia Chourmouziadi

Mytilene, 2025
Museolab - Laboratory of Museology
Department of Cultural Technology & Communication
University of the Aegean

ISBN: 978-618-86098-4-6

museo|lab <https://museologylab.ct.aegean.gr/>

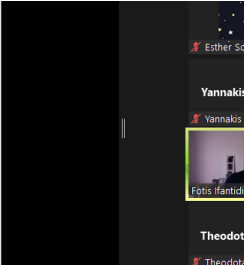
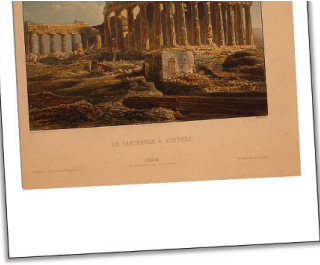


περιεχόμενα

μερικά ενσταντανέ	9
δί' εσόπτρου ἐν αἰνίγματι Οι αρχαιολογικές εικόνες ως αυτόνομες ερευνητικές οντότητες Γιώργος Βαβουρανάκης	13
Mind the gap! «Προσοχή στο κενό» μεταξύ αρχαιολογίας και οπτικής επικοινωνίας Ρωξάνη Βλαχοπούλου	51
Η εκθεσιακή εικόνα ως γραφική εικόνα Ελισάβετ Κελίδου	77
Οι σκιές της Κυπριακής αρχαιολογίας Θεοπίστη Στυλιανού-Λάμπερτ & Αλεξία Αχιλλέως	103
Το παρελθόν σε κόμιξ Οπτική αφήγηση της επιστημονικής πληροφορίας Αλέξης Τούρτας	117
Εικόνες ενός ανασκαφικού τόπου και μία εκθεσιακή κατάτμησή τους Φώτης Υφαντίδης	145
Η εικόνα ως εκθεσιακό αφηγηματικό μέσο Αναστασία Χουρμουζιάδη	173

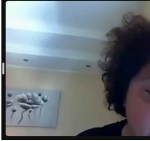
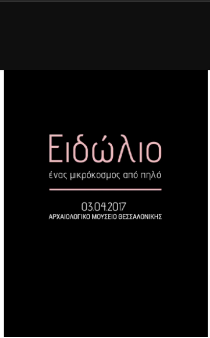
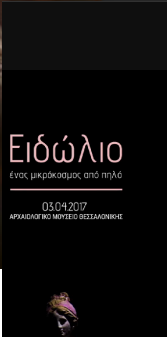
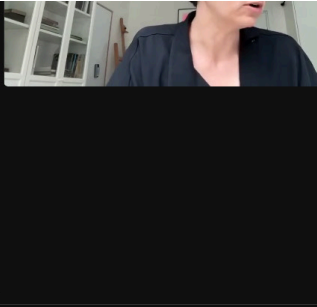
Αυτή η συλλογή κειμένων προέκυψε ύστερα από μια πεντάωρη διαδικτυακή ημερίδα, τον Ιούνιο του 2023· μια αρκετά πετυχημένη συνάντηση, κρίνοντας από τον τριψήφιο αριθμό ψηφιακών συμμετοχών της. Το ρήμα «προέκυψε» είναι ασφαλώς αποπροσανατολιστικό. Στόχος του Εργαστηρίου Μουσειολογίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου είναι να ανοίξει τη συζήτηση για όλα αυτά τα δομικά στοιχεία που συναρμολογούν μια *Τριδιάστατη Πολυμεσική Εκθεσιακή Αφήγηση* -στοιχεία που δεν προκύπτουν, δεν αποτελούν συμπτώσεις ούτε περιορίζονται στην επιλογή ενός «καλού» καδραρίσματος ή μιας «κατάλληλης» γραμματοσειράς .

Προσπαθώντας να θέσουμε ένα στενότερο πλαίσιο σε ένα ούτως ή άλλως εκτενές θέμα, επιλέξαμε να ζουμάρουμε στην «αρχαιολογική» εικόνα. Όπως θα φανεί από τα κείμενα, και αυτή η επιλογή ήταν αρκούντως μεγαλεπίβολη. Επομένως, σε αυτόν τον τόμο συγκεντρώνονται μερικά μόνο ενσταντανέ της πολύπλοκης, αυτονόητης, θολής -ακόμα και αν είναι υψηλής ανάλυσης- σχέσης της εικόνας στις αρχαιολογικές και μουσειακές αφηγήσεις.



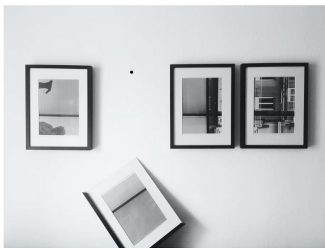
IC00778 Bild

Cyprus Swedish expedition archive (1927-1931) at the Medelhavsmuseet, Sweden

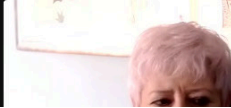


ολογικό
ιστικό λόγο

διοικητική ημερίδα

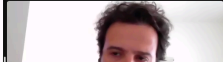


αυθεντικότητα
ακεραιότητα
αλήθεια



σημειώσεις v.1

- χωρίς ηλικιακό όριο
- edutainment
- κοινωνικές προεκτάσεις



δί' ἐσόπτρου ἐν αἰνίγματι

Οι αρχαιολογικές εικόνες ως αυτόνομες ερευνητικές οντότητες*

Γιώργος Βαβουρανάκης

Εθνικό & Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Εισαγωγή

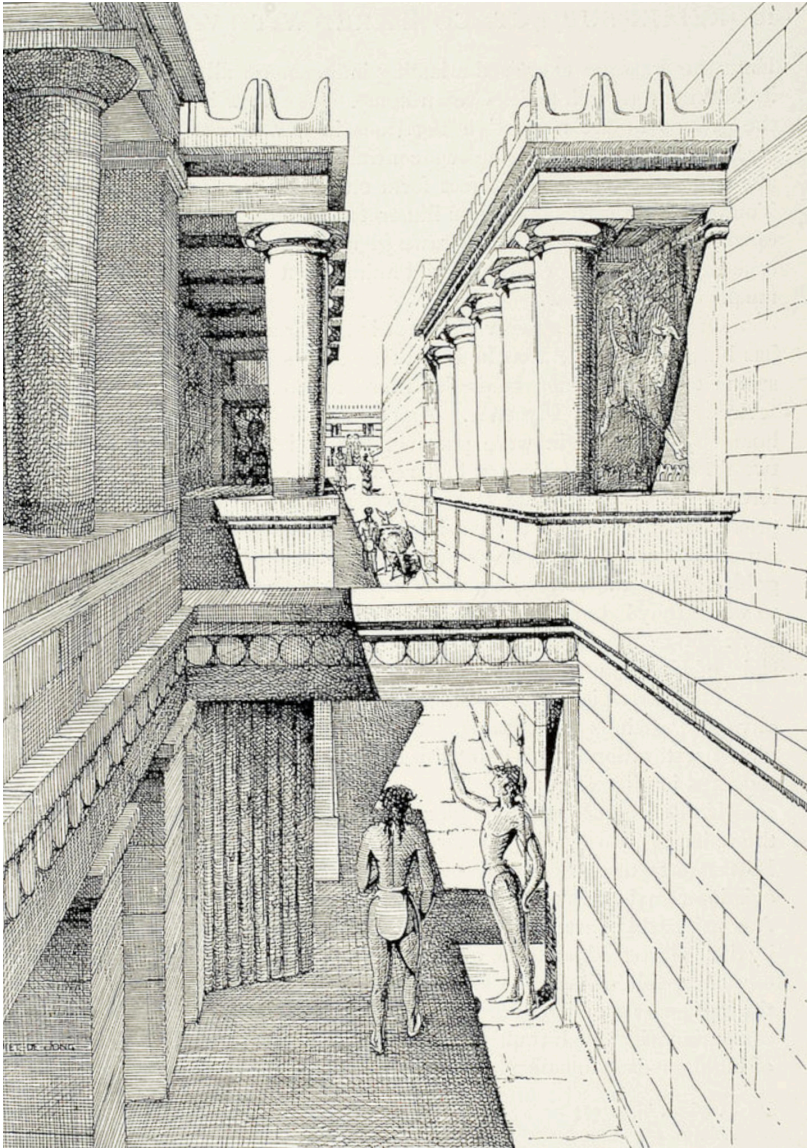
Δεν υπάρχει αρχαιολογία χωρίς εικόνες. Η υλικότητα των πρωτογενών δεδομένων της επιστήμης αυτής, δηλαδή τα αρχιτεκτονικά κατάλοιπα, η κεραμική και τα άλλα τέχνηρα, τα περιβαλλοντικά κατάλοιπα κ.λπ., μπορούν να παρουσιαστούν στο επιστημονικό και ευρύ κοινό μέσω εικόνων. Είναι πολύ δύσκολο, αν όχι αδύνατον, να βλέπει ένας ερευνητής όλα τα υλικά κατάλοιπα του παρελθόντος για κάθε μελέτη που εκπονεί. Ειδικά η εικόνα των ευρημάτων κατά την ανασκαφή αποτελεί μια εντελώς φευγαλέα πραγματικότητα. Το χρώμα απορρίπτεται, τα κινητά ευρήματα μπαίνουν σε σακούλες και αποθηκεύονται, ενώ τα αρχιτεκτονικά ευρήματα περνούν στη διαδικασία της στερέωσης και καμία φορά αναστήλωσης. Με το τέλος της ανασκαφής ο αρχαιολόγος στηρίζεται εν πολλοίς στις απεικονίσεις των ευρημάτων, όπως σχέδια, φωτογραφίες (Εικόνα 1) και εδώ και λίγες δεκαετίες και ψηφιακές εικόνες. Στη σημερινή, μάλιστα, εποχή, κατά την οποία η πρόοδος της τεχνολογίας έχει ως αποτέλεσμα οι ζωές όλων μας να περιλαμβάνουν και ένα ψηφιακό κομμάτι μέσα από κοινωνικά μέσα δικτύωσης, αλλά και την απλή κατανάλωση περιεχομένου στο διαδίκτυο, είτε επιστημονικού είτε γενικότερου, πολύ συχνά πρώτα διαμορφώνουμε αντίληψη ενός μνημείου μέσα από τις ψηφιακές απεικονίσεις του και ύστερα το επισκεπτόμαστε, είτε είμαστε ειδικοί είτε απλώς τουρίστες.

Αυτή η κεντρική θέση των εικόνων επιβάλλει τον συνεχή αναστοχασμό επάνω στον χαρακτήρα, τον ρόλο και τη σημασία τους στον επιστημονικό λόγο της αρχαιολογίας. Το παρόν κείμενο αποτελεί μία συμβολή προς

* Ευχαριστώ πολύ τον Φώτη Υφαντίδη και τη Νάσια Χουρμουζιάδη για την ευγενική πρόσκληση συμμετοχής στην ημερίδα «Η εικόνα στον αρχαιολογικό και μουσειακό λόγο», του Εργαστηρίου Μουσειολογίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου, 10.06.2023, καθώς επίσης και για τη συμμετοχή στον παρόντα τόμο. Επίσης τον Γιάννη Παπαδάτο που συμφώνησε στη δημοσίευση των φωτογραφιών από το Πλάσι Μαραθώνα. Ωστόσο όλες οι αδυναμίες του κειμένου βαρύνουν τον συγγραφέα του.



Εικόνα 1 Ευρήματα από την ανασκαφή της μινωικής έπαυλης του Μακρυγιαλού Ιεράπετρας. Φωτογραφία του ανασκαφέα, Κ. Δαβάρα.



Εικόνα 2 Αναπαράσταση της βόρειας εισόδου του ανακτόρου της Κνωσού (Evans, A. J., 1935, *The Palace of Minos at Knossos*, τόμος 4.1. London: Macmillan)

αυτήν την κατεύθυνση. Μετά από μία σύντομη επισκόπηση της ιστορίας της έρευνας επάνω στη σχέση αρχαιολογίας και εικόνων, προτείνεται ότι οι εικόνες έχουν πολύ μεγαλύτερη επιστημολογική αυτονομία από ό,τι έχει θεωρηθεί, με αποτέλεσμα να επηρεάζουν όχι μόνο την ερμηνεία των υλικών καταλοίπων του παρελθόντος, αλλά ακόμη και τη μεθοδολογία της ανασκαφής και τεκμηρίωσης των ευρημάτων της. Όπως υποστηρίζεται παρακάτω, οι δυνατότητες αυτές αποτελούν πρόκληση για τους παραδοσιακούς τρόπους με τους οποίους αντιμετωπίζονται οι αναπαραστάσεις ως επιστημολογικές οντότητες και άρα ως μεθοδολογικά εργαλεία μιας επιστήμης. Στην προσπάθεια αυτή σύνδεσης των αρχαιολογικών εικόνων με το ευρύτερο πλαίσιο της αρχαιολογικής έρευνας, είναι δυνατόν να υποστηριχθεί ότι η τελευταία αποτελεί μια μάλλον δημιουργική διαδικασία αναπαραγωγής του παρελθόντος και όχι τόσο μια μηχανική προσπάθεια ανασύνθεσής του.

Η έρευνα για τις εικόνες στην αρχαιολογία

Θεμελιώδεις για τον αναστοχασμό επάνω στη σημασία των εικόνων στην αρχαιολογία είναι οι μελέτες των S. Piggott (1965) και B. Hope-Taylor (1965, 1966). Τα άρθρα τους στο περιοδικό *Antiquity* και στη συνέχεια οι μελέτες του Piggott (1974) και του S. Lloyd (1976) ανέδειξαν τη σημασία των αρχιτεκτονικών σχεδίων ως μεθοδολογικών εργαλείων της αρχαιολογικής έρευνας. Το ενδιαφέρον αυτό μπορεί να θεωρηθεί όχι μόνο ένδειξη της επιστημολογικής οξυδέρκειας των εν λόγω ερευνητών αλλά και σημάδι των καιρών. Η αρχαιολογία έμπαινε σε μια επιστημολογική επανάσταση με την εμφάνιση του παραδείγματος της νέας ή διαδικαστικής αρχαιολογίας στα μέσα της δεκαετίας του 1960, με αποτέλεσμα εδραιωμένες προσεγγίσεις, μέθοδοι και πρακτικές να τίθενται υπό αναθεώρηση.

Το νέα αρχαιολογικό παράδειγμα δε διακρίθηκε για ανάλογο αναστοχασμό σε σχέση με τα σχέδια και γενικότερα με τις εικόνες. Η έλλειψη αυτή μπορεί εν πολλοίς να αποδοθεί στην επικέντρωση της νέας ή διαδικα-

στικής αρχαιολογίας στη συστηματική ανάλυση δεδομένων και πληροφοριών και κατ' επέκταση στην αντίστοιχα πειθαρχημένη ερμηνεία τους. Το αρχαιολογικό αυτό παράδειγμα δεν αρκέστηκε στην ανασύνθεση και άρα στην αναπαράσταση της ζωής κατά το παρελθόν, αλλά προσπάθησε να αναδείξει τη λειτουργία των κοινωνιών του παρελθόντος και να αναλύσει τους παράγοντες πίσω από αυτή. Αυτή η στροφή από μια αναπαραστατική σε μια αναλυτική προσέγγιση του παρελθόντος αναπόφευκτα -έστω και υποσυνείδητα- πρέπει να συντέλεσε στη σχετική έλλειψη ενδιαφέροντος για τον ρόλο των εικόνων, οι οποίες φαίνεται να θεωρήθηκαν *a priori* βοηθήματα του επιστημονικού λόγου της αρχαιολογίας. Άλλωστε, η τεχνολογική πρόοδος, που συντελέστηκε έως και τη δεκαετία του 1980, με τη διάδοση της φωτογραφίας και την ευκολία του φιλμ των 35 χιλιοστών ή την πρόοδο της τυπογραφίας και των εκδοτικών δυνατοτήτων, ενδεχομένως δεν κατέστησαν απαραίτητη μια περαιτέρω επιστημολογική ενδοσκόπηση.

Αυτή ήρθε αργότερα, στα τέλη της δεκαετίας του 1990 και στην πρώτη δεκαετία του 2000 και κινήθηκε σε δύο διαφορετικές κατευθύνσεις. Η πρώτη αφορμήθηκε από τον ευρύτερα πολιτικό χαρακτήρα της αρχαιολογικής επιστήμης, ο οποίος αναδείχθηκε στο πλαίσιο του κυρίαρχου τότε μεταδιαδικαστικού παραδείγματος. Σειρά μελετών αφιερώθηκε στην επιρροή που άσκησαν εικόνες, κυρίως αναπαραστάσεις (Leibhammer 2000· Molyneaux, επιμ., 1997· Smiles & Moser, επιμ., 2005· Swogger 2000), με συγκεκριμένο ιδεολογικό υπόβαθρο, όπως λόγου χάρη απεικονίσεις ανθρώπων Νεάντερταλ με πολλές ομοιότητες προς τους σύγχρονους λευκούς Ευρωπαίους ή ακόμη οι αναπαραστάσεις του ανακτόρου της Κνωσού υπό την επιρροή του βικτωριανού και εδουαρδιανού πνεύματος (Farnoux 1993), μέσα στο οποίο είχε λειτουργήσει ο Sir Arthur Evans (Εικόνα 2). Διερευνήθηκε επίσης ο ρόλος της φωτογραφίας στην προσπάθεια να ανασκευαστεί ο υποτιθέμενος ουδέτερος και αντικειμενικός της χαρακτήρας (Carabott κ.ά., επιμ., 2015· Hamilakis & Ifantidis 2016· Ifantidis 2013· German 2005).

Μία δεύτερη ερευνητική κατεύθυνση σχετίζεται με τις εφαρμογές υπολογιστών στην αρχαιολογία και τις ψηφιακές εικόνες. Αρχικά το ενδιαφέρον επικεντρώθηκε στη δυνητική αρχαιολογία και τις αποκαταστάσεις που παράγονται σε αυτό το ερευνητικό πεδίο. Ο αναστοχασμός επικεντρώθηκε (Goodrick & Gillings 2000) στην αληθοφανή εντύπωση που δίνουν οι δυνητικές αναπαραστάσεις και στη συνακόλουθη πειθώ τους, όπως και στη δυνατότητα που δίνουν τα ψηφιακά μέσα για ευρεία και αρρύθμιστη παραγωγή, διάχυση και κυκλοφορία τους. Το αποτέλεσμα ήταν η δημοσίευση των κανονιστικών κειμένων του Χάρτη του Λονδίνου (Beacham κ.ά. 2009· Denard 2012) και των Αρχών της Σεβίλλης (International Forum of Virtual Archaeology 2011), τα οποία όρισαν τις επιστημονικές αρχές που οφείλουν να διέπουν τις ψηφιακές εικόνες. Άλλοι ερευνητές πρότειναν τη χρήση των δυνητικών αναπαραστάσεων ως μεθοδολογικών εργαλείων (Chrysanthi κ.ά. 2012· Frischer 2008) που προάγουν περαιτέρω έρευνα και σκέψη και επιτρέπουν καλύτερη κατανόηση των αποσπασματικά σωζόμενων αρχαιοτήτων, αν και ως εικόνες θα πρέπει να θεωρούνται προσθετικές συμπληρώσεις και όχι υποκατάστατα της αρχικής μορφής των αρχαίων μνημείων. Όλες αυτές οι προσπάθειες είχαν ως στόχο την πειθάρχηση του πεδίου της δυνητικής αρχαιολογίας και κυρίως της λειτουργίας των ψηφιακών εικόνων στον επιστημονικό λόγο.

Παρόμοιες αναστοχαστικές προσεγγίσεις έχουν εστιάσει σε άλλου τύπου εικόνες που χρησιμοποιεί η αρχαιολογική έρευνα. Μία από αυτές (Hacıgüzeller 2012) έχει αναδείξει την έλλειψη θεωρητικού υποβάθρου στη χρήση των Συστημάτων Γεωγραφικών Πληροφοριών (εφεξής ΣΓΠ) με αποτέλεσμα οι εικόνες που παράγονται, συνήθως θεματικοί χάρτες αρχαιολογικών δεδομένων, να θεωρούνται πιο αξιόπιστοι από τα ίδια τα υλικά κατάλοιπα του παρελθόντος, παρότι αποτελούν απεικονίσεις των τελευταίων. Επομένως ισχύει και εδώ ό,τι αναφέρθηκε εισαγωγικά για τις εικόνες αρχαιοτήτων και πώς αυτές συχνά προηγούνται της εμπειρικής τους γνώσης και προ(κατα)λαμβάνουν την προδιάθεση των ερευνητών. Εδώ ωστόσο το φαινόμενο δε σχετίζεται με την αληθοφάνεια ή τη γενικότερη πειθώ των εικόνων, όπως στην περίπτωση των δυνητικών αναπαραστά-

σεων, αλλά στην εμπιστοσύνη που δείχνουν οι ερευνητές στη μεθοδολογία των ΣΓΠ. Η τελευταία θεωρείται αντικειμενική και άρα στο απυρόβλητο του κριτικού αναστοχασμού.

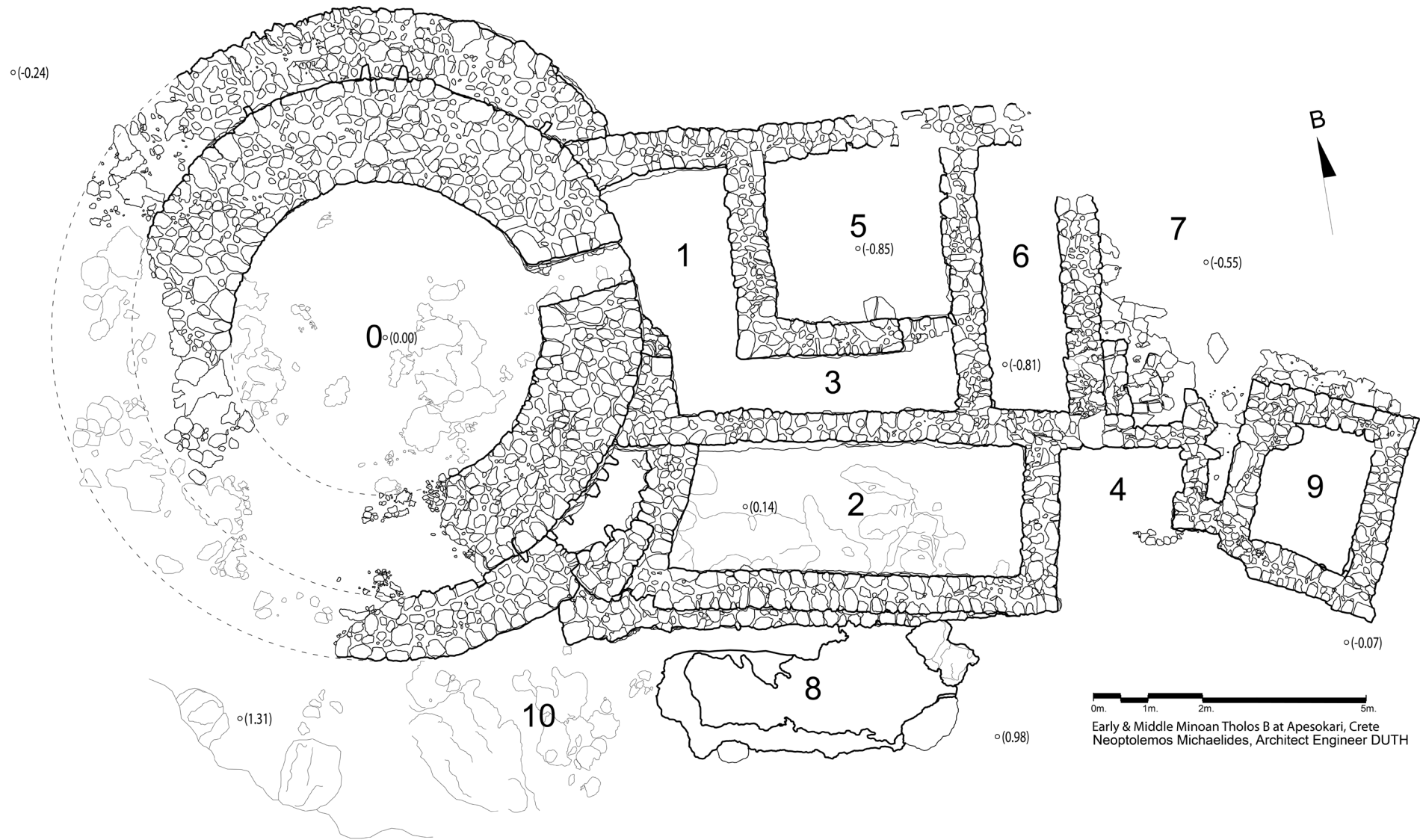
Κριτικός αναστοχασμός έχει αναπτυχθεί (Morgan & Wright 2018) και για την πρακτική της αποτύπωσης των ευρημάτων και της στρωματογραφίας της ανασκαφής μέσω φωτογραμμετρίας και της συνακόλουθης τεκμηρίωσης και επεξεργασίας των δεδομένων μέσω ολοκληρωμένων πληροφοριακών συστημάτων, τα οποία συνήθως συνδυάζουν βάσεις δεδομένων με ΣΓΠ. Το σημείο κριτικής στα νέα μέσα αφορά την ταχύτητα που τα χαρακτηρίζει έναντι των παραδοσιακών σχεδίων με το χέρι. Αυτή η ταχύτητα έχει στερήσει τη δυνατότητα της ωρίμανσης της ματιάς των ανασκαφέων, η οποία επέτρεπε ποιοτικότερες ερμηνείες των ανασκαφικών ευρημάτων.

«Εικόνα και Αρχαιολογία»: Ο ρόλος των αρχιτεκτονικών σχεδίων

Η ως τώρα επιλεκτική επισκόπηση της έρευνας για τη σημασία των εικόνων στην αρχαιολογία βασίζεται στη μονογραφία του γράφοντα με τίτλο «Εικόνα και Αρχαιολογία» (Βαβουρανάκης 2021), η οποία εξετάζει κυρίως τον ρόλο των αρχιτεκτονικών εικόνων, δηλαδή των γραμμικών και ελεύθερων σχεδίων και των ψηφιακών αναπαραστάσεων κτιρίων σε τελικές δημοσιεύσεις ανασκαφών προϊστορικών θέσεων στην Ελλάδα. Αφορμή της δεκαετούς έρευνας που προηγήθηκε υπήρξε η έντονη αντίδραση του επιστημονικού κοινού σε μία δυνητική αναπαράσταση του μινωικού ιερού κορυφής στον Πετσοφά (Εικόνα 3). Αυτή θεωρήθηκε υπερβολική, παρά το γεγονός ότι βασίσθηκε στα ακριβή δεδομένα της ανασκαφικής έκθεσης. Το επεισόδιο αυτό αποτέλεσε ένα ακόμη δείγμα της επιστημονικής ισχύος που έχουν οι εικόνες.

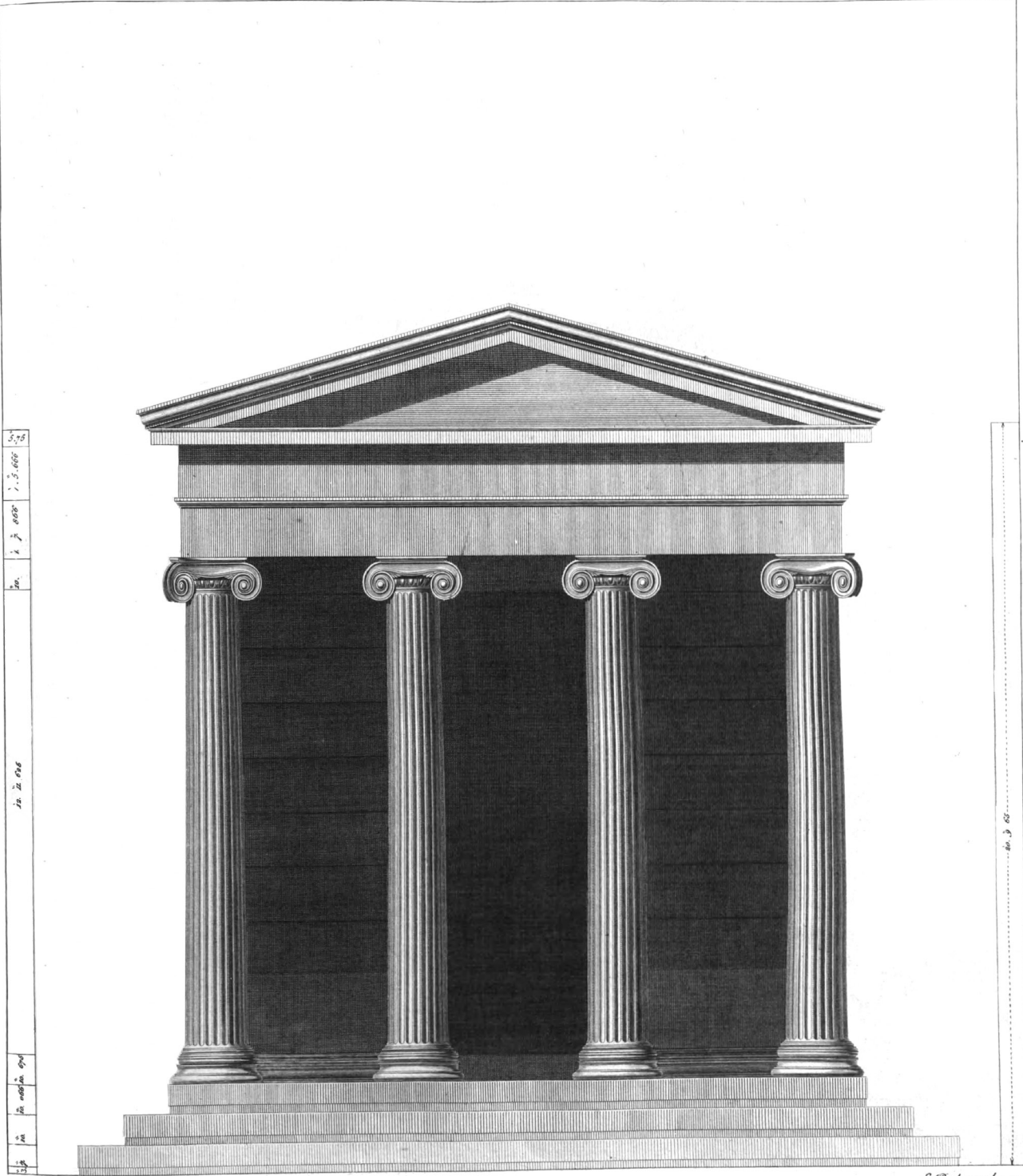
Ωστόσο, η βιβλιογραφία επάνω στο θέμα αυτό είναι μοιρασμένη σε πολύ διακριτούς χώρους. Όπως φάνηκε





Εικόνα 4 Κάτοψη του μινωικού θολωτού τάφου Β στο Απεσωκάρι. Διαφορετικά στοιχεία αποδίδονται με γραμμές αντίστοιχου πάχους (Ν. Μιχαηλίδης).

Εικόνα 5 Όψη του ιωνικού ναού του ιερού της Αρτέμιδος Αγροτέρας στην Αθήνα (Stuart, J. & Revett, N., 1762, *The Antiquities of Athens*, τόμος 1. London: J. Haberkorn, Κεφ. 2, Πίν. III)



παραπάνω και σε αντίθεση με τις ψηφιακές εφαρμογές της αρχαιολογίας, η καθαυτή αρχαιολογική θεωρία δεν έχει ασχοληθεί ιδιαίτερα με τα ζητήματα των εικόνων, παρά τις όποιες εξαιρέσεις (Perry 2009· Perry & Johnson 2014· Shanks & Webmoor 2013). Ειδικά τα αρχιτεκτονικά σχέδια, θεωρούνται συχνά μεθοδολογικά εργαλεία με δεδομένη συμπεριφορά, αν όχι απλώς αναγκαία εποπτικά βοηθήματα. Αντίθετα, υπάρχουν μελέτες για την αρχαιολογική φωτογραφία και πώς μια υποτιθέμενη «μηχανική αναπαραγωγή της πραγματικότητας», κατά τον τρόπο του Walter Benjamin (2013), μπορεί όχι μόνο να υποβάλλεται από το θεωρητικό και ευρύτερα κοινωνικο-ιδεολογικό υπόβαθρο των μελετητών, αλλά και να αποτελεί μια ιδιαίτερα δημιουργική προσέγγιση του παρελθόντος και των καταλοίπων του.

Το «Εικόνα και Αρχαιολογία» υποστήριξε ότι τα αρχιτεκτονικά σχέδια κάθε άλλο παρά απλά βοηθήματα είναι. Αντίθετα, μια ματιά στην έρευνα της επιστήμης της αρχιτεκτονικής, από την οποία προέρχονται οι εικόνες αυτές, δείχνει ότι είναι προϊόντα συγκεκριμένων θεωρητικών αρχών και μεθόδων, οι οποίες διέπουν κάθε τι σχετικό με τα σχέδια αυτά, από το τι θα απεικονισθεί και υπό ποια γωνία, έως και το πάχος της κάθε γραμμής του σχεδίου (Εικόνα 4). Επομένως, τα αρχιτεκτονικά σχέδια (κατόψεις, τομές, όψεις, ισομετρικά, αξονομετρικά και προοπτικά σχέδια) θα πρέπει να θεωρηθούν απολύτως σχετικά με τις σύγχρονες ψηφιακές εικόνες αποτύπωσης (φωτογραμμετρία), ανάλυσης (χάρτες ΣΓΠ) και ερμηνείας (δυνητικές αναπαραστάσεις) των αρχαίων μνημείων.

Με αυτό το δεδομένο, εξετάστηκαν τα σχέδια και οι ψηφιακές εικόνες σε πάνω από 250 τελικές δημοσιεύσεις ανασκαφών προϊστορικών θέσεων στο Αιγαίο, από το 19^ο αιώνα μέχρι πρόσφατα. Στόχος ήταν η κατανόηση του χαρακτήρα και του επιστημολογικού ρόλου όχι μόνο των τρισδιάστατων ερμηνευτικών απεικονίσεων οι οποίες αναπαριστούν κατά το μάλλον ή ήττον την αρχική εικόνα προϊστορικών κτιρίων, αλλά και των θεωρούμενων ως απλών, τεχνικών, ουδέτερων ή ακόμη και αντικειμενικών εικόνων, όπως οι αποτυπώσεις.

Διαπιστώθηκε ότι η χρήση αρχιτεκτονικών εικόνων υπήρξε πάντοτε πολυπαραμετρική. Σε αυτή συμμετείχαν ο εκάστοτε διευθυντής του προγράμματος, οι αρχιτέκτονες, τοπογράφοι, αρχαιολόγοι, σχεδιαστές ή γραφίστες που τις εκπόνησαν, η φύση του ίδιου του αρχαιολογικού υλικού, η στοχοθεσία και στρατηγική και μεθοδολογία της ανασκαφής, το επιστημολογικό παράδειγμα όσων συμμετείχαν σε αυτή και, τέλος, οι πρακτικές συνθήκες εκπόνησης και δημοσίευσής τους, όπως η τεχνολογική πρόοδος σε σχέση με τα μέσα παραγωγής και διάχυσης των εικόνων σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή, αλλά και τα οικονομικά της ανασκαφής και γενικότερα οι διαθέσιμοι πόροι.

Επίσης, κατέστη δυνατή η παρακολούθηση της ιστορικής εξέλιξης της χρήσης των εικόνων, από την έντονη εμπλοκή αρχιτεκτόνων στα τέλη του 19^{ου} και τις αρχές του 20^{ου} αιώνα, κληρονομιά των περιγητών και ερευνών όπως αυτή των Stuart και Revett, στις μεγάλες ανασκαφές και δημοσιεύσεις των αρχών του 20^{ού} αιώνα με πληθώρα ερμηνευτικών σχεδίων. Διαπιστώθηκε ο προοδευτικά αυξανόμενος εμπειρισμός, ο οποίος κορυφώθηκε μεταπολεμικά με έμφαση στις αποτυπώσεις σε κάτοψη και τις στρωματογραφικές τομές. Τα τρισδιάστατα σχέδια επανέκαμψαν κατά τη δεκαετία του 1980 λόγω αντίστοιχης συμμετοχής αρχιτεκτόνων στις ανασκαφές. Η υιοθέτηση των ψηφιακών εφαρμογών υπήρξε αργή και σταδιακή από τη δεκαετία του 1990 έως σήμερα. Οι δυνητικές αναπαραστάσεις έγιναν δημοφιλείς πρώτα στη μινωική αρχαιολογία και μετά στην υπόλοιπη Ελλάδα.

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια σχετική πόλωση ανάμεσα σε πολύ εμπειριστικές αποτυπώσεις και σε ερμηνευτικές τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, κάποιες φορές χωρίς επαρκή έμφαση στο ενδιάμεσο στάδιο της αναλυτικής προσέγγισης των αρχιτεκτονικών καταλοίπων. Η τάση αυτή μπορεί να αποδοθεί στο συνεχιζόμενο έλλειμα θεωρητικού λόγου στην προϊστορική αρχαιολογία της Ελλάδας, παρά τις όποιες εξαιρέσεις, το οποίο ωθεί τους ερευνητές πίσω σε παραδοσιακά επιστημολογικά πρότυπα, κατά τα οποία η μετάβαση

από το εύρημα στην ερμηνεία του γίνεται με τρόπο αδιαμεσολάβητο, άρα μη εκπεφρασμένο, αυτονόητο και σχεδόν αυτόματο.

Παλαιά ερωτήματα, νέες κατευθύνσεις και ο ενιαίος ρόλος των εικόνων στην ερευνητική διαδικασία της αρχαιολογίας

Ο έστω και πολύ λίγος χρόνος που έχει παρέλθει από τη δημοσίευση του «Εικόνα και Αρχαιολογία» επιτρέπει την επανεκτίμηση της ιστορικής αναδρομής που προσφέρει και αναδεικνύει τις βαθιές ρίζες κάποιων ερωτημάτων που απασχολούν σήμερα την έρευνα για τη σημασία των εικόνων στην αρχαιολογία. Λόγου χάρη, το δίλημμα ανάμεσα στην αξία της εμπειρικής γνώσης των μνημείων έναντι της γνώσης μέσα από τις απεικονίσεις τους ανάγεται στον καιρό των περιηγητών του 17^{ου}, 18^{ου} και 19^{ου} αιώνα (Karadimas 2009· Τσιγκάκου 1981). Η Εταιρεία των Dilettanti (Cust & Colvin 1898) του Λονδίνου έστειλε πρώτα τους Stuart και Revett να σχεδιάσουν τα μνημεία των Αθηνών για τα γνωρίσουν μέσα από τις απεικονίσεις τους (Εικόνα 5). Αντίθετα, τον 19^ο αιώνα πλέον, το κλίμα είχε αντιστραφεί υπέρ της εμπειρικής γνώσης των μνημείων, γι' αυτό πολλοί περισσότεροι περιηγητές επισκέφθηκαν την Ελλάδα, όσο και αν συνέχισαν την παλαιότερη πρακτική, δηλαδή τη δημοσίευση περιγραφών και αποτυπώσεων των ελληνικών αρχαιοτήτων (Βαβουρανάκης 2021, 121-148). Άλλο παράδειγμα αποτελεί ο Σλήμαν, ο οποίος επέμεινε να διατηρήσει το δικαίωμα της πρώτης απεικόνισης των ευρημάτων της ανασκαφής των Μυκηνών (Βασιλικού 2011, 76), έχοντας προφανώς συνειδητοποιήσει τη δύναμη των εικόνων ακόμη και έναντι της άμεσης εμπειρίας των αρχαιολογικών ευρημάτων.

Η συζήτηση των συγκριτικών πλεονεκτημάτων και μειονεκτημάτων της σχηματικής έναντι της λεπτομερούς αναπαράστασης των αρχαιοτήτων ανάγεται στην ίδια περίοδο, δηλαδή τον 19^ο αιώνα. Αυτή αφορμήθηκε από την προοδευτικά αυξανόμενη χρήση της φωτογραφίας με αποτέλεσμα τη θέσπιση κανόνων, όπως η φωτο-

γράφιση μνημείων σε ουδέτερο υπόβαθρο (Hamilakis κ.ά. 2009, 289). Παρόλη όμως τη θετικιστική αυτή τάση, υπήρχαν αρχαιολόγοι που προτιμούσαν τα σχέδια έναντι των φωτογραφιών θεωρώντας ότι η γραμμή αποδίδει με ευκολότερα αντιληπτό τρόπο τα χαρακτηριστικά ευρημάτων, όπως τα ανάγλυφα (Krumme 2012). Η συζήτηση αυτή θυμίζει αρκετά την αντίστοιχη πρόσφατη σύγκριση ψηφιακής ανασκαφικής αποτύπωσης και αποτύπωσης με σχέδια που αναφέρθηκε παραπάνω.

Τα παραπάνω παραδείγματα επιτρέπουν την αναθεώρηση κάποιων παραδοχών για τον χαρακτήρα και τη λειτουργία επιμέρους τύπων αρχαιολογικών εικόνων. Στις παραδοχές αυτές ανήκει η συνεχιζόμενη κατηγοριοποίηση των αρχαιολογικών εικόνων σε εξαιρετικά διακριτούς μεταξύ τους τύπους, όπως ο διαχωρισμός ανάμεσα σε τεχνικές και άρα απλούστερες στον χαρακτήρα και ρόλο εικόνες, κυρίως αποτύπωσης των αρχιτεκτονικών καταλοίπων και σε λιγότερο ή περισσότερο ερμηνευτικές εικόνες, κυρίως τρισδιάστατες απεικονίσεις. Άλλος διαχωρισμός είναι αυτός ανάμεσα σε γραμμικά σχέδια με το χέρι και ψηφιακές εικόνες. Εδώ συχνά εγείρεται το επιχείρημα (Sanders 1988, 2012) ότι τα παραδοσιακά σχέδια είναι στατικά και προϊόντα μιας πεπαλαιωμένης προσέγγισης της αρχιτεκτονικής. Επομένως, δε μπορούν να φτάσουν τις δυνατότητες που προσφέρουν οι τρισδιάστατες δυνητικές εικόνες ως προς την εκτίμηση της μορφής, της λειτουργίας και της σημασίας της αρχιτεκτονικής του παρελθόντος.

Ωστόσο, η ιστορική αναδρομή του «Εικόνα και Αρχαιολογία» δείχνει ότι οι διαχωρισμοί αυτοί δεν είναι τόσο αυστηροί. Ακόμη και μια απλή κάτοψη αποτύπωσης, δηλαδή ο πλέον τεχνικός τύπος σχεδίου αποτύπωσης, σχετίζεται με σειρά επιλογών, όπως τι θα απεικονισθεί, αν θα συμπληρωθεί ή όχι η πορεία των τοίχων, αν θα χρησιμοποιηθεί χρώμα, αν θα σημανθούν οι διάφορες φάσεις, αν θα απεικονισθεί ο κánaβος της ανασκαφής και με ποιο τρόπο ή αν θα σημειωθούν ή και απεικονισθούν με λεπτομέρεια τα κατά χώρα κινητά ευρήματα.

Οι επιλογές αυτές μπορούν να καταστήσουν την κάτοψη περισσότερο ή λιγότερο ερμηνευτική και σχετίζονται, αφενός, με τις μεθοδολογικές επιλογές του ερευνητικού προγράμματος της ανασκαφής αλλά και με τα χαρακτηριστικά αυτών που εκπονούν την κάτοψη. Παραδοσιακά, η επιλογή εξειδικευμένων συνεργατών, όπως αυτοί που εκπονούν σχέδια, είτε αρχιτεκτονικά είτε ευρημάτων, γίνεται από τη διεύθυνση της ανασκαφής. Μολονότι εξαρτάται από πρακτικούς παράγοντες, όπως οι διαθέσιμοι πόροι, οι επιλογές πάντοτε δείχνουν και κάποιες επιστημολογικές τάσεις. Λόγου χάρη, η προτίμηση σχεδιαστών για την εκπόνηση αρχιτεκτονικών σχεδίων στις μεταπολεμικές γερμανικές προϊστορικές ανασκαφές στην κεντρική και βόρεια Ελλάδα δείχνει μια διάθεση αναπαραστατικότητας της στρωματογραφίας, σε αντίθεση με την αναλυτική διάθεση των αντίστοιχων βρετανικών ανασκαφών, όπου οι στρωματογραφικές τομές αποτελούσαν ευθύνη των ανασκαφών με στόχο όχι μόνο την απεικόνιση της στρωματογραφίας αλλά και την ερμηνεία της χρονικής ακολουθίας των στρωμάτων.

Με ανάλογο τρόπο τείνει να αναθεωρηθεί η διαφορά ανάμεσα σε παραδοσιακά γραμμικά σχέδια και ψηφιακές εικόνες. Η διαφορά αυτή αναδείχθηκε κυρίως κατά την πρώτη και δεύτερη δεκαετία του 2000, όταν η ψηφιακή τεχνολογία έφερνε ευρείες αλλαγές, ιδίως με την εδραίωση της δυνητικής αρχαιολογίας. Εδώ όμως ένα πρώτο αντεπιχείρημα στις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας είναι ότι η τελευταία δεν είναι απόλυτα απαραίτητη για την πλήρη κατανόηση της αρχιτεκτονικής του παρελθόντος, λόγου χάρη μέσω των δυνατοτήτων που δίνει μια δυνητική απεικόνιση με κίνηση για την ανάδειξη της τέταρτης διάστασης της αρχιτεκτονικής, δηλαδή την πορεία ενός κτιρίου στο χρόνο. Ακόμη και μια συμβατική κάτοψη μπορεί να αναδείξει το χαρακτηριστικό αυτό, αρκεί να επισημαίνει τις διαφορετικές φάσεις ενός κτιρίου με χρώματα. Αυτό που αλλάζει είναι το μέσον και βέβαια ο βαθμός αναπαραστατικής λεπτομέρειας. Μολονότι οι διαφορές αυτές δεν είναι καθόλου αμελητέες, επί της ουσίας βασίζονται στην εντύπωση που είχε προκαλέσει η ψηφιακή τεχνολογία όταν είχε αρχίσει να διαδίδεται ευρέως στην αρχαιολογία. Ανάλογες εντυπώσεις, όπως σημειώθηκε, είχε προκαλέσει και η φωτογραφία.

Ομολογουμένως η ψηφιακή τεχνολογία έχει αλλάξει πολύ την ερευνητική διαδικασία της αρχαιολογίας αλλά αυτό είναι ένα θέμα που θα αναπτυχθεί παρακάτω. Εδώ σημειώνεται η παράλληλη αντίσταση ή έστω ανθεκτικότητα που δείχνουν οι παραδοσιακοί τρόποι διάχυσης και επικοινωνίας της έρευνας. Λόγου χάρη, οι έντυπες εκδόσεις των τελικών δημοσιεύσεων ανασκαφών διατηρούν τη σημασία τους, όπως άλλωστε και τα έντυπα βιβλία γενικότερα, διατηρούν τη δημοφιλία τους, παρά τις ευκολίες που προσφέρουν οι συσκευές ψηφιακής ανάγνωσης σήμερα. Επομένως, όσο και αν η ανασκαφική τεκμηρίωση βασίζεται πλέον στα «εκ γενετής» ψηφιακά δεδομένα (digitally born data) και στην «αρχαιολογία χωρίς χαρτί» (paperless archaeology) (Averett κ.ά. 2016), όσο το τελικό προϊόν είναι έντυπο, τα δυναμικά ψηφιακά δεδομένα αναπόφευκτα μετατρέπονται στα στατικά τους αντίστοιχα. Παρότι αρκετά ερευνητικά προγράμματα διαθέτουν τα ψηφιακά τους δεδομένα μέσω εξυπηρετητών (servers), ιστοσελίδων και εξειδικευμένων εφαρμογών, ακόμη η αρχαιολογία δεν έχει περάσει πλήρως στην ψηφιακή εποχή.

Η ανάμιξη ψηφιακών και μη μεθόδων ενισχύεται και από το γεγονός ότι πολλές φορές νέα ερευνητικά προγράμματα περιλαμβάνουν επανάληψη εργασιών πεδίου σε παλαιότερα ανεσκαμμένες θέσεις. Το γενικότερο ενδιαφέρον για τα αρχεία παλαιών ανασκαφών συνεπάγεται ότι σχέδια -είτε ανασκαφικά είτε κινητών ευρημάτων-, όπως και φωτογραφίες -είτε ακόμη σε φιλμ είτε και τυπωμένες- ψηφιοποιούνται και στη συνέχεια εντάσσονται στις μεθόδους της «αρχαιολογίας χωρίς χαρτί». Οι δυνατότητες που προσφέρει σήμερα το λογισμικό μπορούν να καταστήσουν μετρήσιμα και άρα επεξεργάσιμα παλαιά τεκμήρια σε σημαντικό βαθμό. Επομένως, ενισχύεται η ενιαία αντιμετώπιση σχεδίων, φωτογραφιών και ψηφιακών εικόνων στον επιστημονικό λόγο.

Οι εικόνες και η ερευνητική διαδικασία της αρχαιολογίας

Η διαπίστωση αυτή ωστόσο δε σημαίνει ότι τα διαφορετικά είδη εικόνων ταυτίζονται το ένα με το άλλο. Τα σχέδια, οι φωτογραφίες και οι ψηφιακές εικόνες διαφέρουν μεταξύ τους σε αρκετά σημεία, πέρα από την ίδια τους την εμφάνιση. Ένα από τα σημαντικά σημεία διαφοράς είναι η λειτουργία τους ως επιστημολογικές οντότητες ή αλλιώς ως «παραστάσεις» της επιστήμης της αρχαιολογίας. Ο όρος αυτός έχει αναπτυχθεί στην επιστημολογία (Ρουσόπουλος 2009) κυρίως των λεγόμενων θετικών επιστημών και περιγράφει τα σύμβολα που χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν ένα φαινόμενο. Λόγου χάρη, ένα πείραμα χημείας ή φυσικής μπορεί να περιγραφεί από μια εξίσωση με σύμβολα. Η σημασία της παράστασης έγκειται στην ικανότητά της να λειτουργεί ανεξάρτητα από το φυσικό φαινόμενο που περιγράφει. Έτσι, η εξίσωση της βαρύτητας $F=mg$ ισχύει για οποιοδήποτε στερεό πέφτει προς τη γη και όχι μόνο για το μήλο που είδε ο Νεύτων να πέφτει από τη μηλιά στο έδαφος. Το F δηλώνει τη δύναμη γενικότερα και όχι μόνο τη βαρύτητα, άρα θα το συναντήσουμε και σε άλλες εξισώσεις. Αυτό συμβαίνει λόγω της έντονης συμβολοποίησης που συνήθως χαρακτηρίζει τις παραστάσεις των επιστημών, με το πλέον συμβολοποιημένο παράδειγμα τη γλώσσα των μαθηματικών.

Στην περίπτωση των αρχαιολογικών εικόνων μπορεί κανείς να διακρίνει διαφορετικά επίπεδα συμβολικότητας. Οι πλέον συμβολοποιημένες παραστάσεις είναι τα παραδοσιακά γραμμικά σχέδια, εφόσον πολύ συχνά παράγονται με βάση συμβάσεις, οι οποίες έχουν κανονικοποιηθεί από εγχειρίδια αρχιτεκτονικού και αρχαιολογικού σχεδίου. Όση περιγραφική λεπτομέρεια και να προστεθεί σε ένα γραμμικό σχέδιο, η γραμμή παραμένει σχηματική και άρα συμβολική στη λειτουργία της. Λιγότερο συμβολοποιημένες είναι οι φωτογραφίες, ειδικά όσες παραδοσιακά θεωρούνται και παράγονται ως «μηχανικές αναπαραγωγές» της πραγματικότητας. Προφανώς η παραδοσιακή αυτή θέση έχει αναθεωρηθεί αλλά εδώ δεν είναι δυνατόν να αναπτυχθεί όλη η σχετική συζήτηση. Μπορεί ωστόσο να σημειωθεί ότι παρά την όποια ιδεολογική φόρτιση ή δημιουργικότητα

εμπεριέχει μια αρχαιολογική φωτογραφία, συνήθως παρέχει περισσότερες λεπτομέρειες από το αντίστοιχο σχέδιο.

Οι ψηφιακές εικόνες ξεχωρίζουν και από τα σχέδια και από τις φωτογραφίες. Καταρχάς κινούνται πολύ ελεύθερα σε ολόκληρο φάσμα μεταξύ σχηματικότητας και λεπτομερούς αναπαραστατικότητας. Τα ψηφιακά μέσα δίνουν όχι μόνο τη δυνατότητα παρουσίασης αλλά και την ευκολία εναλλαγής, λόγου χάρη, ανάμεσα σε ένα σχηματικό πρόπλασμα αναπαράστασης ενός προϊστορικού κτιρίου και στην πλήρη αναπαράστασή του επενδυμένη με ορθοφωτογραφίες και υφές που αποδίδουν κάθε λεπτομέρειά του. Επιπλέον, οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να συνδυάζουν τη λεπτομέρεια μιας φωτογραφίας με τη σχηματικότητα του σχεδίου, όταν υφίστανται ψηφιακή επεξεργασία και συμπλήρωση.

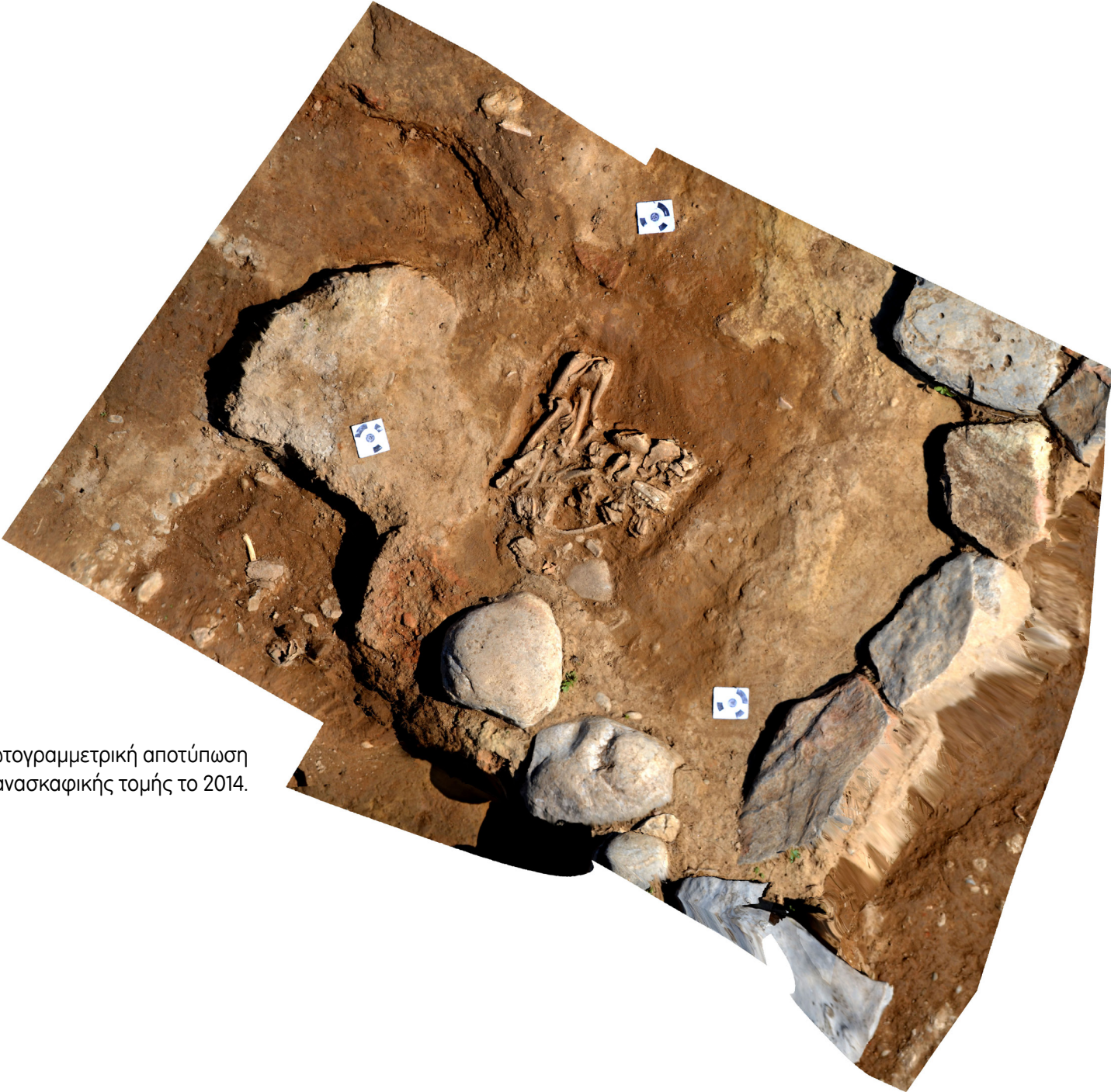
Η σημασία του βαθμού συμβολοποίησης έγκειται στη σχέση περιγραφικότητας και αναλυτικότητας. Όσο πιο πολύ περιγραφική λεπτομέρεια έχει μία εικόνα, τόσο περισσότερο περιορίζεται η αναλυτικότητά της ως προς το θέμα της. Η διαπίστωση αυτή βασίζεται (Turner 2012) στην περιορισμένη ικανότητα του ανθρώπινου νευρικού συστήματος να προωθεί στον εγκέφαλο οπτικά ερεθίσματα, με αποτέλεσμα την εξαρχής ιεράρχηση παραστάσεων. Επιπλέον, ο άνθρωπος εγκέφαλος λειτουργεί με σύγκριση και διάκριση, καθώς αντιπαραβάλλει κάθε νέα παράσταση με άλλες αποθηκευμένες στα επιμέρους κέντρα του. Λόγω αυτής της λειτουργίας, οι σχηματικές παραστάσεις, άρα τα γραμμικά σχέδια, είναι ευκολότερο να αποτελέσουν αφορμές αναστοχασμού, διότι συγκρίνονται πιο εύκολα. Το φαινόμενο αυτό έχει καταγραφεί πρακτικά σε συνθήκες ανασκαφής, όπου έχει διαπιστωθεί ότι τα παραδοσιακά σχηματικά γραμμικά σχέδια έδιναν περισσότερες αφορμές στους ανασκαφείς για συζήτηση των ευρημάτων τους (Leibhammer 2000).

Οι ψηφιακές εικόνες μπορούν να κινούνται, επομένως, συνεχώς μεταξύ άλλων τύπων εικόνων και των χαρα-

κτηριστικών τους και έτσι να αποτελούν ιδιαίτερη κατηγορία εικόνας, και παράλληλα ως ιδιαίτερη κατηγορία παράστασης, η οποία δε μπορεί να αναλυθεί σύμφωνα με τον βαθμό συμβολοποίησής της, όπως οι άλλες αρχαιολογικές εικόνες και εν γένει οι επιστημονικές παραστάσεις. Μπορεί ταυτόχρονα να προσφέρει υπερ-πληθώρα αναπαραστατικών λεπτομερειών και να τις συνδυάζει με πολύ σχηματικά χαρακτηριστικά. Είναι αναπαραγωγή της πραγματικότητας αλλά παράλληλα μπορεί να απέχει πολύ από αυτή.

Η εγκυρότητα των ψηφιακών εικόνων συνήθως εδράζεται στο γεγονός ότι δημιουργούνται βάσει λογισμικού, το οποίο είναι παραμετροποιημένο και άρα συνεπές και αξιόπιστο. Ασχέτως τι βλέπουμε με τα μάτια μας, λόγου χάρη, σε μια ορθοφωτογραφία (Εικόνα 6), από πίσω υπάρχει ένας κώδικας του φωτογραμμετρικού λογισμικού ο οποίος εγγυάται την ακριβή διόρθωση των παραμορφώσεων του φωτογραφικού φακού και άρα την αξιόπιστη μέτρηση αποστάσεων επάνω στη φωτογραφία. Επομένως, στην περίπτωση των ψηφιακών εικόνων, οι συμβολοποιημένες παραστάσεις βρίσκονται και συνδυάζονται με τρόπο σύνθετο πίσω από την ίδια την εικόνα. Θυμίζουν, κατά κάποιο τρόπο, τη γνωστή σειρά κινηματογραφικών ταινιών The Matrix, όπου η σύγκρουση του ήρωα Neo με τους πράκτορες Smith δεν είναι τίποτε άλλο παρά η οπτικοποίηση ενός matrix δεδομένων που τρέχουν στο υπόβαθρο των εικόνων.

Η μεθοδολογική σταθερότητα του υποβάθρου των ψηφιακών εικόνων θεωρείται ένα ακόμη πλεονέκτημα έναντι παραδοσιακότερων μεθόδων απεικόνισης. Πολλές σύγχρονες ανασκαφές χρησιμοποιούν πλέον φωτογραμμετρία ως πιο αντικειμενική μέθοδο αποτύπωσης, διότι αποτυπώνει τα κατάλοιπα χωρίς τη διαμεσολάβηση του ανθρώπινου χεριού και χωρίς τις επιλογές που επιβάλλει η σχηματικότητα του γραμμικού σχεδίου, αλλά με τη σταθερότητα και την πληρότητα που επιτρέπει το λογισμικό. Η έλλειψη διαμεσολάβησης θεωρείται ότι παρέχει και πιο αντικειμενικά δεδομένα, διότι αυτά είναι πιο κοντά στην εικόνα των ίδιων των υλικών καταλοίπων.



Εικόνα 6 Πλάσι Μαραθώνα. Φωτογραμμετρική αποτύπωση ανασκαφικής τομής το 2014.

Εικόνα 7 Πλάσι Μαραθώνα. Γενική άποψη της Τομής 1 από Δυτικά. Στο αριστερό μισό της φωτογραφίας το νότιο τμήμα του μεσοελλαδικού μεγάρου, όπως είχε αποκαλυφθεί κατά την ανασκαφή του 1969-1971 και μετά τον αρχαιολογικό καθαρισμό της περιοχής το 2014.



Στη θέση αυτή μπορούν να διατυπωθούν αντιρρήσεις θεωρητικές και πρακτικές. Οι ψηφιακές εικόνες κάθε άλλο παρά αδιαμεσολάβητη εικόνα των αρχαιολογικών καταλοίπων προσφέρουν. Θα έλεγε κανείς ότι ισχύει το ακριβώς αντίθετο, αφού η θέαση και αναλυτική τους αξιοποίηση απαιτεί υπολογιστικό εξοπλισμό. Αντιθέτως, τα παλαιότερα σχέδια και οι τυπωμένες φωτογραφίες απαιτούσαν μόνο το ίδιο το χαρτί ως μέσο θέασης. Το φαινόμενο αυτό έχει περιγραφεί σε σχέση με τα έργα τέχνης από τους Bolter και Grushin (1999). Αυτοί χρησιμοποιούν τους όρους “mediation” και “hypermediation” για να δηλώσουν την τεχνολογική πλαισίωση της εικόνας, την οποία εξετάζουν διαχρονικά, από την Αναγέννηση μέχρι σήμερα. Συνοπτικά υποστηρίζουν ότι η θεωρούμενη ως φυσική γεωμετρική προοπτική των ζωγράφων της Αναγέννησης ήταν ένα είδος μαθηματικής διαμεσολάβησης. Η φωτογραφία προσέθεσε μηχανήματα διαμεσολάβησης στην παραγωγή και θέαση των εικόνων, ενώ το αποτέλεσμα, η ίδια η φωτογραφία, δεν αποτελεί απλώς μηχανική αναπαραγωγή της πραγματικότητας. Τέλος, οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν ανάγκη υπολογιστές με συγκεκριμένη ισχύ, οθόνες, παρελκόμενα κ.λπ. Τελικά, διαπιστώνουν, όσο προσπαθούμε να επιτύχουμε μια αδιαμεσολάβητη εμπειρία της πραγματικότητας, τόσο περισσότερο αυτή υπερδιαμεσολαβείται. Αυτό συμβαίνει και με τις φωτογραμμετρικές αποτυπώσεις.

Η πρακτική αντίρρηση αφορά τις αλλαγές στην ανασκαφική τεχνική που έχουν προωθήσει, είτε εκούσια είτε ακούσια οι φωτογραμμετρικές αποτυπώσεις. Η ψηφιακή τεχνολογία προσφέρει τη δυνατότητα των εκ των υστέρων ενώσεων επιμέρους ορθοφωτογραφιών. Επομένως, μια έκταση μπορεί να ανασκάπτεται πολύ σταδιακά σε μικρά τμήματα και στο τέλος να ενώνει κανείς τις ορθοφωτογραφίες των αντίστοιχων τμημάτων των αρχαιολογικών στρωμάτων για να δείξει την πλήρη εικόνα μιας φάσης της αρχαιολογικής θέσης. Αυτή η πρακτική έχει το πλεονέκτημα του συνεχούς ελέγχου της στρωματογραφίας, παράλληλα όμως χάνεται η συνολική εποπτεία του ανασκαφικού σκάμματος (π.χ. πρβλ. Εικόνες 7-11). Παρόμοιο φαινόμενο έχει ήδη παρατηρηθεί σε σχέση με τις τεχνικές της ανοικτής ανασκαφής Single Context Recording και locus. Σε αυτές τις

τεχνικές ανασκάπτονται διαδοχικά τομές διαστάσεων 1 x 1 μ., γεγονός που επιτρέπει τη γρήγορη ανασκαφή με παράλληλη πλήρη τεκμηρίωση. Ωστόσο, τα μικρά σκάμματα δεν επιτρέπουν στους ανασκαφείς να έχουν συνολική εικόνα της ανασκαπτόμενης περιοχής. Έτσι αποθαρρύνεται η συγκειμενική ερμηνεία κατά τη διάρκεια των εργασιών πεδίου και προωθείται ο διαχωρισμός της ανασκαφής από την ανάλυση και ερμηνεία των ευρημάτων, ο οποίος όμως, όπως έχει εδραιώσει η έρευνα εδώ και δεκαετίες, είναι προβληματικός (Roskams 2000).

Αυτό συμβαίνει διότι εν τέλει δεν είναι εύκολο να συνδέσει κανείς μεγάλο όγκο δεδομένων μεταξύ τους. Όσο αυτό αυξάνεται, τόσο η ερμηνεία δυσκολεύει, ακόμη και με τις σημερινές τεχνολογίες. Το φαινόμενο αυτό έχει μελετηθεί από τον θεωρητικό της επιστήμης Bruno Latour (2005· Latour & Woolgar 1979) σε σχέση με τα εργαστήρια των λεγόμενων θετικών επιστημών. Ο Latour έχει υπογραμμίσει τη σημασία των «πρακτικών εγγραφής» (inscription practices), δηλαδή των κειμένων και των εικόνων που παράγουν οι επιστήμονες στο εργαστήριο. Αυτές οι πρακτικές επιτελούν και ρητορικές λειτουργίες, δηλαδή πείθουν. Μάλιστα, όσο μεγαλύτερο και καλύτερο εξοπλισμένο είναι το εργαστήριο, τόσο αυξάνεται η παραγωγή «πρακτικών εγγραφής» και άρα η πειθώ των συμπερασμάτων του. Αυτή η ρητορική του επιστημονικού λόγου, κατά τον Latour πάντοτε, είναι δυνατόν να αποδομηθεί μόνο εάν κινητοποιηθεί μεγαλύτερος όγκος πόρων από αυτών που τις δημιουργήσει. Συνδέει, επομένως, την αξιοπιστία των πρωτογενών δεδομένων με το κόστος παραγωγής τους (Latour 1986, 16). Η «αρχαιολογία χωρίς χαρτί» και ο συνεχόμενα μεγαλύτερος όγκος δεδομένων που παράγει, μεταξύ των οποίων και οι ψηφιακές απεικονίσεις των ανασκαφικών ευρημάτων, καθίστανται καταρράκτες πρακτικών εγγραφής για αντικείμενα που αυτά καθαυτά παραμένουν τελικά εξαιρετικά δυσπρόσιτα (Latour 1986, 13-15).

Το ζήτημα επί του παρόντος δεν είναι τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των ανασκαφικών τεχνικών αλλά το γεγονός ότι όσο πιο αδιαμεσολάβητη εικόνα προσπαθούμε να επιτύχουμε σε μία ανασκαφή και την τεκμηρίωσή της, τόσο τελικά οι εικόνες αποτύπωσης και τεκμηρίωσης, εν προκειμένω οι ορθοφωτογραφίες

Εικόνα 8 Πλάσι Μαραθώνα. Ορθοφωτογραφία της Τομής 1. Ενοποιημένη εικόνα του μεσοελλαδικού μεγάρου στο επίπεδο της ανασκαφής 1969-1971 μετά τις ανασκαφικές εργασίες του 2016.

Εικόνα 9 Πλάσι Μαραθώνα. Ορθοφωτογραφία της Τομής 1. Διακρίνονται οι επιμέρους ανασκαφικές τομές που διερευνήθηκαν κατά το 2017 μέσα και γύρω από το μέγαρο. Διακρίνονται υστερότεροι του μεγάρου κιβωτιόσχημοι τάφοι, σε βάθος διερεύνηση μεσοελλαδικών στρωμάτων στο ανατολικό τμήμα του κυρίως δωματίου και το επίπεδο πρωτοελλαδικής χρήσης του χώρου ακριβώς νότια του του μεγάρου.





Εικόνα 10 Πλάσι Μαραθώνα. Ορθοφωτογραφία του μεσοελλαδικού μεγάρου της Τομής 1 μετά τις εργασίες του 2018. Στο κεντρικό δωμάτιο διακρίνονται τα σωζόμενα τμήματα δαπέδου, γύρω τους το υπόστρωμά του, ενώ έχουν φανεί και κατάλοιπα υποκείμενων στρωμάτων.



Εικόνα 11 Πλάσι Μαραθώνα. Ορθοφωτογραφία του μεσοελλαδικού μεγάρου της Τομής 1 μετά τις εργασίες του 2019. Διατηρούνται μόνο τμήματα του δαπέδου σε μάρτυρες και οι εργασίες έχουν προχωρήσει σε βάθος με στόχο τον εντοπισμό του επιπέδου θεμελίωσης του κτίσματος. Στο πρότυπο διακρίνονται οι υστερότεροι του μεγάρου κιβωτιόσχημοι τάφοι.

της φωτογραμμετρίας, αποκτούν ολοένα και περισσότερο ενεργό ρόλο στην ερευνητική διαδικασία, ως πολυσύνθετες «πρακτικές εγγραφής» και τα μοναδικά μέσα ανασύνθεσης της συνολικής εικόνας. Έπεται, ότι καμία εικόνα δεν είναι ούτε ουδέτερη ούτε πλήρως χαλιναγωγήσιμη. Έχοντας αφήσει πίσω την παραδοσιακή άποψη ότι η εικόνα είναι το αποτέλεσμα και απλή οπτικοποίηση της αρχαιολογικής έρευνας, θα πρέπει να προσπεράσουμε και την άποψη που τη θέλει μόνο ερευνητικό εργαλείο και να εστιάσουμε στον αυτόνομο και κεντρικό χαρακτήρα της εικόνας στην ερευνητική διαδικασία αλλά και πέρα από αυτή.

Η αυτονομία των αρχαιολογικών εικόνων μπορεί εν πρώτοις να προκαλεί ανησυχία για την επιστημολογική τους πλαισίωση. Αυτή όμως μπορεί να επιτευχθεί όχι τόσο μέσα από προσπάθειες χαλιναγώγησης της παραγωγής και κυκλοφορίας τους, όσο μέσα από την περαιτέρω κατανόηση της υπόστασής τους. Εφόσον οι εικόνες έχουν ενεργό ρόλο στη διαδικασία της έρευνας, τότε μπορούν να θεωρηθούν ως ενεργοί διαμεσολαβητές της (Schreibman & Papadopoulos 2019), καθώς καταλαμβάνουν τον χώρο ανάμεσα στον αρχαιολόγο και τα υλικά κατάλοιπα του παρελθόντος και ωθούν προς τη μελέτη και ερμηνεία τους, όποια ή όσο συνολική ή κατατμημένη και αν είναι αυτή.

Μολονότι η διαμεσολάβηση έχει αντιμετωπιστεί ως αντίθετη της αναπαράστασης (Coormans κ.ά. 2014), όπως η ανάλυση θεωρείται το αντίθετο της περιγραφής, εν τέλει μπορεί οι εικόνες να διαθέτουν και τα δύο χαρακτηριστικά. Η διαμεσολαβητική πλευρά των εικόνων τις βάζει να καταλάβουν έναν κενό χώρο, ανάμεσα στους αρχαιολόγους και τα ευρήματά τους και καθιστούν ή ωθούν τους τελευταίους να επαναφέρουν στο παρόν κάτι που είναι απόν, εν προκειμένω το ίδιο το παρελθόν από το οποίο διασώζονται αποσπασματικά κατάλοιπα. Όμως «αναπαριστώ» σημαίνει καθιστώ παρόν κάτι που είναι απόν. Η αναπαράσταση, ωστόσο, δεν αποτελεί μιμητική πράξη αλλά δημιουργική. Η δημιουργικότητα αυτή μπορεί να καταδειχθεί και με μια ετυμολογική ανάλυση του ρήματος «αναπαριστώ». Αυτό στην αγγλική και τη γαλλική γλώσσα, αποδίδεται με

τις λέξεις “represent” και “representer” αντίστοιχα. Αμφότερες κρύβουν μέσα τους το λατινικό ρήμα “esse”, δηλαδή «είμαι». Επομένως, οι αναπαραστάσεις είναι -ή θα έπρεπε να είναι- θέμα εσωτερικής ουσίας και όχι εξωτερικής περιγραφής.

Το επιχείρημα εδώ δεν επιθυμεί να στραφεί προς κάποια ουσιοκρατική κατεύθυνση, αλλά να καταστήσει περισσότερο κατανοητούς τους τρόπους με τους οποίους λειτουργούν οι εικόνες στην ανθρώπινη σκέψη και κατ’ επέκταση στην επιστημονική έρευνα. Ο ανθρώπινος νους επεξεργάζεται την αναπαράσταση (Νικολαΐδης 1986) μέσα από την ικανότητά του για αφηρημένη σκέψη, η ύπαρξη της οποίας είναι δείγμα ομαλής λειτουργίας του ψυχικού μηχανισμού. Ο τελευταίος βασίζεται στη συμβολοποίηση της εμπειρίας μέσα από την παραγωγή αναπαραστάσεων. Αυτές, ως υποκατάσταση της πραγματικότητας, συνήθως έχουν ως λειτουργικό στόχο την ψευδαισθήση της ικανοποίησης της επιθυμίας και επομένως την απομάκρυνση ή την απουσία της τελευταίας. Εν τέλει, ακόμη και αν οι αρχαιολογικές εικόνες δεν ήταν αυτόνομες επιστημολογικά οντότητες, θα έπρεπε εμείς οι ίδιοι να τις αυτονομήσουμε.

Η θέση του αρχαιολόγου στην ερευνητική διαδικασία

Τι μας λένε όλα αυτά για τη θέση του αρχαιολόγου στην ερευνητική διαδικασία, καθώς και για την ίδια τη διαδικασία; Καταρχήν και όσο και αν ασκηθεί κριτική στην «αρχαιολογία χωρίς χαρτί», τις φωτογραμμετρικές αποτυπώσεις ή τις δυνητικές αναπαραστάσεις, τα ψηφιακά μέσα έχουν αναμφίβολα πλεονεκτήματα και πέρα όλων των υπολοίπων ζητημάτων, έχουν διαδοθεί τόσο πολύ ώστε είναι πλέον καθεστώς. Όπως με πολλές άλλες τεχνολογικές προόδους στο παρελθόν, έτσι και η ψηφιακή τεχνολογία εδραιώθηκε άπαξ και εισήλθε στην αρχαιολογική έρευνα. Επομένως, τα ερωτήματα δεν (μπορούν να) αφορούν κάποιο πισωγύρισμα σε παραδοσιακές μεθόδους, αλλά μόνο τις πιθανές οδούς εξέλιξης προς τα εμπρός.

Πρώτον, ο ίδιος ο ερευνητής πρέπει να τοποθετηθεί σε αποκεντρωμένη θέση, καθώς δε μπορεί να θεωρείται απόλυτος κυρίαρχος της αρχαιολογικής έρευνας. Ειδικά στο πεδίο, η ανασκαφή αποτελεί πηγή συνεχών ανατροπών, καθώς αρκετές φορές έρχονται αναπάντεχα ευρήματα στο φως. Άλλωστε, αν ήταν δυνατόν να γνωρίζουμε τι ακριβώς περιέχει το έδαφος, πιθανώς να μην ανασκάπταμε καθόλου. Έτσι, οι ανασκαφές και τα ευρήματα διαμορφώνουν ο ένας τον άλλον. Επιπρόσθετα, η αρχαιολογική ανασκαφή είναι συλλογική ως τύπος έρευνας. Διεξάγεται από μεγάλες πλέον ομάδες ερευνητών, με συμμετοχή πολλών ειδικών. Μολονότι πάντοτε υπάρχει διεύθυνση, η προσπάθεια δεν πιστώνεται ποτέ σε ένα κεντρικό πρόσωπο πλέον. Εξυπακούεται ότι μια ανασκαφή, όπως κάθε είδους επιστημονική έρευνα, δεν αρχίζει ποτέ εν κενώ αλλά πάντοτε *in medias res*, με αφορμές προηγούμενων ερευνών. Υπό αυτή την έννοια, ακόμη και αν η διεύθυνση μιας ανασκαφής είναι αποκλειστικά υπεύθυνη για τη στοχοθεσία της, η τελευταία έχει διαμορφωθεί μέσα από κυριολεκτικό ή μεταφορικό διάλογο με την προγενέστερη έρευνα. Και πάλι, δηλαδή, οι ανασκαφείς έχουν μια θέση, όχι την κεντρική, στο σύνολο της έρευνας.

Το γεγονός όμως αυτό δεν αποδυναμώνει το ρόλο των αρχαιολόγων στην ανασκαφική και ευρύτερα ερευνητική διαδικασία. Τουναντίον, ο υπερδιαμεσολαβημένος τρόπος έρευνας που συνεπάγεται η δεδομένα συνεχής χρήση ψηφιακών μέσων για την τεκμηρίωση, επεξεργασία, ερμηνεία και παρουσίαση των ανασκαφικών δεδομένων και η κατάτμηση του ανασκαπτόμενου χώρου που επιτρέπουν, συνεπάγονται την ανάγκη για ανασκαφείς με ισχυρό ρόλο στη σύνθεση των δεδομένων. Οι τεχνολογικές καινοτομίες μάλλον αυξάνουν την ευθύνη του αρχαιολόγου παρά τη μειώνουν, εφόσον ο τελευταίος πρέπει να ελιχθεί μέσα από πληθώρα σχέσεων με επιστημολογικές οντότητες, ανθρώπινες και μη, υλικές και άυλες.

Παράλληλα, αυτό που αναδεικνύεται ακόμη περισσότερο μέσα από αυτό το κουβάρι δυναμικών επιστημονικών διαδράσεων είναι η έντονα δημιουργική διάσταση της αρχαιολογικής έρευνας, ακόμη και στα πρωταρ-

χικά της στάδια, στην κατεξοχήν εργασία στο πεδίο. Η διάσταση αυτή δεν έχει τονιστεί αρκετά. Η αρχαιολογική κοινότητα έχει κατά το μάλλον ή ήττον τη λογική της ερμηνευτικής σπείρας, όπως την πρότεινε ο Ian Hodder (1992, 204-206). Σύμφωνα με αυτή, ο αρχαιολόγος κινείται συνεχώς μεταξύ υλικού και ερμηνείας, βελτιώνοντας τη δεύτερη με το πρώτο και προσαρμόζοντας τη ματιά του στο πρώτο μέσω της δεύτερης. Εάν όμως η αντίληψη του υλικού, ακόμη και στην ανασκαφή, διαμεσολαβείται μέσα από εικόνες που είναι επιστημολογικά αυτόνομες, και πολύ πιο αποτελεσματικές από το άθροισμα των συστατικών τους μερών ως υπερ-οντότητες, τότε γίνεται αντιληπτό ότι το εμπειρικό μέρος της αρχαιολογικής ερευνητικής σπείρας δεν είναι απαραίτητα τόσο ασφαλές ή εμπειρικά δεδομένο όσο συχνά θεωρείται.

Συμπεράσματα

Το παρόν κείμενο συνόψισε τον αναστοχασμό επάνω στο ρόλο και τη σημασία των εικόνων στον επιστημονικό λόγο της αρχαιολογίας. Διαπιστώθηκε ότι από πολύ νωρίς, ήδη δηλαδή από τον 19^ο αιώνα, οι αρχαιολόγοι προβληματίστηκαν επάνω στην πειθώ των εικόνων και την ερμηνευτικότητά τους. Ο προβληματισμός αυτός επαναλήφθηκε και κορυφώθηκε κατά την τελευταία 25ετία ως συνδυασμένο αποτέλεσμα της διάδοσης των ψηφιακών εφαρμογών στην αρχαιολογία και τις κριτικής στάσης που υιοθέτησε το μεταδιαδικαστικό παράδειγμα σε εδραιωμένες θεωρητικές αρχές, μεθόδους και πρακτικές. Η ιστορική αναδρομή στη χρήση αρχιτεκτονικών σχεδίων και ψηφιακών εικόνων στις δημοσιεύσεις προϊστορικών ανασκαφών στο Αιγαίο ανέδειξε την ενιαία αντιμετώπιση που οφείλουν να έχουν όλοι οι τύποι αρχαιολογικών εικόνων παρά τις επιμέρους διαφορές τους. Παρόλα αυτά διακρίθηκαν οι ψηφιακές εικόνες για την ιδιαίτερη αυτονομία που διαθέτουν ως επιστημολογικές οντότητες. Αυτό το χαρακτηριστικό τους επιτρέπει να διατηρούν ενεργό ρόλο στην ερευνητική διαδικασία, ακόμη και στην ανασκαφή.

Έπεται ότι η αρχαιολογία δε σκοπεύει σε μια πιστή περιγραφική ανασύνθεση του παρελθόντος, αλλά σε μια δημιουργική ανα-παραγωγή του με αξιόπιστα ωστόσο επιστημονικά αναλυτικά εργαλεία. Σε αυτή τη διαδικασία, ο επιμέρους ερευνητής, ο/η αρχαιολόγος δεν είναι κυρίαρχος/-η αλλά ισχυρό μέρος ενός περίπλοκου και πολύπλοκου δικτύου σχέσεων με άλλους αρχαιολόγους, το ίδιο το αρχαιολογικό υλικό και τις μεθόδους και τεχνικές επεξεργασίας του. Οι αρχαιολογικές εικόνες δεν πρόκειται ποτέ να αναπαραστήσουν μια χαμένη πραγματικότητα του παρελθόντος, αλλά μπορούν να μας παρακινήσουν να συνδυάσουμε δεδομένα για να πετύχουμε μια λεπτομερέστερη κατανόηση της ζωής κατά το παρελθόν. Όπως έγραψε και ο Απόστολος Παύλος, «βλέπομεν γὰρ ἄρτι δι’ ἐσόπτρου ἐν αἰνίγματι» (Πρὸς Κορινθίους Α΄ 13.12).

Βιβλιογραφία

Averett, E. W., Gordon, J. M. & Counts, D. B. (2016). *Mobilizing the Past for a Digital Future: The Potential of Digital Archaeology*. Grand Forks: The Digital Press @ the University of North Dakota.

Βαβουρανάκης, Γ. (2021). *Εικόνα και Αρχαιολογία: Το Παράδειγμα της Προϊστορικής Αρχιτεκτονικής στην Ελλάδα*. Αθήνα: Καρδαμίτσα.

Βασιλικού, Ντ. (2011). *Το Χρονικό της Ανασκαφής των Μυκηνών 1870-1878*. Αθήνα: Βιβλιοθήκη της εν Αθήναις Αρχαιολογικής Εταιρείας.

Beacham, R., Nicolucci, F., Denard, H., Hermon, S. & Bentkowska-Kafel, A. (2009). *The London Charter for Computer-Based Visualisation of Cultural Heritage*. Λονδίνο. <http://www.londoncharter.org/>

Benjamin, W. (2013). Το έργο τέχνης στην εποχή της μηχανικής αναπαραγωγής του. Στο *Για το Έργο Τέχνης: Τρία Δοκίμια* (μτφ. Δ. Οικονόμου). Αθήνα: Πλέθρον (έκδοση πρωτοτύπου 1936).

Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge MA & London: MIT Press.

Carabott, P., Papargyriou, E. & Hamilakis, Y. (επιμ.) (2015). *Camera Graeca: Photographs, Narratives, Materialities*. London: Ashgate.

Chrysanthi, A., Flores, P. M. & Papadopoulos, C. (2012). Introduction. Archaeological computing: Towards prosthesis or amputation? Στο *Thinking Beyond the Tool: Archaeological Computing and the Interpretive Process* (επιμ. A. Chrysanthi, P. M. Flores & C. Papadopoulos), 7-13. Oxford: Archaeopress.

Coopmans, C., Vertesi, J., Lynch, M. & Woolgar, S. (2014). Introduction: Representation in scientific practice revisited. Στο *Representation in Scientific Practice Revisited* (επιμ. C. Coopmans, J. Vertesi, M. Lynch & S. Woolgar), 1-12. Cambridge MA: MIT Press.

Cust, L. & Colvin, S. (1898). *History of the Society of Dilettanti*. London: Macmillan & Co.

Denard, H. (2012). A new introduction to the London Charter. Στο *Paradata and Transparency in Virtual Heritage*

- (επιμ. A. Bentkowska-Kafel, D. Baker & H. Denard), 57-71. Farnham: Ashgate (Digital Research in the Arts and Humanities Series).
- Farnoux, A. (1993). *Cnossos: L'archéologie d'un rêve*. Paris: Gallimard.
- Frischer, B. (2008). Introduction: From digital illustration to digital heuristics. Στο *Beyond Illustration: 2d and 3d Digital Technologies as Tools for Discovery in Archaeology* (επιμ. B. Frischer & A. Dakouri-Hild), v-xxii. Oxford: Archaeopress.
- German, S. C. (2005). Photography and fiction: The publication of the excavations at the Palace of Minos at Knossos. *Journal of Mediterranean Archaeology* 18(2), 209-230.
- Goodrick, G. & Gillings, M. (2000). Constructs, simulations and hyperreal worlds: The role of Virtual Reality (VR) in archaeological research. Στο *On the Theory and Practice of Archaeological Computing* (επιμ. G. Lock & K. Brown), 41-58. Oxford: Oxford University Committee for Archaeology.
- Hacıgüzeller, P. (2012). GIS, critique, representation and beyond. *Journal of Social Archaeology* 12(2), 245-263.
- Hamilakis, Y., Anagnostopoulos, A. & Ifantidis, F. (2009). Postcards from the edge of time: Archaeology, photography, archaeological ethnography. *Public Archaeology* 8(2-3), 283-309. <https://doi.org/10.1179/175355309X457295>
- Hamilakis, Y. & Ifantidis, F. (2016). *Camera Kalaureia: An Archaeological Photo-Ethnography / Μια Αρχαιολογική Φωτο-Εθνογραφία*. Oxford: Archaeopress. <https://doi.org/10.2307/jj.15135926>
- Hodder, I. (1992). *Theory and Practice in Archaeology*. London: Routledge.
- Hope-Taylor, B. (1965). Archaeological draughtsmanship: Principles and practice. Part II: Ends and means, *Antiquity* 40, 107-113.
- Hope-Taylor, B. (1966). Archaeological draughtsmanship: Principles and practice. Part III: Lines of communication. *Antiquity* 41, 181-189. <https://doi.org/10.1017/S0003598X00033214>
- Ifantidis, F. (2013). *Archæographies: Excavating Neolithic Dispillio*. Oxford: Archaeopress. <http://doi.org/10.32028/9781905739622>

- International Forum of Virtual Archaeology (2011). *Principles of Seville: International Principles of Virtual Archaeology*. Seville: SEAV. <http://sevilleprinciples.com>
- Karadimas, N. (2009). *Prolegomena to Aegean Archaeology; from the Renaissance until 1875*. Bristol: University of Bristol (Διδ. διατριβή).
- Klynne, A. (1998). Reconstructions of Knossos: Artists' impressions, archaeological evidence and wishful thinking, *Journal of Mediterranean Archaeology* 11(2), 206-229. <https://doi.org/10.1558/jmea.v11i2.206>
- Krumme, M. (2012). Der Beginn der archäologischen Fotografie am DAI Athen. Στο *International Congress devoted to Wilhelm Dörpfeld. Proceedings, Lefkada, 6-11 August 2006* (επιμ. C. Papadatou-Giannopoulou), 60-78. Πάτρα: Περί Τεχνών.
- Latour, B. (1986). Visualization and cognition: Thinking with eyes. *Knowledge and Society: Studies in the Sociology of Culture Past and Present* 6, 1-40.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Latour, B. & Woolgar, S. (1979). *Laboratory Life: The Construction of Scientific Facts*. Beverly Hills: Sage.
- Leibhammer, N. (2000). Rendering realities. Στο *Towards Reflexive Method in Archaeology: The Example at Çatalhöyük. By Members of the Çatalhöyük Teams* (επιμ. I. Hodder), 129-142. Cambridge: McDonald Institute for Archaeological Research (British Institute of Archaeology at Ankara, 28).
- Lloyd, S. (1976). Illustrating monuments: Drawn reconstructions of architecture. Στο *To illustrate the Monuments: Essays presented to Stuart Piggott on the Occasion of his Sixty-fifth Birthday* (επιμ. J. V. S. Megaw), 27-34. London: Thames & Hudson.
- Molyneaux, B. L. (επιμ.) (1997). *The Cultural Life of Images: Visual Representation of Archaeology*. London: Routledge.
- Morgan, C. & Wright, H. (2018). Pencils and pixels: Drawing and digital media in archaeological field recording. *Journal of Field Archaeology* 43(2), 136-151. <https://doi.org/10.1080/00934690.2018.1428488>
- Νικολαΐδης, Ν. (1986). *Η Αναπαράσταση: Ψυχαναλυτικό Δοκίμιο - Από το Αναφερόμενο Αντικείμενο στη Συμβολική*

Αναπαράσταση. Αθήνα: Εκδόσεις Ράππα.

Perry, S. (2009). Fractured media: Challenging the dimensions of archaeology's typical visual modes of engagement. *Archaeologies* 5, 389-414. <https://doi.org/10.1007/s11759-009-9114-z>

Perry, S. & Johnson, M. (2014). Reconstruction art and disciplinary practice: Alan Sorrell and the negotiation of the archaeological record. *The Antiquaries Journal* 94, 1-30.

Piggott, S. (1965). Archaeological draughtsmanship: Principles and practice part I: Principles and retrospect. *Antiquity* 39, 165-176. <https://doi.org/10.1017/S0003598X00031823>

Piggott, S. (1974). *Antiquity Depicted: Aspects of Archaeological Illustration*. London: Norton.

Roskams, S. (2000). Chinese boxes at Wharram. Στο *Interpreting Stratigraphy: Site Evaluation, Recording Procedures and Stratigraphic Analysis* (επιμ. S. Roskams), 83-90. Oxford: Archaeopress.

Ρουσόπουλος, Γ. 2009. *Γνωσιολογία: Φιλοσοφία και Επιστήμη υπό το Καθεστώς της Παράστασης*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Sanders, D. H. (1988). Architecture: The neglected artefact. Στο *Problems in Greek Prehistory: Papers presented at the Centenary Conference of the British School of Archaeology at Athens, Manchester, April 1986* (επιμ. E. B. French & K. A. Wardle), 489-498. Bristol: Bristol Classical Press.

Sanders, D. H. (2012). More than pretty pictures of the past: An American perspective on virtual heritage. Στο *Paradata and Transparency in Virtual Heritage* (επιμ. A. Bentkowska-Kafel, D. Baker & H. Denard), 35-56. Farnham: Ashgate (Digital Research in the Arts and Humanities Series).

Schreibman, C. & Papadopoulos, C. (2019). Textuality in 3D: Three-dimensional (re)constructions as digital scholarly editions. *International Journal of Digital Humanities* 1, 221-233. <https://doi.org/10.1007/s42803-019-00024-6>

Shanks, M. & Webmoor, T. (2013). A political economy of visual media in archaeology. Στο *Re-Presenting the Past: Archaeology through Image and Text* (επιμ. S. Bonde & S. Houston), 87-110. Oxford: Oxbow (Joukowski Institute Publications).

Smiles, S. & Moser, S. (επιμ.) (2005). *Envisioning the Past: Archaeology and the Image*. Oxford: Blackwell.

Swogger, J. G. (2000). Image and representation: The tyranny of representation. Στο *Towards Reflexive Method in Archaeology: The Example at Çatalhöyük. By Members of the Çatalhöyük Teams* (επιμ. I. Hodder), 143-152. Cambridge: McDonald Institute for Archaeological Research (British Institute of Archaeology at Ankara, 28).

Τσιγκάκου, Φ. Μ. (1981). *Ανακαλύπτοντας την Ελλάδα: Ζωγράφοι και Περιηγητές του 19^{ου} αιώνα*. Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Turner, M. J. (2012). Lies, damned lies and visualizations: Will metadata and paradata be a solution or a curse? Στο *Paradata and Transparency in Virtual Heritage* (επιμ. A. Bentkowska-Kafel, D. Baker & H. Denard), 135-144. Farnham: Ashgate (Digital Research in the Arts and Humanities Series).

Mind the gap!

«Προσοχή στο κενό» μεταξύ αρχαιολογίας και οπτικής επικοινωνίας

Ρωξάνη Βλαχοπούλου

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης

Προλεγόμενα

Στη σύγχρονη κοινωνία, και ιδιαίτερα στον δυτικό κόσμο, η όραση θεωρείται θεμελιώδης αίσθηση για την αντίληψη της πραγματικότητας. Αντίστοιχα, η σημασία των οπτικών αναπαραστάσεων έχει αυξηθεί δραματικά, με αποτέλεσμα οι εικόνες να παίζουν κεντρικό ρόλο στον τρόπο που ερμηνεύουμε και αλληλεπιδρούμε με τον κόσμο γύρω μας. Ήδη από τη δεκαετία του 1970 και έπειτα οι κοινωνικές επιστήμες εστίασαν στην κατανόηση της κοινωνικής ζωής (social life). Αυτή η αλλαγή συχνά περιγράφεται ως «πολιτιστική στροφή». Δηλαδή, η κουλτούρα / πολιτισμός (culture) έγινε ένα κρίσιμο μέσο με το οποίο πολλοί κοινωνικοί επιστήμονες κατανοούσαν τις κοινωνικές διεργασίες, τις κοινωνικές ταυτότητες αλλά και τις κοινωνικές αλλαγές. (Gillian 2007, 2-3). Στην παρούσα εργασία, επιχειρείται η διερεύνηση ενός συνόλου καλών πρακτικών στη διαδικασία σχεδιασμού της οπτικής επικοινωνίας μιας αρχαιολογικής έκθεσης στην ελληνική πραγματικότητα των τελευταίων δύο δεκαετιών.

Αν αφήσουμε όμως για λίγο στην άκρη τους ορισμούς που έχουν δοθεί για τον *πολιτισμό*, ίσως να είναι χρήσιμο να διερευνήσουμε τις απαρχές της οπτικής επικοινωνίας. Ο Aldous Huxley, συγγραφέας του *The Art of Seeing* (Huxley 1943), παρόλο που έμεινε εντελώς τυφλός για 18 μήνες στα εφηβικά του χρόνια εξαιτίας μιας βίαιης μορφής κερατίτιδας και με πολλά προβλήματα όρασης για το υπόλοιπο της ζωής του, εντούτοις κατάφερε να γίνει ένας από τους βασικούς διανοούμενους που έχουν ασχοληθεί με την οπτική επικοινωνία. Ο Huxley συ-

1. Το Gestalt («μορφή» στα γερμανικά) είναι μια ομάδα αρχών οπτικής αντίληψης που αναπτύχθηκαν από Γερμανούς ψυχολόγους τη δεκαετία του 1920. Βασίζεται στη θεωρία ότι «ένα οργανωμένο σύνολο γίνεται αντιληπτό ως κάτι περισσότερο από το άθροισμα των μερών του». http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/visper/greek/visper06_greek.html

σχέτισε τον τρόπο που βλέπουμε με τα ευρήματα της σύγχρονης ψυχολογίας και της κριτικής φιλοσοφίας. Ο σκοπός του ήταν να αναδείξει τη λογική μιας μεθόδου, η οποία δεν ήταν τίποτα περισσότερο από την πρακτική εφαρμογή στα προβλήματα της όρασης ορισμένων θεωρητικών αρχών, καθολικά αποδεκτών ως αληθινών.

Ο Huxley βασίστηκε στις προϋπάρχουσες αρχές της οπτικής αντίληψης της θεωρίας Gestalt¹ σε σχέση με τον τυπικό τρόπο που ο άνθρωπος ομαδοποιεί αντικείμενα που βλέπει σαν όμοια, με την αναγνώριση μοτίβων και την απλοποίηση σύνθετων εικόνων. Οι αρχές αυτές χρησιμοποιούνται κατά κόρον από τους σχεδιαστές και βασίζονται στη θεωρία ότι «ένα οργανωμένο σύνολο γίνεται αντιληπτό ως κάτι περισσότερο από το άθροισμα των μερών του».

Τα τελευταία χρόνια ο όρος *οπτικός πολιτισμός* εμφανίζεται σαν προϊόν διερεύνησης σε αρκετές διαδικτυακές βιβλιοθήκες. Ο οπτικός πολιτισμός αφορά στον ρόλο που παίζει η όραση και η οπτική επικοινωνία στη διαμόρφωση της ανθρώπινης κοινωνίας, της πολιτιστικής έκφρασης και της κατανόησης του κόσμου. Ο όρος έχει εξελιχθεί σε μια διεπιστημονική περιοχή μελέτης, που περιλαμβάνει και τα μουσεία, ως ένα κομμάτι της πληθώρας των εικόνων που χαρακτηρίζει τη σύγχρονη εποχή (Καλατζής 2012, 171). Τα μουσεία είναι, λοιπόν, και φορείς οπτικού πολιτισμού, αφού περιέχουν αντικείμενα που προορίζονται για να τα δει κάποιος και να τα απολαύσει κατά κύριο λόγο με την αίσθηση της όρασης. Μάλιστα, καθώς μέσω των εκθέσεών τους μεταδίδουν νοήματα και διαμορφώνουν απόψεις για ποικίλα θέματα, τα μουσεία θα μπορούσαν να ενσωματώσουν τις παραπάνω θεωρίες ώστε να φέρουν τόσο τα αντικείμενα ή τα έργα τέχνης, όσο και τα συνοδευτικά επιστημονικά κείμενα, πιο κοντά στον επισκέπτη. Για παράδειγμα, το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης (ΕΜΣΤ), στους στόχους που θέτει αναγνωρίζει τη σημασία του οπτικού πολιτισμού ως εργαλείου μετασχηματισμού της εκπαίδευσης και της κοινωνικής γνώσης. Το μουσείο, όπως αναφέρεται στον ιστότοπο, εστιάζει σε θεματικές εκθέσεις που προάγουν τον δημόσιο διάλογο και εξετάζουν κρίσιμα ζητήματα της εποχής μας, όπως η

δημοκρατία και η ισότητα.²

2. <https://www.emst.gr/to-emst/mission>

Αν λοιπόν καταρχάς δεχτούμε πως τα μουσεία είναι χώροι οπτικού πολιτισμού, στη συνέχεια αξίζει να διερευνήσουμε τα εξής:

Κατά τον σχεδιασμό των μόνιμων και των περιοδικών εκθέσεων των μουσείων δίνεται εξίσου έμφαση στις αρχές της οπτικής επικοινωνίας, όσο και στις θεμελιώδεις αρχές της αρχαιολογίας και της μουσειολογίας; Ποια είναι στην πραγματικότητα η σχέση του οπτικού πολιτισμού με την αρχαιολογία και τη μουσειολογία του χθες και του σήμερα; Παρακολουθούν άραγε τα σύγχρονα μουσεία και οι εκθέσεις τους τις αλλαγές που συμβαίνουν στην οπτική επικοινωνία και στη γραφιστική, τόσο στην Ελλάδα όσο και παγκόσμια, και, από την άλλη πλευρά, είναι σε θέση η γραφιστική κοινότητα να κατανοήσει τις αρχές της αρχαιολογίας και της μουσειολογίας;

Η διερεύνηση των πιο πάνω ερωτημάτων γίνεται μέσα από την πολύχρονη ενασχόληση μου με το αντικείμενο της γραφιστικής στα αρχαιολογικά μουσεία της περιφέρειας Ηπείρου, στα οποία εργάστηκα για 15 χρόνια, και στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης όπου εργάζομαι για περισσότερα από 10 χρόνια.

Εφαρμογές οπτικής επικοινωνίας

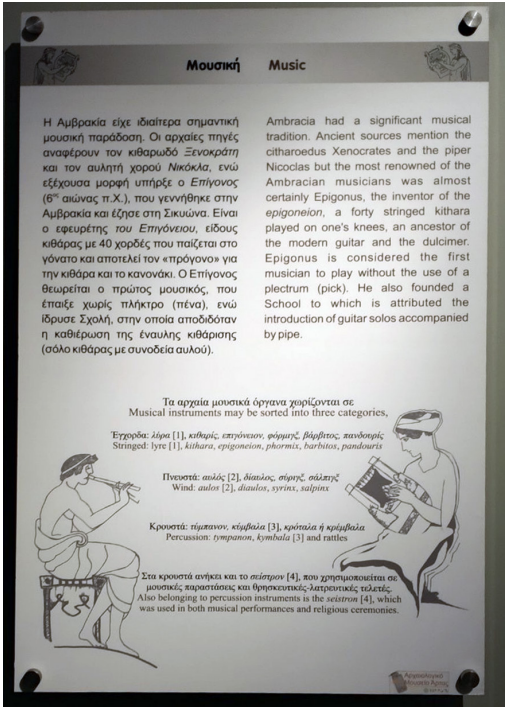
Στη δεκαετία 2000-2010 πολλά αρχαιολογικά μουσεία στην Ελλάδα ανακαινίστηκαν με χρηματοδότηση των ευρωπαϊκών προγραμμάτων, ενώ παράλληλα σχεδιάστηκαν και πολλές νέες περιοδικές εκθέσεις. Ένα από



Εικόνα 1 Αρχαιολογικό Μουσείο Άρτας. Διαχωριστική κατασκευή που φέρει εκτύπωση του τείχους της Αμβρακίας, ώστε να οριοθετεί οπτικά τα «εντός» και «εκτός των τειχών» εκθέματα. Στην οροφή διακρίνονται πανιά σκίασης, πάνω στα οποία εκτυπώθηκαν σχέδια από νομίσματα της Αμβρακίας.



Εικόνα 2 Μεγάλου μεγέθους εκτύπωση φωτογραφίας της νεκρόπολης της Αμβρακίας πίσω από διάφορες ταφές, σε μια προσπάθεια αναπαράστασης της ταφικής οδού



Εικόνα 3 Οι πινακίδες του εποπτικού υλικού περιλαμβάνουν κείμενα, εικονογραφήσεις των τελετουργιών, των κοινωνικών δραστηριοτήτων και της καθημερινής ζωής, αλλά και αρκετές σχεδιαστικές ανα- παραστάσεις

αυτά τα μουσεία, το Αρχαιολογικό Μουσείο Άρτας, εγκαινιάστηκε το 2009 και η έκθεσή του είναι αφιερωμέ- νη στην ίδρυση, την ακμή και την καταστροφή της αρχαίας Αμβρακίας, της κορινθιακής αποικίας που βρί- σκεται θαμμένη κάτω από τη σύγχρονη πόλη της Άρτας. Παρουσιάζεται η ιστορία της πόλης μέσα από τον δημόσιο και ιδιωτικό βίο των Αμβρακιωτών, τα νεκροταφεία της, αλλά και το «τέλος» της, στα ρωμαϊκά χρόνια (Αγγέλη 2008, 21). Κύριο χαρακτηριστικό στον εκθεσιακό σχεδιασμό και στη σηματοδότηση του χώρου και του ευρύτερου περιβάλλοντος, ήταν η αναπαράσταση κάθε έκφανσης της καθημερινής ζωής και της οικι- στικής οργάνωσης στην Αμβρακία. Σε όλες τις επιφάνειες χρησιμοποιήθηκαν σχεδιαστικές ή φωτογραφικές αναπαραστάσεις συμποσίου, οικίας, κ.λπ. με συνοδευτικά, μεγάλα, κείμενα. Ακόμη και στα πανιά, που χρησι- μοποιήθηκαν για τον καλλωπισμό της οροφής των εκθεσιακών χώρων, εκτυπώθηκαν σχέδια από νομίσματα της Αμβρακίας (Εικόνα 1). Η χρήση φωτογραφιών περιορίστηκε μόνο στο στενό πλαίσιο της ανασκαφικής προσέγγισης, καθώς ακόμη και η δεσπόζουσα στον χώρο φωτογραφία της νεκρόπολης είχε και αυτή τον ρόλο της αναπαράστασης της νεκρικής οδού (Εικόνα 2). Συνολικά επιλέχθηκε το εποπτικό υλικό να έχει τη γενική μορφή «πινακίδων», ώστε να διαχωρίζεται εντελώς από τις προθήκες και τα εκθέματα και παράλληλα να κρατά χρωματικά ουδέτερους τόνους (Εικόνα 3).

Ακολουθώντας την τρέχουσα αισθητική εκείνης της περιόδου, εγκαινιάστηκε στη γειτονική Πρέβεζα το Αρ- χαιολογικό Μουσείο Νικόπολης, αφιερωμένο αποκλειστικά στη Νικόπολη, την πόλη που ίδρυσε ο Οκταβια- νός σε ανάμνηση της νίκης του εναντίον της Κλεοπάτρας και του Αντώνιου στη ναυμαχία του Ακτίου το 31 π.Χ. Με κεντρική ιδέα τη φράση «Μία ναυμαχία, μία πόλη, μία αυτοκρατορία», η έκθεση παρουσιάζει στο ευρύ κοινό με απλό τρόπο την ιστορία της σπουδαίας αυτής πόλης (Ρήγινος 2009, 9). Το κόνσεπτ του σχεδιασμού βασίζεται, και στο μουσείο της Νικόπολης, στη λογική της απλοποιημένης για το ευρύ κοινό σχεδιαστικής αναπαράστασης της πόλης, καθώς και της καθημερινής ζωής των Νικοπολιτών (Εικόνα 4-6). Εντούτοις, σχε- διαστικά τα δύο χωρικά και χρονικά γειτονικά μουσεία φαίνεται να διαφέρουν αρκετά. Στο Αρχαιολογικό



Εικόνα 4 Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης. Γενική άποψη της πρώτης αίθουσας. Εκτυπώσεις μεγάλου μεγέθους με χάρτες, σχέδια, κατόψεις του αρχαιολογικού χώρου, φωτογραφίες των τειχών.



Εικόνα 5 Η εισαγωγή στην έκθεση, με λεπτομέρειες για τη ναυμαχία του Ακτίου και τους πρωταγωνιστές της. Οι δύο επιφάνειες περιλαμβάνουν «πλούσιο» κείμενο, φωτογραφίες, χάρτες και σχεδιαστικές αναπαραστάσεις στην ίδια επιφάνεια.



Εικόνα 6 Τα εκθέματα πλαισιώνονται από πυκνό κείμενο, φωτογραφίες, χάρτες, σχεδιαστικές αναπαραστάσεις και βίντεο

Μουσείο Νικόπολης οι εκτυπώσεις είναι μεγάλου μεγέθους και η κλίμακα του εποπτικού διαφορετική. Επιπλέον, η χρήση της εικόνας είναι ίσως πιο συχνή, και έχει τα χαρακτηριστικά της αρχαιολογικής πρακτικής: κατόψεις, αεροφωτογραφίες για την καλύτερη κατανόηση του εκτεταμένου και διασπασμένου αρχαιολογικού χώρου και των μνημείων του, όψεις των τειχών και του θεάτρου. Στο Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης θα λέγαμε ότι μπορούμε να παρατηρήσουμε έναν πλουραλισμό στη χρήση εποπτικών μέσων, ακόμη και στην ίδια επιφάνεια, όπου το έκθεμα πλαισιώνεται από κείμενο, φωτογραφίες, χάρτες, σχεδιαστικές αναπαραστάσεις και βίντεο.

Μέσα από το φίλτρο του χρόνου και βλέποντας τις εικόνες από τα μουσεία εκείνης της περιόδου, όχι μόνο στην Ήπειρο αλλά και στην υπόλοιπη Ελλάδα, εύκολα συμπεραίνει κανείς πως όλες αυτές οι εκθέσεις είχαν μια συγκεκριμένη αισθητική: εικονογραφήσεις των τελετουργιών, των κοινωνικών δραστηριοτήτων και της καθημερινής ζωής, σχεδιαστικές αναπαραστάσεις των οικισμών.

Στα μουσεία αυτής της περιόδου η προσοχή που δόθηκε στον σχεδιασμό της εμπειρίας του επισκέπτη, σε συνδυασμό βέβαια με την αρχαιολογική τεκμηρίωση, ώστε η εμπειρία να είναι όχι μόνο ευχάριστη αλλά και αποδοτική, συνέβαλε σημαντικά ώστε να βελτιωθεί και η ερμηνευτική πρακτική. Στις παραδοσιακές εκθέσεις, η μελέτη του κειμένου και η βαθύτερη κατανόηση της αναγνωσιμότητας και της συμπεριφοράς των επισκεπτών οδήγησαν σε σημαντικές αλλαγές. Αυτές περιλαμβάνουν την ιεράρχηση των παρεχόμενων πληροφοριών, τη μείωση της έκτασης των κειμένων, τη χρήση έγχρωμων εικονογραφήσεων, την τοποθέτηση «παιδικών» κειμένων σε χαμηλότερες θέσεις, την παροχή περιλήψεων σε ξένες γλώσσες και την ενσωμάτωση ποικίλων εκθεσιακών μέσων, όπως το βίντεο και οι υπολογιστές, ως συμπληρώματα της παραδοσιακής προθήκης (Merriman 1999, 45). Στο πλαίσιο αυτό, είναι σημαντικό να αναλογιστούμε ότι τα δύο περιφερειακά μουσεία, στην Άρτα και την Πρέβεζα -όπως πιθανότατα και άλλα αντίστοιχα- σχεδιάστηκαν από τις αντίστοι-

3. <https://www.aigai.gr/polykentriko-moyseio-aigon/gallery>

χες διεπιστημονικές ομάδες με προοπτική τριακονταετίας. Ο σχεδιασμός αυτός βασίστηκε στην παραδοχή ότι η υποχρηματοδότηση από την κεντρική υπηρεσία του Υπουργείου Πολιτισμού στα επόμενα χρόνια θα ήταν αναπόφευκτη, γεγονός που τελικά επιβεβαιώθηκε. Ως αποτέλεσμα, ακολουθήθηκε μια πιο συντηρητική προσέγγιση, ώστε ο σχεδιασμός να παραμείνει διαχρονικός και να μη θεωρηθεί παρωχημένος στα χρόνια που θα ακολουθούσαν.

Η επανέκθεση στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης (Εικόνα 7), που εγκαινιάστηκε το 2006, είχε σαν στόχο, σύμφωνα με τους επιμελητές, να τραβήξει την προσοχή των επισκεπτών που είχαν μικρή ή καθόλου ενασχόληση με το υλικό παρελθόν. Στην ουσία η μουσειολογική πρόταση στόχευε στο να παρακινήσει τους επισκέπτες να ανακαλέσουν κάποια, έστω και υποτυπώδη, προσωπική εμπειρία, η οποία θα μπορούσε να λειτουργήσει ως αφετηρία για μια πιο ουσιαστική εμπλοκή με το παρελθόν (Εικόνα 8). Ενδεχομένως, να αποτελούσε την αρχή μιας αφήγησης ή και μιας διαδικασίας αναστοχασμού (Γραμμένος 2007, 73). Σύμφωνα με τον Kotler κ.ά. (2008, 3), «τα μουσεία αποτελούν χώρους όπου οι επισκέπτες βιώνουν αυθεντικές, αισθητικές και μαθησιακές εμπειρίες. Προσφέρουν αξέχαστες εμπειρίες, ιδέες και δραστηριότητες, που δεν υπάρχουν σε άλλα μέρη». Αυτός είναι ένας από τους κύριους λόγους που τα μουσεία πρέπει να εργάζονται διαρκώς για τη βελτίωση της ποιότητας των υπηρεσιών και της εμπειρίας που προσφέρουν στους επισκέπτες τους. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια γίνεται μια προσπάθεια από τις επιστημονικές ομάδες σχεδιασμού και εκπόνησης περιοδικών κυρίως εκθέσεων, τόσο της κεντρικής υπηρεσίας, όσο και των μεγάλων μουσείων, να εμπλέξουν στη διαδικασία σχεδιασμού και ειδικούς που χρησιμοποιούν τους κώδικες, τις μεθόδους και τα εργαλεία της οπτικής επικοινωνίας, με σκοπό τη σωστή και αποτελεσματική έκφραση και μετάδοση ιδεών, σκέψεων και μηνυμάτων.

Το νέο πολυκεντρικό μουσείο Αιγών³, που εγκαινιάστηκε πρόσφατα, αν και διαφημίστηκε κυρίως για την ιδι-

Εικόνα 7 Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης (ΑΜΘ). Η εισαγωγική θεματική ενότητα με τίτλο «Η Γένεση των πόλεων». Η επανέκθεση είχε στόχο, σύμφωνα με τους επιμελητές, να τραβήξει την προσοχή των επισκεπτών που είχαν μικρή ή καθόλου ενασχόληση με το υλικό παρελθόν. Το εποπτικό περιλαμβάνει κείμενα, χάρτες, σχέδια και αναπαραστάσεις πάνω σε ένα πληθωρικό φόντο.



Εικόνα 8 Η θεματική ενότητα της Προϊστορίας κινείται σε πιο μινιμαλιστικό σχεδιασμό του εποπτικού υλικού με μικρότερα κείμενα



αίτερη μουσειολογική οπτική του, στην ομάδα των συντελεστών του δε συμπεριέλαβε κάποιον ειδικό στην οπτική επικοινωνία. Όπως αναφέρεται στον ιστότοπο του μουσείου «Με δεδομένο ότι η διαλεκτική ανάμεσα στο συντηρητικό - “παραδοσιακό” και το ριζοσπαστικό - “μοντέρνο” που αποτελεί την πεμπτουσία της συνεισφοράς των Μακεδόνων στον πολιτισμό, φαίνεται εύλογο ότι αυτή πρέπει να είναι η βασική ιδεολογική - αισθητική αρχή που θα διέπει κάθε προσπάθεια οργάνωσης-ανάταξης-ανάδειξης των Αιγών, της ξεχασμένης βασιλικής καθέδρας που η αρχαιολογική σκαπάνη πόντο-πόντο ανακαλεί από τη λήθη». Σε μια πρώτη ανάγνωση, και με όρους οπτικής επικοινωνίας, το μουσειολογικό σκεπτικό δε φαίνεται να συνάδει με την ταυτότητα του μουσείου και τη γενική εικόνα του τόσο μέσα στην έκθεση όσο και στο εξωτερικό του.

Από την άλλη πλευρά, και η ίδια η οπτική επικοινωνία συνεχώς εξελίσσεται. Ένα ευρύ φάσμα μέσων όπως ο ήχος, το βίντεο, η επαυξημένη πραγματικότητα (ακόμη και η τεχνητή νοημοσύνη πολύ σύντομα) αυξάνουν τις απαιτήσεις του κοινού για μια πιο ολοκληρωμένη μουσειακή εμπειρία. Για παράδειγμα, στον πυρήνα της έκθεσης «Ραιδεστός: Αρχαιότητες σ’ ένα ταξίδι προσφυγιάς» (Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, 2016), ο εκθεσιακός χώρος ορίστηκε από μια καμπύλη επιφάνεια, όπου επιλέχθηκε μια διαφορετική οπτική αφήγηση. Στο κέντρο τοποθετήθηκαν αρχαιότητες, δύο αρχαϊκά γλυπτά (ένας κούρος και μία κόρη), και ως φόντο επιλέχθηκε ένα «τσαλακωμένο χαρτί», το οποίο ξεδιπλωνόταν αντίστοιχα με την ιστορία των γλυπτών της Ραιδεστού, σε συνδυασμό παράλληλα με φωτογραφίες κατοίκων της Ανατολικής Θράκης, των μετέπειτα προσφύγων (Εικόνα 9). Στόχος ήταν να προβληθεί η ανθρωποκεντρική διάσταση της έκθεσης, δηλαδή η σχέση ανθρώπων και αντικειμένων στη μνημονική διαδικασία. Γιατί, τόσο η συγκρότηση της αρχαιολογικής συλλογής στη Ραιδεστό, όσο και η μεταφορά της στην Ελλάδα ήταν αποτέλεσμα της προσπάθειας ανθρώπων, και όχι μια αφηρημένη έννοια (Βλαχοπούλου 2016, 56).

Στην καταληκτική εκθεσιακή ενότητα με τον τίτλο «προσφυγιά» έγινε άλλη μια συνειδητή εικονογραφική πα-

ρέμβαση μέσα από δύο φωτογραφίες (Εικόνα 10): μία αρχειακή των θρακιωτών προσφύγων του 1922 και μία των σύγχρονων Σύριων προσφύγων (Βλαχοπούλου 2016, 58). Η συνένωση των δύο εικόνων θα μπορούσε να πει κανείς ότι παραβιάζει την αλήθεια της κάθε μιας, παράγοντας ένα ψέμα, έναν επινοημένο ετεροχρονισμό. Με τον τρόπο αυτό, το φωτογραφικό μοντάζ επιδίωξε μέσα από μια φαινομενικά αλλοιωμένη αλήθεια να δείξει τη διαχρονικότητα του κοινωνικού φαινομένου της προσφυγιάς (Βλαχοπούλου 2016, 57).

Μάλιστα, σαν καταληκτικό σχόλιο για την έκθεση αυτή θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι παρόλο που η ομάδα σχεδιασμού της έκθεσης είχε κατανοήσει τη σημασία του οπτικού μηνύματος, όταν στα προσχέδια των αφισών της έκθεσης προτάθηκε μια εικόνα που δεν περιείχε αρχαιότητες, αλλά μια καρτ ποστάλ της Ραιδεστού (Εικόνα 11), απορρίφθηκε καθώς δεν περιείχε τα δύο αρχαϊκά γλυπτά, που χαρακτηρίζουν μια «αρχαιολογική» έκθεση.

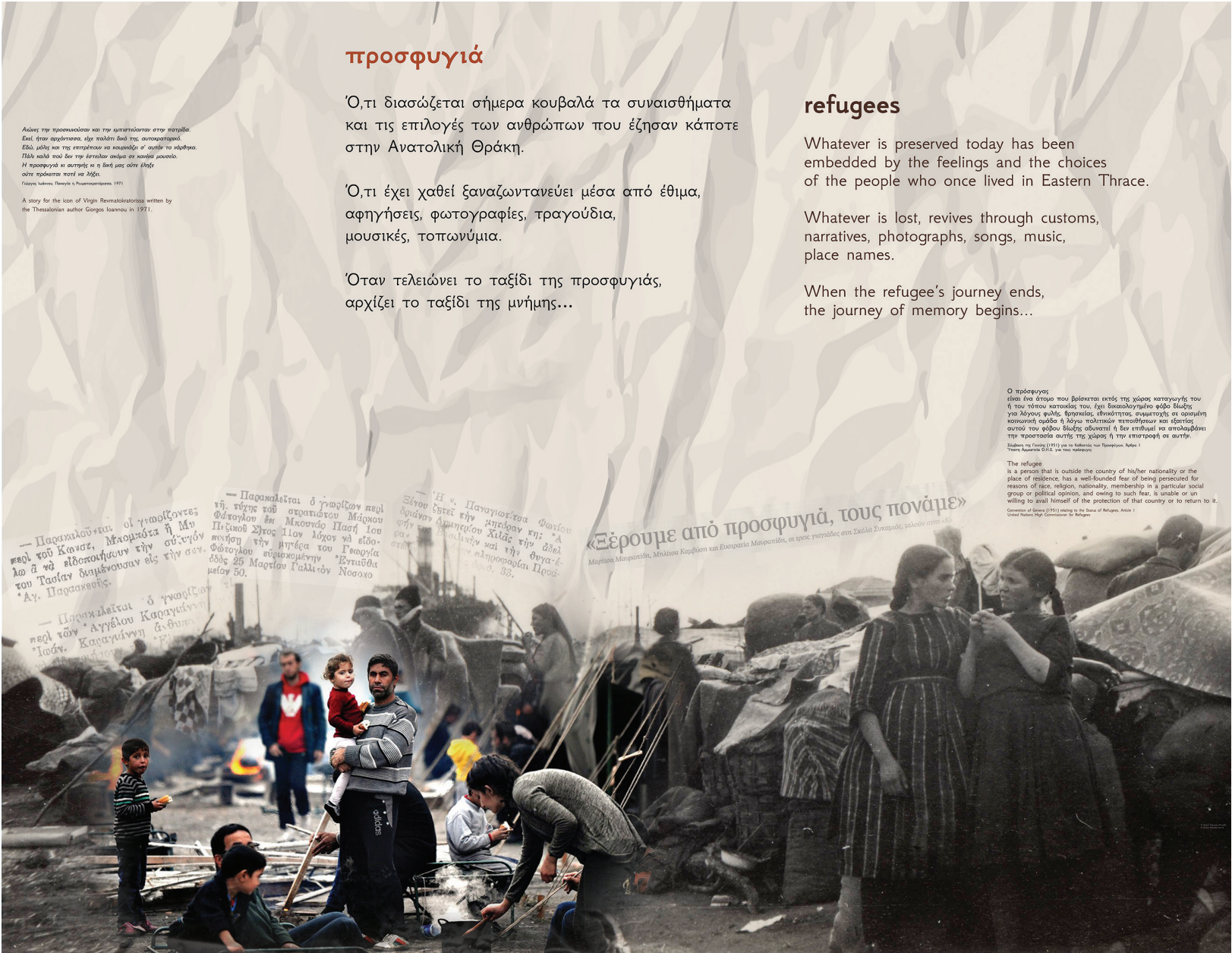
Στην έκθεση «Ειδώλιο, ένας μικρόκοσμος από πηλό» (Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, 2018) η εικόνα λειτούργησε όχι τόσο μέσα στην εκθεσιακή αφήγηση, όσο στην επικοινωνιακή διάσταση της έκθεσης (καμπάνια στα social media κ.λπ.) (Εικόνα 12). Η φωτογράφιση αντικειμένων μέσα στο σκοτάδι, έδινε την αίσθηση των αρχαιοτήτων που έρχονται στο φως για πρώτη φορά, και έτσι κατάφερε να δημιουργήσει μια προσμονή για την ίδια την έκθεση, χωρίς ωστόσο αυτό το σκεπτικό να ακολουθείται μετέπειτα πουθενά μέσα στην ίδια την έκθεση (Εικόνα 13).

Στην έκθεση «Για μια φλόγα που καίει: Αρχαιότητες και Μνήμη, Θεσσαλονίκη - Μακεδονία» (Εικόνα 11) (Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, 2021), η ιδέα ήταν να χρησιμοποιηθεί στον τίτλο της έκθεσης η γραμματοσειρά GFS Solomos, η οποία σχεδιάστηκε στα μέσα του 19^{ου} αιώνα, διασώθηκε από την Εταιρεία Ελληνικών Τυπογραφικών Στοιχείων και ψηφιοποιήθηκε το 2006 από τον Γιώργο Δ. Ματθιόπουλο. Πρόκειται για

Εικόνα 10 Μοντάζ δυο φωτογραφιών: μία αρχαιακή εικόνα των θρακιωτών προσφύγων του 1922 και μια εικόνα των σύγχρονων Σύριων προσφύγων. Με τον τρόπο αυτό, το φωτογραφικό μοντάζ επιδίωξε μέσα από μια φαινομενικά αλλοιωμένη αλήθεια να δείξει τη διαχρονικότητα του κοινωνικού φαινομένου της προσφυγιάς.



Εικόνα 9 ΑΜΘ Περιοδική έκθεση «Ραιδεστός - Θεσσαλονίκη: Αρχαιότητες σ’ ένα ταξίδι προσφυγιάς». Το «τασαλακωμένο χαρτί» χρησιμοποιήθηκε σαν φόντο, το οποίο ξεδιπλώνόταν αντίστοιχα με την ιστορία των γλυπτών της Ραιδεστού, σε συνδυασμό παράλληλα με φωτογραφίες κατοίκων της Ανατολικής Θράκης.



Εικόνα 11 Αριστερά η πρόταση που απορρίφθηκε γιατί δεν περιείχε αρχαιολογικό υλικό και συγκεκριμένα τα δύο αρχαϊκά γλυπτά που αποτελούσαν το επίκεντρο της έκθεσης



Εικόνα 12 ΑΜΘ Περιοδική έκθεση «Ειδώλιο, ένας μικρόκοσμος από πηλό». Τα αντικείμενα φωτογραφήθηκαν στο σκοτάδι ώστε να δίνεται η αίσθηση των αρχαιοτήτων που έρχονται στο φως για πρώτη φορά. Ο σκοπός της καμπάνιας στα social media ήταν να δημιουργήσει μια προσμονή για την ίδια την έκθεση.



Εικόνα 13 Η ιδέα της διαφημιστικής καμπάνιας των αντικειμένων που έρχονται για πρώτη φορά στο φως δεν ακολουθήθηκε πουθενά ούτε στο εποπτικό, αλλά ούτε και στην ίδια την έκθεση

μια πλάγια γραμματοσειρά με έντονα τα καλλιγραφικά χαρακτηριστικά του ευρωπαϊκού ρομαντισμού, που εμφανίστηκε στην ελληνική τυπογραφία από τα μέσα του 19^{ου} αιώνα. Το υπερβολικά καλλιγραφικό ύφος της συγκεκριμένης γραμματοσειράς παραπέμπει έντονα στον γραφικό χαρακτήρα του εθνικού μας ποιητή, Διονύσιου Σολωμού. Ωστόσο, τα έντονα και επικλινή κεφαλαία γράμματα φαίνεται πως αποτέλεσαν την αιτία που δεν ήταν κατάλληλη για τη μηχανοποιημένη στοιχειοθεσία του 20^{ου} αιώνα, με αποτέλεσμα να σταματήσει σταδιακά η κυκλοφορία της. Για τον λόγο αυτόν δεν υπάρχει η εκδοχή της σε λατινικούς χαρακτήρες και δε μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στην αγγλική μετάφραση του τίτλου της έκθεσης “For a flame that burns on...”. Παρ’ όλα αυτά, δεδομένου ότι η γραμματοσειρά GFS Solomos είναι μέρος της τυπογραφικής παράδοσης του νεοσύστατου ελληνικού κράτους, αποφασίστηκε η χρήση της στους τίτλους των θεματικών ενοτήτων της έκθεσης (π.χ. «Θεσσαλονίκη, η περιπόθητος πόλη») (Εικόνα 12), ενώ για την αγγλική απόδοση χρησιμοποιήθηκε μια γραμματοσειρά TrueType. Αν και το τελικό αποτέλεσμα δεν κρίθηκε ιδανικό και θεωρήθηκε μια λύση ανάγκης, η απόφαση αυτή αντικατοπτρίζει την προσπάθεια διατήρησης της ιστορικής συνέχειας στην οπτική επικοινωνία της έκθεσης (Βλαχοπούλου 2021, 346).

Το 2022 στο πλαίσιο της έκθεσης για τα 60 χρόνια του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης σχεδιάστηκε μια γραμματοσειρά με αφορμή μια σφραγίδα. Η σφραγίδα ex libris προερχόταν από τη βιβλιοθήκη του μουσείου, και παρότι δεν κατέστη δυνατή η ταύτιση της ούτε μπόρεσε να χρονολογηθεί ούτε και από ποιον σχεδιάστηκε, εντούτοις περιείχε ενδιαφέροντες αρ νουβό χαρακτήρες. Οι χαρακτήρες επανασχεδιάστηκαν, προστέθηκαν και οι υπόλοιποι του αλφαβήτου, καθώς και το λατινικό αλφάβητο, κάποιοι βελτιώθηκαν για τις ανάγκες μιας πιο σωστής στοιχειοθεσίας και εν τέλει προέκυψε η γραμματοσειρά του τίτλου της έκθεσης (Εικόνα 16-17).

Θα θέλαμε να κλείσουμε τη σύντομη παρουσίαση των παραπάνω παραδειγμάτων εφαρμογής οπτικής επι-

Εικόνα 14 ΑΜΘ Περιοδική έκθεση «Για μια φλόγα που καίει: Αρχαιότητες και Μνήμη, Θεσσαλονίκη - Μακεδονία». Γενική άποψη της έκθεσης.



1. Θεσσαλονίκη, η περιπόθητος πόλη

Θεσσαλονίκη. Μια πολιτεία που απλώνει αδιάσπαστες ιστορίες της στον χρόνο μέχρι σήμερα.

Το όνομά της, συνδεδεμένο με την πιο γοητευτική προσωπικότητα της αρχαίας ιστορίας, αυτήν του Μεγάλου Αλεξάνδρου, προοιωνίζει ένα μέλλον πολλά υποσχόμενο αλλά και περικτεννιάζει.

Πόλη λιμάνι, με κερασιούς και θαλάσσιους δρόμους που την ενώνουν με Ανατολή και Δύση, απολαμβάνει την αίγλη ενός κοσμοπολίτικου αστικού κέντρου και γίνεται η περιπόθητος πόλη πολλών που διεκδικούν να την κατακτήσουν.

Μήτηρ ή πάσης Μακεδονίας, ή λαμπροτάτη Θεσσαλονικεών πόλις, έδρα Ρωμαίου

αυτοκράτορα, η θεοφυλάκτη συμβασιλεύουσα του Βυζαντίου, το ρόδο του Σουλτάνου.

Εδώ, στο κτίσμα του Μακεδόνα Κασσάνδρου, ο ελληνορωμαϊκός κόσμος θα συναντήσει τη χριστιανική Ανατολή στην πιο λαμπρή της σελίδα, και στη συνέχεια θα βαδίσει στο οθωμανικό καλντερίμι μέχρι την ώρα της ένωσης με το νεότερο ελληνικό κράτος.

Στον κάρτη της πόλης τα μνημεία της είναι τα τοπία μιας μακράς ιστορίας, ισορροπιών, ανταγωνισμών και ανακατατάξεων. Είναι τα αποτυπώματα που άφησαν στο σώμα της η παρουσία τόσοων λαών και πολιτισμών. Είναι τα υλικά σημεία που συγκεράζουν όχι μόνο τα διαφορετικά αλλά και τα αντίθετα.

Thessaloniki, the desirable city

Thessaloniki. A city whose story unfolds uninterrupted across the centuries.

its name, associated with the most fascinating personality of ancient history, that of Alexander the Great, presages a promising and adventurous future.

A port city, connected with East and West by land and sea routes, enjoying the splendour of a cosmopolitan urban centre and becomes the object of desire for many conquerors.

Mother of all Macedonia, the glorious city of the Thessalonians, seat of a Roman emperor,

divinely protected "co-reigning" of Byzantium, the Sultan's rose.

Here, in the city built by Cassander of Macedon, the Graeco-Roman world would meet the Christian East on its most splendid hour, and then pace the cobbled Ottoman streets until its entry into the modern Greek state.

On the city map, its monuments are the landmarks of a long history of accommodations, antagonisms and re-adjustments. They are the marks left on its body by the presence of so many peoples and cultures. They are the material signs of the mingling not merely of the different but of total opposites.

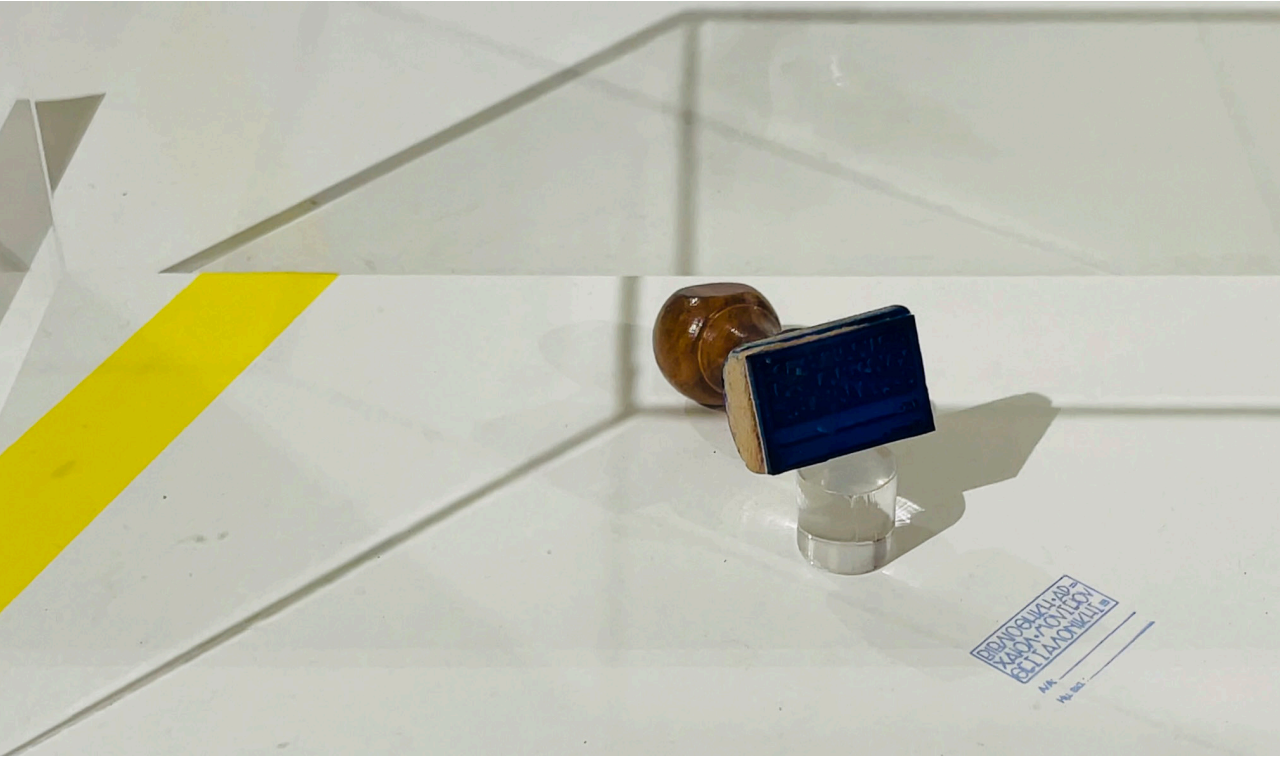
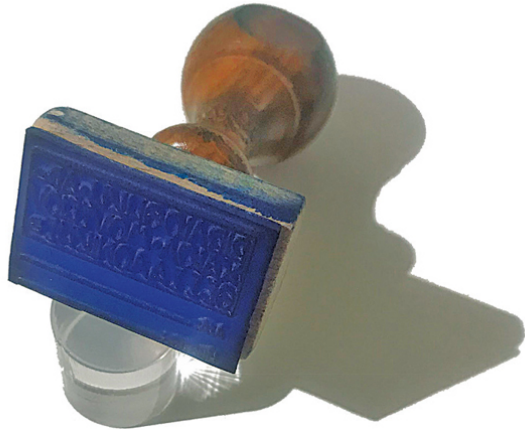


Εικόνα 15 Η επιφάνεια όπου τελικά χρησιμοποιήθηκε η γραμματοσειρά GFS Solomos, η οποία παραπέμπει στον γραφικό χαρακτήρα του εθνικού μας ποιητή, Διονύσιου Σολωμού

ΑΒΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟΠΡΣΤΥΦΧΨΩ
ΑΒCDEFGHIJ KLMNOPQRSTU VWXYZ
1234567890



Εικόνα 16 ΑΜΘ Περιοδική έκθεση «60 χρόνια | 60 στιγμές Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης». Η εισαγωγή στην έκθεση και η χρήση της γραμματοσειράς που σχεδιάστηκε για την έκθεση με αφορμή μια σφραγίδα ex libris.



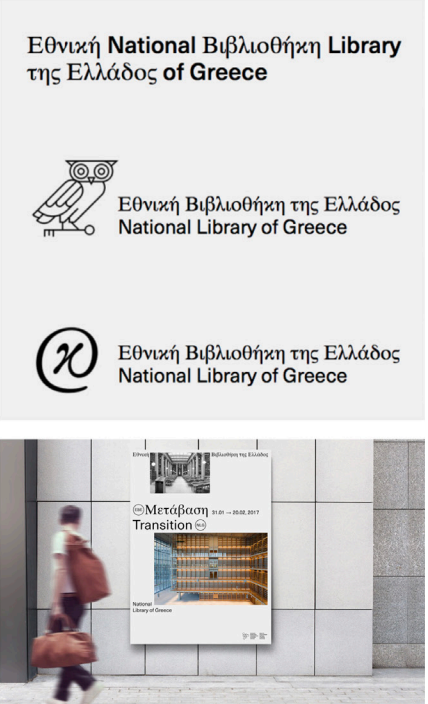
Εικόνα 17 Η γραμματοσειρά ως έκθεμα. Στην καταληκτική ενότητα της έκθεσης αποφασίστηκε να εκτεθεί και η ίδια η σφραγίδα ex libris, μαζί με τη γραμματοσειρά ως μέρος του συνολικότερου μουσειολογικού σκεπτικού.

4. <https://transition.nlg.gr/5-protaseis-gia-tin-optiki-taftotita/>

κοινωνίας, με ένα ελπιδοφόρο παράδειγμα. Πριν από μερικά χρόνια (2017) κάτι πρωτοποριακό συνέβη στον χώρο της ελληνικής γραφιστικής κοινότητας. Η Εθνική Βιβλιοθήκη, σε συνεργασία με την Ένωση Γραφιστών, ανέπτυξε μια πρότυπη διαγωνιστική διαδικασία για τον σχεδιασμό της νέας οπτικής της ταυτότητας. Στο ανοιχτό κάλεσμα που απηύθυνε προς τη δημιουργική κοινότητα της χώρας ανταποκρίθηκαν 40 δημιουργικά γραφεία καταθέτοντας πλούσια portfolio. Η Εθνική Βιβλιοθήκη επέλεξε εξ’ αυτών τα 5 σχήματα Ελλήνων σχεδιαστών (Parazoglou, Associates, MNP, K2 Design και Holy) προκειμένου να συμμετάσχουν σε κλειστό διαγωνισμό. Οι υποψήφιοι παρέλαβαν τα αποτελέσματα εκτενούς έρευνας κοινού και ένα αναλυτικό στρατηγικό brief, ενώ συμμετείχαν σε δύο ξεναγήσεις, στο Βαλλιάνειο και στο Κέντρο Πολιτισμού Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος, προκειμένου να κατανοήσουν τον θεσμικό ρόλο της Εθνικής Βιβλιοθήκης αλλά και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει στη νέα εποχή. Οι υποψήφιοι εργάστηκαν επί 45 ημέρες με αμοιβή απασχόλησης, για να διαμορφώσουν προτάσεις και να προτείνουν προσεγγίσεις για την οπτική ταυτότητα της Εθνικής Βιβλιοθήκης τις οποίες παρουσίασαν σε επταμελή διεπιστημονική Κριτική Επιτροπή⁴.

Το αποτέλεσμα ήταν όντως καινοτόμο (Εικόνα 18). Δυο τύποι γραμματοσειρών ασυμβίβαστοι μεταξύ τους, όπως γνωρίζαμε από τη μέχρι τότε βιβλιογραφία, η serif και η sans serif (Εικόνα 14), έρχονται να συνυπάρξουν ώστε να αναδείξουν την έννοια της μετεγκατάστασης από το «παλιό» στο «νέο». Ωστόσο, δεν πρόκειται μόνο για ένα απλό σχεδιαστικό εγχείρημα. Πρόκειται για μια συνολική πρόταση επικοινωνιακής πολιτικής ενός σύνθετου εγχειρήματος.

Οι δημιουργοί αναφέρουν: «Η λύση σε ένα τόσο σύνθετο σχεδιαστικό πρόβλημα δε μπορεί να περιοριστεί στα στενά πλαίσια της μονοσήμαντης σημειολογίας ενός απομονωμένου λογοτύπου και της απλής εφαρμογής αυτού σε ένα σύνολο επικοινωνιακών εργαλείων. Η ανάπτυξη μιας ισχυρής και αρμόζουσας οπτικής ταυτότητας απαιτεί τον σχεδιασμό και την αρμονική σύμπραξη ενός συνόλου επιμέρους επικοινωνιακών μέ-



Εικόνα 18 Εθνική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος. Δυο τύποι γραμματοσειρών, η NLG Times & Neau Has Unica, συνυπάρχουν στο ίδιο λογότυπο ώστε να αναδείξουν την έννοια της μετεγκατάστασης από το «παλιό» στο «νέο».

σων και γραφικών μηχανισμών, ικανών να χτίσουν μια ολοκληρωμένη και άμεση οπτική εμπειρία· ένα ολοκληρωμένο επικοινωνιακό γίγνεσθαι στενά συνδεδεμένο με το ύφος, το κύρος, τη συνολική θέση/στάση και τη δράση της ΕΒΕ».

Συζήτηση

Είναι πλέον γεγονός για την ελληνική μουσειακή πραγματικότητα πως το κύμα των κοινωνικών αμφισβητήσεων έχει επηρεάσει σημαντικά τα μουσεία και τους εργαζόμενους σε αυτά. Οι εκθέσεις που οργανώνουν γίνονται ολοένα και πιο πρωτοπόρες, τα αντικείμενα που παρουσιάζουν είναι πιο απρόβλεπτα, και τα μέσα επικοινωνίας που χρησιμοποιούνται είναι πιο σύνθετα και εντυπωσιακά. Οι διαφημιστικές στρατηγικές συχνά θυμίζουν αυτές της βιομηχανίας θεαμάτων και κατανάλωσης. Επιπλέον, το κοινό έχει διευρυνθεί και είναι πιο ετερόκλητο, περιλαμβάνοντας άτομα που δεν είναι απαραίτητα μορφωμένα ή κοινωνικά καταξιωμένα. Οι μουσειακές δράσεις γίνονται πιο καινοτόμες, με στόχο να προσελκύσουν το ενδιαφέρον επισκεπτών που δεν είναι εξοικειωμένοι με τον χώρο (Σολομών 2012, 78). Πολλές από τις νεοσχεδιασμένες μόνιμες αρχαιολογικές εκθέσεις, όπως αυτές των Χανίων, Αλεξανδρούπολης και Πολυγύρου, φαίνεται ότι επενδύουν σε καινοτόμες πρακτικές και εργαλεία, διατηρώντας παράλληλα τη λιτότητα ως βασικό σχεδιαστικό στοιχείο. Αποφεύγουν τη στατική παρουσίαση και εστιάζουν κυρίως στο κείμενο ως κεντρικό στοιχείο της εκθεσιακής αφήγησης. Όμως, αν και δεν υστερούν αισθητικά, εντούτοις δεν καταφέρνουν να μεταδώσουν ένα μήνυμα τόσο ισχυρό όσο αυτό της Εθνικής Βιβλιοθήκης. Από την άλλη πλευρά, οι περιοδικές εκθέσεις των ελληνικών αρχαιολογικών μουσείων επενδύουν στην οπτική επικοινωνία διαμορφώνοντας οπτικές ταυτότητες που βασίζονται σε μια συνολικότερη κεντρική ιδέα / concept, με σκοπό την καλύτερη κατανόηση του αρχαιολογικού-μουσειολογικού περιεχομένου από το κοινό. Είναι σημαντικό για το κοινό να νιώσει ότι είναι ευπρόσδεκτο στο μουσείο (Σκαλτσά 1999, 118) και ο επισκέπτης να αισθάνεται καλύτερα όταν βγαίνει από ότι όταν μπαίνει σε ένα

ελληνικό μουσείο (Σκαλτσά 1999, 121). Πώς μπορεί να επιτευχθεί αυτό, όταν ο πιο παραμελημένος παράγοντας στα ελληνικά μουσεία είναι ο επισκέπτης; Ακόμα και όταν ασχολούνται οι επιμελητές των μουσείων μαζί του, συχνά τον αντιμετωπίζουν είτε ως μαθητή είτε ως απαιτητικό πελάτη (Χουρμουζιάδη 2006, 346).

Πιθανόν μια απάντηση στο παραπάνω ερώτημα θα ήταν αν μπορούσε να ακολουθηθεί μια αντίστοιχη ανοιχτή διαδικασία κατά την υλοποίηση μιας αρχαιολογικής έκθεσης, με εκείνη της Εθνικής Βιβλιοθήκης. Τα μουσεία που φιλοξενούν αρχαιότητες θα μπορούσαν να εφαρμόσουν αυτήν την πρακτική όχι μόνο για τις περιοδικές αλλά και για τις μόνιμες εκθέσεις τους. Ωστόσο, προς το παρόν, τα μουσεία και κυρίως οι νέες μόνιμες εκθέσεις φαίνεται να βρίσκονται σε αμηχανία απέναντι στο επικοινωνιακό περιβάλλον της ελληνικής γραφιστικής σκηνής. Η ελληνική γραφιστική κοινότητα, στην παρούσα συγκυρία, αν θέλει να ενταχθεί στο δυναμικό των μουσείων, καλείται να υιοθετήσει τις βασικές αρχές των επιστημών της αρχαιολογίας και της μουσειολογίας. Αυτό συνεπάγεται τη μετάβαση από τη βεβαιότητα των βιβλιογραφικών δεδομένων στην αβεβαιότητα μιας ιδέας που αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης μελέτης, χωρίς όμως να διακυβεύεται η αρχαιολογική τεκμηρίωση και, κατ' επέκταση, το ίδιο το έκθεμα. Το «κενό» ανάμεσα στην αρχαιολογία και την οπτική επικοινωνία δεν αφορά στο ποιος εξελίσσεται ραγδαία και ποιος μένει στάσιμος, αλλά στην πρόθεση ή μη να αναγνωριστεί η οπτική επικοινωνία ως αναπόσπαστο στοιχείο μιας μουσειακής έκθεσης και όχι απλώς ως ένα βοηθητικό εργαλείο. Τα παραδείγματα που παρουσιάστηκαν προσφέρουν πλούσιες αφορμές για προβληματισμό, διάλογο, νέες διαπιστώσεις και, ενδεχομένως, διαφωνίες σχετικά με αυτά τα ζητήματα, μέσα στη μουσειακή πραγματικότητα που ο καθένας μας υπηρετεί ή ανήκει.

Βιβλιογραφία

Αγγέλη, Α. (2008). Από την Αρχαιολογική Συλλογή Παρηγορήτισσας...στο Αρχαιολογικό Μουσείο Άρτας. Στο *Αμβρακία: Οδηγός Αρχαιολογικού Μουσείου Άρτας* (επιμ. Γ. Ρήγιнос), 17-23. Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού - ΛΓ΄ ΕΠΚΑ.

Βλαχοπούλου, Ρ. (2016). Από την ιδέα στην εικόνα. Στο *Ραιδεστός - Θεσσαλονίκη: Αρχαιότητες σ' ένα Ταξίδι Προσφυγιάς* (επιμ. Π. Αδάμ-Βελένη, Ε. Τσαγκαράκη & Κ. Χατζηνικολάου), 53-59. Θεσσαλονίκη: Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης.

Βλαχοπούλου, Ρ. (2021). Η γραφιστική ταυτότητα της έκθεσης. Στο *Για μια Φλόγα που καίει: Αρχαιότητες και Μνήμη, Θεσσαλονίκη - Μακεδονία* (επιμ. Α. Κουκουβού & Ε. Παπαδοπούλου), 344-347. Θεσσαλονίκη: Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης.

Gillian, R. (2007). *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London / Thousand Oaks / New Delhi: SAGE Publications.

Γραμμένος, Δ., (2007), Η επανέκθεση στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης (2001-2006). *Αρχαιολογία & Τέχνες* 102, 73-82. Huxley, A. (1943). *The Art of Seeing*. London: Chatto & Windus.

Καλαντζής, Κ. (2012). Οπτικός πολιτισμός και ανθρωπολογία. Στο *Υλικός Πολιτισμός: Η Ανθρωπολογία στη Χώρα των Πραγμάτων* (επιμ. Ε. Γιαλούρη), 171-213. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

Kotler, N. G., Kotler, P. & Kotler W. I. (2008). *Museum Marketing and Strategy: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources*. San Francisco: Jossey Bass.

Merriman, N. (1999). Ανοίγοντας τα μουσεία στο κοινό. *Αρχαιολογία & Τέχνες* 72, 43-46.

Ρήγιнос, Γ. (2009). *Νικόπολη: Οδηγός Αρχαιολογικού Μουσείου Νικόπολης* (επιμ. Γ. Ρήγιнос & Ε. Κατερίνη). Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού - ΛΓ΄ ΕΠΚΑ.

Σκαλτσά, Μ. (1999). *Για τη Μουσειολογία και τον Πολιτισμό*. Θεσσαλονίκη: Εντευκτήριο.

Σολομών, Έ. (2012). Τα μουσεία ως «αντικείμενα»: Αναζητώντας τρόπους προσέγγισης. Στο *Υλικός Πολιτισμός: Η Αν-*

θρωπολογία στη Χώρα των Πραγμάτων (επιμ. Ε. Γιαλούρη), 75-124. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

Χουρμουζιάδη, Α. (2006). *Το Ελληνικό Αρχαιολογικό Μουσείο. Ο Εκθέτης - Το Έκθεμα - Ο Επισκέπτης*. Θεσσαλονίκη: Βάνιας.

Η εκθεσιακή εικόνα ως γραφική εικόνα

Ελισάβετ Κελίδου

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Η εικόνα της έκθεσης είναι ένας πολυεπίπεδος όρος, καθώς περιλαμβάνει μια σειρά από εφαρμογές όπου η όραση παίζει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της εμπειρίας επίσκεψης. Η εκθεσιακή εικόνα μπορεί να αφορά τη χρήση εικονογραφικών στοιχείων στις εκθεσιακές επιφάνειες, την οπτική της ταυτότητα και την εικόνα που δημιουργείται από τη συνολική αισθητική του χώρου και των εκθεμάτων της. Οι εκθέσεις μπορούν να οριστούν ως χωρικές αφηγήσεις που αναπτύσσονται και επικοινωνούνται οπτικά από συλλογές αντικειμένων, εικόνων, γραφικών και αρχιτεκτονικών στοιχείων (Χουρμουζιάδη 2022). Οι εφαρμογές της γραφιστικής και ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός των εκθέσεων, αποσκοπούν στη μετάδοση πληροφοριών και της αφήγησης σε οποιοδήποτε περιβάλλον. Στην πραγματικότητα, στις εκθέσεις, αυτοί οι δύο κλάδοι συνδράμουν από κοινού σε μια συνεκτική και επιδραστική εμπειρία (Demir 2012· Zolotona κ.ά. 2019). Η ανάλυση, επομένως, των εικόνων της έκθεσης, υπό το πρίσμα της οπτικής επικοινωνίας, μπορεί να αποτελέσει βάση για την αποτελεσματικότητα του σχεδιασμού και τη συμβολή της γραφιστικής σε αυτόν.

Η γραφιστική, εξ ορισμού, είναι η επεξεργασία και εφαρμογή ποικίλων επικοινωνιακών στοιχείων, μέσων και τρόπων, συμπεριλαμβανομένου του περιεχομένου, των προσδοκιών του κοινού και της ιδέας του σχεδιαστή, για τη δημιουργία απτών μορφών που ενημερώνουν, πείθουν και ψυχαγωγούν (McCarthy & De Almeida 2002). Τα γραφικά στοιχεία επικοινωνίας περιλαμβάνουν εικόνες, τυπογραφία και σχήματα, τα οποία, με την κατάλληλη διαχείριση, μπορούν να συμβάλλουν στην αποτελεσματική μετάδοση μηνυμάτων και στη δημιουργία οπτικά ελκυστικών συνθέσεων. Εκτός από την έντυπη επικοινωνία, που συχνά ταυτίζεται με την ενασχόληση

1. Ο όρος Environmental Graphics (EG) χρησιμοποιείται για να περιγράψει τις εφαρμογές γραφικών στοιχείων, όπως τυπογραφία, σχήματα, σύμβολα, εικόνες, στον χώρο. Αντίστοιχα ο όρος Environmental Graphic Design (EGD) χρησιμοποιείται για να περιγράψει τον διεπιστημονικό τομέα σχεδιασμού που συνδυάζει τη γραφιστική, την αρχιτεκτονική, τη διακόσμηση εσωτερικών χώρων, την αρχιτεκτονική τοπίου και τον βιομηχανικό σχεδιασμό για τη δημιουργία περιβαλλόντων που δημιουργούν εμπειρίες και επικοινωνούν μηνύματα. Ο όρος χρησιμοποιείται και ως Experiential Graphic Design (SEGD - The Society for Experiential Graphic Design, χ.χ.).

του σχεδιαστή γραφίστα, οι εφαρμογές της γραφιστικής περιλαμβάνουν μια ευρύτερη γκάμα μέσων, όπως τα ψηφιακά και τα γραφικά στον χώρο (Forlizzi & Lebbon 2002· Soar 2008· Warnock 2000).

Η γραφιστική στον χώρο

Οι εφαρμογές της Γραφιστικής στον χώρο αρχικά αναπτύχθηκαν παράλληλα με τη διεύρυνση των πόλεων και την αυξανόμενη ανάγκη «κατανάλωσης» πληροφοριών για την πλοήγηση στα αστικά περιβάλλοντα και πολύ γρήγορα επεκτάθηκαν και σε τομείς που δεν είχαν άμεση σχέση με το αστικό περιβάλλον. Ο 20^{ός} αιώνας σηματοδότησε μια σημαντική καμπή στη σχέση μεταξύ οπτικής επικοινωνίας και πολεοδομικού σχεδιασμού, με τη γραφιστική και την αρχιτεκτονική να συνδιαμορφώνουν μεγάλα μητροπολιτικά συστήματα υποδομών και μεταφορών. Την ίδια περίοδο έγινε αισθητή, στο αστικό τοπίο, η συνεισφορά πρωτοπόρων σχεδιαστών που συνδύασαν την αισθητική, τη λειτουργικότητα και την οπτική ταυτότητα (Large 2001), παράγοντες που αποτελούν διαχρονική ανάγκη τόσο για τον δημόσιο όσο και για τον ιδιωτικό χώρο. Ο Σχεδιασμός Γραφικών στον Χώρο (Environmental Graphic Design¹) περιλαμβάνει τον σχεδιασμό βασικών στοιχείων σήμανσης, εύρεσης πορείας, ερμηνείας και τοποδιαμόρφωσης (placemaking), τα οποία υποστηρίζουν την κατανόηση και τη σχέση με τον περιβάλλοντα χώρο. Οι εξελίξεις στην τεχνολογία έχουν διευρύνει το πεδίο εφαρμογής του EGD ώστε πλέον εκτός από τη φυσική σήμανση να χρησιμοποιείται και η ψηφιακή εκδοχή της, μέσα από κινητές ψηφιακές συσκευές, ενισχύοντας την επικοινωνιακή λειτουργία αυτών των στοιχείων σχεδιασμού (Calori 2007).

Σύμφωνα με τον Paul Arthur και Romedi Passini «ο μόνος τρόπος για να προσεγγίσουμε έξυπνα τα ζητήματα εύρεσης πορείας είναι οι αρχιτέκτονες και οι σχεδιαστές να δώσουν προσοχή στο πώς οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται και κατανοούν το περιβάλλον, πώς τοποθετούνται στο χώρο και πώς χρησιμοποιούν τις πληροφο-

ρίες στη λήψη και εκτέλεση αποφάσεων» (Arthur & Passini 1992). Υπογραμμίζεται, επομένως, η ανάγκη του χωρικού γραφικού σχεδιασμού να λαμβάνει υπόψη την έρευνα που γίνεται σε πεδία όπως η οπτική αντίληψη και η ψυχολογία. Εκτός από τη λειτουργικότητα των Γραφικών στον Χώρο (EG), είναι εξίσου σημαντικός ο ρόλος της γραφιστικής στη δημιουργία της εικόνας και της αφήγησης των χώρων. Στο έργο του “The Image of the City”, ο Kevin Lynch (1992) παρουσιάζει τις διάφορες τεχνικές που είναι διαθέσιμες στους σχεδιαστές για τον χειρισμό της εικόνας ενός τόπου, μέσα από αλλαγές στις φυσικές και συμβολικές μορφές που επιδρούν στην αντίληψη του περιβάλλοντος (Southworth 1985). Σε αυτό το πλαίσιο, ο Robert Harland (2011, 2016) προσθέτει τη συμβολή της γραφιστικής και υποστηρίζει ότι «η πρόκληση για τους γραφίστες σήμερα δεν αφορά μόνο τη μετάδοση ενός μηνύματος, αλλά μάλλον τη δημιουργία αφηγήσεων που έχουν απήχηση στους ανθρώπους».

Αφήγηση στον χώρο και εκθέσεις

Και στις δύο αυτές απόψεις φαίνεται ότι ο χώρος και οι γραφιστικές εφαρμογές σε αυτόν, συνδράμουν στη νοητική εικόνα και αντίληψη που διαμορφώνει ο αποδέκτης, επισημαίνοντας τη δυνατότητα δημιουργίας συγκεκριμένων εικόνων και αντιλήψεων από τους σχεδιαστές. Σχετικά με αυτό, η Tricia Austin βασίζεται στη θεωρία της αφήγησης, σύμφωνα με την οποία η αφηγηματική διαδικασία περιλαμβάνει τον δημιουργό, την ιστορία, την αφήγηση και το κοινό, για να υποστηρίξει ότι οι περισσότεροι χώροι μπορούν να διαθέτουν έναν βαθμό αφηγηματικότητας. Αυτή στηρίζεται στην πρόθεση των σχεδιαστών, στα φυσικά χαρακτηριστικά και στην εμπειρία των επισκεπτών. Στη δημιουργία αφηγηματικών περιβαλλόντων, όπως οι εκθέσεις, αυτή η διαδικασία δεν είναι μια γραμμική διαδικασία εξέλιξης μιας ιδέας σε από σχεδιασμό, αλλά μια οργανική εξέλιξη, που πηγάζει από ποικίλο υλικό, όπως αρχεία, προφορικές ιστορίες αλλά και την κατανόηση του κοινού. Αυτά τα περιβάλλοντα είναι «επιτελεστικά, και απαιτούν μια ενσώματη και υποκειμενική απόκριση από τους

αποδέκτες» (Austin 2012). Επομένως, η κατανόηση των φυσικών, πολιτιστικών ή πολιτικών παραγόντων, που διαμορφώνουν τόσο τον σχεδιασμό αλλά και την αποδοχή που αυτός θα έχει, είναι ζωτικής σημασίας.

Οι εκθέσεις και τα μουσεία περιγράφονται συχνά ως «αφηγηματικοί χώροι», ως «τοποθεσίες ή [...] καταστάσεις που κυριαρχούνται από ιστορίες» (Kossmann κ.ά. 2012). Σε αυτούς τους χώρους οι εφαρμογές του όρου της αφήγησης, μπορούν να διακριθούν σε εκείνες που περιγράφουν το περιεχόμενο της έκθεσης και τη μορφή της και σε αυτές που προέρχονται από έννοιες της αφηγηματικής θεωρίας με στόχο την ανάλυση των σχέσεων μεταξύ χώρου, αντικειμένων και περιεχομένου. Σύμφωνα με την Αναστασία Χουρμουζιάδη (2022, 38), η αφήγηση στον χώρο των μουσειακών εκθέσεων, «φαίνεται να κινείται αποκλειστικά είτε μακροσκοπικά στην κλίμακα των μεγάλων αφηγήσεων είτε στη μικροκλίματα των ιστοριών των μεμονωμένων αντικειμένων μιας συλλογής». Η έννοια της αφήγησης μπορεί να διακριθεί σε τρία επίπεδα:

- α) Το μακρο-επίπεδο, όπου οι μεγάλες αφηγήσεις λειτουργούν ως το «αφηρημένο» ιδεολογικό πλαίσιο που καθορίζει τις ερμηνευτικές αρχές που διέπουν όσα παρουσιάζονται στις μουσειακές εκθέσεις.
- β) Το μικρο-επίπεδο, όπου εντάσσονται οι μοναδιαίες ιστορίες των αντικειμένων της συλλογής, δηλαδή οι πληροφορίες της ταυτότητας του κάθε αντικειμένου που με όρους αφήγησης, δε συνιστά μια ολοκληρωμένη αφήγηση, διαθέτει ωστόσο μια ορισμένη αφηγηματικότητα.
- γ) Το μεσο-επίπεδο. Είναι το επίπεδο της «απτής αφήγησης στον χώρο» η οποία αξιοποιεί τα εκθεσιακά αντικείμενα, τις δυνατότητες του χώρου, και το ερμηνευτικό και εποπτικό υλικό με άλλα λόγια υλικών και άυλων σημειωτικών πηγών που συνδέονται μεταξύ τους με λιγότερο ή περισσότερο σαφείς σχέσεις (Χουρμουζιάδη 2022, 42).

Στο επίπεδο του σχεδιασμού και στη λογική της από κοινού αντιμετώπισης των εκθεσιακών στοιχείων, τα τρία αυτά επίπεδα μπορούν να αναδιατυπωθούν ως εξής:

- α) Το μακρο-επίπεδο, όπου η συνολική εικόνα της έκθεσης αντικατοπτρίζει, με όρους επικοινωνιακούς, το ιδεολογικό πλαίσιο και τις ερμηνευτικές αρχές που διέπουν όσα έχουν επιλεγεί να παρουσιαστούν.
- β) Το μικρο-επίπεδο, όπου το κάθε αντικείμενο της συλλογής, οι πληροφορίες της ταυτότητας του κάθε αντικειμένου και κάθε ελάχιστου οπτικού στοιχείου που με όρους αφήγησης, δε συνιστά μια ολοκληρωμένη αφήγηση, διαθέτει ωστόσο μια ορισμένη αφηγηματικότητα και συμμετέχει (ως participant) στις επιμέρους εκθεσιακές συνθέσεις.
- γ) Το μεσο-επίπεδο. Είναι το επίπεδο της «απτής αφήγησης στον χώρο» η οποία αξιοποιεί τα εκθεσιακά αντικείμενα, τις δυνατότητες του χώρου, και το ερμηνευτικό και εποπτικό υλικό για τη δημιουργία επιμέρους εκθεσιακών συνθέσεων. Με άλλα λόγια, υλικών και άυλων σημειωτικών πηγών που συνδέονται μεταξύ τους με λιγότερο ή περισσότερο σαφείς σχέσεις.

Η πολυτροπικότητα των εκθέσεων και η γραφιστική

Οι εκθέσεις ως ιστορίες ή ως «κείμενα»², διαθέτουν ένα ευρύ φάσμα «σημειωτικών πηγών», όπως τα εκθεσιακά αντικείμενα, ο χώρος και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, οι λεκτικές πληροφορίες, ο σχεδιασμός τους, οι εικόνες ή διαγράμματα καθώς και μια σειρά μέσων όπως ο ήχος, η κινούμενη εικόνα και οι διαδραστικές εφαρμογές. Επομένως συνιστούν τριδιάστατες πολυμεσικές αφηγήσεις που αξιοποιούν διαφορετικούς «τρόπους» να επικοινωνήσουν τις «ιστορίες» τους. Αυτή η πολυτροπικότητα καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο «διαβάζονται», δηλαδή το πώς τις βιώνουν οι επισκέπτες. Βλέπουν, διαβάζουν, ακούνε ή αγγίζουν, κινούνται,

2. Η Jona Piehl (2021) υιοθετεί για τις εκθέσεις τον όρο «κείμενα» από τον Porter Abbott (2008, 196), ο οποίος τον χρησιμοποιεί ως τη «φυσική ενσάρκωση της αφήγησης». Η Piehl προτείνει να αντιληφθούμε τις εκθέσεις ως πολυτροπικές αφηγήσεις επομένως το «κείμενο» στην έκθεση περιλαμβάνει όλα τα συστατικά της, όχι μόνο τη λεκτική πληροφορία.

στην τρισδιάστατη δομή τους, μεταξύ διαφορετικών μορφών αισθητηριακών ερεθισμάτων. Η διαμόρφωση των ποικίλων τρόπων της επικοινωνίας στον χώρο και η ταυτόχρονη αλληλεπίδραση της αλληλουχίας τους, ο βαθμός εμπλοκής, η διάρκεια του χρόνου που αφιερώνεται σε οποιαδήποτε αντικείμενο ή δεδομένη πληροφορία, η αμεσότητα και το βάθος αυτής της δέσμευσης και τα διαφορετικά επίπεδα δραστηριότητας ή απόκρισης που μπορεί να απαιτούν αυτοί οι «τρόποι» (Piehl 2021, 27-29), δηλαδή ο σχεδιασμός της εμπειρίας, προϋποθέτει την επιλογή και τον σχεδιασμό των τρόπων και της υλικής ή άυλης έκφρασής τους στο πλαίσιο ενός αφηγηματικού άξονα.

Σε μια έκθεση που στηρίζεται σε μια «στιβαρή πλοκή», τα αντικείμενα αντιμετωπίζονται ως στιγμιότυπα μιας δυναμικής και πολυπαραγοντικής κατάστασης που βρίσκεται σε συνεχή μετάλλαξη. Κατά συνέπεια, «μας ενδιαφέρει περισσότερο, αφενός, η ανάδειξη αυτής της δυναμικής και, αφετέρου, η διαδικασία που συνδέει μεταξύ τους δύο ή περισσότερες στατικές καταστάσεις του συστήματος αυτού». Στην πρώτη περίπτωση, όπου τα αντικείμενα είναι αυτά που ορίζουν τους κόμβους της αφήγησης, η λογική σύνδεση μεταξύ τους μπορεί να μην είναι σαφής ή ακόμα και απύσχα ενώ στην περίπτωση που διέπεται από μια στιβαρή πλοκή, η συνδετική γραμμή είναι «αναντικατάστατη» άρα πρέπει να υποστηριχθεί από στοιχεία ανεξάρτητα από τη συλλογή, που πολύ συχνά παίζουν έναν εξίσου σημαντικό ρόλο με αυτήν (Χουρμουζιάδη 2022, 51-52). Ένα τέτοιο στοιχείο είναι οι εφαρμογές της γραφιστικής στον χώρο της έκθεσης. Δεδομένου ότι η έκθεση θεωρείται πολυτροπική, η γραφιστική σε εκθεσιακούς χώρους συνιστά «σημειωτική πηγή» τόσο από την άποψη της πολυτροπικότητας του γραφικού αντικειμένου όσο και του συνδυασμού λεκτικών και εικονογραφικών πληροφοριών όπως περιγράφεται από τον Bateman (2008, 2017) και τη σχέση του με τα άλλα στοιχεία της έκθεσης (Piehl 2021, 27-29). Η Piehl, στηριζόμενη στη διαμεσική θεωρία της αφήγησης, ειδικά στην έννοια του «ιστορηματικού κόσμου» (storyworld) (Herman 2004, όπως αναφέρεται στο Peihl 2021) αλλά και του ρόλου της εξειδίκευσης του μέσου, αναδεικνύει τους διαφορετικούς τύπους συμβολής της γραφιστικής

στην εκθεσιακή αφήγηση και τα είδη ιστορίας που είναι δυνατά τις διαφορετικές αφηγήσεις που μπορεί να παραχθούν στα πλαίσια διαφορετικών εκθεσιακών πρωτοβουλιών.

Η γραφική σύνθεση

Η βασική συμβολή της γραφιστικής στην εκθεσιακή αφήγηση είναι η συνθετική δημιουργία του εκθεσιακού καμβά. Η οργάνωση των οπτικών στοιχείων για τη δημιουργία οπτικών αφηγήσεων έχει απασχολήσει τομείς του σχεδιασμού και της ψυχολογίας, εκτός από την καλλιτεχνική δημιουργία. Η οπτική αφήγηση που επιδιώκεται από καλλιτέχνες και σχεδιαστές που χρησιμοποιούν οπτικά μέσα και διαφορετικές τεχνικές, στοχεύει στο διαδοχικό προσανατολισμό και τη διατήρηση της προσοχής του θεατή μεταξύ των μεταβάσεων των γεγονότων της αφήγησης. Η εκτεταμένη έρευνα στην ψυχολογία για το φαινόμενο της οπτικής υπεροχής (visual salience) τεκμηριώνει τον τρόπο με τον οποίο ορισμένα οπτικά χαρακτηριστικά, συμπεριλαμβανομένου του χρώματος, της κλίμακας και του προσανατολισμού, προσελκύουν εγγενώς την εστίαση ενός παρατηρητή πιο εύκολα από άλλα. Ο βαθμός αυτής της εστίασης επηρεάζεται από μια πληθώρα παραγόντων, που περιλαμβάνουν τόσο τα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος -για παράδειγμα, ο ζωηρός χρωματισμός ενός αντικειμένου μπορεί να μην ξεχωρίζει σε ένα περιβάλλον γεμάτο με παρόμοια ζωντανά στοιχεία- όσο και τις ιδιαιτερότητες του παρατηρητή και την ενασχόληση με τη σκηνή. Η αφήγηση σε στατικές εικόνες, εξετάζεται συχνά μέσα από την εφαρμογή της σε ζωγραφικές και φωτογραφικές εικόνες όπου ο καλλιτέχνης, μέσω της σύνθεσης και της διάταξης των στοιχείων στο κάδρο, μπορεί να δημιουργήσει αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους, μια χωρική οργάνωση που μπορεί να συνεπάγεται κίνηση και εστίαση σε σημεία που είναι κρίσιμα για την κατανόηση της ιστορίας που λέγεται (Biberman 2006).

Η εφαρμογή οπτικών στρατηγικών μπορεί να υπαγορεύσει αποτελεσματικά τη σειρά με την οποία τα μάτια περιηγούνται σε διάφορα στοιχεία μέσα σε μια σκηνή. Για παράδειγμα, η αρχή της ομαδοποίησης gestalt, η οποία αξιοποιεί τη χωρική εγγύτητα, την εγκύκλωση ή τη σύνδεση, μπορεί να προδιαθέσει ένα άτομο να παρατηρήσει στοιχεία που γίνονται, αρχικά, αντιληπτά ως σύνολο. Επιπλέον, οι διανυσματικές αναφορές (vectorial references), με συχνότερη οπτική απόδοσή τους τα βέλη, χρησιμεύουν ως ισχυρός μηχανισμός για την καθοδήγηση της προσοχής του παρατηρητή με διαδοχικό τρόπο (Kress & Leeuwen 2006). Η οπτική ιεράρχηση της κειμενικής πληροφορίας μπορεί να θεωρηθεί ένα πρώτο επίπεδο, δημιουργίας οπτικής καθοδήγησης σε μια γραφική επιφάνεια που σχετίζεται με τη γραμμικότητα της προφορικής αφήγησης. Σε σχέση με αυτή τη σύνδεση οπτικής αναπαράστασης της γλώσσας και του περιεχομένου της, ο Twyman (1982), εκκινώντας από αυτή τη θεμελιώδη διάκριση Προφορικού και Οπτικού μοντέλου γλώσσας, αναλύει το δεύτερο στα συστατικά του, διακρίνοντάς τα σε αυτά που συνιστούν «Κανάλια» μετάδοσης των μηνυμάτων και αυτά που συνιστούν «Τρόπους» -λεκτικοί, εικονογραφικοί, σχηματικοί. Η Οπτική γραφική γλώσσα ωστόσο μπορεί να εξεταστεί μικροσκοπικά, στο επίπεδο της τυπογραφίας και των χαρακτηριστικών της. Σε σχέση με αυτό, ο Twyman διακρίνει τα χαρακτηριστικά σε δύο κατηγορίες. Στα εγγενή, αυτά δηλαδή που σχετίζονται με τους ίδιους τους τυπογραφικούς χαρακτήρες και τη μορφή τους όπως τα πλάγια γράμματα, τα bold ή το μέγεθος. Η δεύτερη αφορά τα εξωγενή, που αφορούν τον χειρισμό των τυπογραφικών χαρακτήρων, τη διάταξή τους, τα διαστήματα, και το χρώμα, δηλαδή την επεξεργασία που υφίστανται μετά τη δημιουργία τους, στις τυπογραφικές συνθέσεις (Twyman 1982). Η ανάλυση αποδίδει τον σημειωτικό χαρακτήρα της Οπτικής γλώσσας και της τυπογραφίας ωστόσο υπάρχει ένας ακόμα παράγοντας που λειτουργεί ως «τρόπος» για την «ανάγνωση» του «κειμένου» της έκθεσης και αφορά το υλικό που φέρει τα διαφορετικά οπτικά στοιχεία.

Η υλικότητα

Ο χώρος, εκτός από τις διαστάσεις και τη γεωμετρία του, χαρακτηρίζεται και από την υλική του φύση. Στην οπτική επικοινωνία, η υλικότητα είναι εγγενώς συνδεδεμένη με την επικοινωνιακή λειτουργία. Η επιλογή υλικών και υφών αποτελεί μια σημειωτική διαδικασία επομένως η υλική διάσταση του σχεδιασμού είναι «ζωτικό μέρος της δημιουργίας νοήματος» (Kress & Leeuwen 2006). Το υλικό, με βάση τον ορισμό των Kress και Leeuwen, είναι ένας από τους συμμετέχοντες (participants) του προϊόντος του σχεδιασμού και του μέσου παρουσίασης οποιασδήποτε πληροφορίας. Αποτελεί με άλλα λόγια το αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης των σημειωτικών τρόπων και των τεχνικών δυνατοτήτων του μέσου. Αυτό σημαίνει πως το υλικό που χρησιμοποιείται σε κάθε μέσο, χαρακτηρίζεται τόσο από τους σημειωτικούς τρόπους που εφαρμόζονται σε αυτό, όσο και από τις φυσικές ιδιότητες που μπορεί να υποστηρίξει το μέσο και η διαδικασία με την οποία οι σημειωτικοί τρόποι συνδέονται με την υλικότητα, ορίζεται από τον Bateman (2017) ως «διαμεσολάβηση». Ο φυσικός ή εννοιολογικός χώρος πάνω στον οποίο εγγράφονται ή εκτελούνται οι σημειωτικοί τρόποι, ο «καμβάς του μέσου» αποτελεί τη συστοιχία υλικών, αισθητηριακών και χωροχρονικών δυνατοτήτων που παρέχει ένα μέσο για σημειωτική έκφραση (Bateman 2017· Elleström 2010).

Στην «εκθεσιακή σύνθεση», συναντάμε «δύο ενδεχόμενα υλικότητας», την «ορατή» και «αόρατη» υλικότητα. Η «ορατή» υλικότητα αφορά την παρουσία της εικόνας ως τμήμα του υλικού μέσου που χρησιμοποιείται εκτός της εκθεσιακής της εφαρμογής. Αντίθετα, η «αόρατη» υλικότητα σχετίζεται με το υλικό υπόβαθρο που στηρίζει μια εικόνα, η οποία έχει ενταχθεί στην έκθεση ως μη υλικό οπτικό στοιχείο (Χουρμουζιάδη 2022). Η ορατή υλικότητα μπορεί να θεωρηθεί αυθεντική όταν ενσωματώνονται στην έκθεση «γνήσια υλικά οπτικά στοιχεία». Σε κάποιες περιπτώσεις, η ορατή υλικότητα ενδέχεται να είναι τεχνητά κατασκευασμένη ως μέρος της δημιουργικής σκηνογραφίας της έκθεσης. Η γραφιστική υποστηρίζει την τελευταία λειτουργία της ορα-

τής υλικότητας δεδομένου ότι μέσω της γραφιστικής επεξεργασίας μπορεί να παραχθεί υλικό που μιμείται τα γνήσια υλικά οπτικά στοιχεία. Ωστόσο, η γραφιστική μπορεί να υποστηρίξει και την αόρατη υλικότητα, με την παραγωγή συνθέσεων που λειτουργούν ως υπόβαθρα.

Η εκθεσιακή επιφάνεια

Όποιο ενδεχόμενο υλικότητας κι αν συμφωνήσουμε ότι υποστηρίζει η γραφιστική στις εκθέσεις, μπορεί να θεωρηθεί ως μία από τις εφαρμογές της γραφιστικής στον χώρο. Εδώ, ο ρόλος που επιτελεί είναι σαφώς η δημιουργία οπτικής ταυτότητας, σήμανσης και εύρεσης πορείας, ενημέρωσης και τεκμηρίωσης με την αφήγηση να διέπει όλες αυτές τις λειτουργίες. Στις εκθέσεις ο αφηγηματικός άξονας είναι το στοιχείο που καθορίζει τον τρόπο απόδοσης του περιεχομένου, είτε αυτό αφορά τα εκθεσιακά αντικείμενα, είτε τα δεδομένα που πρέπει να παρουσιαστούν, τη διαμόρφωση του χώρου, όπου αυτό είναι εφικτό, και στις περισσότερες εφαρμογές, όλα αυτά μαζί. Σε κάθε περίπτωση είναι ένας τρόπος έκφρασης της αφηγηματικής πρόθεσης, αλλά όχι ο μοναδικός και σίγουρα όχι αυτοτελής. Είναι μέρος του «όλου» και συμβάλλει στην εκθεσιακή σύνθεση. Δεδομένου ότι συμμετέχει στη δημιουργία επιμέρους συνθέσεων δομικών στοιχείων, γραφικών στοιχείων και αντικειμένων, που συνδιαμορφώνουν τη συνολική εικόνα της έκθεσης, μπορούμε να ορίσουμε αυτές τις συνθέσεις ως γραφικές επιφάνειες (Σχήμα 1).

Οι γραφικές επιφάνειες, σύμφωνα με αυτή την οπτική, ορίζονται από τη σύνθεση κάποιου υλικού φορέα, τη γραφική σύνθεση και φυσικά τα εκθεσιακά αντικείμενα. Μια τέτοια ανάλυση προκύπτει από την παραδοσιακή παραδοχή ότι η γραφιστική αποτελεί το σημείο τομής των σχεδιαστικών πεδίων της τυπογραφίας της εικονογράφησης, της φωτογραφικής εικόνας και της εκτύπωσης, ως τεχνολογικό μέσο παραγωγής του σχεδιασμού (Harland 2011). Από τη σκοπιά του σχεδιαστή γραφίστα, τα αντικείμενα συμμετέχουν ενεργά στη



Σχήμα 1 Η Γραφική Επιφάνεια ως το σημείο τομής του Υλικού της Φορέα και της Γραφικής Σύνθεσης

δημιουργία της εικόνας, είναι συνθετικό στοιχείο της γραφικής επιφάνειας, όπως η τυπογραφία και η εικονογράφηση, επομένως για την παρούσα ανάλυση θα ταξινομηθούν στους «συμμετέχοντες» (participants) της γραφικής σύνθεσης.

Ως υλικός φορέας των γραφικών συνθέσεων μπορεί να οριστεί οποιοδήποτε αρχιτεκτονικό στοιχείο, δηλαδή επιφάνειες που εντάσσονται στην κατασκευαστική δομή, στο κέλυφος του χώρου ή οποιαδήποτε σταθερή κατασκευή που επίσης ενσωματώνεται σε αυτή, ή που της επενδύει. Ένας άλλος υλικός φορέας μπορεί να είναι οποιοδήποτε αυτόνομο αντικείμενο, που δεν εντάσσεται σε κάποιο δομικό στοιχείο του χώρου, όπως π.χ. τα stands και οι ελεύθερες προθήκες καθώς φέρουν «γραφικές συνθέσεις». Σε αυτά, το υλικό και ο τρόπος ανάρτησης, συμβάλλουν στην εικόνα της σύνθεσης.

Το δεύτερο συστατικό της Γραφικής Επιφάνειας είναι η Γραφική Σύνθεση δηλαδή η σύνθεση γραφικών στοιχείων, όπως η τυπογραφία, η εικόνα φωτογραφική και μη, τα εκθεσιακά αντικείμενα και οποιοδήποτε άλλο στοιχείο αποτελεί μέρος του «όλου» της σύνθεσης. Στις εκθεσιακές συνθέσεις ένα τέτοιο στοιχείο μπορεί να είναι κάποιο ψηφιακό μέσο, όπως οθόνες προβολών και διαδραστικών εφαρμογών. Η γραφική σύνθεση χαρακτηρίζεται από τη δομή της, το layout των επιμέρους στοιχείων που τη συνθέτουν δηλαδή τους «μορφές/συμμετέχοντες» (participants), τη θεματική διάταξη της οπτικής πληροφορίας, και το κυρίαρχο χρώμα.

Παραδείγματα γραφικών επιφανειών

Χρησιμοποιώντας τρία παραδείγματα από διαφορετικές εκθέσεις, θα επιχειρήσω να περιγράψω τον τρόπο που οι παραπάνω συνισταμένες συνδιαμορφώνουν τις γραφικές επιφάνειες. Αυτό σημαίνει ότι δε θα εξετάσω τη σχέση όλων των γραφικών επιφανειών της κάθε έκθεσης, τον ρόλο τους στο σημείο που είναι τοποθετη-

μένες και τις οπτικές και αφηγηματικές τους συνδέσεις. Αναλύω τον υλικό φορέα και τη γραφική σύνθεση, μεσοσκοπικά, υπό το πρίσμα της γραφιστικής, με στόχο να εντοπίσω τη μεταξύ τους σχέση. Στα παραδείγματα που επιλέγω να παρουσιάσω, απαιτήθηκε να ληφθούν υπόψιν τα στοιχεία του χώρου και οι ειδικές απαιτήσεις του περιεχομένου, επομένως η διαδικασία σχεδίασης των γραφικών συνθέσεων και η διάταξη όλων των γραφικών στοιχείων και αντικειμένων, προηγήθηκε της τελικής ανάπτυξής τους στον χώρο. Ωστόσο, με μόνη εξαίρεση το παράδειγμα του Νέου Μουσείου Χαλκίδας «Αρέθουσα», η τοποθέτηση των εκθεμάτων στις τελικές τους θέσεις είχε προαποφασιστεί με αποτέλεσμα ο σχεδιασμός των γραφικών συνθέσεων, να προσαρμοστεί σε αυτό το δεδομένο.

Το πρώτο παράδειγμα (Εικόνα 1) αφορά γραφική επιφάνεια από τον ημιώροφο του Νέου Μουσείου Χαλκίδας «Αρέθουσα». Η επιφάνεια αποτελεί αυτοτελή ενότητα με τίτλο «Αποικισμός-Αλφάβητο» όπου περιγράφεται η μεταναστευτική κίνηση των Ευβοέων στην Μεσόγειο. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιείται χάρτης μεγάλης κλίμακας ενώ η παρουσίαση εμπλουτίζεται με κείμενο, σχέδια (αλφάβητο), φωτογραφική εικόνα και εκθεσιακά αντικείμενα. Είναι μία εγκατάσταση, η μοναδική στον χώρο που βρίσκεται. Η κατασκευή είναι τοποθετημένη σε περίπου 15 εκ. από το πάτωμα και φτάνει σε ύψος περίπου 260 εκ. Είναι κατασκευασμένη από PVC και το περίγραμμά της παραπέμπει σε πλοίο με πανί. Τα αντικείμενα είναι τοποθετημένα σε προθήκες, ενσωματωμένες στον σκελετό της κατασκευής.

Τα δεύτερο παράδειγμα αφορά μία προθήκη από το Αρχαιολογικό Μουσείο Ερέτριας (Εικόνα 2). Η προθήκη αφορά τη θεματική της κατοικίας και έχει τίτλο «Ερέτρια, Η κατοικία 400 π.Χ.-268/7 π.Χ.». Η πλάτη της προθήκης είναι καλυμμένη από δύο γραφικές συνθέσεις που λειτουργούν συμπληρωματικά και αποτελούνται από κείμενο, σχέδια, φωτογραφική εικόνα και αντικείμενο, ενώ στα ειδικά βάθρα είναι τοποθετημένα τα υπόλοιπα εκθέματα. Το κυρίαρχο χρώμα της σύνθεσης είναι το γκρι (ανοιχτό) και το ύψος 30-200 εκ. Η βασική



Εικόνα 1 Άποψη από τον ημιώροφο του Νέου Μουσείου Χαλκίδας «Αρέθουσα»



Εικόνα 2 Προθήκη από το Αρχαιολογικό Μουσείο Ερέτριας

πληροφορία, όπως και το αντικείμενο, είναι τοποθετημένα μεταξύ 110-185 εκ. από το πάτωμα.

Το τρίτο παράδειγμα (Εικόνα 3) αφορά τμήμα της έκθεσης από την ενότητα «Η ζωή στο σπίτι» του Βυζαντινού Μουσείου Αργολίδας. Το θέμα της γραφικής επιφάνειας έχει τίτλο «Στο κελάρι» και αποτελείται από εικονογραφικό στοιχείο (σκίτσο) και κείμενο. Το σκίτσο με το κείμενο συνδέονται χρωματικά με το αναγνωριστικό χρώμα της ενότητας, το πορτοκαλί ωστόσο το κυρίαρχο χρώμα της γραφικής σύνθεσης είναι το καφέ. Τα εκθεσιακά αντικείμενα είναι τοποθετημένα σε πρώτο επίπεδο, σε ύψος 20 εκ. από το πάτωμα και σε ενσωματωμένο βάθρο σε ύψος περίπου 80 εκ. δεξιά από την εικονογράφιση. Υπάρχει κείμενο (λεζάντες αντικειμένων) στο χαμηλό βάθρο, μπροστά από τα αντικείμενα.

Η γραφική επιφάνεια μπορεί να χαρακτηριστεί ως φυσικός «καμβάς» του μέσου παρουσίασης των πληροφοριών και των σημειωτικών του τρόπων. Η σημειωτική έκφραση προκύπτει από τη σχέση των υλικών και σχεδιαστικών επιλογών των σχεδιαστών. Στα παραδείγματα που παρουσιάστηκαν η σχέση της υλικότητας με τη γραφική σύνθεση, ακολουθεί διαφορετικές σχεδιαστικές προσεγγίσεις. Στον πίνακα 1 φαίνονται, όπου υπάρχουν, οι οπτικές συνδέσεις του υλικού φορέα και της γραφικής σύνθεσης.

Στην περίπτωση του Νέου Μουσείου Χαλκίδας «Αρέθουσα», ο υλικός φορέας συνιστά ένα εκθεσιακό αντικείμενο με φόρμα που λειτουργεί ως δήλωση του περιεχομένου του. Το περίγραμμα του πλοίου γίνεται άμεσα αντιληπτό και η γραφική σύνθεση είναι απόλυτα συνδεδεμένη με αυτή τη φόρμα. Σε μικροσκοπική ανάλυση, κάθε γραφικό στοιχείο και αντικείμενο είναι μέρος του και κάθε τρισδιάστατο τμήμα είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τις δισδιάστατες γραφικές συνθέσεις. Η χρωματική παλέτα είναι κοινή για όλες τις επιφάνειες και τους συμμετέχοντες (participants). Για την επίτευξη αυτού του αποτελέσματος, προϋπόθεση αποτέλεσε η παράλληλη διαδικασία σχεδιασμού της φόρμας και δομής του αντικειμένου και τη γραφικής σύνθεσης.



Εικόνα 3 Εικόνα από την ενότητα «Η ζωή στο σπίτι» του Βυζαντινού Μουσείου Αργολίδας

πολλές περιπτώσεις, ωστόσο, η σχέση αυτή συνιστά ένδειξη του βαθμού που οι διαφορετικοί σχεδιαστικοί παράγοντες έχουν ενσωματωθεί σε μια συνολική προσέγγιση.

Ο ρόλος του σχεδιαστή γραφίστα

Οι σχεδιαστικές επιλογές, εκτός από τις προφανείς διαφοροποιήσεις που διαμορφώνουν σε αισθητικό και σημειωτικό επίπεδο στις γραφικές επιφάνειες που εφαρμόζονται, δίνουν πληροφορίες για την εμπλοκή και το ρόλο της γραφιστικής και του σχεδιαστή γραφίστα στη σχεδιαστική διαδικασία. Σε μια προσπάθεια να αποτυπώσουν τον βαθμό αυτής της συμμετοχής οι Piehl και MacLeod (2012), δημιούργησαν έναν πίνακα με άξονες την κλίμακα μεταφραστή/δημιουργό (translator/author) και περιεχόμενο/φόρμα (content/form). Στον πρώτο άξονα αποτυπώνεται ο ρόλος του σχεδιαστή γραφίστα από τη θέση του «μεταφραστή», όπου ο σχεδιαστής λειτουργεί κυρίως ως διαμεσολαβητής που προσαρμόζει το περιεχόμενο και τις αφηγηματικές δομές κάποιου άλλου, στις απαιτήσεις του φυσικού χώρου και των υλικών μέσων. Από την άλλη, στη θέση του δημιουργού, ο σχεδιαστής αναλαμβάνει τον ενεργό ρόλο του συνδημιουργού, όπου η γραφική επιφάνεια διαμορφώνεται παράλληλα με την παραγωγή του περιεχομένου. Στον δεύτερο άξονα, η κλίμακα οπτική αναπαράσταση περιεχομένου/ερμηνεία μέσω της φόρμας αντανακλά τον βαθμό στον οποίο οι γραφικές επιφάνειες συνδέονται ενεργά με το περιεχόμενο, με στόχο τη δόμηση του περιεχομένου και την οπτική του έκφραση. Αυτή η προσέγγιση αντιπαραβάλλει μια παρουσίαση κυρίως εστιασμένη στο περιεχόμενο με μια άκρως οπτική, όπου η αφήγηση της έκθεσης εμπλουτίζεται από μια πιο βιωματική (και πειραματική) χρήση εικόνων και άλλων γραφικών στοιχείων (MacLeod & Piehl 2012). Καμία από τις περιπτώσεις που παρουσιάστηκαν δεν περιγράφεται από τα άκρα στην κλίμακα αυτή, καθώς το περιεχόμενο ήταν καθορισμένο σε προηγούμενη φάση του εκθεσιακού σχεδιασμού. Ωστόσο στη γραφική επιφάνεια του Νέου Μουσείου Χαλκίδας, όπου με βάση τον πίνακα, ο υλικός φορέας ταυτίζεται με τη γραφική σύνθεση, η γραφιστική επεξεργασία και

		Μουσείου Χαλκίδας “Αρέθουσα”	Αρχαιολογικό Μουσείο Ερέτριας	Βυζαντινό Μουσείο Αργολίδας
ΥΛΙΚΟΣ ΦΟΡΕΑΣ	Αρχιτεκτονικό Στοιχείο			Μεταλλικό διαχωριστικό
	Αντικείμενο	Κατασκευή/Εγκατάσταση	Προθήκη	
ΓΡΑΦΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ	Ύψος	15-260 εκ. 	30-περίπου 200 εκ.	20-περίπου 180 εκ.
	Κυρίαρχο χρώμα/Λανθάνουσα Υφή	Μπλε-Καφέ 	Γκρι ανοιχτό	Καφέ 
	Διάταξη-Συμμετέχοντες	Χάρτης Κείμενα Αντικείμενα 	Κείμενα Αντικείμενα Φωτογραφική εικόνα Σύμβολα Αρχιτεκτονικό σχέδιο	Σκίτσο Κείμενο Αντικείμενα 

 Ταύτιση με τις αντίστοιχες τιμές του υλικού φορέα

Πίνακας 1 Ανάλυση της Γραφικής Επιφάνειας και οι σχέσεις των συστατικών της

η εμπλοκή του γραφίστα στη διαμόρφωση της εγκατάστασης υπήρξε σημαντικά πιο δυναμική. Ακόμα και στον άξονα περιεχομένου/φόρμας φαίνεται να επιχειρήθηκε, σε κάποιο βαθμό, η ερμηνεία του περιεχομένου μέσω της φόρμας. Επομένως η εκθεσιακή σύνθεση, εκτός από την ποικιλία των «τρόπων» που διαθέτει να επικοινωνεί το περιεχόμενό της, φαίνεται να απασχολεί και διαφορετικά δημιουργικά πεδία και όπως προκύπτει από τα παραπάνω συμπέρασμα, ο βαθμός εμπλοκής τους, μπορεί να επηρεάσει το αποτέλεσμα της εκθεσιακής εικόνας.

Μπορούμε να συμπεράνουμε ότι τα όρια της εμπλοκής των επαγγελματιών κάθε δημιουργικού πεδίου, δεν είναι απολύτως σαφή καθώς η κάθε ειδικότητα διαθέτει και δανείζεται τεχνογνωσία από τις υπόλοιπες. Η ολιστική αυτή προσέγγιση ωστόσο, προϋποθέτει και την παράλληλη χρονικά εμπλοκή όλων αυτών. Αντίθετα, η γραμμική ανάπτυξη «από βήμα σε βήμα» του σχεδιασμού, όσο καλά και αν έχει δομηθεί, είναι δύσκολο να μην παρουσιάζει κενά μεταξύ των βημάτων που πολύ συχνά αποτυπώνονται στη εικόνα της έκθεσης. Στην περίπτωση αυτή ο σχεδιασμός των εκθεσιακών γραφικών είναι πάντα το τελευταίο βήμα, και ο σχεδιαστής γραφίστας ο «μεταφραστής» της συμβολής των προηγούμενων βημάτων.

Συμπεράσματα

Οι διαφορετικές προσεγγίσεις στον σχεδιασμό γραφικών επιφανειών καταδεικνύουν πώς αυτές ενσωματώνονται στη συνολική εκθεσιακή σύνθεση και πώς συμβάλλουν στην αφήγηση και την κατανόηση των εκθεμάτων. Οι γραφικές επιφάνειες, ως σημεία τομής του υλικού φορέα και της γραφικής σύνθεσης, δε λειτουργούν απλώς ως σημεία πληροφόρησης, αλλά ενισχύουν την αφηγηματική δομή της έκθεσης, προσδίδοντας βάθος και νόημα στη συνολική εμπειρία του επισκέπτη. Η επιλογή της κατάλληλης, για την κάθε περίπτωση, σχεδιαστικής προσέγγισης μπορεί να προκύψει από τον τρόπο που είναι δυνατό να συνδεθούν οι γραφι-

κές συνθέσεις με τον υλικό τους φορέα. Οι διαφορετικές προσεγγίσεις στον σχεδιασμό γραφικών επιφανειών καταδεικνύουν πώς αυτές ενσωματώνονται στη συνολική εκθεσιακή σύνθεση και πώς συμβάλλουν στην αφήγηση και την κατανόηση των εκθεμάτων. Οι εκθεσιακές επιφάνειες, δημιουργούν τις επιμέρους εκθεσιακές εικόνες και ο σχεδιαστής γραφίστας διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο σε αυτή τη διαμόρφωση, συνδυάζοντας το περιεχόμενο, τον χώρο και τα υλικά μέσα, σε μια αρμονική σύνθεση και κατά συνέπεια στη συνολική εικόνα της έκθεσης.

Βιβλιογραφία

- Abbott, H. P. (2008). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Arthur, P. & Passini, R. (1992). The nature of wayfinding difficulties. Στο *Wayfinding: People, Signs, and Architecture* (επιμ. P. Arthur & R. Passini), 2-5. New York: McGraw-Hill.
- Austin, T. (επιμ.) (2012). Scales of narrativity. Στο *Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions, Museum Meanings* (επιμ. S. Macleod & J. Piehl), 107-118. London: Routledge.
- Bateman, J. A. (2017). Triangulating transmediality: A multimodal semiotic framework relating media, modes and genres. *Discourse Context Media* 20, 160-174. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2017.06.009>
- Biberman, E. (2006). On narrativity in the visual field: A psychoanalytic view of Velazquez's Las Meninas. *Narrative* 14, 237-253. <https://doi.org/10.1353/nar.2006.0009>
- Calori, C. (2007). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. Hoboken, NJ: John Wiley.
- Demir, C. (2012). Graphic design for a permanent exhibition: Exhibition design of the Museum Mimar Kemaleddin. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 51, 495-500. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.195>
- Elleström, L. (2010). The modalities of media: A model for understanding intermedial relations. Στο *Media Borders, Multimodality and Intermediality* (επιμ. L. Elleström), 12-43. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Forlizzi, J. & Lebbon, C. (2002). From formalism to social significance in communication design. *Design Issues* 18, 3-13. <https://doi.org/10.1162/074793602320827389>
- Harland, R. (2011). The dimensions of graphic design and its spheres of influence. *Design Issues* 27, 21-34. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00054
- Harland, R. (2016). *Graphic Design in Urban Environments*. London: Bloomsbury.
- Herman, D. (2004). *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln & London: University of Nebraska Press.

- Kossmann, H., Mulder, S., den Oudsten, F. & de Jonge, P. K. (2012). *Narrative Spaces: On the Art of Exhibiting*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Kress, G. & Leeuwen, T. van (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Large, M. (2001). Communication among all people, everywhere: Paul Arthur and the maturing of design. *Design Issues* 17, 81-90. <https://doi.org/10.1162/07479360152383804>
- Lynch, K. (1992). *The Image of the City* (21st ed.). Cambridge (Mass.): The MIT Press.
- Macleod, S. & Piehl, J. (επιμ.) (2012). Where do you want the label? The roles and possibilities of exhibition graphics. Στο *Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions, Museum Meanings* (επιμ. S. Macleod & J. Piehl), 257-266. London: Routledge.
- McCarthy, S. & De Almeida, C. M. (2002). Self-authored graphic design: A strategy for integrative studies. *Journal of Aesthetic Education* 36, 103. <https://doi.org/10.2307/3333601>
- Piehl, J. (2021). *Graphic Design in Museum Exhibitions: Display, Identity and Narrative*. London: Routledge.
- SEGD - The Society for Experiential Graphic Design (χ.χ.). *SEGD - Des. Exp.* <https://segd.org/>
- Soar, M. (2008). Graphic design. Στο *The International Encyclopedia of Communication* (επιμ. W. Donsbach). Hoboken, NJ: John Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiecg025>
- Twyman, M. (1982). The graphic presentation of language. *Information Design Journal* 3, 2-22.
- Warnock, J. E. (2000). The changing landscape of graphic arts. *IEEE Computer Graphics and Applications* 20, 32-33. <https://doi.org/10.1109/38.814547>
- Χουρμουζιάδη, Α. (2022). *Εισαγωγή στον Εκθεσιακό Σχεδιασμό*. Αθήνα: Κάλλιπος, Ανοιχτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://doi.org/10.57713/KALLIPOS-67>
- Zolotova, A. S., Likholet, E. V. & Fedotova, N. N. (2019). Current trends in the museums and exhibitions exhibition space formation. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* 698(3), 033021. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/698/3/033021>

Οι σκιές της Κυπριακής αρχαιολογίας

Θεοπίστη Στυλιανού-Λάμπερτ & Αλεξία Αχιλλέως

Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου & CYENS Centre of Excellence

Κατά τη διάρκεια της αποικιοκρατίας, οι εργαζόμενοι στις αρχαιολογικές ανασκαφές στην Κύπρο παρέμεναν συνήθως παραγνωρισμένοι χωρίς να κατονομάζονται, παρά τη σημαντική συνεισφορά τους στην κυπριακή αρχαιολογία, όχι μόνο με τη σκληρή χειρωνακτική τους εργασία, αλλά και με την προσωπική γνώση του κυπριακού τοπίου και την υπόδειξη πιθανών σημείων ανασκαφικού ενδιαφέροντος. Αυτοί οι εργαζόμενοι αποτελούσαν αυτό που ονομάζουμε «σκιές» της Κυπριακής αρχαιολογίας (Stylianou-Lambert 2021· Stylianou-Lambert & Achilleos 2024). Το κεφάλαιο αυτό παρουσιάζει τα καλλιτεχνικά έργα «Το Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών» (2022), «Σκιά Ι» (2022) και «Σκιά ΙΙ» (2022) τα οποία προσφέρουν μια κριτική προσέγγιση ως προς τον τρόπο που απεικονίζονται -ή δεν απεικονίζονται- οι Κύπριοι εργάτες σε φωτογραφικά αρχεία μουσείων. Η έρευνα και καλλιτεχνική μας πρακτική στοχεύει στην ευαισθητοποίηση σχετικά με τις παραλείψεις και τις στρεβλώσεις των αρχαιολογικών αρχείων και την επίδρασή τους στην παραγωγή γνώσης.

«Το Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών»

«Το Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών» περιλαμβάνει 40 φανταστικά (τεχνητά) πορτραίτα Κύπριων εργατών που δημιουργήθηκαν με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης. Παρά το φωτορεαλιστικό αποτέλεσμα, οι τελικές εικόνες δημιουργήθηκαν με τεχνητό τρόπο και δεν απεικονίζουν υπαρκτά πρόσωπα. Αποτίνουν όμως φόρο τιμής στους αμέτρητους εργάτες που συνέβαλαν στην κυπριακή αρχαιολογία αλλά παραμένουν μέχρι σήμερα ανώνυμοι.

Η τεχνολογία μηχανικής μάθησης Generative Adversarial Networks (GAN) εισήχθη για πρώτη φορά το 2014 (Goodfellow κ.ά. 2015) και έκτοτε συνέχισε να βελτιώνεται σε ποιότητα και μέγεθος εικόνας. Όταν εισάγονται αρκετές εικόνες / δεδομένα μάθησης, το GAN «μαθαίνει» στατιστικά να δημιουργεί νέες συνθετικές εικόνες, με βάση τα δεδομένα που εισάγονται. Για να δημιουργήσουμε νέα πορτραίτα, χρειαζόμασταν όσο το δυνατόν περισσότερες φωτογραφίες που απεικονίζουν Κύπριους εργάτες. Δανειστήκαμε φωτογραφίες από τα φωτογραφικά αρχεία της Σουηδικής Κυπριακής Αποστολής (Medelhavsmuseet χ.χ., διαθέσιμες διαδικτυακά), το φωτογραφικό αρχείο John Linton Myres (HEIR χ.χ., διαθέσιμες διαδικτυακά), το αρχείο του Luigi Palma di Cesnola (από το αρχείο του Πολιτιστικού Κέντρου της Τράπεζας Κύπρου), καθώς και φωτογραφίες από το φωτογραφικό αρχείο του Τμήματος Αρχαιοτήτων Κύπρου. Χρησιμοποιήθηκαν 106 αυθεντικές φωτογραφίες εργατών που απεικονίζονται να εργάζονται ή να ποζάρουν σε ομάδες σε αρχαιολογικούς χώρους, από τις οποίες απομονώσαμε τα πρόσωπα των εργατών, τα οποία μετά κόπηκαν σε μέγεθος φωτογραφίας διαβατηρίου και τροφοδότησαν το σύστημα GAN.

Στα αποικιακά αρχεία που εξετάσαμε, δεν εντοπίζονται πολλές απεικονίσεις Κύπριων εργατών, και όπου υπάρχουν, τα πρόσωπα τους είναι πολύ μικρά σε μέγεθος. Για τον λόγο αυτό, τα πορτραίτα που προέκυψαν από το GAN ήταν πολλές φορές παραμορφωμένα και εκτός εστίασης (Εικόνα 1). Επίσης, λόγω του ότι οι περισσότερες από τις αρχικές φωτογραφίες αποτελούσαν κομμάτι ομαδικών φωτογραφιών στις οποίες οι εργάτες ποζαραν χαμογελώντας προς τον φακό, στα νέα πορτραίτα που δημιουργήθηκαν, οι εργάτες εμφανίζονται και πάλι να χαμογελούν και να κοιτάζουν τον φακό μιας υποτιθέμενης «κάμερας». Από εκατοντάδες πορτραίτα ανδρών και γυναικών που δημιουργήθηκαν αρχικά από το GAN, επιλέχθηκαν τα 40. Αξίζει να αναφερθεί ότι τα τελικά παραγόμενα πορτραίτα αποτελούν πολύ οικείες εικόνες για τους Κύπριους, μιας και η φυσιогνωμία των εικονιζόμενων προσώπων θυμίζει πραγματικούς ανθρώπους -παππούδες και γιαγιάδες, θείες και θείους, φίλους και συγγενείς-, αφού για την παραγωγή τους χρησιμοποιήθηκαν φωτογραφίες πραγματικών Κυπρίων από τα τέλη του 19^{ου} και τις αρχές του 20^{ου} αιώνα.



Εικόνα 1 Εικόνες που δημιουργήθηκαν με την τεχνολογία Generative Adversarial Networks (GAN). «Το Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών» (2022), © Θεοπίστη Στυλιανού-Λάμπερτ & Αλεξία Αχιλλέως.

Εικόνα 2 Φωτογραφικές διαφάνειες 35 χιλιοστών (slides). «Το Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών» (2022), © Θεοπίστη Στυλιανού-Λάμπερτ & Αλεξία Αχιλλέως.

Τα φωτογραφικά αρχεία έχουν μια απτή υλικότητα: αποθηκεύονται σε κουτιά και αποτελούνται από αρνητικά, διαφάνειες, φωτογραφικές εκτυπώσεις κ.λπ. Ήταν εξαιρετικά σημαντικό για εμάς να προσδώσουμε στις εικόνες τεχνητής νοημοσύνης που παράχθηκαν αυτή την υλικότητα που να προσομοιάζει σε ένα φωτογραφικό αρχείο. Για τον λόγο αυτό, αποφασίσαμε να εμφανίσουμε με αναλογικές μεθόδους τις εικόνες σε γυάλινες φωτογραφικές διαφάνειες 35 χιλιοστών (slides), μια τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε ευρέως στα μέσα του 20^{ου} αιώνα, η οποία είναι σχεδόν ξεπερασμένη σήμερα (Εικόνα 2). Για να γίνει αυτό, οι ψηφιακές εικόνες στάλθηκαν σε φωτογραφικό στούντιο στη Φινλανδία, το οποίο διατηρούσε παλιές κενές γυάλινες διαφάνειες που είχαν διασωθεί από φωτογραφικά στούντιο τα οποία είχαν κλείσει.

Το ολοκληρωμένο έργο παρουσιάστηκε για πρώτη φορά σε έκθεση με τίτλο “In the Sea of the Setting Sun: Contemporary Photographic Practices and the Archive” (Νοέμβριος 2022 - Απρίλιος 2023) που πραγματοποιήθηκε στην Κρατική Πινακοθήκη Σύγχρονης Τέχνης - ΣΠΕΛ, στην Λευκωσία (Κύπρος). Η έκθεση, που αποτελούσε μια συνεργασία του νεοσύστατου τότε Υφυπουργείου Πολιτισμού και της Διεθνούς Ένωσης Φωτογραφίας και Θεωρίας (International Association of Photography and Theory), παρουσίασε τη δουλειά 17 Κύπριων καλλιτεχνών με έδρα την Κύπρο και το εξωτερικό, των οποίων η δουλειά διασυνδέει φωτογραφικά αρχεία με σύγχρονες φωτογραφικές πρακτικές (Εικόνα 3).

Στην έκθεση, τα πορτραίτα προβλήθηκαν με τη χρήση μηχανής slide carousel Kodak με θερμό λαμπτήρα που δημιουργούσε μια πιο «αρχαική» αίσθηση (Εικόνα 4). Ένας μεγάλος λευκός κύβος κατασκευάστηκε για να στεγάσει την προβολή. Για να δει κάποιος την προβολή χρειαζόταν να κοιτάξει από συγκεκριμένες τρύπες οι οποίες ήταν τοποθετημένες σε διάφορα σημεία στον κύβο. Ο λευκός κύβος δημιουργούσε την αίσθηση ενός κλειστού, απρόσιτου χώρου -προσομοιάζοντας σε πολλά φωτογραφικά αρχεία που βρίσκονται σε μουσεία- τον οποίο οι επισκέπτες έπρεπε να πλησιάσουν και να προσπαθήσουν να κρυφοκοιτάξουν στο εσωτε-





Εικόνα 3 «Το Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών» (2022), © Θεοπίστη Στυλιανού-Λάμπερτ & Αλεξία Αχιλλέως από την έκθεση “In the Sea of the Setting Sun: Contemporary Photographic Practices and the Archive” (Νοέμβριος 2022 - Απρίλιος 2023) που πραγματοποιήθηκε στην Κρατική Πινακοθήκη Σύγχρονης Τέχνης - ΣΠΕΛ, στην Λευκωσία.



Εικόνα 4 Εικόνα από το εσωτερικό του κύβου. «Το Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών» (2022), © Θεοπίστη Στυλιανού-Λάμπερτ & Αλεξία Αχιλλέως από την έκθεση “In the Sea of the Setting Sun: Contemporary Photographic Practices and the Archive” (Νοέμβριος 2022 - Απρίλιος 2023) που πραγματοποιήθηκε στην Κρατική Πινακοθήκη Σύγχρονης Τέχνης - ΣΠΕΛ, στην Λευκωσία.

ρικό του. Μόλις οι επισκέπτες έκαναν αυτή την προσπάθεια, οι μικρές, απαλά εστιασμένες και με ζεστά χρώματα προβολές οικείων, χαμογελαστών προσώπων δημιουργούσαν μια αίσθηση οικειότητας (Εικόνες 5 και 6).

Το «Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών» αποτελεί μια προσπάθειά μας να απαντήσουμε στα αναπαραστατικά κενά που βρέθηκαν στα φωτογραφικά αρχεία των μουσείων και να φανταστούμε ένα εναλλακτικό, Κυπριακό, αρχαιολογικό, φωτογραφικό αρχείο.

«Σκιά Ι» και «Σκιά ΙΙ»

Στην έκθεση παρουσιάστηκαν επίσης δύο πίνακες ζωγραφικής οι οποίοι εκτέθηκαν δίπλα από τον κύβο (Εικόνα 7). Η έμπνευση για τους πίνακες προέρχεται από το έργο του Γερμανού καλλιτέχνη Gerhard Richter και πιο συγκεκριμένα από τη σειρά «48 Πορτραίτα» (“48 Portraits”) η οποία περιλαμβάνει 48 πίνακες ζωγραφικής διάσημων ανδρών, βασισμένων σε φωτογραφικά πορτραίτα που προέρχονται από εγκυκλοπαίδειες (Leister 2014). Οι πίνακες «Σκιά Ι» και «Σκιά ΙΙ» δανείζονται συγκεκριμένα χαρακτηριστικά από τα «48 Πορτραίτα» του Richter, όπως το μέγεθος του πίνακα (70 x 55 εκ.), το κοντινό πλάνο, και τα υλικά κατασκευής (λάδι σε καμβά). Επίσης, και στις δύο περιπτώσεις, η αρχική πηγή της αναπαράστασης προέρχεται από μαυρόασπρο φωτογραφικό υλικό.

Σε αντίθεση όμως με το έργο του Richter, που περιλάμβανε φωτογραφικό υλικό διάσημων ανδρών που εμφανίζονται σε εγκυκλοπαίδειες, τα δύο νέα έργα περιλαμβάνουν πορτραίτα άσημων και ανώνυμων εργατών της αρχαιολογίας τα οποία εμφανίζονται σε κλειστά αρχεία μουσείων. Πιο συγκεκριμένα, το έναυσμα για τη δημιουργία αυτής της δουλειάς είναι μια φωτογραφία του 19^{ου} αιώνα που τράβηξε ο Luigi Palma di Cesnola (1832-1904), αρχαιολόγος που έφτασε στην Κύπρο το 1865 ως πρόξενος των Ηνωμένων Πολιτειών. Η φωτο-

Εικόνες 5 και 6 Εσωτερική προβολή και επισκέπτρια της έκθεσης. «Το Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών» (2022), © Θεοπίστη Στυλιανού-Λάμπερτ & Αλεξία Αχιλλέως.
Έκθεση: “In the Sea of the Setting Sun: Contemporary Photographic Practices and the Archive” (Νοέμβριος 2022 - Απρίλιος 2023), Κρατική Πινακοθήκη Σύγχρονης
Τέχνης - ΣΠΕΛ, Λευκωσία.



Εικόνα 8 «Μερικοί από τους Τούρκους ανασκαφείς μου στην Κύπρο», Luigi Palma di Cesnola (1832-1904). Από το φωτογραφικό αρχείο του Πολιτιστικού Ιδρύματος της Τράπεζας Κύπρου, © Πολιτιστικό Ίδρυμα της Τράπεζας Κύπρου.



Εικόνα 7 «Σκιά Ι» και «Σκιά ΙΙ», 2022, © Θεοπίστη Στυλιανού-Λάμπερτ, λάδι σε καμβά, 70 x 55 εκ. ο κάθε πίνακας



Some of my Turkish Diggers at Cyprus

γραφία, με τίτλο «Μερικοί από τους Τούρκους ανασκαφείς μου στην Κύπρο», απεικονίζει μια ομάδα εργατών (Εικόνα 8). Τα πρόσωπα των δύο από τους οκτώ αναπαριστώμενους εργάτες απομονώθηκαν, μεγεθύνθηκαν και απεικονίστηκαν στα έργα «Σκιά Ι» και «Σκιά ΙΙ», τα οποία αποτίνουν φόρο τιμής και αναγνώρισης του έργου αυτών των εργατών.

Τα έργα «Το Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών», «Σκιά Ι» και «Σκιά ΙΙ» αποτελούν μια μορφή θεσμικής κριτικής ή αρχειακού ακτιβισμού που φωτίζει τα κενά και τις ανισορροπίες εξουσίας στα φωτογραφικά αρχεία των μουσείων. Τέλος, πρέπει να αναγνωρίσουμε ότι, καθώς τα φωτογραφικά αρχεία που εξετάσαμε είναι προϊόν της εποχής τους, «Το Αρχείο των Ανώνυμων Εργατών» είναι επίσης προϊόν της δικής του εποχής: η δημιουργία και πρόσληψή του είναι δυνατή μόνο μέσα από το πρίσμα των σημερινών μετα-αποικιακών θεωριών, και τη βοήθεια διαδικτυακών αρχείων και νέων τεχνολογικών εργαλείων.

Βιβλιογραφία

Goodfellow, I. κ.ά. (2015). Generative adversarial nets. Στο *Advances in Neural Information Processing Systems 27: 28th Annual Conference on Neural Information Processing Systems 2014 [(NIPS)] ; December 8-13, 2014, Montreal, Canada [Proceedings of the 2014 Conference]*. Neural Information Processing Systems, Red Hook, NY: Curran.

HEIR (χ.χ.). *Welcome to the Historic Environment Image Resource*. <http://heir.arch.ox.ac.uk/pages/home.php>

Leister, W. (2014). Photography in-the-round: Gerhard Richter’s “48 Portraits”, 1972 and 1998. *Photographies* 7(2), 217-246.

Medelhavsmuseet (χ.χ.). *Swedish Cyprus Expedition*. <https://collections.snmvk.se/carlotta-mhm/web/object/3996974>

Stylianou-Lambert, T. (2021). Re-framing photography: The shadows of the history of archaeology. Στο *100 Histories of 100 Worlds in 1 Object*. <https://100histories100worlds.org/re-framing-photography>

Stylianou-Lambert, T. & Achilleos, A. (2024). The archive of unnamed workers: Examining the legacy of colonial-era photography in AI. Στο *Routledge Companion to Global Photographies* (επιμ. D. Wooldridge & R. Rajguru), 261-272. London: Routledge.

Το παρελθόν σε κόμιξ

Οπτική αφήγηση της επιστημονικής πληροφορίας

Αλέξης Τούρτας

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

«Είναι τρελοί αυτοί οι Ρωμαίοι...» Όποιος δε γνωρίζει σε ποιον ανήκει αυτή η περιώνυμη φράση, να με συμπαθά, αλλά στερείται βασικών γνώσεων. Διότι πιθανότατα δεν ξέρει ότι το 50 π.Χ. όλη η Γαλατία έχει κατακτηθεί από τους Ρωμαίους. Κι εδώ μπαίνουν τα ερωτήματα: «Όλη;» Υπάρχουν αρχαιολογικά κατάλοιπα ή κάποια ιστορική πηγή που να τεκμηριώνουν ότι ένα μικρό χωριό ανυπότακτων Γαλατών στην Αρμορική αντιστέκεται στις λεγεώνες του Ιούλιου Καίσαρα ή είναι απλά μια φαντασίωση του Goscinnu; Ακόμα κι αν δεν έχει βρεθεί κάτι ή δεν έγραψε κανένας συγγραφέας της αρχαιότητας για ένα τέτοιο χωριό, αυτό θα μπορούσε να υπάρχει, όπως για παράδειγμα ξέρουμε ότι στην Ελλάδα υπήρχαν απάτητα χωριά από τους Οθωμανούς την περίοδο της τουρκοκρατίας ή περιοχές που η ιταλική ή γερμανική κατοχή έληξε άδοξα και γρήγορα κατά τη διάρκεια του Β΄ Π.Π. Άραγε, πόσες ομάδες επαναστατών του 1821 ή των μαχητών του ΕΛΑΣ που αναφέρονται είτε στα ποιήματα του Byron και του Paul Éluard ή στην προφορική ιστορία άφησαν πίσω τους στους σύγχρονους καταυλισμούς τους κάτι παραπάνω από ξύλινους σταυρούς και κάλυκες αντίστοιχα; Επίσης, πέρα από όπλα, ασπίδες και ντόλμεν έχουν βρεθεί τα κατάλοιπα σπιτιών βάρδων πάνω σε μεγάλα δένδρα και στοιβαγμένα κράνη Ρωμαίων στη γαλλική ύπαιθρο ή όλα αυτά απλά έδειχναν ωραία στη σχεδιαστική επιφάνεια του Uderzo; Πάντως, τα ρωμαϊκά οχυρά άφησαν κατάλοιπα - αποτυπώματα στον χώρο που πολύ μοιάζουν με τις κατόψεις του. Κι ακόμα... πέρασε, άραγε, όντως μια μικρή γαλατική ψαρόβαρκα τον Ατλαντικό πολλούς αιώνες πριν τον Κολόμβο, όπως διαβάζουμε στο Μεγάλο Ταξίδι (*La Grande Traversée*, 1975); Δεν θα ήταν αδιανόητο, αφού ξέρουμε σχεδόν σίγουρα πλέον ότι το είχαν κάνει τα μακρά πλοία των Ισλανδών Βίκινγκ του Leif Erikson. Και κυρίως... είχε όντως τόσο ιδιαίτερη μύτη η Κλεοπάτρα;

1. Κόμικ/ς ή κόμιξ: Το ερώτημα ταλανίζει αρκετούς δημιουργούς, μελετητές και καλλιτέχνες. Υπάρχει μάλιστα και ένα βιβλίο με τον τίτλο αυτό στα ελληνικά: *ΚΟΜΙΚΣ ή ΚΟΜΙΞ? Η Ιστορία μιας "σχεδόν" τέχνης* του Robin Sabin (1997, αρχική έκδοση στα αγγλικά Sabin, 1996). Η μορφή comic αντί του φιλολογικά σωστού comics προέκυψε στις ΗΠΑ τη δεκαετία του 1960 και αναφέρεται συχνά για να περιγράψει την εναλλακτική – ανεξάρτητη παραγωγή. Σε κάθε περίπτωση, ας αποσαφηνίσω εδώ τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιείται η μία ή η άλλη γραφή στο παρόν κείμενο. Το «κόμιξ» αναφέρεται στην τεχνολογία και το γενικότερο πλαίσιο αυτής της μορφής τέχνης, με άλλα λόγια στο «άυλον» του πράγματος, ενώ το «κόμικ» αφορά το προϊόν, είτε ένα βιβλίο είτε μία σειρά βιβλίων - τίτλων σε ενικό αριθμό (π.χ. το κόμικ *The Amazing Spider-man*). Κατ’ αντιστοιχία τα κόμικς είναι είτε τα βιβλία είτε μία σειρά βιβλίων ή μία ομάδα comic strips. Τέλος, ας προστεθεί εδώ και το ότι ως «graphic novel» νοείται ένα κόμικ που έχει μία συνεκτική αφήγηση, ένα κάποιο μέγεθος (αριθμό σελίδων) και προχωρά σε μεγαλύτερο βάθος τα θέματα και τους χαρακτήρες του.

Η συνομιλία του σύγχρονου κόσμου με το παρελθόν περνά κάθε φορά από σαράντα κύματα, αλλά καλώς ή κακώς είναι πάντα εκεί. Επειδή, όπως σωστά αποτυπώνει η οργουελική φράση, «*αυτοί που ελέγχουν το παρόν ελέγχουν το παρελθόν και αυτοί που ελέγχουν το παρελθόν ελέγχουν το μέλλον*» (Orwell 1949, 32), φαίνεται αδιανόητο να μπορέσει κανείς να διαχειριστεί το παρόν ή να σχεδιάσει το μέλλον χωρίς να προσεγγίσει το παρελθόν. Ιδιαίτερα σε έναν κόσμο που η πολιτική, η οικονομία και άλλες κοινωνικές του πτυχές δεν έχουν καταφέρει να αποτινάξουν τη νεωτερικότητα από πάνω τους. Ιστορικοί επιστήμονες και αρχαιολόγοι, απόστρατοι αξιωματικοί και συνταξιούχοι δάσκαλοι, παπάδες και γιαγιάδες, σχολικά βιβλία, ταινίες στην τηλεόραση και παραμύθια, μνημεία και μουσεία, σχολικά βιβλία και άλλα «εργαλεία» κρατούν το παρελθόν «ζωντανό» κι ενταγμένο στην καθημερινή σκέψη και πράξη. Κι ενώ το περιεχόμενο της Βίβλου απέχει πολύ και ουσιαστικά από αυτό των πρακτικών για το *Αρχαιολογικό Έργο στη Μακεδονία και τη Θράκη*, ο βασικός τρόπος, με τον οποίο τα διαφορετικά αυτά μέσα εκτελούν τη συγκεκριμένη λειτουργία είναι παρόμοιος. Χρησιμοποιώντας «τεκμήρια» (ό,τι σημαίνει για τον καθένα η λέξη) παράγουν αφηγήσεις, άλλοτε πιο κοντά σε αυτά τα τεκμήρια και σε μία λελογισμένη ερμηνεία τους κι άλλοτε πιο κοντά σε αυτό που βολεύει τη γενικότερη αφήγηση που έχουν στο κεφάλι τους οι δημιουργοί τους, αδιαφορώντας για την απουσία στοιχείων, τα λογικά άλματα και τις παρανοήσεις. Οι αφηγήσεις αυτές «υλοποιούνται» και «επικοινωνούνται» με διάφορα μέσα είτε αυτά περιορίζονται στις σελίδες ενός βιβλίου είτε καταλαμβάνουν τις αίθουσες ενός μουσείου κ.ο.κ.

Ένας, λοιπόν, από τους τρόπους επικοινωνίας του παρελθόντος με το παρόν -ομολογουμένως όχι ο πιο συνηθισμένος- ο οποίος μάλιστα τα τελευταία χρόνια δείχνει να αποκτά μια έντονη δυναμική είναι η 9^η τέχνη, το κόμιξ¹.

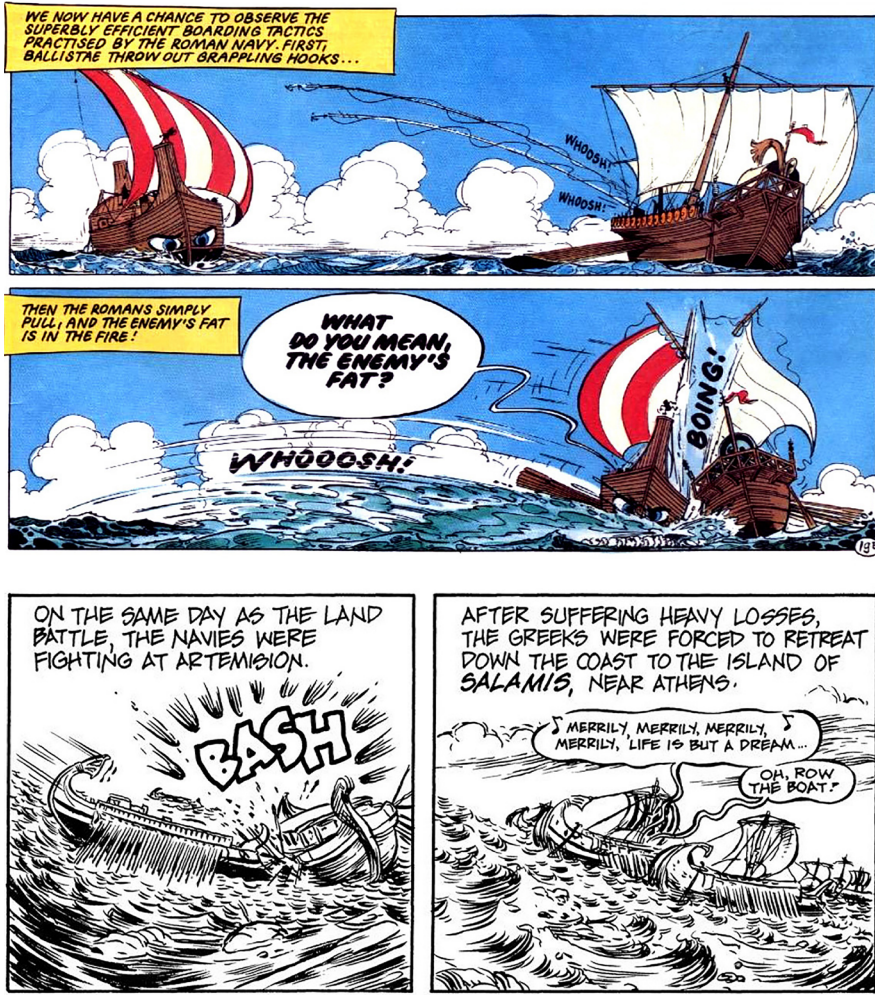
Περιδιαβαίνοντας το τοπίο αναγνωρίζει κανείς στη μέχρι σήμερα παραγωγή δύο βασικές κατηγορίες κόμικς που αντλούν το περιεχόμενό τους από το παρελθόν. Η πρώτη κατηγορία είναι πιο συνηθισμένη και περιλαμ-

βάνει κόμικς που χρησιμοποιούν την αρχαιότητα ως υπόβαθρο για την ανάπτυξη της ιστορίας. Ο *Asterix* (1959-2023) των René Goscinny και Albert Uderzo, που αποτέλεσε και την έμπνευση της εισαγωγής αυτού του κειμένου, είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα. Οι δημιουργοί της σειράς επιδίωκαν στο κάθε τους βιβλίο να παραγάγουν ένα διασκεδαστικό αφήγημα χρησιμοποιώντας ιστορικές και αρχαιολογικές πηγές ως έμπνευση στο πλαίσιο της ιστορικής μυθοπλασίας. Ωστόσο, δεν δεσμεύτηκαν ποτέ από επιστημονικές κατευθυντήριες γραμμές και η αφήγησή τους περιλαμβάνει πολλά αναχρονιστικά στοιχεία, φανταστικές καταστάσεις και παραφράσεις, προκειμένου να δημιουργηθεί ένα κωμικό αποτέλεσμα. Και φυσικά, αυτή η επιλογή δε μειώνει τη σημασία του καλλιτεχνικού προϊόντος. Απλώς, υποδηλώνει την απουσία επιστημονικού κινήτρου πίσω από τη δημιουργία του (Breslin 2022· Kalita 2014· Shmeleva κ.ά. 2019). Αντίστοιχα, το *300* του Frank Miller (Miller & Varley 1998), που οδήγησε στη γνωστή κινηματογραφική μεταφορά του από τον Zack Snyder (2006), έγινε ευρέως αποδεκτό από πολλούς ως αριστούργημα, χωρίς ποτέ να θεωρηθεί μια ιστορική προσέγγιση των γεγονότων των Περσικών Πολέμων (Εικόνα 1). Υπάρχουν εκατοντάδες, αν όχι χιλιάδες, παρόμοια παραδείγματα, όπως ο *Corto Maltese* (1967-1989) του Hugo Pratt, ο *Tin Tin* (1929-1976) του Hergé ή ο *Lucky Luke* (1946-σήμερα) των Morris και Goscinny, για να αναφέρουμε μόνο μερικά από τα πιο επιτυχημένα. Και βεβαίως, υπάρχει και η σειρά *Κλασικά Εικονογραφημένα* (1941-1969), η οποία μετέφερε σε μορφή graphic novel την κλασική λογοτεχνία, από την *Αντιγόνη* του Σοφοκλή μέχρι τους *Άθλιους* του Hugo. Σε αυτή την περίπτωση, οι δημιουργοί των κόμικς παραμένουν πιστοί στο αρχικό κείμενο, το οποίο ωστόσο δεν παύει να αποτελεί το ίδιο προϊόν μυθοπλασίας.

Η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει κόμιξ που έχουν δημιουργηθεί εξ αρχής με στόχο την παροχή επιστημονικών πληροφοριών με ψυχαγωγικό τρόπο. Φυσικά, μέσα σε αυτήν την κατηγορία συναντάμε διαφορετικά υποείδη, ανάλογα με το θέμα και τον επιστημονικό προσανατολισμό. Βρίσκουμε κόμικς που παρουσιάζουν γενικές αφηγήσεις πολιτισμικής εξέλιξης, όπως το *The Cartoon History of the Universe* του Larry Gonick



Εικόνα 1 Οι 300 (Miller & Varley 1998) αποτέλεσαν ένα ιδιαίτερα επιτυχημένο graphic novel, που έφερε μεν το ευρύ κοινό σε επαφή με ένα ιστορικό γεγονός, προκάλεσε δε έντονη συζήτηση για τον τρόπο που αυτό παρουσιάστηκε, καθώς περιείχε αρκετά μη επιστημονικά τεκμηριωμένα στοιχεία



Εικόνα 2 Οι ναυτικές μάχες στον Αστερίξ (Goscinnny & Uderzo 1982, 23) και στο The Cartoon History of the World (Gonick 1990, 293). Αν και ο Uderzo αντλεί πληροφορίες από αρχαιολογικά δεδομένα για να σχεδιάσει και ο Goscinnny λαμβάνει υπόψη του το γενικό ιστορικό πλαίσιο, η κεντρική αφήγηση δεν έχει καμία σχέση με πραγματικά ιστορικά γεγονότα. Αναφέρεται σε αυτά μόνο ως αφορμή για σάτιρα ακόμα κι αν δεν είναι απολύτως ορθή η χρήση τους σε επιστημονικό επίπεδο. Ο Larry Gonick, από την άλλη πλευρά, παρουσιάζει μια αφήγηση βασισμένη στην επιστήμη της ιστορίας, παρόλο που ενδιαφέρεται και αυτός για τη χιουμοριστική πτυχή των καρέ του.

(1990, 1994, 2002) ή το *Sapiens: A Graphic History* του Yuval Harari (Harari, Vandermeulen & Casanave 2020, 2021, 2024), αλλά και πιο εξειδικευμένα, όπως η σειρά *Les voyages d’Alix* (1996-2013) του Jaques Martin και το *Archaeology: The Comic* του Johannes H. N. Loubser (2003), τα οποία πραγματεύονται είτε συγκεκριμένες περιόδους, τόπους και θεματικές είτε αρχαιολογικές πρακτικές. Αυτός ο δεύτερος τύπος graphic novels, λοιπόν, ανήκει στην κατηγορία των “serious comics”² που φιλοδοξούν να μεταφέρουν την επιστημονική πληροφορία από τους ειδικούς στο κοινό (Linek & Huff 2018). Συνδυάζοντας τέχνη και επιστήμη, τα έργα αυτά επιδιώκουν την αφήγηση επιστημονικών δεδομένων και ιδεών με τρόπο εκπαιδευτικό αλλά και ψυχαγωγικό (όχι μόνο κωμικό, όπως υπονοεί η λέξη comic, αλλά και τραγικό, με την έννοια που και κάθε άλλο μέσο, όπως ένα βιβλίο, μια ταινία ή μια όπερα μπορεί να προκαλέσει ένα πλήθος συναισθημάτων στον αναγνώστη - θεατή - ακροατή) εμπίπτοντας έτσι στο πλαίσιο του καθιερωμένου πλέον όρου “edutainment”³ (Aksakal 2015) (Εικόνα 2). Ακόμα περισσότερο, ο John Swogger (2022) προτείνει ότι η μορφή του graphic novel μπορεί να αξιοποιηθεί ακόμη και σε ακαδημαϊκές δημοσιεύσεις, προβάλλοντας γεγονότα και ερμηνείες, παραμερίζοντας τα στερεοτυπικά σχήματα και εξισώνοντας το πεδίο της επιστημονικής επικοινωνίας. Αν και αυτή η τελευταία δυνατότητα δύσκολα θα εναρμονιστεί με το αυστηρό πλαίσιο των ακαδημαϊκών εκδόσεων, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι το κόμιξ έχει ήδη ενταχθεί στο ευρύτερο δίκτυο αρχαιολογικής επικοινωνίας.

Τα θεωρητικά ερωτήματα που αφορούν αυτήν την κατηγορία κόμιξ είναι φυσικά πολλά και έχουν να κάνουν σε ένα πρώτο επίπεδο με την ικανότητα που φέρει το μέσο για να επιτελέσει αυτό τον «σοβαρό» σκοπό. Ας κάνουμε, λοιπόν, μερικές σημειώσεις επ’ αυτού του θέματος.

Ο πρώτος σημαντικός προβληματισμός αφορά την αντιδιαστολή του ελεύθερου καλλιτεχνικού και φαινομενικά παιγνιώδους στυλ του κόμιξ με τον επιστημονικό-ακαδημαϊκό λόγο. Στο σημείο αυτό θα πρέπει, βέβαια, να γίνει σαφές ότι μιλώντας για κόμιξ δεν αναφερόμαστε σε μία περιορισμένη μορφή παιδικής λογοτεχνίας

2. Ο όρος θα μπορούσε να μεταφραστεί ως *κόμικς σοβαρού σκοπού* κατ’ αντιστοιχία με τα *παιχνίδια σοβαρού σκοπού* (serious games).
3. Συνδυασμός των όρων *education* και *entertainment*.

ή διασκεδαστικών αναγνωσμάτων, όπως οι γελοιογραφίες στις εφημερίδες, αλλά για μία πολύ ευρύτερη κατηγορία δημιουργημάτων που αφορούν όλες τις ηλικίες ανεξαρτήτως κοινωνικών, οικονομικών, μορφωτικών και άλλων χαρακτηριστικών. Με άλλα λόγια, η κατηγορία αυτή πολιτισμικών προϊόντων είναι πολύ ευρύτερη, δεν έχει μοναδικό στόχο να προκαλέσει ευθυμία, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, και δεν αφορά μόνο τα παιδιά. Σήμερα, περισσότερο από έναν αιώνα από την πρώτη εμφάνιση comic strips στον ημερήσιο τύπο, η παραγωγή κόμιξ έχει γιγαντωθεί, όπως αντίστοιχα και το κοινό τους, επηρεάζει άλλες μορφές τέχνης, όπως το σινεμά, η μουσική και η ζωγραφική, και έχει ένα καθιερωμένο πλαίσιο, το οποίο αποτελεί αντικείμενο επιστημονικής μελέτης με εκτενή βιβλιογραφία (Aldama 2010· Barletta & Lo Manto 2022· Borkent 2017· Bramlett, Cook & Meskin 2017· Eisner 1985· Hatfield & Beaty 2020· McCloud 2022· Mikkonen 2017· Linek & Huff 2018· Sabin 2013· Stein & Thon 2013· Tabachnick 2017). Η λέξη «κόμιξ/κόμικς» μπορεί να αναφέρεται α) στην τέχνη ως τεχνική, β) στην τέχνη ως είδος, γ) στο ίδιο το προϊόν (βιβλίο, ιστορία, τίτλος, σειρά) και δ) στην (pop) κουλτούρα που έχει διαμορφωθεί γύρω από τα κόμικς. Σε ό,τι πάντως κι αν αναφέρεται είναι δεδομένο ότι μιλάμε για μία οντότητα με ξεκάθαρα αναγνωρίσιμα χαρακτηριστικά ταυτότητας. Αυτή η δυναμική ανάπτυξη οδήγησε και σε σκέψεις χρήσης του κόμιξ ως μέσου επικοινωνίας της επιστημονικής πληροφορίας.

Οι σκέψεις αυτές ενισχύθηκαν και θεωρητικά από τη λεγόμενη «αφηγηματική στροφή» (Puckett 2016· Raine 2013· Χουρμουζιάδη 2022, 28-29), ένα ρεύμα σκέψης που έφερε την επιστήμη πιο κοντά σε αυτό που παραδοσιακά αποκαλούμε «αφήγηση» νομιμοποιώντας τη χρήση διάφορων μέσων για την επικοινωνία της επιστημονικής πληροφορίας. Σε αυτό το πλαίσιο όλες οι προσπάθειες νοσηματοδότησης κι επικοινωνίας, ακόμα και οι πιο σκληροπυρηνικά «επιστημονικές», όπως για παράδειγμα στο πλαίσιο των φυσικών επιστημών, δομούνται ως αφηγήσεις (Εικόνα 3).

Υπό αυτή τη σκοπιά, οι τρόποι με τους οποίους τελικά προσεγγίζει το κοινό αυτή την πληροφορία -με δε-

δομένο βεβαίως ότι αυτή έχει παραχθεί ακολουθώντας την επιστημονική μεθοδολογία- δεν κατατάσσονται σε σοβαρούς και λιγότερο σοβαρούς ή φαιδρούς με βάση κάποιο πλαίσιο «επιστημονικότητας», αλλά κάθε φορά κρινόμενοι για την ποιότητά τους από το πλαίσιο του ίδιου του μέσου που χρησιμοποιείται. Με άλλα λόγια, αν χρησιμοποιήσω ένα βίντεο αντί ενός γραπτού για να διατυπώσω μια επιστημονική θεωρία, το προϊόν που θα παραχθεί θα κριθεί αφενός για το περιεχόμενό του, το οποίο θα πρέπει να αντέξει στην επιστημονική βάσανο, και αφετέρου θα κριθεί ως βίντεο με τον ίδιο τρόπο που θα κρινόταν και ως κείμενο, π.χ. αν ο λόγος είναι εναργής και σωστά δομημένος, αν οι εικόνες και τα σχέδια που εμπεριέχονται είναι κατατοπιστικά ή αν η διάταξη της σελίδας ή το πλάνο είναι βοηθητικά για τον αναγνώστη - θεατή. Οφείλουν, επίσης, να τεθούν εκτός της συζήτησης συμπλεγματικές συμπεριφορές που δεν αφορούν την ουσία, αλλά τους τύπους (του στυλ «για να κάνεις επιστημονική ανακοίνωση πρέπει να φοράς κουστούμι») ενώ εκκρεμεί πάντα σε αυτές τις περιπτώσεις και η επώδυνη κουβέντα περί των εκδοτικών οίκων που εκμεταλλεύονται την επιστημονική παραγωγή, της ποιότητας των peer reviews και της αντιπροσωπευτικότητας του impact factor. Η αποτίναξη των περιορισμών του ακαδημαϊσμού (και όχι της επιστημονικής δεοντολογίας) είναι σε κάθε περίπτωση ένα ζητούμενο στο πλαίσιο του εκδημοκρατισμού της επιστήμης που πρεσβεύει και το κίνημα που ονομάζουμε «δημόσια αρχαιολογία» (Moshenska 2017· Skeates, McDavid & Carman 2012).

Η χρήση, λοιπόν, μέσων με ευρύτερη αποδοχή από το κοινό σε σύγκριση με τα εκτενή, περίπλοκα και μη ελκυστικά για τους «αμήνητους» στα αρχαιολογικά μυστήρια κείμενα περιοδικών και συνεδρίων, είναι προφανέστατα πιο αποτελεσματική, όταν τελικός αποδέκτης της πληροφορίας είναι το ευρύτερο κοινωνικό σύνολο. Για όσους μάλιστα δε μοιράζονται την άποψη ότι η αρχαιολογία θα πρέπει να είναι ένα κλειστό κλαμπ επαϊόντων που έχουν την ικανότητα να κατανοούν τα «ωραία» και τα «υψηλά», η επικοινωνία με το κοινωνικό σύνολο αποτελεί τον βασικό ρόλο της επιστήμης μας. Το κοινό έχει εδώ και χιλιάδες χρόνια εκπαιδευτεί να προσλαμβάνει πληροφορίες μέσω κάθε λογής αφηγήσεων. Μην ξεχνάμε ότι για το μεγα-



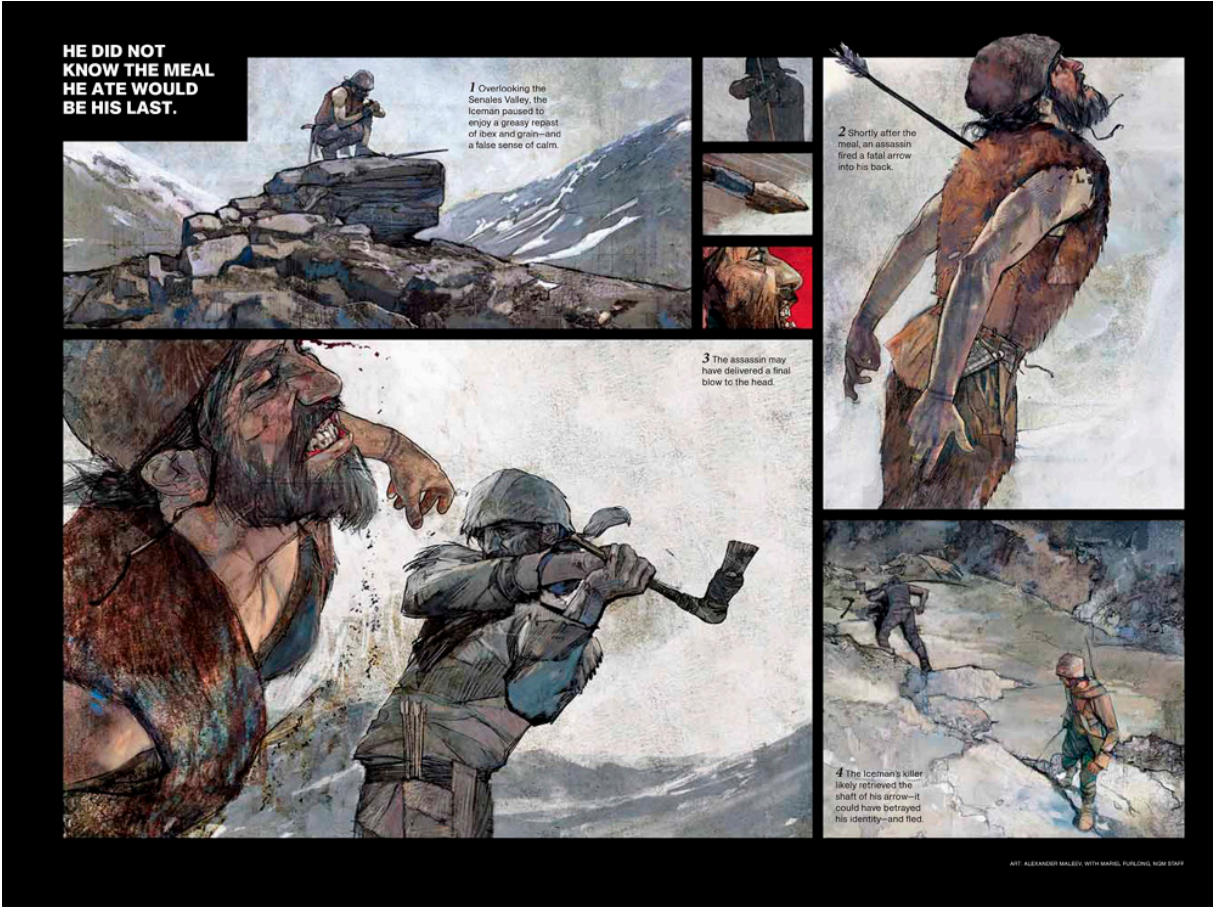
Εικόνα 3 Ένα πολύ επιτυχημένο παράδειγμα που αφορά την ιστορία των επιστημών και την επικοινωνία μαθηματικών και φιλοσοφικών εννοιών μέσω της μορφής graphic novel είναι το *LOGICOMIX* των Απόστολου Δοξιάδη και Χρήστου Παπαδημητρίου (2008, 163)



Last Hours of the Iceman

In 1991 the frozen body of a man who lived 5,300 years ago emerged from a melting glacier in the Alps. New forensic evidence reveals that he was killed by an arrow to the back, possibly during an ambush.

69



Εικόνα 4 Το σύντομο graphic novel *The Last Hours of the Iceman* δημιουργήθηκε από τον Alex Maleev για λογαριασμό του περιοδικού National Geographic (τεύχος Νοεμβρίου 2011) και αποτυπώνει την ερμηνεία των αρχαιολόγων για τον τρόπο θανάτου του προϊστορικού Ότzi, της μούμιας που ανακαλύφθηκε το 1991 στην οροσειρά Ötztal στις Άλπεις (<https://juanvelascoblog.wordpress.com/2012/11/19/death-of-otzi-the-iceman-a-graphic-novel-in-national-geographic/>)

4. «τέλειον δ' ἐστὶ τὸ τέρπειν ἄμα καὶ διδάσκειν» (Περὶ ποιητικῆς), κεφάλαιο 9. Θα μπορούσε κανείς να ταυτίσει τη φράση αυτή με το λατινικό *dulce et utile* (Horace, Ars Poetica, στ. 343), αλλά και να τη συσχετίσει με το περιεχόμενο του όρου edutainment που αναφέρθηκε παραπάνω (υποσημ. 3).

5. Για τη χρήση του κόμιξ στην αρχαιολογία βλ. Barletta & Lo Manto (2022)· Kamash, Soar & Van Broeck (2022)· Κώτση (2018).

λύτερο μέρος της ανθρώπινης ιστορίας ο προφορικός λόγος, έμμετρος - ποιητικός ή μη, η εικόνα με τη μορφή ζωγραφικών ή πλαστικών έργων, το θέατρο είτε με τη μορφή απλών μιμητικών προσθηκών σε μια αφήγηση είτε με την καθιερωμένη μορφή της παράστασης, τα παραμύθια και τα τραγούδια ήταν τα βασικά μέσα μεταφοράς πληροφορίας και διατήρησης της στη μνήμη. Σε πιο πρόσφατες εποχές, τα μυθιστορήματα και οι ταινίες δείχνουν να αποτελούν επίσης πολύ σημαντικές πηγές πληροφορίας (εκούσιας ή ακούσιας πρόσληψης), ενώ πολύ πρόσφατα στη λίστα αυτή προστέθηκαν και τα προϊόντα της ψηφιακής εποχής, όπως οι ιστοσελίδες, τα blogs, τα κοινωνικά δίκτυα και τα βιντεοπαιχνίδια. Με αυτά τα δεδομένα, οποιοσδήποτε τρόπος επικοινωνίας και αν επιλεγεί προκειμένου να προσεγγιστεί αποτελεσματικά το κοινό οφείλει να αξιοποιεί ένα πλήθος αισθητηριακών ερεθισμάτων και το περιεχόμενό του εκάστοτε μέσου (ή μέσων, όταν μιλάμε για πιο σύνθετες μορφές, όπως για παράδειγμα μία έκθεση) πρέπει να αποτελεί μέρος μίας συγκροτημένης αφήγησης που έχει ως τελικό στόχο το δυαδικό σχήμα του αριστοτελικού «*τέρπειν ἄμα και διδάσκειν*»⁴ (Εικόνα 4).

Επιστρέφοντας λοιπόν στη διατύπωση των θεωρητικών ερωτημάτων σχετικά με τη χρήση του κόμιξ κι έχοντας αφενός θεμελιώσει το δικαίωμά του να φέρει επιστημονικό λόγο και αφετέρου θεωρώντας δεδομένη την απήχυσή του στο ευρύ κοινό, ας δούμε κατά πόσο τα χαρακτηριστικά του μέσου εξυπηρετούν την παραγωγή τέτοιων αφηγήσεων για το παρελθόν⁵.

Και σε αυτή την περίπτωση, προτού απαντηθεί το ερώτημα, θα πρέπει να διαχωριστεί η ίδια η χρήση του μέσου με βάση τον βαθμό εμπλοκής του στην παραγωγή της αφήγησης. Για παράδειγμα, έχουμε περιπτώσεις όπου χαρακτήρες, σκίτσα, μπαλονάκια κειμένου, μικρά strips, τυπογραφία pop art και άλλα στοιχεία από τον κόσμο των κόμικς πλαισιώνουν - ενισχύουν υφιστάμενες αφηγήσεις (Picone 2014). Αντίθετα, τα graphic novels παράγουν μία ad hoc αφήγηση, η οποία αποτελεί το σκελετό πάνω στον οποίο δομείται το κόμιξ. Η

εικόνα παράγεται ταυτόχρονα (ή σχεδόν ταυτόχρονα) με τον λόγο, σε μία σχέση που προσομοιάζει αυτή της μουσικής και του στίχου στην τραγουδοποιΐα ή του σεναρίου και των πλάνων στον κινηματογράφο και δεν καλείται απλά να τον πλαισιώσει εκ των υστέρων, όπως θα έκανε σε ένα εικονογραφημένο μυθιστόρημα.

Ξεκινάμε, λοιπόν, με ένα βασικό χαρακτηριστικό του κόμιξ, την εικονοποίηση. Η αρχαιολογία -για να χρησιμοποιήσουμε ένα παράδειγμα επιστημονικής προσέγγισης του παρελθόντος- χρησιμοποιεί πλάι στον άλλοτε ξερό και περιγραφικό και άλλοτε ηδυσμένο και ερμηνευτικό λόγο έντονα την εικονοποίηση είτε αυτή αφορά την τεκμηρίωση του υφιστάμενου αρχαιολογικού αρχείου είτε αφορά την παραγωγή ερμηνευτικών σχημάτων και τη συμπλήρωση του «κενού». Από τα ρομαντικά σχέδια τύπου Beaux-Arts που συνοδεύουν τα ημερολόγια του 19^{ου} αιώνα μέχρι τις φωτο-ρεαλιστικές τρισδιάστατες αναπαραστάσεις της ψηφιακής εποχής, οι αρχαιολόγοι στηρίζονται στα σχέδια τόσο για να κατανοήσουν το αρχαιολογικό αρχείο όσο και να το μεταφέρουν στους υπολοίπους (Εικόνα 5). Είναι προφανές, ότι η προσθήκη ενός σχεδίου ή μιας εικόνας στο κείμενο προσφέρει έναν επιπλέον τρόπο αντίληψης της πληροφορίας. Ιδιαίτερα στην περίπτωση του σχεδίου, η εικόνα που δημιουργείται δεν αποτελεί απλά μια αποτύπωση της πραγματικότητας, στόχο που πιθανόν θα εκτελούσε καλύτερα μια φωτογραφία ή ένα τριδιάστατο σκανάρισμα, αλλά μία ερμηνευτική αποτύπωση του ευρήματος ή του χώρου, καθώς ο σχεδιαστής διαλέγει τις γραμμές του. Προφανώς, το ίδιο ισχύει εξ ορισμού για τα αναπαραστατικά σχέδια, που συμπληρώνουν το υφιστάμενο ή εικονοποιούν το «εν δυνάμει» τοπίο. Πέρα όμως από επιπλέον πληροφορία, η εικόνα - σχέδιο βοηθά ουσιαστικά τον αναγνώστη, που δεν έχει ασκηθεί στην πολιτισμική αφαίρεση των μετα-αποθετικών διεργασιών, να πλάσει τη δυνητική πραγματικότητα του παρελθόντος στο μυαλό του και να μην αποτελούν για αυτόν οι αρχαιολογικοί χώροι «*ένα χωράφι με πέτρες*». Και μπορεί να λένε ότι η μεταφορά ενός βιβλίου στον κινηματογράφο καταστρέφει την εικόνα που έχει πλάσει ο αναγνώστης στο κεφάλι του, αλλά καθώς σε αυτή την περίπτωση δε γίνεται λόγος για το πώς έμοιαζε ο Άραγκορν στον Άρχοντα των Δακτυλιδιών του J. R. R. Tolkien (1954), αλλά για μια επιστημονική

6. Αντίστοιχες εκθέσεις πραγματοποιήθηκαν και σε άλλα αρχαιολογικά μουσεία, όπως της Κομοτηνής και Αλεξανδρούπολης.

διαδικασία ερμηνείας του παρελθόντος, το να προτείνει ο μελετητής μία εικόνα του παρελθόντος ή μία σειρά εκδοχών αυτής της εικόνας που προκύπτουν μέσα από τη μελέτη του είναι το προσδοκώμενο.

Όλα τα παραπάνω, ωστόσο, μπορούν να επιτευχθούν και στο πλαίσιο ενός βιβλίου, ενός βίντεο ή μίας έκθεσης που περιλαμβάνει σχέδια και εικόνες. Η χρήση του κόμιξ, όταν αυτό απλά παισιώνει την παρουσίαση, αποσκοπεί στο να μετατρέψει αισθητικά το αποτέλεσμα και είτε να το καταστήσει πιο αστείο ή δραματικό είτε να το εντάξει μέσα στη σχετική ποπ κουλτούρα και να απευθυνθεί έτσι σε ένα ειδικό, αλλά αρκετά εκτεταμένο κοινό αυξάνοντας τον βαθμό εμπλοκής του. Η έκθεση «50 Χρόνια Αστερίξ: Ο Γαλάτης Ήρωας στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης» που πραγματοποιήθηκε το 2010 είναι ένα τέτοιο παράδειγμα⁶ (Εικόνα 6). Το ΑΜΘ κεφαλαιοποίησε την αναγνωρισιμότητα του ήρωα για να προσελκύσει επισκέπτες και να δημιουργήσει σημεία επαφής με μικρότερες ηλικίες μέσω μουσειοπαιδαγωγικών πρακτικών, εντούτοις η παρουσία των χαρακτήρων και των κειμένων στα μπαλονάκια δεν είχε οργανική σχέση με την εκθεσιακή αφήγηση του μουσείου, η οποία σχεδιάστηκε πολύ νωρίτερα και σε εντελώς διαφορετική βάση. Δεν υποστηρίζω σε καμία περίπτωση ότι αυτή η λειτουργία δεν είναι σημαντική ή ότι δε μπορεί να εξελιχθεί σε κάτι περισσότερο, ωστόσο εκεί που τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά είναι η περίπτωση του graphic novel, καθώς η παραγωγή εξαρχής μίας αφήγησης προσφέρει τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ του συνόλου των εργαλείων του μέσου και μίας συνεκτικότερης και οργανικής δομής (Εικόνα 7).

Τέλος, σε ότι αφορά την εικονοποιία του κόμιξ, η επιλογή του ζωγραφικού ύφους, το οποίο μπορεί να κυμαίνεται από νατουραλιστικές εικόνες μέχρι εντελώς αφαιρετικά σύμβολα, έχει φυσικά και αυτή τη σημασία της. Απλές και καθαρές γραμμές ή σκιάσεις και παιχνίδια με το μολύβι, ασπρόμαυρο σχέδιο ή καρέ με ζωντανά χρώματα, νερομπογιά, μαρκαδόροι ή ψηφιακό πενάκι και βούρτσες στον υπολογιστή είμαι μερικές μόνο από τις επιλογές. Οι τελικές αποφάσεις στηρίζονται στις περισσότερες περιπτώσεις στο επιδιωκόμενο κοινό και



Εικόνα 5 Οι αναπαραστάσεις αποτελούσαν πάντα μία έντονα ερμηνευτική, αλλά και επικοινωνιακά αποδοτική αρχαιολογική διαδικασία (ανακατασκευή του ιερού του Απόλλωνα στους Δελφούς σε πίνακα του 1894 του Albert Tournaire, École nationale supérieure des Beaux-Arts @ http://www.ensba.fr/ow2/catzarts/images/E_084_07-25544.JPG)

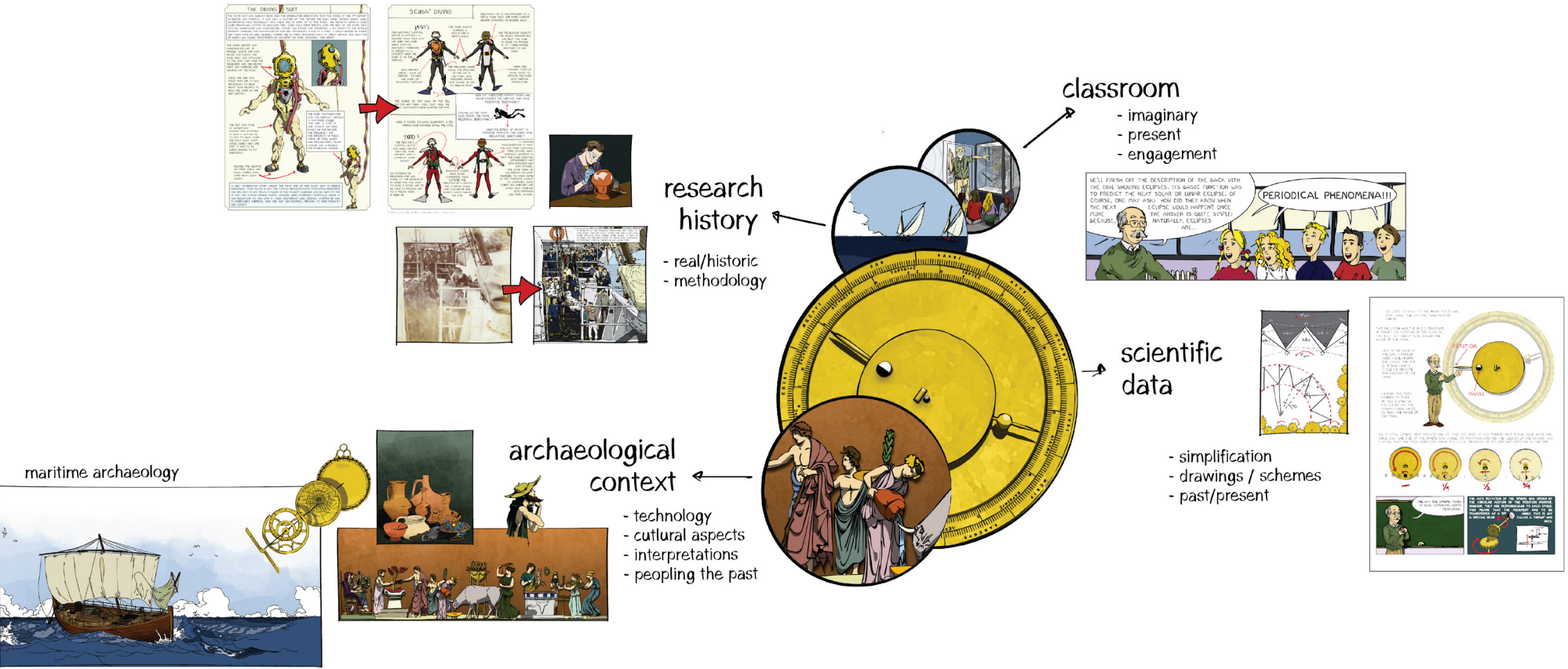


Εικόνα 6 Φωτογραφία από την έκθεση 50 Χρόνια Αστερίξ: Ο Γαλάτης Ήρωας στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης (<https://popaganda.gr/art/50-xronia-asterix-periodiki-ekthesi-guiness/>)

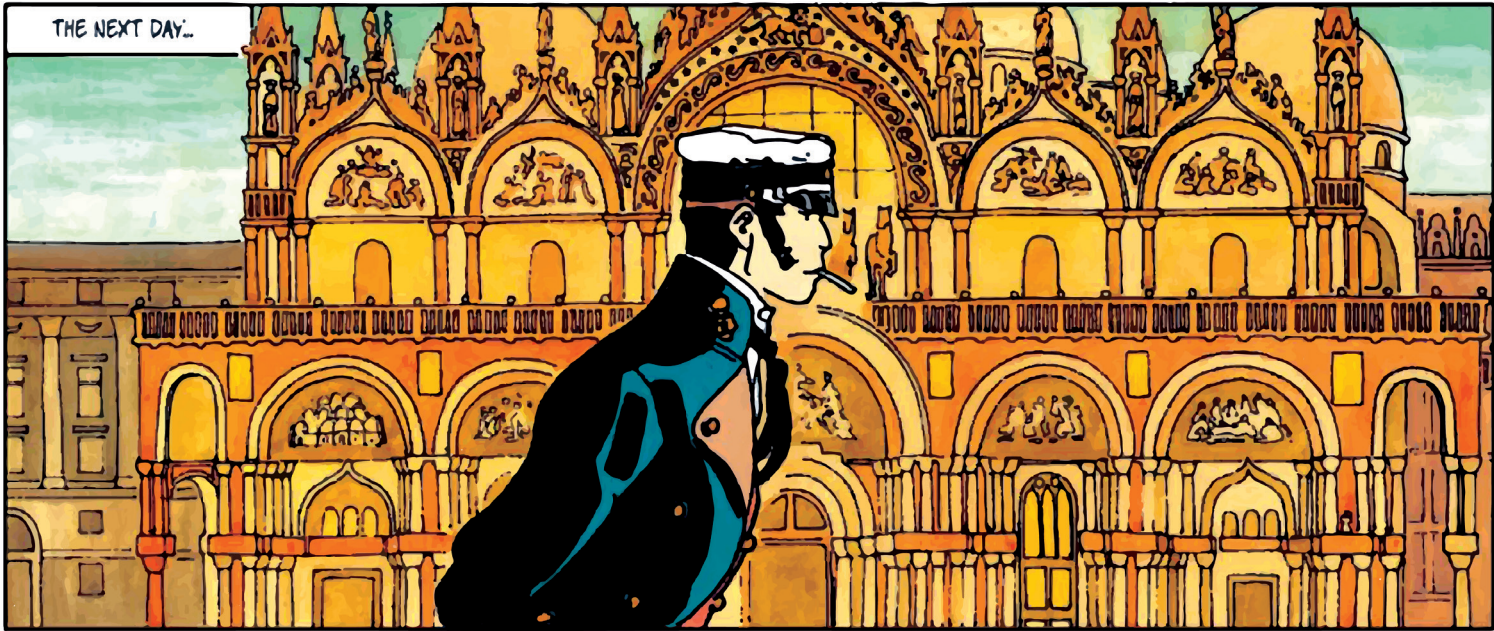
τον καλλιτεχνικό προσανατολισμό του δημιουργού, ωστόσο υπάρχει περίπτωση να αποτελούν και μέρος μίας ολιστικής προσέγγισης που προκύπτει από την αφήγηση.

Παρόμοια διλήμματα αντιμετωπίζουν οι δημιουργοί και στο έτερο βασικό στοιχείο του κόμιξ, το κείμενο. Στην περίπτωση των serious comics το κείμενο δεν αποτελεί απλά τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούν οι χαρακτήρες μεταξύ τους και ο αφηγητής με τον αναγνώστη για να προχωρήσει η αφήγηση. Έχει την επιπρόσθετη λειτουργία της μεταφοράς επιστημονικών πληροφοριών. Κι εδώ αρχίζουν τα δύσκολα... Αναφερόμενος σε ένα παράδειγμα από την προσωπική μου εμπειρία, όταν γράφονταν τα κείμενα για το *Ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων σε Κόμιξ* (Τούρτας 2022) η αναζήτηση της ισορροπίας σε ό,τι αφορά το μέγεθος και το ύφος του κειμένου αποδείχθηκε μία αρκετά δύσκολη διαδικασία. Το πλήθος των πληροφοριών που υπάρχουν για το αντικείμενο, αλλά και η ανάγκη εκτεταμένων επεξηγήσεων εξαιτίας της περιπλοκότητας κάποιων θεμάτων πίεζαν σε μια όλο και πιο εκτενή μορφή των κειμένων στις σελίδες του βιβλίου. Εκεί είναι όμως που έρχονται να σώσουν την κατάσταση οι εικόνες και τα υπόλοιπα δομικά - μορφολογικά στοιχεία του κόμιξ.

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ένα μεγάλο μέρος της αφηγηματικής ευθύνης, αλλά και της παρουσίασης της πληροφορίας προκύπτει από τα σχέδια. Έτσι, στην περίπτωση του *Μηχανισμού* τα σχέδια όχι μόνο αντικατέστησαν εκτενή κείμενα αλλά και παρουσίασαν πολύ αποτελεσματικότερα μορφολογικά και λειτουργικά στοιχεία του αντικειμένου, βασικές δηλαδή επιστημονικές πληροφορίες. Σε ένα δεύτερο επίπεδο, δημιουργήθηκαν εικόνες που έφεραν εις πέρας το δύσκολο έργο της πλαισίωσης αυτών των πληροφοριών. Ξεφεύγοντας από το προαναφερθέν παράδειγμα, μπορεί να ειπωθεί γενικότερα ότι η λειτουργία αυτή των εικόνων (της πλαισίωσης δηλαδή) αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό των δημιουργιών κόμιξ που αφορούν το παρελθόν. Ο τρόπος με τον οποίο απεικονίζεται το περιβάλλον μέσα στο οποίο εξελίσσεται η αφήγηση, π.χ. η αρχιτεκτονική, τα ρούχα (τα σκηνικά και τα κουστούμια θα λέγαμε αντίστοιχα στο θέατρο και τον κινη-



Εικόνα 7 Η παραγωγή ενός graphic novel σοβαρού σκοπού επιτρέπει μία συνολική χρήση του μέσου με εστίαση στον επιστημονικό του ρόλο. Στην περίπτωση του *Ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων σε Κόμιξ* (Τούρτας, 2022 / <https://www.antimech-comic.com/el/>) η αφήγηση αρθρώνεται σε τέσσερα επίπεδα πληροφορίας, τρία βασιζόμενα στα επιστημονικά στοιχεία από την έρευνα του Μηχανισμού, την ιστορία της έρευνας και το αρχαιολογικό πλαίσιο κι ένα μυθοπλαστικό που τα δένει μεταξύ τους και προωθεί την πλοκή (Tourtas 2025).



Εικόνα 8 Τα graphic novels *Corto Matlese* του Hugo Pratt έχουν επαινεθεί ιδιαίτερα για τον αισθητικά ευχάριστο και ακριβή τρόπο με τον οποίο η ιστορική σκηνογραφία έχει ενσωματωθεί στην αφήγηση (Pratt 2017, 89).



Εικόνα 9 Η παραγωγή εικόνων κόμιξ που βασίζεται σε τεκμήρια όταν δεν αφορά το προκείμενο της αφήγησης αλλά το υπόβαθρο εξακολουθεί να «επικοινωνεί» την επιστημονική πληροφορία ως “context” σε ένα λιγότερο συνειδητό επίπεδο (Τούρτας 2022, 87 / <https://www.antimech-comic.com/el/>)

ματογράφο) σε ένα serious comic προκύπτει μέσα από τη μελέτη του αρχαιολογικού πλαισίου (Εικόνα 8). Οι πληροφορίες αυτές, βέβαια, δεν προτάσσονται, αποτελούν το υπόβαθρο της αφήγησης, ωστόσο αυτό δε σημαίνει ότι δεν «επικοινωνούνται» έστω και ασυνείδητα στο κοινό. Με άλλα λόγια, η δυνατότητα της αφήγησης του κόμιξ να εξελίσσεται μέσα σε έναν κόσμο (storyworld⁷) που είναι στα χέρια του δημιουργού επιτρέπει μία πολυεπίπεδη επικοινωνία της πληροφορίας που δεν προκύπτει ως παράθεση αλλά ως ένα οργανικό σύνολο. Μέσα από την αφήγηση τα αρχαιολογικά αντικείμενα, για παράδειγμα, δεν είναι στατικά αλλά χρησιμοποιούνται στο αρχικό τους πλαίσιο (ή τουλάχιστον σε αυτό που οι επιστήμονες ερμηνεύουν ως πλαίσιο) φανερώνοντας την κοινωνική τους επιφάνεια (social surface)⁸ και δίνουν στον αναγνώστη μία πολύ καλύτερη εικόνα του σκοπού και της λειτουργίας τους. Κι επειδή στην περίπτωση του υλικού πολιτισμού το παρελθόν -τουλάχιστον έπειτα από την αλλαγή εστίασης που έφεραν η Νέα και η Μεταδιαδικαστική Αρχαιολογία- είναι ανθρωποκεντρικό, ο αφηγηματικός αυτός κόσμος γεμίζει από χαρακτήρες που δραστηριοποιούνται στα καρέ επιτυγχάνοντας αυτό που στα αγγλικά αποκαλείται reorling the past⁹ (Εικόνα 10). Να σημειωθεί εδώ βέβαια ότι οι χαρακτήρες της αφήγησης -ιδιαίτερα στο συχνά μη ρεαλιστικό περιβάλλον του κόμιξ- δεν είναι απαραίτητα άνθρωποι, αλλά οτιδήποτε μπορεί να «ενεργήσει» δίνοντας την ευκαιρία στον δημιουργό να εισάγει έννοιες όπως “actor” και “agency” και να αποτυπώσει δίκτυα πολιτισμικής αλληλεπίδρασης στις σελίδες της ιστορίας του (Εικόνα 11).

Με τη χρήση, λοιπόν, των εικόνων, των χαρακτήρων και του αφηγηματικού κόσμου στο κόμιξ το γνωσιακό τοπίο της έρευνας μετατρέπεται σε ένα αφηγηματικό τοπίο που προσπαθεί να αναπλάσει την παρελθοντική πραγματικότητα με όλα της τα στοιχεία, υλικά και άυλα.

Όλα αυτά, μάλιστα, ελαφραίνουν το κείμενο από τον άχθο της αποκλειστικής επικοινωνίας της πληροφορίας και του δίνουν τη δυνατότητα να επιτελέσει και άλλες λειτουργίες που αφορούν την αφήγηση είτε μέσα από

7. Σχετικά με τον όρο storyworld βλ. Herman, Jahn & Ryan (2005, 569-570), Χουρμουζιάδη (2022, 52).

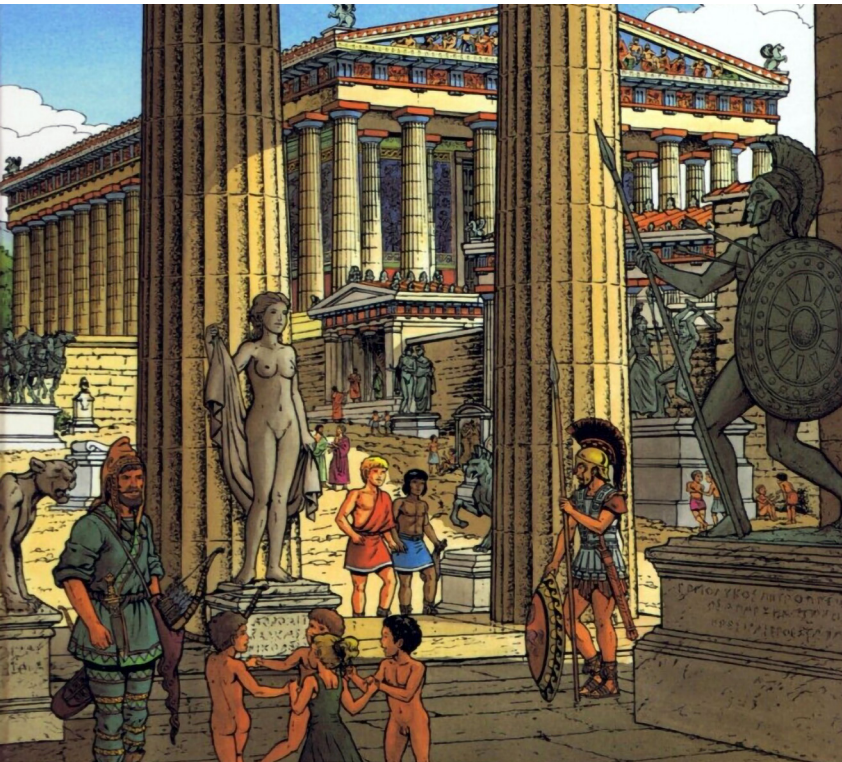
8. Υπό την έννοια της σύνδεσης της υλικότητας του αντικειμένου (materiality) με το κοινωνικό του πλαίσιο, όπως την πραγματεύονται για παράδειγμα οι Gibson (1979/2014, 12-28), Shanks (1998) και Ingold (2007).

9. Σχετικά με τον όρο βλ. Johnston κ.ά. (2025).

Εικόνα 10 Η σειρά *Τα Ταξίδια του Άλιξ* μας μεταφέρει σε ένα πολύ ζωντανό αρχαίο περιβάλλον (Martin & Bouhy 2001, 7)

τους χαρακτήρες που το «εκφωνούν» είτε με την ίδια του τη μορφή. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι το κείμενο, όπως ορίζει και η μελέτη της τυπογραφίας, αποτελεί και το ίδιο εικόνα που σχετίζεται με ένα πλήθος ερευνητικών θεμάτων, όπως η οπτική ταυτότητα, η σημειωτική, η γνωσιακή ψυχολογία κ.ά. Η επιλογή, για παράδειγμα, μίας στερεοτυπικά αρχαιοελληνικής γραμματοσειράς σε ένα κόμικ αποτελεί από μόνη της μία αναφορά στην περίοδο ακόμα κι αν οι εικόνες στα καρέ της σελίδας και το περιεχόμενο του κειμένου δεν δίνουν κανένα χρονολογικό στοιχείο. Σε ό,τι αφορά την εξέλιξη της αφήγησης, επίσης, η μορφή του μεταφέρει ήχους, συναισθήματα και άλλα άρρητα στοιχεία που της δίνουν ρυθμό - πνοή πέρα από το περιεχόμενο των λόγων και των εικόνων και χρωματίζουν τους χαρακτήρες και τις καταστάσεις στις οποίες αυτοί βρίσκονται.

Εκτός από τον συνδυασμό εικόνας και κειμένου που προκύπτει αβίαστα, όταν ρωτήσεις κάποιον «*ποιο είναι το χαρακτηριστικό της τέχνης του κόμιξ;*», το πιο βασικό του στοιχείο είναι η σειριακότητα (sequentiality) (Eisner 1985· McCloud 1994, 5). Θα μπορούσε κανείς μάλιστα να πει ότι είναι το πρωτεύον, μιας και σε πολλές περιπτώσεις το κείμενο απουσιάζει και η αφήγηση στη σελίδα στήνεται μόνο με αλληλουχία εικόνων και συμβόλων. Η διαδοχή, λοιπόν, των στοιχείων της αφήγησης αποτελεί ένα εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ποικιλοτρόπως. Η πρώτη λειτουργία της αφορά τη χρονικότητα και σχετίζεται προφανώς με την εξέλιξη της αφηγηματικής χρονογραμμής. Το κατά πόσο αυτή θα είναι απλά γραμμική ή ο δημιουργός θα τη στρεβλώσει, τεμαχίσει και αναδιατάξει ως άλλος Christopher Nolan δεν έχει τόσο σημασία για το θέμα που εξετάζουμε εδώ, όσο το να μπορεί κανείς να αναγνωρίσει τα χρονολογικά χαρακτηριστικά του περιεχομένου και να αποφύγει αναχρονισμούς και παρανοήσεις σχετικά με το «πραγματικό» παρελθόν που εμπεριέχεται στην αφήγηση. Με άλλα λόγια, η αφήγηση μπορεί να εξελίσσεται σε δύο ή και παραπάνω χρονικούς άξονες, κάποιοι από τους οποίους ακολουθούν την ιστορική εξέλιξη όπως αυτή διαμορφώνεται από την επιστημονική έρευνα και αποτελούν την επιστημονική πληροφορία, ενώ άλλοι είναι καθαρά μυθοπλαστικοί και έχουν να κάνουν με την προώθηση μιας αφήγησης που «κουβαλά» το ψυχαγωγικό μέρος της εξίσωσης (βλ. Εικόνα



Εικόνα 11 Η ανάπτυξη μη ανθρώπινων χαρακτήρων μπορεί να χρησιμοποιηθεί με επιτυχία στο κόμιξ για την εικονοποίηση του “agency”. Σε αυτή τη σελίδα του *Sapiens: A Graphic History* οι δημιουργοί παρουσιάζουν την κομβική στιγμή της νεολιθικής επανάστασης με έναν απλό, αστείο αλλά ταυτόχρονα γεμάτο οπτική και κειμενική σημασιολογία τρόπο (Harari, Vandermeulen & Casanave 2020, 15).



10. Σχετικά με τον όρο βλ. Allen & Queen (2015).
11. Δοκιμάστε να διαβάσετε ένα κόμιξ σε pdf σε διάταξη μονής και διπλής σελίδας στην οθόνη και θα καταλάβετε τη διαφορά.

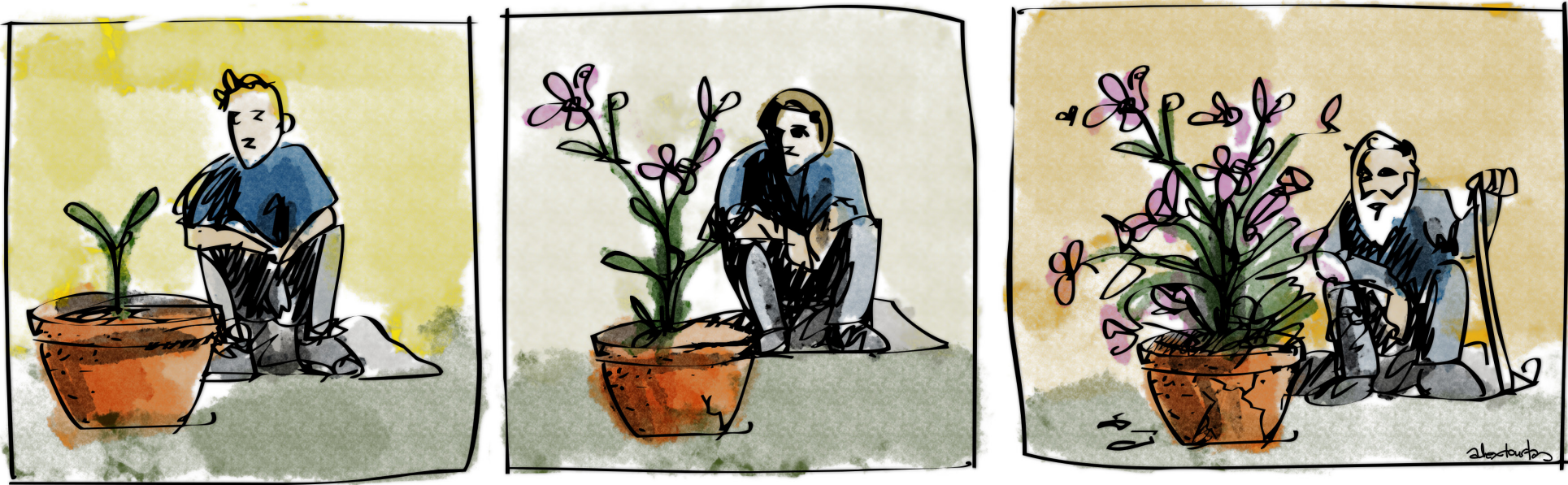
7). Στο παράδειγμα των 300 του Miller, η ιστορική χρονογραμμή παρουσιάζει τα γεγονότα με τη γνωστή αλληλουχία: Ο Ξέρξης στέλνει αγγελιοφόρους στη Σπάρτη, μετά οι Σπαρτιάτες ταξιδεύουν προς τις Θερμοπύλες, ξεκινάν οι μάχες, οι Πέρσες κάνουν την κυκλωτική κίνηση μέσω της Ανοπαίας ατραπού, τοξεύουν τους εναπομείναντες Έλληνες και έναν περίπου χρόνο μετά ακολουθεί η μάχη των Πλαταιών. Ακόμα και αν το έργο βρίθκει ιστορικών - αρχαιολογικών ανακριβειών και ακόμα και αν ο δημιουργός του βάζει εμβόλιμα γεγονότα και ανατρέπει τη χρονογραμμή με φλας μπακ, η ιστορική αλληλουχία παραμένει ορθή. Η δεύτερη λειτουργία της σειριακότητας αφορά την αιτιακή σχέση των πραγμάτων. Με άλλα λόγια και κατ’ αντιστοιχία των κανόνων της ανάγνωσης, της γεωγραφίας, της ταφονομίας και άλλων τοπολογικών σχημάτων, ό,τι παρουσιάζεται στο πρώτο καρέ οδηγεί - προκαλεί μία κατάσταση στο δεύτερο κ.ο.κ. Ακόμα και όταν η σελίδα σπάει και παύουν να υπάρχουν καρέ η αλληλουχία επισημαίνεται με βελάκια ή άλλου είδους σύμβολα που οργανώνουν την πληροφορία. Αυτή η διαδοχή ευνοεί την περιγραφή διαδικασιών, λειτουργιών και άλλων σχημάτων για την κατανόηση του παρελθόντος και δεδομένου ότι στο κόμιξ η εικόνα και το κείμενο συνδυάζονται έχουμε μία μορφή μετάδοσης πληροφορίας που αγγίζει τα όρια του critical mapping¹⁰.

Γενικότερα, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το στήσιμο μίας σελίδας κόμιξ αποτελεί το σκηνοθετικό προνόμιο του δημιουργού. Η βασική διαφορά του, ωστόσο, από τον δημιουργό μιας σύνθεσης κινούμενης εικόνας είναι ότι η περίφημη σειριακότητα που σχολιάσαμε παραπάνω δεν είναι απόλυτη. Τα καρέ ενός κινηματογραφικού φιλμ προβάλλονται ένα τη φορά και όχι όλα μαζί σε μία σελίδα, ώστε να χρειάζεται ένα «οπτικό συντακτικό» για να τα βάλει ο αναγνώστης σε σειρά. Τα δύο στάδια ανάγνωσης μίας εικόνας (Χουρμουζιάδη 2022, 243) μεταφράζονται στην περίπτωση του κόμιξ ως σκανάρισμα της σελίδας (ή του δισέλιδου) σε πρώτη φάση και ακολουθία της αφηγηματικής δομής στη συνέχεια. Αυτό το παιχνίδι, βέβαιά, μεταξύ μέρους και όλου έχει τα πλεονεκτήματά του μιας και οι κλεφτές ματιές στο προηγούμενο ή στο επόμενο καρέ βοηθούν στην ανάπτυξη του ρυθμού και συμβάλλουν στη διαμόρφωση του αφηγηματικού χρόνου¹¹. Παρομοίως, όσο

και αν φαίνεται παράδοξο, χρονικότητα σε μία σελίδα κόμιξ έχουν και τα κενά που μεταφράζονται ως αυτό που παρεμβάλλεται αλλά δεν εμφανίζεται μεταξύ δύο καρέ. Αν σε ένα καρέ, για παράδειγμα, εικονίζεται ένας άνθρωπος που ανεβαίνει στο άλογο για να ξεκινήσει ένα ταξίδι, στο επόμενο καρέ κινείται με το άλογο και στο τελευταίο εμφανίζεται να αφιππεύει, η λογική επιτάσσει να σκεφτούμε ότι μεσολάβησε κάποιος χρόνος. Η διάρκεια του ταξιδιού του, ωστόσο, δεν είναι προφανής παρά μόνο αν υπάρξει κάποιου είδους βοήθεια είτε από την εικόνα (π.χ. τα ρούχα του να είναι σκονισμένα, να είναι κουρασμένος, να έχει ξεκινήσει μέρα και να έχει έρθει η νύχτα, να υπάρχουν κάποια αναγνωρίσιμα στοιχεία στο τοπίο που να υποδηλώνουν το σημείο έναρξης και προορισμού κ.ο.κ) είτε από το κείμενο. Η διαδικασία αυτή, η συμπλήρωση δηλαδή των «κενών» (gutters) ονομάζεται «κλείσιμο» (closure) και αποτελεί μία κοινή προσπάθεια του δημιουργού με τον αναγνώστη (McCloud 1994, 63, 66). Αποτελεί, μάλιστα, ένα στοιχείο που πρέπει να λαμβάνεται υπόψη όταν κανείς διαχειρίζεται θέματα χρονικότητας στο πλαίσιο ενός κόμιξ (Εικόνα 12).

Σε κάθε περίπτωση, τόσο τα θέματα πρόσληψης της εικόνας όσο και η συμπλήρωση των κενών φανερώνουν ένα βαθμό λανθάνουσας διαδραστικότητας που κρύβεται μέσα στην ανάγνωση του κόμιξ. Φυσικά, αυτή απέχει πολύ από μία ενεργή συμμετοχή στην εξέλιξη της αφηγηματικής δομής, η οποία έχει δοκιμαστεί σε πειραματικές μορφές interactive comics¹² (Soares De Lima κ.ά. 2013· Utamingsih κ.ά. 2023), όπου ο αναγνώστης επιλεγεί αφηγηματικές διαδρομές κ.λπ. Σε αυτές τις επιλογές πολυαφηγηματικής ροής κρύβεται ίσως -για να επιστρέψω στη συζήτηση περί διαχείρισης του παρελθόντος- και μία δυνατότητα διαχείρισης του πληθυντικού αριθμού που απέδωσε η μεταδιαδικαστική αρχαιολογία στον όρο ερμηνεία. Οι ερμηνείες που παράγονται από τα ιστορικά - αρχαιολογικά δεδομένα δεν αντιμετωπίζονται σήμερα με τη βεβαιότητα της νεωτερικής ιστορικής «αλήθειας» και η εύπλαστη πραγματικότητα των κόμικς μπορεί να χωρέσει παραπάνω από μία αφηγήσεις για το ίδιο θέμα.

12. Παραδείγματα: 1. <https://screendiver.com/> 2. https://store.steampowered.com/app/3215590/The_Beyond_An_Interactive_Comic_Book/ 3. <https://game-chuck.com/en/interactive-comics/>



Εικόνα 12 Ο χρόνος που μεσολαβεί μεταξύ δύο καρέ προκύπτει μέσα από τη συνεργασία δημιουργού κι αναγνώστη. Ο πρώτος τοποθετεί τις ενδείξεις και ο δεύτερος τις ερμηνεύει.

Μία ακόμα διαφορά του κόμιξ, βέβαια, με άλλες μορφές αφήγησης που έχουν παρόμοιες δυνατότητες, όπως είναι οι ταινίες ή τα μυθιστορήματα είναι ο βαθμός εμπύθισης που προσφέρει. Η απόδοση του περιεχομένου μιας ταινίας για το παρελθόν, με τη κατάλληλη σκηνογραφία και με τις σωστά μελετημένες ενδυματολογικές και σεναριακές επιλογές μπορεί να αποτυπώσει πολύ ρεαλιστικά την εικόνα που έχουμε για αυτό. Αντίστοιχα, ένα μυθιστόρημα με επιμελημένη περιγραφή όλων των παραπάνω και με τη σωστή γλώσσα και απόδοση των χαρακτήρων και του πλαισίου του μπορεί μεν να στερείται εικόνων, έχει δε τρομερή δύναμη νοερής εικονοποιίας μιας και διεγείρει έντονα τη φαντασία του αναγνώστη. Και στις δύο αυτές περιπτώσεις, ο βαθμός εμπύθισης μπορεί να γίνει πολύ μεγάλος και ο θεατής / αναγνώστης σχεδόν να παραμελήσει το γεγονός ότι η αφήγηση αυτή είναι προϊόν ερμηνείας μειώνοντας την κριτική του προσέγγιση. Αντίθετα, στο κόμιξ ο δημιουργός είναι πάντα εκεί μιας και κανείς δεν παραγνωρίζει ότι οι εικόνες έχουν σχεδιαστεί από κάποιον άλλο. Υπό αυτή την έννοια, λοιπόν, θα μπορούσε να πει κανείς ότι το κόμιξ εξ ορισμού προσεγγίζει την μπρεχτική «αποστασιοποίηση»¹³, υπενθυμίζοντας στον αναγνώστη τη θέση του εκτός αφήγησης ακόμα κι όταν ο δημιουργός επιδιώκει να την κάνει όσο πιο ρεαλιστική κι εμβυθιστική μπορεί.

Τα παραπάνω αποτελούν, όπως αναφέρθηκε, μερικές μόνο σημειώσεις και είναι σίγουρο ότι μια ενδελεχέστερη μελέτη μπορεί να αποδείξει πολύ περισσότερες και βαθύτερες σχέσεις και λειτουργίες. Ωστόσο, αποτελούν μία «αρκετά» πειστική παρουσίαση της ικανότητας του κόμιξ να διαχειριστεί εικόνες του παρελθόντος. Φυσικά, το πόσο συγκροτημένη θα είναι αυτή η προσπάθεια, το πόσο τεκμηριωμένες και δουλεμένες θα είναι οι επιλογές, το πόσο η αφήγηση θα ακολουθεί ή όχι στερεοτυπικές δομές και τέλος το πόσο επιτυχημένη θα είναι η επικοινωνία της πληροφορίας εξαρτάται από την προσέγγιση των δημιουργών. Σε κάθε περίπτωση, για όλους εμάς που μας αρέσουν τα κόμικς είναι ένας ενδιαφέρων τρόπος να αντιμετωπίσουμε το παρελθόν¹⁴.

13. Για τον όρο *Verfremdung/ alienation* βλ. Brecht (1964).

14. Πολλές από τις απόψεις που διατυπώθηκαν σε αυτό το κείμενο έχουν προκύψει μέσα από συζητήσεις με την καθηγήτρια μουσειολογίας και εκθεσιακού σχεδιασμού του Πανεπιστημίου Αιγαίου Α. Χουρμουζιάδη, την οποία και ευχαριστώ εδώ για την καθοδήγηση και το ενδιαφέρον που δείχνει στα θέματα που με απασχολούν.

Βιβλιογραφία

Aksakal, N. (2015). Theoretical view to the approach of the edutainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 186, 1232-1239. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081>

Aldama, F. L. (2010). Characters in comic books. Στο *Characters in Fictional Worlds* (επιμ. J. Eder, F. Jannidis & R. Schneider), 318-328. New York: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110232424.3.318>

Allen, T. & Queen, S. (2015). Beyond the map: Unpacking critical cartography in the digital humanities. *Visible Language, The Journal of Visual Communication Research* 49(3), 78-99.

Barletta, E. & Lo Manto, A. (2022). Archaeology and comics. *Ex Novo: Journal of Archaeology* 7, 95-107. <https://doi.org/10.32028/exnovo-vol-7-pp.95-107>

Borkent, M. (2017). Mediated characters: Multimodal viewpoint construction in comics. *Cognitive Linguistics* 28(3), 539-563. <https://doi.org/10.1515/cog-2016-0098>.

Bramlett, F., Cook, R.T. & Meskin, A. (επιμ.) (2017). *The Routledge Companion to Comics*. New York: Routledge.

Brecht, B. (1964). *Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic* (επιμ. J. Willet). New York: Hill and Wang.

Breslin, J. (2022). Astérix and the historical interpretation. *Medium.com*. <https://medium.com/@johnbreslin/astérix-and-the-historical-interpretation-60eb285155a>

Δοξιάδης, Α. & Παπαδημητρίου Χ. Ν. (2008). *LOGICOMIX*. Αθήνα: Ίκαρος.

Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.

Gibson, J. J. (2014). *The Ecological Approach to Visual Perception*. New York: Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9781315740218>

Gonick, L. (1990). *The Cartoon History of the Universe. Volumes 1-7*. New York: Broadway Books.

Gonick, L. (1994). *The Cartoon History of the Universe. Volumes 8-13*. New York: Three Rivers Press.

Gonick, L. (2002). *The Cartoon History of the Universe. Volumes 14-19*. New York: W. W. Norton & Company.

Goscinnny, R. & Uderzo, A. (1982). *Asterix and the Black Gold*. London: Hodder & Stoughton.

Harari, Y. N., Vandermeulen, D. & Casanave, D. (2020). *Sapiens: A Graphic History. Vol. 1: The birth of Humankind*. New York: Harper Perennial.

Harari, Y. N., Vandermeulen, D. & Casanave, D. (2021). *Sapiens: A Graphic History. Vol. 2: The Pillars of Civilization*. New York: Harper Perennial.

Harari, Y. N., Vandermeulen, D. & Casanave, D. (2024). *Sapiens: A Graphic History. Vol. 3: The Masters of History*. New York: Harper Perennial.

Hatfield, C. & Beaty, B. (επιμ.) (2020). *Comic Studies: A Guidebook*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

Herman, D., Jahn, M. & Ryan, M.-L. (επιμ.) (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge.

Ingold, T. (2007). Materials against materiality. *Archaeological Dialogues* 14(1), 1-16. <https://doi.org/10.1017/S1380203807002127>

Johnston, C. L. κ.ά. (2025). The Peopling the Past Project: Multivocality and multimodality in ancient mediterranean studies teaching. Στο *Ancient Pasts for Modern Audiences: Public Scholarship and the Mediterranean World* (επιμ. C. A.ωM. Gardner & S. C. Higgins), 109-128. London: Routledge.

Kalita, J. (2014). Historicizing Asterix and Obelix: A case of graphic literature. *International Journal of English Language, Literature and Humanities* II(VII), 142-150.

Kamash, Z., Soar, K. & Van Broeck, L. (επιμ.) (2022). *Comics and Archaeology*. Cham: Palgrave Pivot Cham (Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels). <https://doi.org/10.1007/978-3-030-98919-4>

Κώτση, Α. (2018). *Η Εικόνα της Αρχαιότητας μέσα από τα Κόμικς: Τα Κόμικς ως Είδος της Μαζικής Κουλτούρας και η Διαχείριση της Ιστορικής Μνήμης*. Αθήνα: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (Διδ. Διατριβή).

Linek, S. B. & Huff, M. (2018). Serious comics: A new approach for science communication and learning. Στο *Proceedings of the 12th International Technology, Education and Development Conference (INTED 2018), 5th - 7th March*,

- 2018, Valencia, Spain, 3883-3890. IATED Academy <http://hdl.handle.net/11108/355>
- Loubser, J. H. N. (2003). *Archaeology: The Comic*. Walnut Creek, California: AltaMira Press.
- Martin, J. & Bouhy, L. (2001). *Les Voyages d'Alix: Athènes*. Bruxelles: Casterman.
- McCloud, S. (1994) *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.
- McCloud, S. (2022). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper-Collins.
- Mikkonen, K. (2017). *The Narratology of Comic Art*. New York: Routledge.
- Miller, F. & Varley, L. (1998). 300. Milwaukie, Or.: Dark Horse Comics.
- Moshenska, G. (επιμ.) (2017). *Key Concepts in Public Archaeology*. London: UCL Press.
- Orwell, G. (1949) *Nineteen Eighty-Four*. London: Secker & Warburg.
- Picone, M. D. (2014). Comic art in museums and museums in comic art. *European Comic Art* 6(2), 40-68. <https://doi.org/10.3167/eca.2013.060203>
- Pratt, H. (2017). *Corto Maltese: Fable of Venice*. San Diego, CA: EuroComics.
- Puckett, K. (2016). *Narrative Theory: A Critical Introduction*. Cambridge, New York: Cambridge University Press.
- Raine, S. (2013). The narrative turn: Interdisciplinary methods and perspectives. *Student Anthropologist* 3(3), 64-80. <https://doi.org/10.1002/j.sda2.20130303.0005>
- Sabin, R. (1996). *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*. London: Phaidon Press Limited.
- Sabin, R. (2013). *Adult Comics*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315888880>
- Shanks, M. (1998). The life of an artifact in an interpretive archaeology. *Fennoscandia archaeologica* 15, 15-30.
- Shmeleva, L. M. κ.ά. (2019). The comics about Asterix as a way of representing modernity. *Opción* 22, 819-831.
- Skeates, R., McDavid, C. & Carman, J. (επιμ.) (2012). *The Oxford Handbook of Public Archaeology*. Oxford: Oxford University Press.
- Snyder, Z. (2006). 300.
- Soares De Lima, E. κ.ά. (2013). Non-branching interactive comics. *Lncs* 8253, 230-245.
- Stein, D. & Thon, J.-N. (επιμ.) (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin/Boston: De Gruyter (Narratologia Contributions to Narrative Theory Edited).
- Swogger, J. G. (2022). "They do things differently there": Articulating the unfamiliar past in community heritage comics. Στο *Comics and Archaeology* (επιμ. Z. Kamash, K. Soar & L. Van Broeck), 155-171. Cham: Palgrave Pivot Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-98919-4_7
- Tabachnick, S. E. (επιμ.) (2017). *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Τούρτας, Α. (2022). *Ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων σε Κόμιξ*. Θεσσαλονίκη: ReDlane.
- Tourtas, A. (2025). The Antikythera Mechanism in comix: Communicating maritime archaeology through a multimodal narrative medium. Στο *Underwater Archaeology and Cultural Resources: Methodology, Preservation and Communication – A Dialogue between Denmark and Greece* (επιμ. S. Hoffmann, A. Trakadas & P. Athanasopoulos). Aarhus University Press (Monographs of the Danish Institute at Athens).
- Utamingsih, S. κ.ά. (2023). Effectiveness of interactive comic media in science courses. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9(9), 7097-7103. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4440>
- Χουρμουζιάδη, Α. (2022). *Εισαγωγή στον Εκθεσιακό Σχεδιασμό*. Αθήνα: Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://doi.org/10.57713/KALLIPOS-67>
- .

Εικόνες ενός ανασκαφικού τόπου και μία εκθεσιακή κατάτμησή τους

Φώτης Υφαντίδης
Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Τι είναι αυτό;

Ήταν σχεδόν αναπόφευκτο να κάνω αυτήν τη φαινομενικά απλή ερώτηση ενώ εξερευνούσα τις δυνατότητες που προσφέρει το ChatGPT, στις πρώτες εβδομάδες της εισβολής του· μια ερώτηση που συνόδευε μια φωτογραφία που επισύναψα «ταΐζοντας» την AI μηχανή, ζητώντας, ως ένα παιγνιώδες πείραμα, την περιγραφή και ενδεχόμενη ταυτοποίησή της. Η εικόνα προερχόταν από το δεύτερο (και τελικό) φωτογραφικό μου βιβλίο, *Archæographies: Excavating Neolithic Dispilio* – X (Ifantidis 2024), για τις ανασκαφές στο Δισπηλιό¹. Στην πραγματικότητα πρόκειται για τη φωτογραφία μίας φωτογραφίας, μια εικόνα της εαυτής της: το χέρι μου, ενώ προσπαθεί να τιθασεύσει ένα δισέλιδο «σαλόνι» του πρώτου φωτογραφικού βιβλίου που δημοσίευσα δέκα χρόνια πριν, το *Archæographies: Excavating Neolithic Dispilio* (Ifantidis 2013), ένα σιωπηλό δοκίμιο που περιλάμβανε περίπου 70 φωτογραφίες τραβηγμένες την περίοδο 1997-2013 (Εικόνα 1).

Η «αυθεντική» -τυπωμένη- εικόνα του δισέλιδου «σαλονιού» απεικονίζει κάποια άλλα χέρια, αυτά της συντηρήτριας Βανέσσας. Είναι η στιγμή που ενώνουν δύο μεγάλα θραύσματα ενός πήλινου νεολιθικού ειδωλίου από το Δισπηλιό -με το μικρότερο και ανώτερο θραύσμα, αυτό του κεφαλιού, να συνεχίζει να είναι απόν. Το ειδώλιο αναπαριστά μια γυναίκα καθισμένη σε κάτι που οι προϊδεασμοί μας γρήγορα θα αναγνώριζαν ως έναν θρόνο. Ούτως ή άλλως, αυτή η -ένθρονη- πήλινη γυναίκα είναι πολύ μεγαλύτερη σε σύγκριση με το σύνολο της ειδωλοπλαστικής της νεολιθικής Ευρασίας, η οποία χαρακτηρίζεται από πήλινες μικρογραφικές

1. Το Δισπηλιό είναι ένας νεολιθικός οικισμός κοντά στη λίμνη της Καστοριάς, που άρχισε να ερευνάται το 1992 από το Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

αναπαραστάσεις ανθρώπων, ζώων και αντικειμένων στην κλίμακα κυριολεκτικά χειροπιαστών διαστάσεων. Οι μεγάλες διαστάσεις, επομένως, αυτής της φυσιοκρατικά αποδοσμένης γυναικείας -και πιθανότατα εγκυμονούσας- μορφής αναπόφευκτα λήφθηκαν, τουλάχιστον εν είδει μιας κωδικοποιημένης ονοματοθεσίας, ως θεϊκές· ήδη από την ανεύρεση του πρώτου (και μεγαλύτερου) κάτω θραύσμάτος της, τον Ιούλιο του 1997, σε ένα ανασκαφικό σκάμμα κοντά στη θολή λίμνη της Καστοριάς.

Δέκα χρόνια μετά τη φωτογραφία αυτή, η «επετειακή» έκδοση του 2024 επισκέφθηκε ξανά το τυπωμένο σώμα του φωτογραφικού βιβλίου του 2013, αντιμετωπίζοντάς το ως ένα αρχαιολογικό αντικείμενο -όχι προς συντήρηση αλλά προς κατάτμηση (Εικόνα 2). Στο πρώτο μέρος του, με τίτλο *Mirroring Archæographies*, κάθε «πρωτότυπο» δισέλιδο, συμπεριλαμβανομένης της Βανέσσας και της «θεάς» της, ξαναφωτογραφίζεται· ως μια «αντικειμενική» φωτογραφική τεκμηρίωση. Στη συνέχεια ακολουθεί ένας αντικατοπτρισμός του. Με αυτόν καταγράφεται η αποσυναρμολόγηση των διδιάστατων χαρακτηριστικών της χάρτινης, τυπωμένης φωτογραφίας· ο φακός αποτυπώνει, εδώ, μια επιτηδευμένη φθορά, πρόσθεση, αφαίρεση ή μετάχρηση του κάθε τμήματος του «αρχαιολογικού» τεκμηρίου. Ακολουθεί το *Intermezzo: An archive of colored jpgs*, μια επιλογή από αδημοσίευτες φωτογραφίες, αυτή τη φορά με όλα τα ψηφιακά χρώματά τους, σε αντίθεση με τις ασπρόμαυρες ιδιότητες της «πρώτης ύλης». Το τελευταίο μέρος του φωτογραφικού βιβλίου, *Dissecting Archæographies*, τεκμηριώνει την προαναφερθείσα εξαγγελία τελικής κατάτμησης του δεκάχρονου αρχαιολογικού αντικειμένου μέσα από ακατέργαστα διαδοχικά κλικ· κλείνοντας, έτσι, τον κύκλο της εικονοποίησης της ανασκαφής του Δισπηλιού.

Το μόνο κείμενο που προστέθηκε σε αυτό το φωτογραφικό πείραμα αποτελείται από σποραδικές σημειώσεις -σαν χαϊκού- στο πρώτο μέρος, του «καθρεφτισμού», που λειτουργούν περισσότερο ως αυτοβιογραφικοί συνειρμοί παρά ως «επίσημες» λεζάντες.



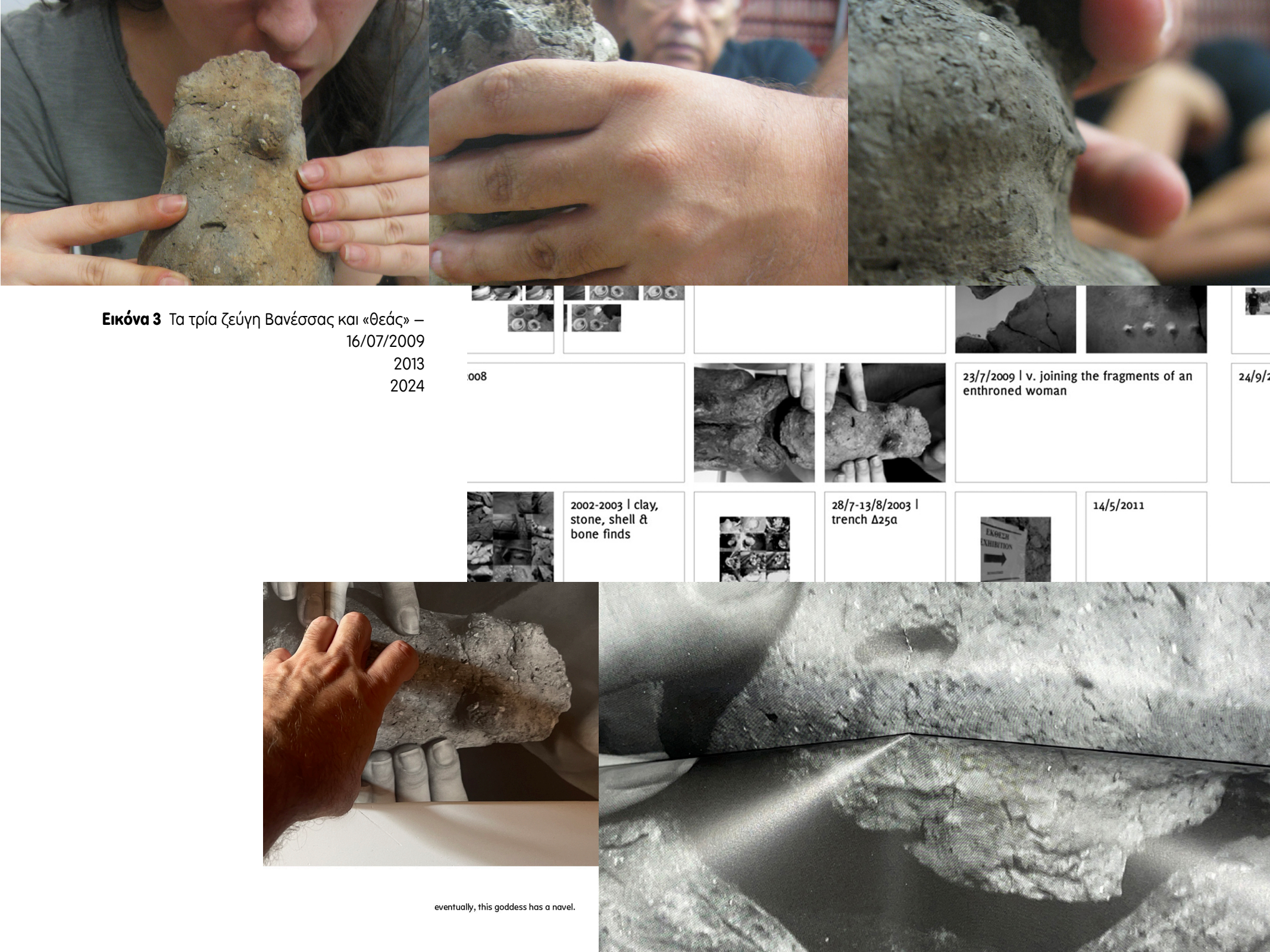
Εικόνα 1 26/09/2023 – Τιθασεύοντας το «σαλόνι» της «θεάς» ανάμεσα σε δύο *Archæographies* (2013-2024)



Εικόνα 2 Mirroring Archæographies | Intermezzo: An archive of colored jpgs | Dissecting Archæographies

Για μένα, υπάρχουν τουλάχιστον τρία ζεύγη Βανέσσας και «θεάς» που διασκορπίζονται φωτογραφικά όλα αυτά τα χρόνια (Εικόνα 3):

- 1. Η αρχική, ψηφιακή, φωτογραφία, τραβηγμένη το 2009, τη χρονιά που ενώθηκαν τα δύο θραύσματα της ακέφαλής «θεάς». Το θυμάμαι αυτό το μεσημέρι. Αποτέλεσε ένα είδος *aha! moment*, μια (συγκρατημένη) έκπληξη για την ένωση δύο θραυσμάτων σε μία πήλινη σάρκα, που τόσα χρόνια ήταν αποθηκευμένα χωριστά στα ερμάρια του αρχαιολογικού εργαστηρίου. Την ίδια χρονιά ξεκίνησα τη διδακτορική μου διατριβή για την προσωπική κόσμηση με βασική μελέτη περίπτωσης το νεολιθικό Δισπηλιό -μια αρχαιολογική θέση, έναν ανασκαφικό τόπο, όπου περνούσα τα καλοκαίρια μου από το 1997, αρχικά ως φοιτητής και μετέπειτα ως συνεργάτης.
- 2. Η ασπρόμαυρη εκδοχή της, που επιλέχθηκε ως μέρος του φωτογραφικού βιβλίου που δημοσιεύθηκε το 2013, βασισμένη στο φωτογραφικό ιστολόγιο που ξεκίνησα το 2006, www.visualizingneolithic.com (Ifantidis 2015). Η Βανέσσα κροπαρισμένη και ασπρόμαυρη, όχι για λόγους αισθητικής· ο εκδότης δεν ήταν διατεθειμένος να προχωρήσει σε τετραχρωμίες για ένα μάλλον παρακινδυνευμένο πείραμα, για αυτό και όλο το βιβλίο απέκτησε άθελά του την «καλλιτεχνική» αύρα ενός ασπρόμαυρου λευκώματος, πασπαλισμένου με κάποια, δυσδιάκριτα μεν, αρχαία δε, πράγματα, τουλάχιστον σε ένα πρώτο ξεφύλλισμα.
- 3. Η επαναφωτογραφημένη Βανέσσα του 2024, που χαϊδεύει τη «θεά» που «τελικά έχει αφαλό», ένα χαρακτηριστικό «όχι αρκετά θεϊκό» -τουλάχιστον σύμφωνα με το συνοδευτικό χαϊκού. Η διαδικασία ήταν μάλλον απλή: επαναφωτογράφιση του συνόλου του βιβλίου του 2013 ως ένα αρχαιολογικό αντικείμενο. Λήψεις που έγιναν μέσα σε μια-δυο ώρες, χωρίς ιδιαίτερο φωτισμό, χωρίς να αγχώνομαι αν το νετάρισμα είναι σωστό, σαν μια δουλειά που έπρεπε να γίνει γρήγορα. Αργότερα, στη φάση της σελιδοποίησης, η πρόσθεση μιας φράσης σε αυτό το «σαλόνι» της



Εικόνα 3 Τα τρία ζεύγη Βανέσσας και «θεάς» –
16/07/2009
2013
2024

008

23/7/2009 | v. joining the fragments of an enthroned woman

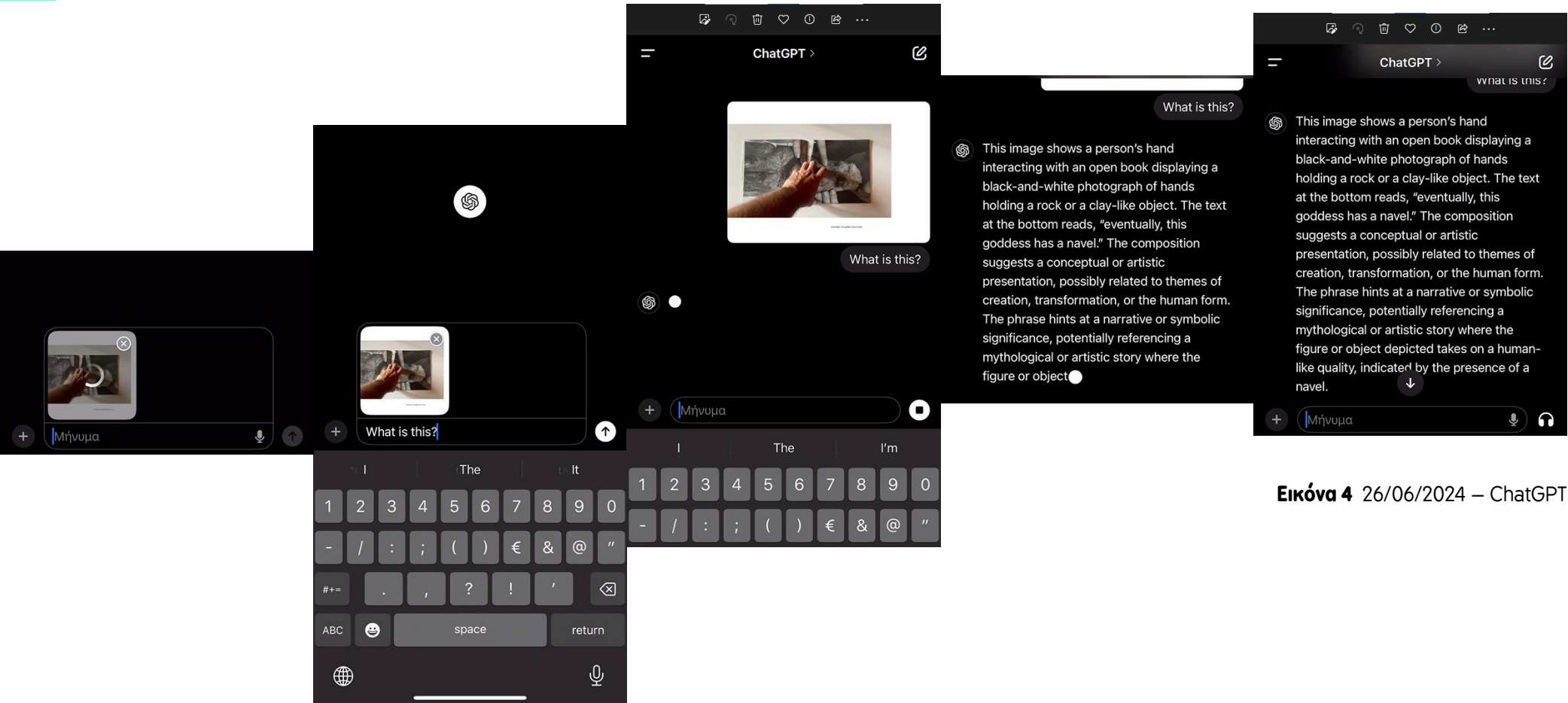
24/9/2

2002-2003 | clay, stone, shell & bone finds

28/7-13/8/2003 | trench Δ25a

14/5/2011

eventually, this goddess has a navel.



Εικόνα 4 26/06/2024 – ChatGPT

«θεάς»: *eventually, this goddess has a navel*. Στο επόμενο, «καθρέφτισμα» του θειικού «σαλο- νιού», τσακισμένες οι σελίδες στο σημείο του αφαλού, ακουσίως τελετουργικά, και η πρόσθε- ση: *this is not godly enough*. Πολύ πιο πριν από αυτό το τσάκισμα, η Βανέσσα είχε ολοκληρώσει τη δική της διδακτορική διατριβή στο Παρίσι και έγινε μια κατ’ εξακολούθηση μετανάστρια: στην Αμπούζα της Ακτής Ελεφαντοστού, στο Όσλο, στο Μπουένος Άιρες και τώρα ίσως στη Νέα Υόρκη· και ναι, χαθήκαμε, μεταξύ τηλεφωνικών κλήσεων, sms, messenger και skype -κατά χρονολογική/τεχνολογική σειρά. Η επίσημη σχέση μου με την ανασκαφή του Δισπηλιού ως ερευνητής είχε ατύπως τελειώσει το 2013, τη χρονιά που ο ανασκαφέας της, Γ.Χ.Χ., πέθανε. Είχα μόνο μια σύντομη συνάντηση με τη «θεά» το 2017· αυτή τη φορά ήταν κλεισμένη σε μια προ- θήκη μιας περιοδικής έκθεσης για την ειδωλοπλαστική στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονί- κης. Είχε αποκτήσει και ένα κεφάλι· ακόμα διαφωνώ με αυτή την προσθήκη. Η δε προθήκη, που μουσειοποίησε τη γνώριμη μου «θεά», ήταν ένα μάλλον ταπεινό plexiglass, γενεσιουργό πολλών ενοχλητικών αντανακλάσεων, γνώριμων σε κάθε μουσειακό τοπίο.

Όλες αυτές οι πληροφορίες ήταν (ελπίζω) κρυμμένες από το ChatGPT όταν ζήτησα την περιγραφή της φω- τογραφίας αυτών των τελευταίων δύο Βανεσών και «θεαίνων» του 2024. Η ταχύτατη απάντηση της μηχανής AI στο τι ήταν η εικόνα αυτή, ωστόσο, ήταν αρκούντως ικανοποιητική και ταυτόχρονα τρομακτική (Εικόνα 4):

«Αυτή η εικόνα δείχνει ένα χέρι που αγγίζει ένα βιβλίο ανοιχτό σε μια ασπρόμαυρη φωτογρα- φία ενός πήλινου ειδωλίου που κρατείται από πολλά χέρια. Κάτω από την εικόνα υπάρχει μια λεζάντα που γράφει: `τελικά, αυτή η θεά έχει αφαλό'. Η σύνθεση υποδηλώνει μια καλλιτεχνική ή εννοιολογική εξερεύνηση, που ενδεχομένως σχετίζεται με την ιδέα του σχηματισμού ή της απο-

κάλυψης σημασίας στο ειδώλιο. Η φράση ‘τελικά, αυτή η θεά έχει αφαλό’ εγείρει το ερώτημα αν οι θεές, ως θεϊκά όντα, θα είχαν ανθρώπινα χαρακτηριστικά, όπως αφαλούς, υποδηλώνοντας έναν συνδυασμό ανθρώπινων και θεϊκών χαρακτηριστικών στη διαδικασία δημιουργίας.»

Εικόνες και ανασκαφικοί τόποι

Έπρεπε να απαντώ στην ίδια ερώτηση, στο «Τι είναι αυτό;», από το 2006, όταν ξεκίνησα να μοιράζομαι εικόνες στο φωτό-ιστολόγιο (Εικόνα 5) με αυτές τις συναντήσεις μου με ανθρώπους και πράγματα σε αυτόν τον αρκετά παράξενο, σχεδόν παράλογο -λόγω των πολυχρονικών και πολυαισθητηριακών χαρακτηριστικών του- τόπο που κάθε ανασκαφικό επεισόδιο αποτελεί. Αυτές οι εικόνες δεν ήταν ούτε *memorabilia* ούτε ακριβείς απεικονίσεις του υλικού πολιτισμού, αλλά κάτι το ενδιαμέσο. Τα πρόσωπα ήταν συχνά κομμένα, τα σώματα ήταν κυρίως σκιές, τα «παλιά πράγματα» ήταν εκτός εστίασης, στερώντας τα από αυτά τα στοιχεία αισθητικής ομορφιάς που υποτίθεται ότι ταιριάζουν στην αρχαιότητα, ενώ οι όποιες λεζάντες των φωτογραφιών/*posts* ήταν πολύ προσωπικές ή/και παραπλανητικές.

Αυτό το «κάτι-ενδιάμεσο» φαίνεται πως ήταν εγγενές χαρακτηριστικό αυτής της επαναλαμβανόμενης θεατρικής ανασκαφικής πρακτικής/παράστασης που λάμβανε χώρα για δυο-τρεις μήνες κάθε χρόνο (Εικόνα 6). Αυτό έγινε εμφανές από νωρίς, όταν προσπάθησα να απεικονίσω «αντικειμενικά» τον «επιστημονικό» ερευνητικό μου τομέα: τις χάντρες, τα περίαπτα, τα βραχιόλια που κάποτε στόλιζαν τα νεολιθικά σώματα του λιμναίου οικισμού. Την ίδια περίοδο ανέλαβα το καθημερινό τελετουργικό της φωτογράφισης των ανασκαφικών τομών· όμως ο φακός μερικές φορές ασυνείδητα ή μη μετακινούνταν από την εστίαση στις οπές ανάρτησης ή τα ακατάστατα απομεινάρια των δομικών υλικών, στην «αφύσικη», επείσακτη, κλίμακά τους. Τα ζεμπίλια είχαν φύγει από το πλάνο, τουλάχιστον όσα προλάβαμε να απομακρύνουμε, κάποια σκιά ενός

φοιτητή όλο και παρεισφρύει αλλά, η κλίμακα, έπρεπε να δώσει το παρόν σε ένα τουλάχιστον ενσταντάνε για να αποκτήσει η πράξη μια μυρωδιά επιστημονικής επιτέλεσης της αντικειμενικής καταγραφής της εκάστοτε ανασκαφικής σοδειάς της μέρας. Όλη όμως η σκηνή και το καστ της -φοιτήτριες, επιβλέποντες, μόνιμοι κάτοικοι, επισκέπτες, τα κοπάδια που βόσκουν γύρω από τον αρχαιολογικό χώρο ορισμένα πρωινά, οι νεολιθικοί ξύλινοι πάσσαλοι και/ή τα αρνητικά τους αποτυπώματα που εμφανίζονταν συνεχώς και καταγράφονταν με τα απαραίτητα παραφερνάλια- γίνονταν σταδιακά δυσδιάκριτα και συνάμα ομοιογενή κάθε μέρα. Όλα αυτά ξαναβυθίζονταν με την άνοδο της στάθμης του νερού της λίμνης· μέχρι τον επόμενο Ιούλιο, χρηματοδότησης επιτρεπούσης.

Αυτή η αρχικά εμπειρική και αυτοβιογραφική παρατήρηση των υβριδικών χαρακτηριστικών που προκύπτουν μέσα από τη φωτογραφική τεκμηρίωση της αρχαιολογικής πρακτικής έρχεται σε παράλληλη τροχιά με τον αναδυόμενο θεωρητικό λόγο σχετικά με τη σχέση μεταξύ -αρχικά τουλάχιστον- της φωτογραφίας και της αρχαιολογίας (Bohrer 2011· Hamilakis & Ifantidis 2015· McFadyen & Hicks 2020· Shanks 1997· Riggs 2020).

Αν και η φωτογραφία -από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα- χρησιμοποιούνταν κυρίως για την τεκμηρίωση μνημείων και λιγότερο της ίδιας της διαδικασίας της ανασκαφής (βλ. Χέλλνερ 2015· Lyons κ.ά. 2005), αποτελεί πλέον -μαζί με ένα μεγάλο σύνολο τεχνολογικών εκφάνσεών της- αναπόσπαστο τμήμα της ανασκαφικής εργαλειοθήκης όσο και της παραγωγής αρχαιολογικής γνώσης. Η διάδοση ιδεών και η επικοινωνία μέσα στην αρχαιολογική κοινότητα είναι ουσιαστικά οπτική (Thomas 2008· πρβλ. Βαβουρανάκης 2021)· μια διαδικασία που μεταμορφώνει την υλικότητα του παρελθόντος σε διαγράμματα, σχέδια και φωτογραφίες για να διατυπωθούν ερμηνείες. Η παραγωγή εικόνων αποτελεί ταυτόχρονα και τη δημιουργία μιας αρχαιολογικής διαδικασίας.

Εικόνα 6 1997-2013 – Χάντρες, επισκέπτες, BBQs, φρουτιέρες, πάσσαλοι και μια πλαστική καρέκλα στο Δισπηλιό



Εικόνα 5 Αναρτήσεις στο φωτο-ιστολόγιο www.visualizingneolithic.com – *la cérémonie*, 12/09/2010 | *shadow hoarding II*, 09/05/2015 | *la remise en ordre*, 20/10/2007 | *penthesilea*, 13/08/2012

Αυτός ο μεγάλος όγκος εικόνων που αποθηκεύεται στον «αρχαιολογικό εγκέφαλο» (Jasmin 2011), σχηματίζει μια κρίσιμη βάση δεδομένων που χρησιμοποιείται για ερμηνευτικές προσπάθειες στην ανασύνθεση του παρελθόντος. Ωστόσο, υπάρχει έντονη συζήτηση για το πόσο «αντικειμενικές» είναι αυτές οι εικονοποιήσεις (Swogger 2000). Στην ακαδημαϊκή αρχαιολογική φωτογραφία, όπου στόχος είναι η ανάδειξη των μορφολογικών χαρακτηριστικών ενός αντικειμένου ή η «καθαρή» και διαχρονική απεικόνιση ενός αρχαιολογικού ευρήματος, τομών ή χώρου (Bateman 2005· Moser 2012· Orgenhaffen 2021· Parno 2010), είναι δύσκολο το ερευνητικό υποκείμενο, η ματιά του επιστήμονα, να εισχωρήσει στη λογική του φωτογραφικού κάδρου. Μια φωτογραφία δαχτύλων, επομένως, που στηρίζουν το διαμελισμένο σώμα μιας πήλινης «θεάς», χωρίς την απαραίτητη κλίμακα, μπορεί να μην είναι η πρώτη επιλογή για την εικονογράφηση ενός αρχαιολογικού άρθρου σε μια ακαδημαϊκή επιθεώρηση με αυστηρές, μετρήσιμες, προδιαγραφές.

Ωστόσο, σημειώνεται, πλέον, μια έντονη στροφή προς τον πειραματισμό με διαφορετικές αφηγηματικές και απεικονιστικές μεθόδους στον αρχαιολογικό λόγο (Bailey 2014· Beale κ.ά. 2025· Jameson κ.ά. 2003· Tringham 2010· Van Dyke & Bernbeck 2015). Πρόκειται, ασφαλώς, για το επιστέγασμα των θεωρητικών εξελίξεων στην αρχαιολογία τις τελευταίες δεκαετίες, που δίνουν έμφαση όχι μόνο στην αξιολόγηση και μελέτη των πολιτισμικών μετασχηματισμών του παρελθόντος, αλλά και στο πώς η διαδικασία της ερμηνείας είναι ή οφείλει να είναι τόσο μια συνεχής αναστοχαστική πράξη, όσο και μια αμφίδρομη διαδικασία όπου ο δέκτης και το σήμα δεν έχουν πάντα ευδιάκριτα χαρακτηριστικά. Σε αυτό το πλαίσιο, οι εικόνες -με την ευρύτερη έννοια, όχι αποκλειστικά ως φωτογραφίες- αποτελούν όχι μόνο ένα βασικό μεθοδολογικό εργαλείο, αλλά ταυτόχρονα και ερμηνείες.

Ενώ ο συνδυασμός δημιουργικής φωτογραφίας, εικόνων, σύγχρονης τέχνης με την αρχαιολογική διαδικασία δεν είναι ένα νέο πεδίο έρευνας και πειραματισμού, αυτή η σχέση δε συζητείται πλέον μόνο στο πλαίσιο

μιας, κάποιες φορές, επιφανειακής, «έμπνευσης» ή «διαλόγου» μεταξύ σύγχρονης τέχνης και αρχαιότητας -μια μάλλον εύκολη λύση, αν πρόχειρα αρχειοθετήσει κανείς τις περιοδικές εκθέσεις «καλλιτεχνικού περιεχομένου» στα ελληνικά, τουλάχιστον, αρχαιολογικά μουσεία. Αντίθετα, προσανατολίζεται προς εναλλακτικές μεθόδους δημιουργίας υβριδικών μορφών μεταξύ αρχαιολογικής πρακτικής και ποικίλων καλλιτεχνικών εκφραστικών μέσων, σχηματίζοντας μια υβριδική πρακτική τέχνης/αρχαιολογίας (π.χ. Chittock & Valdez-Tullett 2016· Cochrane & Russell 2007· Gheorghiu & Barth 2019· Jasmin 2013· Renfrew 2003· Russell 2013· Russell & Cochrane 2014· Thomas κ.ά. 2017). Εικαστικοί καλλιτέχνες χρησιμοποιούν αρχαιολογικές τεχνικές για να δημιουργήσουν τα έργα τους (π.χ. Navarro 2014), ενώ οι αρχαιολόγοι επιχειρούν να αναδιατυπώσουν τον ακαδημαϊκό λόγο χρησιμοποιώντας καλλιτεχνικό λεξιλόγιο (π.χ. Bailey 2017· Ifantidis 2013, 2024). Επιπλέον, η σχέση της αρχαιολογίας με εκφραστικά μέσα όπως το θέατρο (π.χ. Pearson & Shanks 2001· Hamilakis & Theou 2013· Theou & Koraka 2019) τονίζεται, και εκθέσεις και άλλες καλλιτεχνικές εκδηλώσεις που εστιάζουν σε αυτή τη συμπλοκή μεταξύ αρχαιολογίας και σύγχρονης τέχνης αυξάνονται (π.χ. Bailey & Navarro 2020· Holmes & Marta 2017· Moreira κ.ά. 2020· Roelstraete 2013).

Από την άλλη πλευρά, η στενή σχέση μεταξύ αρχαιολογίας και ανθρωπολογίας διευρύνει τα ερευνητικά ερωτήματα και τις δυνατότητες (βλ. Van Dyke 2006) σχετικά με τη χρήση οπτικοακουστικών μέσων -τόσο στατικών όσο και κινούμενων εικόνων- στη μελέτη της αρχαιότητας. Η αρχαιολογική εικονοποίηση, επομένως, δεν αφορά μόνο τα αποτελέσματα, τη σοδειά, μιας ανασκαφικής διαδικασίας, ούτε οφείλει να περιορίζεται στην καθαρή τεκμηρίωση αρχαιολογικών δεδομένων ή τη ρεαλιστική απεικόνιση μνημείων. Ένας συγκεκριμένος τομέας όπου η χρήση εικόνων είναι θεμελιώδης είναι η αρχαιολογική εθνογραφία (Edgeworth 2006· Hamilakis 2011· Hamilakis & Anagnostopoulos 2009· Kyriakidis & Anagnostopoulos 2015· Mármol Martínez 2017, 2019). Στόχος της είναι η αναγνώριση ότι η μελέτη του παρελθόντος δεν περιορίζεται στις αρχαιολογικές ταξινομήσεις του υλικού πολιτισμού, αλλά περιλαμβάνει και την παραγωγή και κατανάλωσή του μέσα

στο σύγχρονο κοινωνικό πλαίσιο. Ως εκ τούτου, ο αρχαιολογικός τόπος λειτουργεί πάντα ως μια -συνειδητά ή ασυνείδητα- πολυχρονική θεατρική σκηνή, με πολλούς διαφορετικούς θεατές και ηθοποιούς, των οποίων η απεικόνιση μπορεί να αναδείξει πολλαπλές πτυχές της αρχαιολογικής πρακτικής και κατά συνέπεια να προκαλέσει πολλαπλούς συνειρμούς και νοήματα (πρβλ. Barthes 1981).

Κατά τη διαδικασία αυτής της πειραματικής και σιωπηλής εικονοποίησης του ανασκαφικού τόπου του Δισπηλιού οι περισσότερες από τις παραπάνω βιβλιογραφικές αναφορές είτε ήταν άγνωστες σε μένα είτε, απλά, δεν υπήρχαν. Στα φωτογραφικά εγχειρήματα που ακολούθησαν το Δισπηλιό (Εικόνα 7), αυτά τα πρωτόλεια και εύθραυστα θεμέλια αναγνώρισης των δυνατοτήτων της εικονοποίησης αυτής της πολυχρονικότητας ενισχύθηκαν, τόσο στηριζόμενα σε μια εθνογραφική προσέγγιση όσο, και κυρίως, στο πλαίσιο μιας τέχνης/ αρχαιολογίας (Εικόνα 7). Στην περίπτωση της Αθηναϊκής Ακρόπολης, η δημιουργία ενός διαδικτυακού φωτογραφικού ιστολογίου, ‘The other Acropolis’, στόχευε στην κατασκευή μιας εναλλακτικής ξενάγησης, εστιάζοντας στις πολυχρονικές και πολυαισθητηριακές ιδιότητες ενός αρχαιολογικού μνημείου με τόσο υψηλή συμβολική φόρτιση (Hamilakis & Ifantidis 2013, 2015). Στην ανασκαφή του Ιερού του Ποσειδώνα στην Καλαυρεία στον Πόρο της Κλασικής περιόδου (Hamilakis κ.ά. 2009· Hamilakis & Ifantidis 2016) και σε αυτή της νεολιθικής Κουτρουλού Μαγούλας στη Φθιώτιδα (Υφαντίδης 2021), η έμφαση δεν δόθηκε μόνο στην οπτική καταγραφή των ανασκαφικών τόπων, αλλά και στην αποτύπωση των αντιλήψεων του κοινού και των ερευνητών για την αρχαιολογική πρακτική, μέσω περιαματικών εκδόσεων και εκθεσιακών προτάσεων. Μέσα από μια αντίστροφη διαδικασία, επαναδιαπραγμάτευσης των απεικονίσεων των γλυπτών στους πολυσέλιδους καταλόγους ενός αρχαιολογικού μουσείου (Υφαντίδης 2022), προέκυψε μια μουσειακή έκθεση όπου σχολιάζονται τα όρια μεταξύ φυσικής, ψηφιακής, διδιάστατης και ψευδο-τριδιάστατης υλικότητας των συνεχών αρχαιολογικών ταξινομήσεων.



Εικόνα 7 2008- – The other Acropolis | 2008-2011 – Καλαυρεία
2017- – Κουτρουλού Μαγούλα
2021-2022 – [ΚΟΡΠΟΥΣ, XXI-XXII] | 2023 – [ΚΟΡΠΟΥΣ, XXIII]



2. Η έκθεση διοργανώθηκε στο πλαίσιο του συνεδρίου *Αρχαιολογικοί Διάλογοι*, μίας ετήσιας συνάντησης κριτικού διαλόγου και αναστοχασμού για την αρχαιολογία, που είχε ως θέμα *Διάλογοι στην Ομίχλη: Δύσκολα Πράγματα στο Παρελθόν και το Παρόν*.

Μία εκθεσιακή κατάτμηση

Τον Ιούνιο του 2024 πραγματοποιήθηκε μια μικρή έκθεση/δράση στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης². Η έκθεση *Dissecting Archaeographies* αποτελούσε και την παρουσίαση της νέας έκδοσης του φωτογραφικού βιβλίου *Archaeographies* του 2024 (Εικόνα 8). Σε μια απλή λευκή επιφάνεια τοποθετήθηκαν τρεις εκδοχές των *Archaeographies*: το πρωτότυπο, φυσικό, φωτογραφικό βιβλίο του 2013, ένα δεύτερο αντίτυπό του, που χρησιμοποιήθηκε για την προετοιμασία της νέας έκδοσης, και το *Archaeographies* του 2024, εκτεθειμένο ως ψηφιακό αντίγραφο, καθώς εκδόθηκε αποκλειστικά ως αρχείο ανοιχτής πρόσβασης.

Η επιλογή αυτής της λιτής παρουσίασης δεν ήταν τυχαία· Η στιλιζαρισμένη γραμμική διάταξη ακολουθούσε μια καθαρά χρονολογική σειρά, ως σχόλιο των υλικών και χρονικών υποστάσεων, των ψηφιακών και τυπωμένων εικόνων του ανασκαφικού τόπου, η οποία λακωνικά επεξηγούνταν στο μικρό συνοδευτικό κείμενο. Η παρουσία του *Archaeographies* του 2013 ως ένα ημι-διαμελισμένο αντικείμενο -σελίδες του οποίου σκηνογραφικά ξέφευγαν της καθαρής εκθεσιακής επιφάνειας- λειτουργούσε ως πρόσκληση για την ολοκλήρωση της κατάτμησης. Όπως σημειωνόταν στο τέλος:

«(...)Τα τρία μέρη αυτής της επιφάνειας είναι πλέον απτικά διαθέσιμα: ανάμεσα στο χάρτινο 2013 και το ψηφιακό 2024 παρεμβάλλεται η αρχή ενός αναπόφευκτου διαμελισμού που ζητά να ολοκληρωθεί.»

Ίσως η πρόταση δεν ήταν αρκετά emphaticή. Η καταστροφή ενός βιβλίου παραμένει ταμπού σε ένα εκθεσιακό περιβάλλον. Η ίδια η πράξη της αφής, πόσω μάλλον του διαμελισμού, είναι εγγενώς αντιφατική σε ένα εκθεσιακό περιβάλλον -όσο και αν θεωρούμε ότι έχουμε πλέον υπερβεί τα όρια μιας βιτρίνας. Μόνο μετά από δική μου





Εικόνα 9 16/06/2024 – Α.Ι.Κ.Ι.Γ.



Εικόνα 10 16/06/2024 – Το κουφάρι

ενθάρρυνση οι επισκέπτες -και κυρίως φίλες και φίλοι- άρχισαν διστακτικά είτε να συνεχίζουν την κατάτμηση του αντιτύπου είτε να παίρνουν μια σελίδα του ως αναμνηστικό (Εικόνα 9). Η Λ., μελετήτρια της κεραμεικής του Δισπηλιού, πόζαρε -αναμενόμενα- με μια σελίδα που απεικόνιζε ένα από τα αγαπημένα της ανθρωπόμορφα πιθάρια, που η ίδια με κόπο ανέταξε. Η Κ. δυσκολεύτηκε να διαλέξει. Ο Γ. έσκισε ημι-τελετουργικά μια σελίδα για χάρη του φακού του τηλεφώνου μου -ένα εντελώς «στημένο» φωτογραφικό κλισέ, βεβαίως.

Ανεξάρτητα από το αν αυτό το εκθεσιακό πείραμα ήταν επιτυχές, το Δισπηλιό παραμένει ένα από τα πιο σημαντικά κομμάτια της αρχαιολογικής (και όχι μόνο) βιογραφίας μου. Η φωτογραφική του καταγραφή, τα εκατοντάδες αρχεία εικόνων jpg αυτού του ανασκαφικού τόπου, έχει πλέον μετατραπεί σε ένα αρχαιολογικό τεκμήριο. Με την κατάτμησή του, αυτό το κουφάρι των άλλοτε ραμμένων σελίδων (Εικόνα 10), που μάζεψα μετά το τέλος της σεμνής εκθεσιακής δράσης, ακολουθεί πλέον μια αντίστροφη πορεία, καθώς το ξαναθάβω στη θολή λίμνη. Αυτό είναι, μάλλον.

Βιβλιογραφία

Bailey, D. (2014). Which ruins do we valorize? A new visual calibration for the Balkan past. Στο *Ruin Memories: Materiality, Aesthetics and the Archaeology of the Recent Past* (επιμ. B. Olsen & P. Pétursdóttir), 215-229. London: Routledge.

Bailey, D. (2017). Disarticulate - Repurpose - Disrupt: Art/archaeology. *Cambridge Archaeological Journal* 27(4), 691-701. <https://doi.org/10.1017/S0959774317000713>

Bailey, D. & Navarro, S. (επιμ.) (2020). *Creative (Un)makings: Disruptions in Art-Archaeology*. Santo Tirso: Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso.

Barthes, R. (1981). *Camera Lucida: Reflections on Photography*. New York: Hill & Wang.

Bateman, J. (2005). Wearing Juninho's shirt: Record and negotiation in excavation photographs. Στο *Envisioning the Past: Archaeology and the Image* (επιμ. S. Smiles & S. Moser), 192-203. Oxford: Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9780470774830.ch10>

Beale, G., Robertson, E. & Smith, N. (2025). What next for archaeological representation? Towards a creative practice of digital archaeology. *Epoiesen: A Journal for Creative Engagement in History and Archaeology*. <https://doi.org/10.22215/epoiesen/2025.1>

Bohrer, F. N. (2011). *Photography and Archaeology*. London: Reaktion.

Edgeworth, M. (επιμ.) (2006). *Ethnographies of Archaeological Practice: Cultural Encounters, Material Transformations*. Lanham: AltaMira Press.

Chittock, H. & Valdez-Tullett, J. (επιμ.) 2016. *Archaeology with Art*. Oxford: Archaeopress.

Cochrane, A. & Russell, I. (2007). Visualising archaeologies: A manifesto. *Cambridge Archaeological Journal* 17(1), 3-19. <https://doi.org/10.1017/S0959774307000029>

Gheorghiu, D. & Barth, T. (επιμ.) (2019). *Artistic Practices and Archaeological Research*. Oxford: Archaeopress.

- Hamilakis, Y. (2011). Archaeological ethnography: A multitemporal meeting ground for archaeology and anthropology. *Annual Review of Anthropology* 40, 399-414. <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-081309-145732>
- Hamilakis, Y. & Anagnostopoulos, A. (2009). What is archaeological ethnography? *Public Archaeology* 8(2-3), 65-87. <https://doi.org/10.1179/175355309X457150>
- Hamilakis, Y., Anagnostopoulos, A. & Ifantidis, F. (2009). Postcards from the edge of time: Archaeology, photography, archaeological ethnography. *Public Archaeology* 8(2-3), 283-309. <https://doi.org/10.1179/175355309X457295>
- Hamilakis, Y. & Ifantidis, F. (2013). The Other Acropolises: Multi-temporality and the persistence of the past. Στο *The Oxford Handbook of the Archaeology of the Contemporary World* (επιμ. P. Graves-Brown & R. Harrison), 759-780. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199602001.013.032>
- Hamilakis, Y. & Ifantidis, F. (2015). The photographic and the archaeological: The other Acropolis. Στο *Camera Graeca: Photographs, Narratives, Materialities* (επιμ. P. Carabott κ.ά.), 133-157. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315570761>
- Hamilakis, Y. & Ifantidis, F. (2016). *Camera Kalaureia: An Archaeological Photo-Ethnography / Μια Αρχαιολογική Φωτο-Εθνογραφία*. Oxford: Archaeopress. <https://doi.org/10.2307/jj.15135926>
- Hamilakis, Y. & Theou, E. (2013). Enacted multi-temporality: The archaeological site as a shared, performative space. Στο *Reclaiming Archaeology: Beyond the Tropes of Modernity* (επιμ. A. González-Ruibal), 181-194. London: Routledge.
- Χέλλνερ, Μ. (2015). *Αρχαιολογία και Φωτογραφία στην Ελλάδα έως την Εισαγωγή της Ψηφιακής Τεχνολογίας (1839-περ. 1980)*. Αθήνα: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (Διδ. Διατριβή).
- Holmes, B. & Marta, K. (επιμ.) (2017). *Liquid Antiquity*. Athens: Deste Foundation.
- Ifantidis, F. (2013). *Archæographies: Excavating Neolithic Dispilio*. Oxford: Archaeopress. <http://doi.org/10.32028/9781905739622>
- Ifantidis, F. (2015). A figurine and its scale, a scale and its figurine. *Internet Archaeology* 39. <https://doi.org/10.11141/>

ia.39.10

- Ifantidis, F. (2024). *Archæographies: Excavating Neolithic Dispilio – X*. Oxford: Archaeopress. <https://doi.org/10.32028/9781803277899>
- Jameson, J. H., Ehrenhard, J. E. & Finn, C. A. (επιμ.) (2003). *Ancient Muses: Archaeology and the Arts*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Jasmin, M. (2011). *The Brain of the Archaeologist: An Art & Archaeology Dialogue*. Grenoble: Deux Ponts.
- Jasmin, M. (2013). Les archéologues sur le terrain de l'art contemporain. *Les nouvelles de l'archéologie* 134, 39-46. <https://doi.org/10.4000/nda.2266>
- Kyriakidis, E. & Anagnostopoulos, A. (2015). Archaeological ethnography, heritage management, and community archaeology: A pragmatic approach from Crete. *Public Archaeology* 14(4), 240-262. <https://doi.org/10.1080/14655187.2016.1221988>
- Lyons, C. L., Papadopoulos, J. K., Stewart, L. S. & Szegedy-Maszak, A. (2005). *Antiquity and Photography: Early Views of Ancient Mediterranean Sites*. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum.
- Navarro, S. (2014). Pots and transfigurations: Archaeology as a pretext for sculpture. Στο *Rotas da Cerâmica a Sul do Tejo* (επιμ. F. Gaspar & P. Rasquete), 124-133. Lisbon: Institute for Employment and Training.
- Mármol Martínez, J. A. (2017). Dropping the trowel: Three discourses and one creative archaeology. *AP: Online Journal in Public Archaeology* 6. <https://doi.org/10.23914/ap.v6i0.132>
- Mármol Martínez, J. A. (2019). Art or creativity? From archaeological photo-ethnography to art: Approaches to two contemporary sites. Στο *Artistic Practices and Archaeological Research* (επιμ. D. Gheorghiu & T. Barth), 59-75. Oxford: Archaeopress.
- McFadyen, L. & Hicks, D. (επιμ.) (2020). *Archaeology and Photography: Time, Objectivity and Archive*. London: Bloomsbury.
- Moreira, Á., Bailey, D. & Navarro, S. (επιμ.) (2020). *Ineligible: A Disruption of Artefacts and Artistic Practice*. Santo Tirso:

- Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso.
- Moser, S. (2012). Archaeological visualization: Early artifact illustration and the birth of the archaeological image. Στο *Archaeological Theory Today* (επιμ. I. Hodder), 292-322. Cambridge: Polity Press.
- Opgenhaffen, L. (2021). Visualizing archaeologists: A reflexive history of visualization practice in archaeology. *Open Archaeology* 7(1), 353-377. <https://doi.org/10.1515/opar-2020-0138>
- Parno, T. G. (2010). Snapshots of history and the nature of the archaeological image. *Archaeologies: Journal of the World Archaeological Congress* 6(1), 115-137. <https://doi.org/10.1007/s11759-010-9123-y>
- Pearson, M. & Shanks, M. (2001). *Theatre/Archaeology*. London: Routledge.
- Renfrew, C. (2003). *Figuring It Out: What Are We? Where Do We Come from? The Parallel Vision of Artists and Archaeologists*. London: Thames & Hudson.
- Riggs, C. (2020). Archaeology and photography. Στο *The Handbook of Photography Studies* (επιμ. G. Pasternak), 187-205. London: Taylor & Francis.
- Roelstraete, D. (επιμ.) (2013). *The Way of the Shovel: On the Archaeological Imaginary in Art*. Chicago: University of Chicago Press.
- Russell, I. A. (2013). The art of the past: Before and after archaeology. Στο *The Way of the Shovel: On the Archaeological Imaginary in Art* (επιμ. D. Roelstraete), 296-313. Chicago: University of Chicago Press.
- Russell, I. A. & Cochrane, A. (επιμ.). 2014. *Art and Archaeology: Collaborations, Conversations, Criticisms*. New York: Springer.
- Shanks, M. (1997). Photography and archaeology. Στο *The Cultural Life of Images: Visual Representation in Archaeology* (επιμ. B. L. Molyneux), 73-107. London: Routledge.
- Swogger, J. (2000). Image and interpretation: The tyranny of representation. Στο *Towards Reflexive Method in Archaeology: The Example at Çatalhöyük* (επιμ. I. Hodder), 143-152. Oxford: British Institute at Ankara.
- Theou, E. & Kopaka, E. (2019). 'Gavdos: The House': A theatre/archaeology narrative and pieces of knowledge of dia-

- chronic home life. *Heritage* 2(2), 1286-1299. <https://doi.org/10.3390/heritage2020083>
- Thomas, A., Lee, D., Frederick, U. & White, C. (2017). Beyond Art/archaeology: Research and practice after the 'creative turn'. *Journal of Contemporary Archaeology* 4(2). <https://doi.org/10.1558/jca.33150>
- Thomas, J. (2008). On the ocularcentrism of archaeology. Στο *Archaeology and the Politics of Vision in a Post-Modern Context* (επιμ. J. Thomas & V. O. Jorge), 1-12. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Tringham, R. (2010). Forgetting and remembering the digital experience and digital data. Στο *Archaeology and Memory* (επιμ. D. Boric), 68-104. Oxford: Oxbow Books.
- Van Dyke, R. M. (2006). Seeing the past: Visual media in archaeology. *American Anthropologist* 108(2), 370-375. <https://www.jstor.org/stable/3804798>
- Βαβουρανάκης, Γ. (2021). *Εικόνα και Αρχαιολογία: Το Παράδειγμα της Προϊστορικής Αρχιτεκτονικής στην Ελλάδα*. Αθήνα: Καρδαμίτσα.
- Υφαντίδης, Φ. (2021). *k-box: Μια pop-up Έκθεση για τις Ανασκαφές στην Κουτρουλού*. Μυτιλήνη: Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, ΠΜΣ Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία – Κατεύθυνση Μουσειολογίας (Μτπχ. Διατριβή). <http://sites.google.com/view/k-box>
- Υφαντίδης, Φ. (2022). *[ΚΟΡΠΟΥΣ, XXI-XXII]*. Μυτιλήνη: Εργαστήριο Μουσειολογίας Museolab, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Η εικόνα ως εκθεσιακό αφηγηματικό μέσο

Αναστασία Χουρμουζιάδη

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Εισαγωγή

Το να θέλει να μιλήσει κανείς για τον ρόλο των εικόνων σε μια έκθεση ίσως μοιάζει ένα εγχείρημα εκτός τόπου και χρόνου, για δύο κυρίως λόγους. Αρχικά, επειδή η οπτικότητα της επίσκεψης σε μια έκθεση είναι δεδομένη και αυτονόητη. Σχεδόν κατά κανόνα, πάμε σε μια έκθεση για να δούμε ωραία, μοναδικά, ενδιαφέροντα, πολύτιμα πράγματα. Η κυριαρχία της όρασης στην εκθεσιακή εμπειρία έχει εκτενώς σχολιαστεί εδώ και δεκαετίες, συσχετίζοντας τη στρατηγική αυτή επιλογή με μια ευρύτερη αντίληψη που θεωρεί την όραση ως πρωτεύουσα αίσθηση (Bennett 1998α, 1998β, 2006). Ιδιαίτερα όταν η διαδικασία στην οποία αυτή εμπλέκεται είναι πρωτίστως νοητική, όπως η επίσκεψη σε μια μουσειακή έκθεση. Στη συζήτηση αυτή είναι συχνές οι αναφορές στον Πλάτωνα και στον Ε. Kant που αναζητούν στην από απόσταση θέαση το καθαρό κριτικό βλέμμα, απαραίτητη προϋπόθεση για την αξιολόγηση του κόσμου που μας περιβάλλει και τη συγκρότηση της γνώσης¹.

Ωστόσο, όλη αυτή η αμφισβήτηση της κυριαρχίας της οπτικότητας στις εκθέσεις που εμφανίζεται ήδη από τα πρώτα στάδια της ουσιαστικής θεωρητικής μουσειολογικής συζήτησης απέτρεψε τη συστηματική εξέταση του ρόλου της εικόνας, θεωρώντας, κατά κάποιο τρόπο, αυτονόητη τη συμβολή της στην έκθεση. Λέγοντας αυτό, οφείλω να επισημάνω τις πολύ ενδιαφέρουσες εργασίες που έχουν γίνει σχετικά με επιμέρους οπτικά εκθεσιακά μέσα, όπως τα γραφικά (Piehl 2021) και η φωτογραφία (Bounia & Stylianos-Lambert 2012· Edwards 2001).

1. Για μια συνοπτική παρουσίαση του ρόλου των αισθήσεων στην εκθεσιακή περιήγηση βλ. Chourmouziadi (2017).

Στο σημείο αυτό, θα ήταν σκόπιμο να αναφερθώ και σε μία άλλη εγγενή δυσκολία που αφορά την προσέγγιση της εικόνας ως εκθεσιακού μέσου. Σχεδόν όλα τα στοιχεία που συνθέτουν την εκθεσιακή σκηνογραφία έχουν μια οπτική διάσταση: τα αρχιτεκτονικά στοιχεία, οι εκθεσιακές κατασκευές, τα αντικείμενα, ο τεχνολογικός εξοπλισμός, τα κείμενα, η σήμανση, ο πυροσβεστήρας, η καρέκλα του φύλακα κ.λπ. Επομένως, ο επισκέπτης βομβαρδίζεται από οπτικά ερεθίσματα ή αλλιώς από εικόνες καθώς περιηγείται στον εκθεσιακό χώρο και αν θέλουμε να προσεγγίσουμε ολιστικά την οπτική του εμπειρία θα πρέπει να τα λάβουμε όλα αυτά υπόψη. Ωστόσο, μια παρόμοια προσέγγιση κινείται περισσότερο στα πεδία των θεωριών της πρόσληψης, της οικονομίας της προσοχής κ.ά. Εδώ, όμως, με ενδιαφέρει περισσότερο η αφηγηματική προσέγγιση και κατά συνέπεια θα εστιάσω στα εκθεσιακά εκείνα στοιχεία που εισάγονται ακριβώς λόγω της οπτικής τους διάστασης. Για παράδειγμα, μιλώντας για την κόρη της Εικόνας 1, δε μας απασχολεί ο ρόλος του τριδιάστατου γλυπτού, αλλά το ενδεχόμενο εκθεσιακής αξιοποίησης μιας φωτογραφικής ή σχεδιαστικής απόδοσής του.

Και με αυτόν τον περιορισμό, το φάσμα των καθαρά εικονογραφικών στοιχείων που κατά καιρούς χρησιμοποιούνται, ή που θα μπορούσαν εν δυνάμει να αξιοποιηθούν στις εκθέσεις είναι αρκετά ευρύ. Μπορούμε να αναφέρουμε τη φωτογραφία, τους χάρτες, τα γραφικά, τα εικαστικά έργα και τα σκίτσα. Αν και τα συμπεριλαμβάνω στην ίδια γενική κατηγορία, αν ξεφυλλίσει κανείς την εξειδικευμένη για το καθένα θεωρητική συζήτηση θα διαπιστώσει ότι οι αφηγηματικές τους δυνατότητες είναι σημαντικά διαφορετικές και, κατά συνέπεια, είναι σημαντικά διαφορετικοί και οι προβληματισμοί που η χρήση τους μπορεί να εγείρει.

Αφηγηματικότητα

Είναι απορίας άξιο το πώς έχει επικρατήσει η ιδέα ότι «μία εικόνα ισοδυναμεί με χίλιες λέξεις», από τη στιγμή που η δυνατότητα μιας εικόνας να αφηγηθεί κάτι έχει έντονα αμφισβητηθεί από ειδικούς στα θέματα των



Εικόνα 1 Τρεις εκδοχές εικόνας για την «Κόρη της Χίου» από την αθηναϊκή Ακρόπολη: το ψηφιακό σχέδιο που συμπληρώνει τα χρώματα που δεν είναι σήμερα ορατά πάνω στην επιφάνεια του μαρμάρου, η ζωγραφική απόδοση και η φωτογραφία του αρχαίου αντικειμένου. Ειδικά για το τελευταίο θα μπορούσαμε να πούμε ότι ακόμη και αν βρισκόμασταν μπροστά στο φυσικό αντικείμενο μέσα σε μια μουσειακή αίθουσα, ο τρόπος έκθεσης και οι κανόνες καταστολής κάθε άμεσης επαφής με αυτό, θα μας επέτρεπαν να μιλήσουμε για ένα φυσικό τριδιάστατο αντικείμενο που λειτουργεί, τελικά, ως εικόνα του εαυτού του.

2. Η ανάλυση από τον Gotthold Ephraim Lessing γίνεται στο έργο του “Laokoön oder, Über die Grenzen der Malerei und Poesie” («Λαοκόων: Μια πραγματεία σχετικά με τα όρια της ζωγραφικής και της ποίησης»), 1767.

εικαστικών τεχνών. Μπορούμε, κατ’ αρχάς, να φέρουμε στο νου μας τον πολύ γνωστό αφορισμό του Lessing² που υποστηρίζει ότι μια στατική εικόνα, ακριβώς λόγω της στατικότητάς της, δε μπορεί να καλύψει τις χρονικές απαιτήσεις μιας αφήγησης. Βρίσκεται εκεί, καταλαμβάνει χώρο, αλλά τίποτε πάνω της δεν εξελίσσεται, άρα τίποτε δε συμβαίνει, ώστε να δικαιούμαστε να μιλήσουμε για αφήγηση.

Ακόμη, όμως, και αν είμαστε πολύ πιο ελαστικοί από τον Lessing, δε μπορούμε να αγνοήσουμε το πλήθος εκείνο των δημιουργών εικόνων που αρνούνται πεισματικά να προσδώσουν ένα κάποιο αφηγηματικό περιεχόμενο στα έργα τους. Ωστόσο, για το θέμα που συζητούμε εδώ δε μας απασχολούν τα επιχειρήματα που διατυπώνονται στον χώρο της κριτικής της τέχνης. Είναι προτιμότερο να εστιάσουμε περισσότερο στην εμπειρική διαπίστωση ότι οι άνθρωποι, από τα πρώτα τους πολιτισμικά στάδια, χρησιμοποιούν εικόνες για να εκφράσουν σκέψεις ή να εξιστορήσουν γεγονότα (Speidel 2018β). Με άλλα λόγια, είναι γεγονός ότι μια εικόνα προκαλεί στον θεατή της συναισθήματα, συνειρμούς και σκέψεις που είναι δυνατόν να θεωρηθούν στοιχεία αφήγησης. Το ερώτημα είναι αν αυτά τα «στοιχεία» μπορούν να εκληφθούν ως μια ολοκληρωμένη, έστω και στοιχειώδης, αφήγηση και πώς αυτό σχετίζεται με το κάθε είδος εικόνας (Speidel 2013, 2018α).

Εκεί που τα πράγματα είναι εύκολα είναι όταν μιλούμε για μια σειρά εικόνων που στην ουσία αποτελούν τα παγωμένα στιγμιότυπα μιας εξελισσόμενης ιστορίας, όπως για παράδειγμα το πολύπτυχο του Frans Francken I, μια σειρά ζωγραφικών εικόνων που αντιστοιχούν στα διάφορα στάδια της ζωής του Χριστού (Εικόνα 2). Βεβαίως και στην περίπτωση αυτή, όταν η ιστορία που οι εικόνες αυτές είναι σχετικά σύνθετη, είτε χρειαζόμαστε ένα μεγάλο πλήθος εικόνων για να αποδοθούν οι απαραίτητες για την «ανάγνωσή» της λεπτομέρειας είτε βασιζόμαστε στην προγενέστερη εξοικείωση του θεατή με την εν λόγω ιστορία, ώστε αυτός να μπορεί να την ανασυνθέσει με τα προσφερόμενα από τις εικόνες στοιχεία-κλειδιά. Για παράδειγμα, στην περίπτωση της ζωής του Χριστού, μόνο κάποιος ενημερωμένους για τα της χριστιανικής πίστης αναγνωρίζει ότι η εικόνα

ενός μακρυμάλλη άνδρα που ίπταται μέσα σε έναν κύκλο αντιστοιχεί στη «θαυματουργή μεταμόρφωση του Κυρίου». Συνήθως θεωρούμε ότι τα πράγματα είναι απλούστερα όταν έχουμε να κάνουμε με μια απλούστερη αφήγηση, όπως για παράδειγμα τη διαδικασία συναρμολόγησης ενός επίπλου. Σε αυτήν την πεποίθηση, τουλάχιστον, βασίζονται οι πολύ γνωστές οδηγίες της IKEA (Εικόνα 3). Και πάλι, βέβαια, οι οδηγίες αυτές είναι λειτουργικές όταν τις βλέπει κάποιος που ξέρει να χειριστεί ένα κατσαβίδι και αναγνωρίζει τις διαφορές διαφορετικών ειδών βίδας.

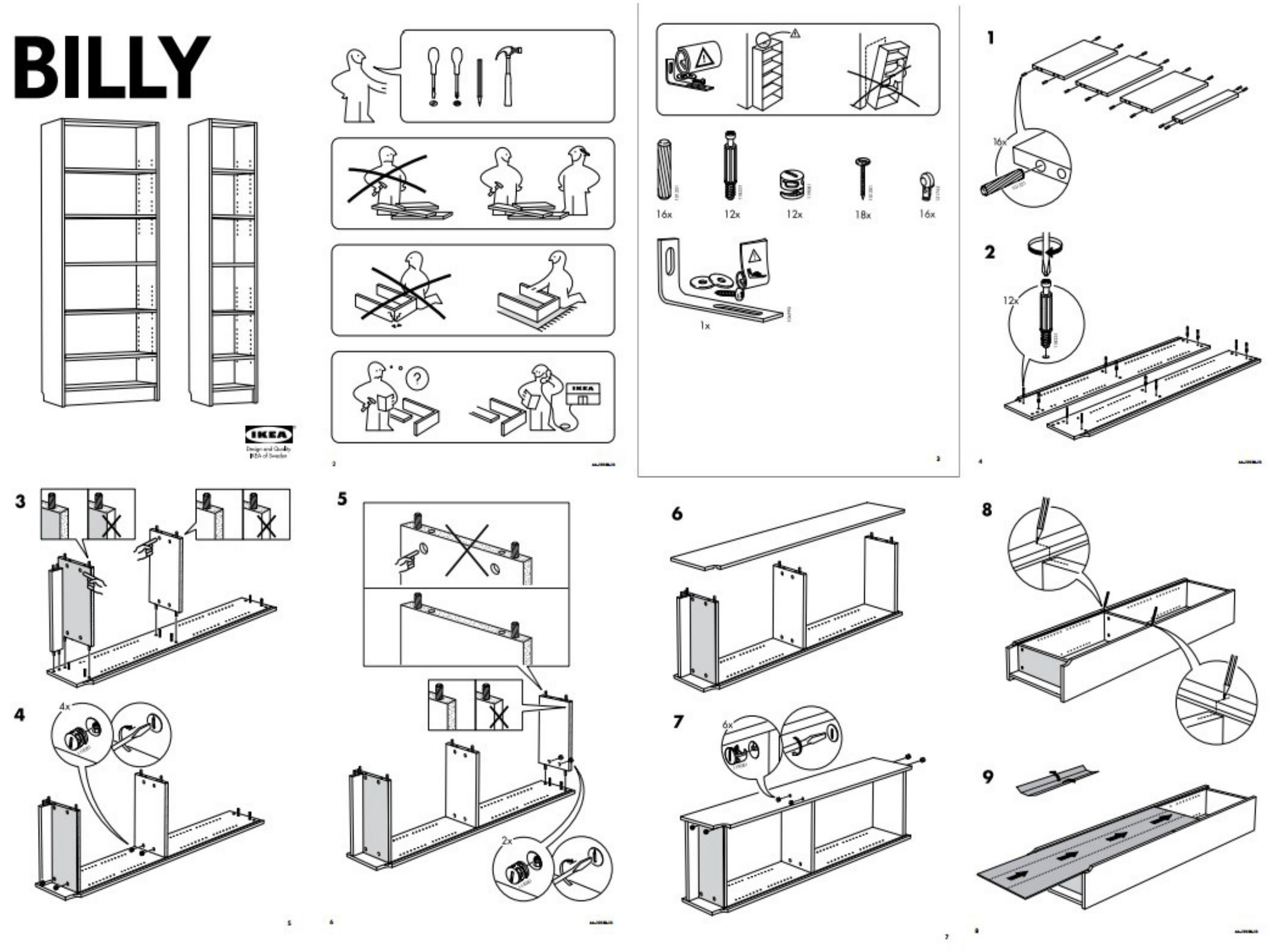
Τα ενδεχόμενα κενά μιας παρόμοιας οπτικής αφήγησης, βεβαίως, σε πολλές περιπτώσεις, καλύπτονται με την προσθήκη λόγου, όπως στα φωτορομάντζα των μέσων του 20^{ου} αιώνα (Εικόνα 4) (Baetens & Bleyen 2011) ή τα κόμιξ (Εικόνα 5) (βλ. ενδεικτικά Groensteen 2013). Δεν έχει εδώ ιδιαίτερη σημασία να τεθεί το φιλοσοφικό ερώτημα σχετικά με το αν έχουμε ή όχι να κάνουμε με μία οπτική αφήγηση. Τα ερωτήματα, αντίθετα, που έχει νόημα να τεθούν σχετίζονται με την αναλογία εικόνας - κειμένου, το αφηγηματικό βάρος που σηκώνει το κείμενο και, τέλος, το πώς συντίθενται το κείμενο με τα εικονογραφικά στοιχεία πάνω στην επιφάνεια. Αυτό το τελευταίο είναι κατά τη γνώμη μου και το σημαντικότερο, καθώς αφήνει περιθώρια να σκεφτούμε όχι μόνο το περιεχόμενο του κειμένου, αλλά και την οπτική του παρουσία, θεωρώντας το, δηλαδή, μέρος μιας σύνθετης και πολυτροπικής εικόνας.

Οι ασχολούμενοι με την οπτική αφήγηση, εντοπίζουν και ένα άλλο ενδεχόμενο ανάπτυξης μιας σχετικά ολοκληρωμένης αφήγησης σε εικόνες που, αν και στέκονται μόνες τους, ενσωματώνουν στη σύνθεσή τους επιμέρους, σχεδόν ανεξάρτητες σκηνές, που θα μπορούσαν να θεωρηθούν τα διαδοχικά επεισόδια μιας ιστορίας και τις οποίες αποκαλούν «πολυφασικές». Με αυτή τη λογική μπορούμε να αντιμετωπίσουμε εκτεταμένες ζωγραφικές συνθέσεις, όπως τον πίνακα του Hans Memling «Η Δευτέρα Παρουσία και ο Θρίαμβος του Χριστού» (Εικόνα 6) που οργανώνονται σε επιμέρους περιοχές ορισμένες από μη ρεαλιστικά στοιχεία του πε-



Εικόνα 2 «Η ζωή του Χριστού και η παρθένας Μαρία» (1580) του Frans Francken I, Museum voor Schone Kunsten (MSK), Γάνδη, Ολλανδία. Το πολύπτυχο αποτελείται από 24 πίνακες με 24 διαφορετικές, αλλά συμπληρωματικές μεταξύ τους σκηνές. Στο πλαίσιο κάθε σκηνής είναι γραμμένη με περίτεχνα χρυσά γράμματα μια σύντομη «επεξηγηματική» φράση στα λατινικά. Με δεδομένο ότι ελάχιστοι από τους πιστούς που επισκέπτονταν τον ναό στον οποίο το πολύπτυχο ήταν τοποθετημένο γνώριζαν λατινικά, μάλλον η ερμηνεία των εικόνων βασιζόταν στις γνώσεις τους από την Καινή Διαθήκη και όχι στα συνοδευτικά κείμενα.

Εικόνα 3 Οι οδηγίες συναρμολόγησης της βιβλιοθήκης BILLY, IKEA. Οι οδηγίες συναρμολόγησης της κλασικής πλέον βιβλιοθήκης BILLY αποδίδουν τη γενικότερη μεθοδολογία οδηγιών της συγκεκριμένης εταιρίας που αρκετοί έχουν επιχειρήσει, όχι πάντα με επιτυχία, να μιμηθούν. Ωστόσο, οι μη εξοικειωμένοι με τους επικοινωνιακούς κώδικες της IKEA και οι μη εξοικειωμένοι με ανάλογες εργασίες δυσκολεύονται αρκετά με την αποκωδικοποίηση των εικόνων.





Εικόνα 4 «Είσαι η ευτυχία μου», Λάουρα (21-06-1979). Τα φωτορομάντζα βασίζονταν σε ένα συνδυασμό εικόνας και κειμένου, καθώς φιλοδοξούσαν να υποστηρίξουν μια πολύπλοκη αφήγηση που συμπεριλάμβανε στοιχεία δράσης, διαλογικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των πρωταγωνιστών, αλλά και τις εσωτερικές σκέψεις των ηρώων. Ωστόσο, παρατηρώντας τα καρτέ ως εικόνες, αξίζει να επισημανθεί ότι ο συνδυασμός εικόνας και λόγου απαιτούσε έναν προσεκτικό σχεδιασμό προκειμένου, αφενός, να μην εμποδίζει το ένα το άλλο και, αφετέρου, ο αναγνώστης να αντιλαμβάνεται αμέσως ποιος μιλάει, τι σχολιάζει ο εξωτερικός αφηγητής και τι σκέπτονται οι ήρωες της ιστορίας.



Εικόνα 5 Ο Snoopy από το κόμικ Peanuts (1950-) του Charles M. Schultz. Τα Peanuts, όπως και η πλειονότητα ανάλογων σύντομων comic strips που ήταν εξαιρετικά δημοφιλή στον ημερήσιο τύπο, είναι λακωνικά και καταφεύγουν με φειδώ στον λόγο. Ιδιαίτερα, ο Snoopy, ως σκύλος, δε βασίζεται στον λόγο και μόνο κατ' εξαίρεση ορισμένες φορές στο σκίτσο προστίθεται και ένα «μπαλονά-κι» με τις βαθύτερες σκέψεις του.

ριβάλλοντος ή δομικά στοιχεία. Σε αυτές τις περιπτώσεις το μάτι του θεατή περιηγείται σε ένα αφηγηματικό τοπίο καθοδηγούμενο από τα στοιχεία της σύνθεσης και στέκεται στα διαδοχικά στοιχεία της, «διαβάζοντας» την ιστορία. Με αρκετά περισσότερο κόπο, ανάλογες οπτικές διαδρομές μπορεί να κάνει ο θεατής και σε πιο πυκνά ζωγραφικά έργα, καθοδηγούμενος πλέον, από μικρές αλλά καθοριστικές επιλογές της οργάνωσης των στοιχείων της σύνθεσης, όπως στην περίπτωση του πίνακα του Jean-Louis-Théodore Gericault «Η σχεδία Μέδουσα» (Εικόνα 7). Εδώ η τριγωνική σύνθεση των ανθρώπινων σωμάτων οδηγεί το βλέμμα του θεατή στη μικρή κουκίδα στον ορίζοντα που απεικονίζει ένα πλοίο που αχνοφαίνεται φέροντας την ελπίδα σωτηρίας των ναυαγών. Και σε αυτές τις περιπτώσεις, απαραίτητη προϋπόθεση για την «ανάγνωση» της ιστορίας αποτελεί μια προηγούμενη εξοικείωση του θεατή με αυτήν, ώστε να έχει τη δυνατότητα να αποκωδικοποιεί τις εικονογραφικές συμβάσεις³. Με αυτή την έννοια, είναι λογικό να υποθέσουμε ότι ένας προϊστορικός άνθρωπος αντιλαμβανόταν το ενδεχομένως πυκνό αφηγηματικά περιεχόμενο μιας βραχογραφίας που εμείς σήμερα μόνο επιδερμικά αναγνωρίζουμε.

Το πρόβλημα, ωστόσο, παραμένει στο μεγαλύτερο πλήθος των εικόνων που, είτε συνδέονται με μια ιστορία είτε όχι, δεν ενσωματώνουν την απαραίτητη για μία αφήγηση χρονικότητα. Αν αντιμετωπίσουμε αυτές τις εικόνες ως αμιγώς εικαστικές προτάσεις, πιθανότατα η όποια αφηγηματική τους διάσταση δεν απασχολεί. Συχνά, ωστόσο, όταν αυτές εκτίθενται συνοδεύονται με σύντομα «επεξηγηματικά» κείμενα -σε τελευταία ανάλυση μικρές αφηγήσεις- που, πρέπει να παραδεχτούμε, επηρεάζουν την πρόσληψη των εικόνων, αλλά και την αισθητική τους αξιολόγηση. Με άλλα λόγια, στη σχέση εικόνας - αφήγησης μπορούμε να διακρίνουμε δύο κατευθύνσεις: (α) η αξιοποίηση τυπικών αφηγηματικών στοιχείων (κυρίως λόγου) ως εργαλείο για την κατανόηση μιας εικόνας και (β) η εικόνα ως στοιχείο που αξιοποιείται για την ανάπτυξη μιας συνθετότερης αφήγησης. Αν και στις τυπικές εκθέσεις που συμπεριλαμβάνουν εικόνες μπορούμε να αναγνωρίσουμε και τις δύο κατευθύνσεις, δε φαίνεται να απασχολεί η διάκριση αυτή, που κατά τη γνώμη μου, είναι ουσιώδης και

3. Σχετικά με την «ανάγνωση» της εικόνας βλ. ενδεικτικά Kefalenos (2001), Krees & van Leeuwen (2006), Speidel (2018a).

είναι δυνατό να επηρεάσει σημαντικά την εκθεσιακή διαχείριση της εικόνας. Νομίζω, για παράδειγμα, ότι θα οδηγούμασταν σε δύο διαφορετικά εκθεσιακά αποτελέσματα αν θέλαμε να παρουσιάσουμε τη ζωγραφική του Goya και, παρεμπιπτόντως, να συσχετίσουμε τα σκοτεινά ύστερα έργα του με τα προβλήματα υγείας του, ή αν, αντίθετα, θέλαμε να παρουσιάσουμε τη ζωή του ζωγράφου και την εποχή του, αξιοποιώντας -μεταξύ άλλων- τα έργα του.

Οι παραπάνω παρατηρήσεις αφορούν, περισσότερο, τις φωτογραφίες και τα κάθε είδους εικαστικά έργα. Ωστόσο, όπως ειπώθηκε και παραπάνω, το εύρος των εκθεσιακών εικόνων είναι μεγάλο και μέσα σε αυτό εντάσσονται είδη που διαθέτουν εγγενή αφηγηματικότητα. Ένας χάρτης, για παράδειγμα, αποτελεί στην ουσία την πρόκληση για ένα νοητό ταξίδι από τόπο σε τόπο, όπως αυτοί επισημαίνονται με μεγαλύτερη ή μικρότερη έμφαση πάνω στην επιφάνειά του. Αυτή η νοητή περιήγηση, οι γειτνιάσεις ή, αντίθετα, οι μεγάλες αποστάσεις παραπέμπουν σε σχέσεις και προκαλούν μια πλειάδα συλλογισμών. Ανάλογα, οι απόπειρες οπτικοποίησης δεδομένων που είναι πολύ διαδεδομένες τα τελευταία χρόνια, καθώς γίνονται ιδιαίτερα εύκολες με τη χρήση των ψηφιακών μέσων, αποδίδουν κατά κανόνα την εξέλιξη ή τη διασπορά ενός φαινομένου, βάση ανάπτυξης συγκεκριμένων αφηγήσεων που σχετίζονται τόσο με την περιγραφή όσο και με την ερμηνεία του.

Η εικόνα στοιχείο της εκθεσιακής αφήγησης

Από τη στιγμή που εδώ μας απασχολεί η αξιοποίηση μιας εικόνας για την ανάπτυξη μιας ευρύτερης αφήγησης, οι όποιες αφηγηματικές ιδιότητές της παίρνουν μια άλλη διάσταση, καθώς τις βλέπουμε μέσα από τις σχέσεις της εν λόγω εικόνας με τα υπόλοιπα εκθεσιακά στοιχεία με τα οποία εμπλέκεται αντιληπτικά μέσα στο εκθεσιακό περιβάλλον (Χουρμουζιάδη 2022, 261 κ.ε.). Αυτή η εμπλοκή είναι δυνατόν, φυσικά, να ενισχύσει την εγγενή αφηγηματικότητα μιας εικόνας, αλλά μπορεί, αντίθετα, να την αλλοιώσει καθοριστικά.



Εικόνα 6 «Η Δευτέρα Παρουσία και ο Θρίαμβος του Χριστού» (1467-1471) του Hans Memling, Alte Pinakothek, Μόναχο, Γερμανία. Η σύνθεση, μήκους 2 μέτρων, περιλαμβάνει 25 γεγονότα από τη ζωή του Χριστού και της Παναγίας και μοιάζει αρκετά περίπλοκη στην ανάγνωσή της. Και αυτό επειδή ο δημιουργός δε θέλει ο θεατής να προσλάβει όλα τα επεισόδια με μιας ούτε να υπογραμμίσει μέσω της θέσης και του μεγέθους τους τα σημαντικότερα. Αντίθετα, επεδίωκε την εμπύθιση του θεατή μέσα στην εξέλιξη της ιστορίας, λαμβάνοντας, επιπλέον, υπόψη του τις θρησκευτικές τελετουργίες που συνέβαιναν στο ναό, όπου ήταν τοποθετημένος ο πίνακας.



Εικόνα 7 «Η σχεδία Μέδουσα» (1819) του Jean-Louis-Théodore Géricault, Μουσείο του Λούβρου, Παρίσι. Για τη σύνθεση του έργου του ο Géricault πραγματοποίησε εκτεταμένη έρευνα, παίρνοντας συνεντεύξεις από διασωθέντες ώστε να αποδώσει με ακρίβεια τη μορφή της σχεδίας, επισκεπτόμενος νεκροτομεία για να αποδώσει σωστά την εικόνα των νεκρών σωμάτων.

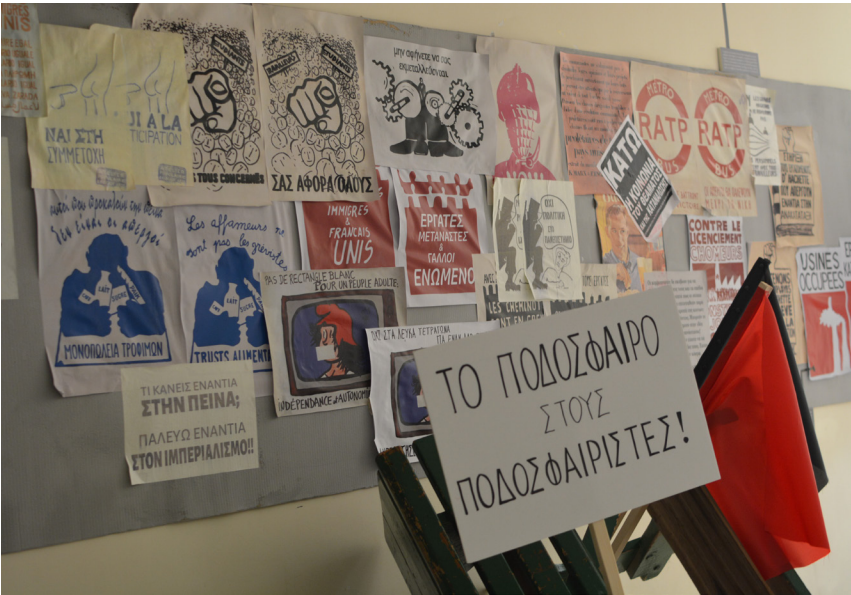
Για παράδειγμα, ένας πίνακας που απεικονίζει την άλωση της Τρίπολης τον Σεπτέμβριο του 1821 ανάμεσα σε δαφνοστεφανωμένα πορτρέτα αγωνιστών της Επανάστασης, μερικά καριοφίλια και μια ελληνική σημαία εποχής, συμβάλλει στην αφήγηση μιας ιστορίας δόξας και εθνικής υπερηφάνειας. Αντίθετα, ο ίδιος πίνακας ανάμεσα σε φωτογραφίες βομβαρδισμένων πόλεων της Συρίας ή της Παλαιστίνης εικονογραφεί εγκλήματα πολέμου, κάτι που πιθανότατα δεν ήταν μέσα στους στόχους του δημιουργού.

Το να επισημάνει κανείς τον ρόλο που παίζουν τα συγκείμενα για την ερμηνεία μιας εικόνας είναι μάλλον κοινότοπο, αλλά στην περίπτωση των εκθεσιακών εικόνων η επισήμανση αυτή αποτελεί τη βάση πάνω στην οποία θεμελιώνεται όλη η συζήτηση. Τα συγκείμενα δεν αποτελούν μια τυχαία συνύπαρξη, αλλά το αποτέλεσμα ενός απολύτως συνειδητού σχεδιασμού. Είναι εύλογο, επομένως, να αναφύεται ένας δεοντολογικός προβληματισμός για τα δημιουργικά όρια της εκθεσιακής αξιοποίησης μιας προϋπάρχουσας εικόνας, καθώς στην ουσία αυτή χρησιμοποιείται ως πρώτη ύλη για μια άλλη οπτική και νοηματική κατασκευή. Σκέφτομαι, ωστόσο, ότι ο προβληματισμός αυτός είναι σχεδόν ένα φιλοσοφικό αδιέξοδο, καθώς οποιαδήποτε έκθεση που δε σχεδιάζεται από τον δημιουργό μιας εικόνας, επιβάλλει σε αυτή αντιληπτικά και ερμηνευτικά πλαίσια. Είτε έχουμε να κάνουμε με τις γυμνές αίθουσες -«λευκούς κύβους»- που καθιστούν μια εικόνα έρμαιο της ερμηνευτικής αυθαιρεσίας του θεατή της. Είτε με μια σύνθετη εκθεσιακή σκηνογραφία όπου προγραμματικά δηλώνεται ότι η εικόνα καλείται να εξυπηρετήσει τις αφηγηματικές προθέσεις των δημιουργών της έκθεσης και όχι της εικόνας αυτής καθαυτήν.

Αυτή η μετατόπιση του νοηματικού κέντρου βάρους από το μεμονωμένο αντικείμενο στην εκθεσιακή σύνθεση καθιστά χωρίς ιδιαίτερη σημασία και την εμμονή των τυπικών μουσειακών εκθέσεων στη χρήση αυθεντικών αντικειμένων, άρα και εικόνων. Αντίθετα, η χρήση αντιγράφων καταστέλλει τη συγκίνηση που συνήθως προκαλεί ένα αυθεντικό αντικείμενο σε βάρος της νοητικής ή συναισθηματικής διέγερσης την οποία



Εικόνα 8 Στιγμιογράφηση από τον «τοίχο της τέχνης» της ψηφιακής έκθεσης «Σαπφώ 3.0» του Εργαστηρίου Μουσειολογίας Museolab, <https://museologylab.ct.aegean.gr/sappho.php>

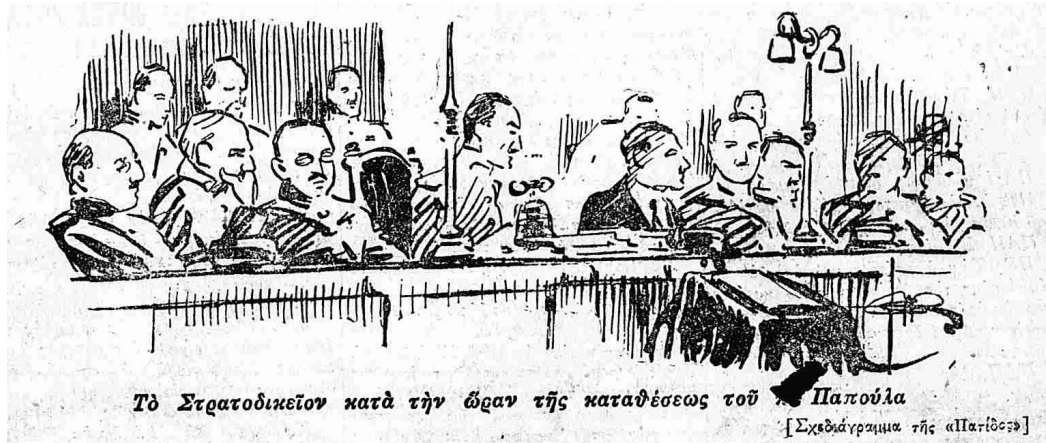


Εικόνα 9 Στιγμιότυπο από το «δρόμο των συγκρούσεων» στην έκθεση «Κάτω από τους κυβόλιθους. Εκθέτοντας το Μάη του '68» του Εργαστηρίου Μουσειολογίας Museolab

φιλοδοξεί να προκαλέσει η ολοκληρωμένη εκθεσιακή σύνθεση. Επιπλέον, η χρήση αντιγράφων επιτρέπει την αξιοποίηση ενός μεγάλου φάσματος εικόνων που θα ήταν διαφορετικά απροσπέλαστες και ταυτόχρο- να διευκολύνει την εκθεσιακή τους διαχείριση, χωρίς τις δουλείες που επιβάλλει η ανάγκη προστασίας του αυθεντικού αντικειμένου. Για παράδειγμα, στην ψηφιακή έκθεση του Εργαστηρίου Μουσειολογίας του Πα- νεπιστημίου Αιγαίου «Σαπφώ 3.0», είχε δημιουργηθεί ένα υπερμέγεθες κολλάζ με ψηφιακές αναπαραγωγές δεκάδων εικαστικών έργων που είχαν κατά καιρούς φιλοτεχνηθεί με έμπνευση την αρχαία ποιήτρια (Εικόνα 8). Τα έργα στην πλειονότητά τους σμικρύνθηκαν και «πειράχτηκαν» στο Photoshop, καθώς το κύριο ζητούμενο ήταν να δημιουργηθεί μια αισθητικά ενδιαφέρουσα σύνθεση που να αναδεικνύει το πλήθος και την ποικιλία τους και όχι το καθένα χωριστά. Από την άλλη πλευρά, στην έκθεση «Κάτω από τους κυβόλιθους. Εκθέτο- ντας το Μάη του '68» βασικό κορμό της έκθεσης αποτελούσε μια επιμήκης επιφάνεια πάνω στην οποία είχαν κολληθεί εκατοντάδες αφίσες της εξέγερσης, με τον τρόπο μιας συνηθισμένης αφισοκόλλησης (Εικόνα 9)⁴. Προφανώς αυτά που κολλήθηκαν ήταν εκτυπωμένες αναπαραγωγές των αφισών που φυλάσσονται ευλαβικά σε διάφορα αρχεία. Αυτή η επιλογή έδωσε τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν οι εικόνες αυτές σαν κανονικές αφίσες: να αναπαραχθούν σε πολλά αντίτυπα, να τσαλακωθούν κατά το κόλλημα και να καταστραφούν όταν η έκθεση αποκαθλώθηκε. Η ελευθερία στη διαχείριση των αντιγράφων επιτρέπει, κατά συνέπεια, την επεξεργα- σία και την ενδεχόμενη αλλοίωση της αρχικής εικόνας, όπως και την αξιοποίηση ενός μόνο τμήματός της.

Όλοι αυτοί οι χειρισμοί, δεν προσκρούουν μεν στους περιορισμούς που θέτει η ανάγκη προστασίας ενός αυθεντικού αντικειμένου, αλλά είναι δυνατόν να προκαλέσουν ενστάσεις σε αυτούς που θα ήθελαν να χρη- σιμοποιήσουν μια εικόνα, συνήθως φωτογραφία, ως τεκμήριο της αλήθειας που η έκθεση υποστηρίζει. Το ενδιαφέρον εδώ είναι, βεβαίως, το ότι η πολύχρονη πλέον συζήτηση που έντονα αμφισβητεί τη φωτογραφία ως τεκμήριο της πραγματικότητας δεν έχει ουσιαστικά επηρεάσει τη σχετική της χρήση στις εκθέσεις. Πέρα από τις περισσότερο ή λιγότερο διάσημες φωτογραφίες που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι ήταν είτε σκη-

4. Για μια αναλυτική παρουσίαση του τρόπου χειρισμού των φωτογραφιών στη συγκεκριμένη έκθεση βλ. Χουρμουζιάδη & Νικολοπούλου (2020).



Εικόνα 10 Δύο απεικονίσεις της «Δίκης των Έξ»: σκίτσο του Περικλή Βυζάντιου και φωτογραφία

νοθετημένες είτε αλλοιωμένες, σε κάθε περίπτωση, μια φωτογραφία καταγράφει ένα απόσπασμα της πραγματικότητας που επιλέγει ο φωτογράφος, με βάση τη δική του αξιολόγηση για το τι αξίζει να καταγραφεί από τον φακό. Ή με βάση την αξιολόγηση αυτού που παραγγέλλει τη φωτογραφία, όπως συχνά συμβαίνει με τις φωτογραφίες των μεγάλων πρακτορείων. Έτσι, για παράδειγμα, στην έκθεση «Κάτω από τους κυβόλιθους. Εκθέτοντας τον Μάη του '68», μας απασχόλησε έντονα η αξιοποίηση του εξαιρετικά πλούσιου και αισθητικά αξιολογότατου φωτογραφικού υλικού που είχαμε στα χέρια μας. Και αυτό επειδή είχαμε, επίσης, στα χέρια μας και μια ενδιαφέρουσα βιβλιογραφία που σχολίαζε τόσο την αισθητικοποίηση της εξέγερσης, μέσω των ασπρόμαυρων φωτογραφικών συνθέσεων, όσο και τη σαφώς επιλεκτική καταγραφή της. Έτσι, αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε τις φωτογραφίες κυρίως ως οδηγό για τη συμβατική απόδοση των χώρων και της γενικότερης ατμόσφαιρας της εκθεσιακής σκηνογραφίας, παρά ως στοιχείο προσέλκυσης της προσοχής του επισκέπτη.

Βεβαίως, υπάρχουν παραδείγματα όπου καταγγέλλεται η προβληματική χρήση φωτογραφιών σε εκθέσεις, με βασικό επιχείρημα το ότι είναι δυνατόν να αλλοιωθεί η αλήθεια του περιεχομένου τους από τα επεξηγηματικά κείμενα που τις συνοδεύουν (βλ. για παράδειγμα Bounia & Stylianou-Lambert 2012). Με άλλα λόγια, η κριτική αυτή βασίζεται στη διαπίστωση ότι η υποκειμενική επιλογή του φωτογράφου να αποτυπώσει με έναν συγκεκριμένο τρόπο ένα τμήμα της πραγματικότητας, ακολουθείται από την εξίσου υποκειμενική επιλογή των δημιουργών της έκθεσης να ερμηνεύσουν με έναν συγκεκριμένο τρόπο την απεικονιζόμενη φωτογραφική «πραγματικότητα». Όπως, όμως, είναι ουτοπικό, αλλά και άνευ λογικής να επιδιώκουμε μια «ουδέτερη» ή «αντικειμενική» φωτογραφική αποτύπωση, άλλο τόσο ουτοπικό και άνευ λογικής είναι, κατά τη γνώμη μου, να θεωρούμε ότι και μία έκθεση μπορεί να είναι «ουδέτερη» ή «αντικειμενική». Επιστρέφοντας, επομένως, στο επιχείρημα που αναπτύχθηκε παραπάνω, θα ήθελα και στο σημείο αυτό να υπογραμμίσω ότι, σε τελευταία ανάλυση, το αίτημα της αναζήτησης της αλήθειας οφείλει να αφορά την εκθεσιακή πρόταση στο σύνολό

της και όχι το κάθε επιμέρους στοιχείο που αυτή ενσωματώνει (Χουρμουζιάδη 2022, 261 κ.ε.). Με την έννοια αυτή, η περίφημη φωτογραφία του Capra με τον θνήσκοντα Ισπανό μαχητή, αν και είναι γνωστό πλέον ότι είναι σκηνοθετημένη, νομιμοποιεί τη χρήση της σε μια έκθεση για τον Ισπανικό Εμφύλιο Πόλεμο, καθώς εικονογραφεί την πραγματικότητα που η έκθεση παρουσιάζει: τους τεκμηριωμένους 200.000 νεκρούς μαχητές του δημοκρατικού μετώπου.

Έχοντας σχολιάσει τη δυνατότητα μιας φωτογραφίας να αποτελέσει αδιάψευστο τεκμήριο μιας πραγματικότητας μπορούμε να αξιολογήσουμε διαφορετικά την ανάλογη δυνατότητα ενός σκίτσου. Στην περίπτωση αυτή, καθώς η ανθρώπινη διαμεσολάβηση στη δημιουργία της εικόνας είναι εμφανής, την εμπιστοσύνη του επισκέπτη δεν απαιτεί η δυνατότητα αντικειμενικής αποτύπωσης του φωτογραφικού φακού, αλλά η επιστημονική γνώση των επιμελητών και η αξιοπιστία του φορέα που οργανώνει την έκθεση. Ο ρόλος των σκίτσων, επομένως, είναι μάλλον επεξηγηματικός παρά τεκμηριωτικός και η ιδιαίτερη εργαλειοθήκη του συγκεκριμένου μέσου δημιουργεί μεγαλύτερα αφηγηματικά περιθώρια, είτε μιλούμε για ένα μοναδικό σκίτσο ή για ένα comic strip. Μπορούμε, για παράδειγμα, να θεωρήσουμε ότι ενδεχομένως είναι καταλληλότερη για μια έκθεση η αξιοποίηση των σκίτσων του Περικλή Βυζάντιου για τη «Δίκη των Έξ» (Εικόνα 10), και όχι τόσο το σχετικό φωτογραφικό υλικό, καθώς ο σκιτσογράφος προσπαθεί να αποδώσει όχι μόνο τις επιφανειακές φόρμες, αλλά και τον χαρακτήρα και τα βαθύτερα συναισθήματα των εμπλεκομένων. Ωστόσο, στις τυπικές εκθέσεις, η χρήση των σκίτσων σπάνια βασίζεται σε μια σε βάθος ανάλυση της τεχνοτροπίας, της σχέσης φυσιοκρατίας και αφαίρεσης και άλλων χαρακτηριστικών που είναι δυνατόν να προσθέσουν επίπεδα νοήματος και να επηρεάσουν σημαντικά το αφηγηματικό αποτέλεσμα (Groensteen 2013· Lefèvre 2000).

Όλα τα παραπάνω δεν αποτελούν πεδίο προβληματισμού όταν έχουμε να κάνουμε με εικόνες που παράγονται ειδικά για τις ανάγκες της έκθεσης. Ωστόσο, οι σκέψεις που αναπτύχθηκαν μπορούν να οδηγήσουν

στη διεύρυνση τόσο των διαφορετικών τύπων εικόνας που μπορούν να αξιοποιηθούν, όσο και των τρόπων διαχείρισής τους. Σε αυτή την κατηγορία εντάσσονται συνηθέστερα οι κάθε είδους γραφιστικές συνθέσεις είτε πρόκειται για στοιχεία οργάνωσης των εκθεσιακών επιφανειών είτε για την οπτικοποίηση δεδομένων, με χαρακτηριστικότερους τους χάρτες. Όσο αφορά τις πρώτες, είναι γεγονός ότι συναντώνται ολοένα και περισσότερο στις εκθέσεις των τελευταίων χρόνων, ακολουθώντας, όμως, βασικά τις αισθητικές τάσεις της εποχής. Λειτουργούν δηλαδή πιο πολύ ως στοιχεία «καλλωπισμού» και, στην καλύτερη περίπτωση, συμβάλλουν στη δημιουργία μιας διακριτής οπτικής ταυτότητας, ιδιαίτερα στις περιπτώσεις των περιοδικών εκθέσεων⁵. Βεβαίως, η οπτική ταυτότητα αποτελεί ένα καθοριστικό αφηγηματικό στοιχείο, από τη στιγμή που μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στην απόδοση του ύφους και της ατμόσφαιρας μιας εποχής ή μιας υπο-κουλτούρας.

Αυτό που, συνήθως, παραβλέπεται είναι η αφηγηματική δυνατότητα αυτών των γραφιστικών στοιχείων, καθώς συνήθως έρχονται να προστεθούν σε μια ήδη διαμορφωμένη εκθεσιακή αφήγηση βασισμένη σε άλλα στοιχεία, κυρίως αντικείμενα, που τα γραφιστικά στοιχεία απλώς διακριτικά συνοδεύουν (Χουρμουζιάδη 2022, 298 κ.ε.). Η παρουσία, ωστόσο, των γραφιστικών στοιχείων και η οργανωτική τους δυνατότητα είναι δυνατόν να υποστηρίξει την πλοκή της έκθεσης μεταφέροντάς την, από το μακρο-επίπεδο της γενικής χωρικής ανάπτυξης της έκθεσης, στο μικρο-επίπεδο της εκθεσιακής επιφάνειας.

Δυσκολότερη είναι η αξιοποίηση των γραφιστικών συνθέσεων που στόχο έχουν την οπτικοποίηση δεδομένων. Και αυτό, λόγω της προφανούς λειτουργίας τους και της εγγενούς τάσης τους να μετατρέπουν σε «αντικειμενικά» τεκμήρια, παρατηρήσεις και συμπεράσματα που προκύπτουν από επιστημονικές επεξεργασίες, αποκρύπτοντας όλα τα υποκειμενικά και διαμεσολαβημένα χαρακτηριστικά των επεξεργασιών αυτών. Στο σημείο αυτό έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον η συζήτηση που αναπτύσσεται τα τελευταία χρόνια για την «θεοποίηση» των δεδομένων, όχι μόνο στο πλαίσιο κλειστών επιστημονικών ανακοινώσεων, αλλά ευρύτερα στη

5. Για μια συστηματική προσέγγιση των εκθεσιακών γραφικών που δεν ανατρέπει ωστόσο τον δευτερεύοντα ρόλο τους σε σχέση με την κυριαρχία των αντικειμένων μιας μουσειακής συλλογής βλ. Piehl (2021).

δημόσια σφαίρα. Αυτό που επισημαίνεται είναι ότι, σε μια εποχή που ανάλογες πρακτικές γίνονται εξαιρετικά εύκολες λόγω των ψηφιακών δυνατοτήτων επεξεργασίας μεγάλου αριθμού δεδομένων, αλλά και οπτικοποίη- σής τους, παρατηρούμε πολλά φαινόμενα παραπλάνησης όλων όσοι βρίσκονται αντιμέτωποι με ένα πλήθος δεδομένων, χωρίς κανένα εργαλείο αξιολόγησης και αμφισβήτησής τους (Nærland 2020· Rettberg 2020· Segel & Heer 2010). Αν κάτι τέτοιο συμβαίνει κατά κόρον για τα δεδομένα που παρουσιάζει ένας πολιτικός στο κοινοβούλιο, με γνωστή την οπτική του γωνία και τις σκοπιμότητες που υπηρετεί, στο «αθώο» περιβάλλον μιας έκθεσης, η πειστική ισχύς των οπτικοποιημένων δεδομένων πολλαπλασιάζεται σε βάρος της κριτικής στάσης που ενδεχομένως επιζητούμε από τους επισκέπτες (Χουρμουζιάδη 2022, 290 κ.ε.).

Ανάλογη, αν και πολύ παλαιότερη, είναι η συζήτηση που αφορά τους χάρτες και τον τρόπο με τον οποίο αυτοί απεικονίζουν μια περιοχή, υποβάλλοντας στους θεατές την ιδέα ότι αποτελούν μια, σχεδόν αυτόματη, απόδο- ση της χωρικής και όχι μόνο πραγματικότητας. Στο πλαίσιο αυτής της συζήτησης, χαρτογραφικά εργαλεία, όπως η επιλογή των ορίων της χαρτογραφικής απεικόνισης, ο προσανατολισμός της, η επιλογή της κατακό- ρυφης προβολής της κυρτής επιφάνειας της γης, τα χωρικά στοιχεία που περιλαμβάνονται, τα σύμβολα με τα οποία αυτά αποδίδονται κ.ά. εξετάζονται ως παράγοντες προώθησης συγκεκριμένων αντιλήψεων (Caquard & Cartwright 2014· Wood 2010). Έχοντας, όλοι εμείς, μεγαλώσει μέσα σε ένα συγκεκριμένο χαρτογραφικό περιβάλλον, ίσως δεν έχουμε ποτέ συνειδητοποιήσει την ευρωκεντρική αντίληψη που μας υποβάλλουν οι πα- γκόσμιοι χάρτες που έχουν πάντα την Ευρώπη στο κέντρο της απεικόνισής τους, αλλά ούτε και την αναχρο- νιστική τάση να απεικονίζουμε τη μινωική Κρήτη μαζί με την ηπειρωτική Ελλάδα και όχι με τη Βόρεια Αφρική με την οποία πιθανόν άμεσα σχετιζόταν πολιτισμικά. Επιπλέον, μας προκαλεί εντύπωση το γεγονός ότι η Άνω Αίγυπτος είναι «κάτω» στους παγκόσμιους χάρτες και δεν αντιλαμβανόμαστε ότι το γνωστό κτίσμα με το αέ- τωμα και τους κίονες που συμβολίζει τα μουσεία στους τουριστικούς χάρτες θεωρεί δεδομένη μια συγκεκρι- μένη περί μουσείων αντίληψη. Αντιστρέφοντας τον φόβο που μπορεί αυτές οι επισημάνσεις να προκαλούν,

οι δημιουργοί μιας έκθεσης μπορούν να σκεφτούν τη χαρτογραφική απεικόνιση ως ένα δημιουργικό πεδίο εναλλακτικών απεικονίσεων που δε στοχεύουν στην «αντικειμενική» και «ουδέτερη» απεικόνιση του χώρου, αλλά αντίθετα στην ερμηνεία των πολιτισμικών φαινομένων που αυτός φιλοξενεί (Χουρμουζιάδη 2022, 288 κ.ε.). Στην κατεύθυνση αυτή, μπορεί κανείς να αντλήσει έμπνευση από πειραματισμούς, όπως οι ψυχογεω- γραφικοί χάρτες των καταστασιακών, που επιχειρούν να απεικονίσουν τον τρόπο με τον οποίο βιώνεται ένας χώρος (Coverley 2010) ή οι πιο σύγχρονοι κριτικοί χάρτες που προσπαθούν να δώσουν χωρική διάσταση σε πολύπλοκα κοινωνικά φαινόμενα (Perkins 2018).

Ολοκληρώνοντας τη συνοπτική αυτή αναφορά σε διαφορετικά είδη εικόνας που μπορεί κανείς να χρησιμο- ποιήσει σε μια έκθεση, θα ήθελα να επισημάνω και μία σημαντική, κατά τη γνώμη μου, έλλειψη που εντοπίζω στην πλειονότητα των τυπικών εκθέσεων. Την απουσία εικαστικών έργων που να δημιουργούνται ειδικά για να ενταχθούν στη συγκεκριμένη εκθεσιακή αφήγηση (Χουρμουζιάδη 2022, 273 κ.ε.). Πιθανολογώ ότι μια παρό- μοια πρόθεση σε ένα μεγάλο βαθμό προσκρούει στη δυσκολία να πειστεί ένας καλλιτέχνης να δημιουργήσει ένα έργο που να είναι προορισμένο να χάσει την αντιληπτική και νοηματική του αυτονομία, καθώς γίνεται για να ενταχθεί σε ένα σύνθετο περιβάλλον και να λειτουργήσει σε συνεργασία με αυτό. Ωστόσο, αν μπορού- σαμε να ξεπεράσουμε αυτήν τη δυσκολία πιστεύω ότι θα είχαμε στα χέρια μας άλλο ένα ισχυρό εκθεσιακό αφηγηματικό εργαλείο. Αυτό, νομίζω, φάνηκε στην πολύ επιτυχημένη -κρίνοντας από την αποδοχή τους εκ- μέρους των επισκεπτών- ένταξη εικαστικών συνθέσεων στις κόγχες που διέκοπταν την εκτεταμένη χρονο- γραμμή στην έκθεση «Μυτιλήνη τη 26 Σεπτεμβρ. 1922. Έκθεση με αφορμή ένα ημερολόγιο»⁶. Οι συνθέσεις αυτές, αντιπαράθεταν τα συγκεχυμένα χρώματά τους στην αυστηρή μονοχρωμία της χρονογραμμής, κατ' αναλογία με την αντιπαράθεση της αυστηρής γεγονοτολογίας των σχολικών εγχειριδίων με τη συγκρουσιακή δυναμική της ζωντανής ιστορίας. Επιπλέον, με την τεχνική του κολλάζ, οι εικαστικές αυτές συνθέσεις ενσω- μάτωναν κομμένες φωτογραφίες που σχετίζονταν με τα γεγονότα της χρονογραμμής, σχολιάζοντας, κατά

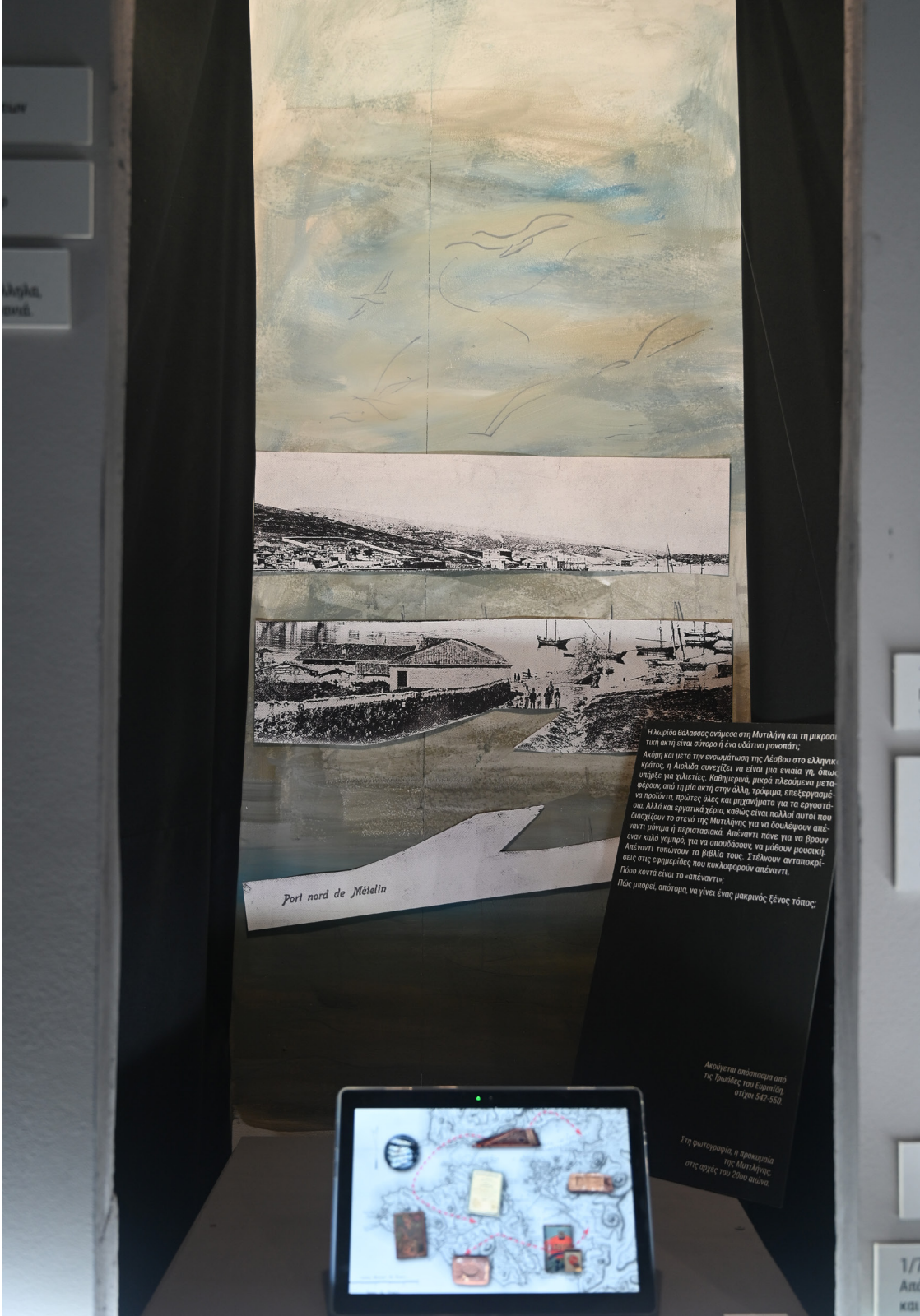
6. Η έκθεση σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε από το Εργαστήριο Μουσειολογίας (Museolab) στο πλαίσιο του έργου «[e-Aegean CulTour] Διαπεριφερειακός Ψηφιακός Μετασχηματισμός Αιγαίου Αρχιπελάγους στον Πολιτισμό και Τουρισμό», που εντάσσεται στη δράση υποστήριξης της Περιφερειακής Αριστείας του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία» του ΕΣΠΑ 2014-2020 και χρηματοδοτήθηκε από το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ) και εθνικούς πόρους. Τα εικαστικά έργα φιλοτεχνήθηκαν από τη Σύλβια Λαϊνά.

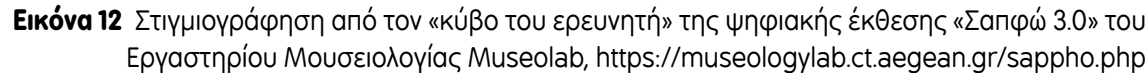
κάποιον τρόπο, το πλήθος των σχετικών φωτογραφιών που αξιοποιήθηκαν στην πλειονότητα των εκθέσεων για την επέτειο του 1922, με ευλαβικό και νοσταλγικό τρόπο (Εικόνα 11).

Η εικόνα στην εκθεσιακή σκηνογραφία

Οι νοηματικές σχέσεις μιας εικόνας που εντάσσεται στην εκθεσιακή αφήγηση, διαμορφώνονται από τις χωρικές σχέσεις της με τα υπόλοιπα εκθεσιακά στοιχεία. Ήδη από πιο πρώιμα έως και τα πιο σύγχρονα εγχειρίδια για την εκθεσιακή πρακτική περιλαμβάνουν μερικούς βασικούς κανόνες για τη σωστή τοποθέτηση των εικόνων, με στόχο την άνετη και απρόσκοπτη θέασή τους από τους επισκέπτες (Crane 2013). Φυσικά, αυτοί οι κανόνες αφορούν την τοποθέτηση εικόνων που εντάσσονται στην έκθεση ως αυτόνομες οντότητες. Αντίθετα, στην περίπτωση μας κανόνα αποτελεί η αντιληπτική σύνθεση της κάθε εικόνας με ένα σύνολο άλλων εικόνων ή γενικότερα εκθεσιακών στοιχείων. Μια παρόμοια πρακτική άμεσα παραπέμπει στις σχετικές μελέτες που αφορούν τη δημιουργία και την πρόσληψη των πολυτροπικών αντικειμένων (Bateman & Wildfeuer 2014). Αν κατατμήσουμε την εκθεσιακή σκηνογραφία σε διακριτές εκθεσιακές επιφάνειες, κάθε μια από αυτές συντίθεται από οπτικά στοιχεία τα οποία ο θεατής/επισκέπτης «διαβάζει», ακολουθώντας συγκεκριμένους ασυνείδητους κανόνες. Οι μελετητές αυτών των κανόνων μιλούν για τα σημεία «εισόδου» του θεατή στη σύνθεση και στις πορείες που το μάτι και κατ' επέκταση το μυαλό διανύει, προκειμένου να προσλάβει το συνολικό νόημα της επιφάνειας. Σε αυτήν τη διαδρομή, καθοριστικά παρεμβαίνουν το είδος (genre) της κάθε εικόνας αυτής καθαυτήν, αλλά και οι συνδηλώσεις που προκύπτουν από τον τρόπο ένταξής της στην οπτική σύνθεση. Για παράδειγμα, στον «κύβο του ερευνητή» στην έκθεση «Σαπφώ 3.0», οι φωτογραφίες των απεικονίσεων της Σαπφούς είναι ασπρόμαυρες, τυπικές ακαδημαϊκές, χωρίς καμία καλλιτεχνική διάθεση. Τοποθετούνται στη σειρά, αλλά με τρόπο που δείχνει αδιαφορία για τις αναλογίες τους και τη συνολική αισθητική αρμονία της σύνθεσης, ακριβώς για να θυμίζουν τοποθέτηση πάνω σε τραπέζι ιδιωτικής μελέτης (Εικόνα 12). Αντίθετα,

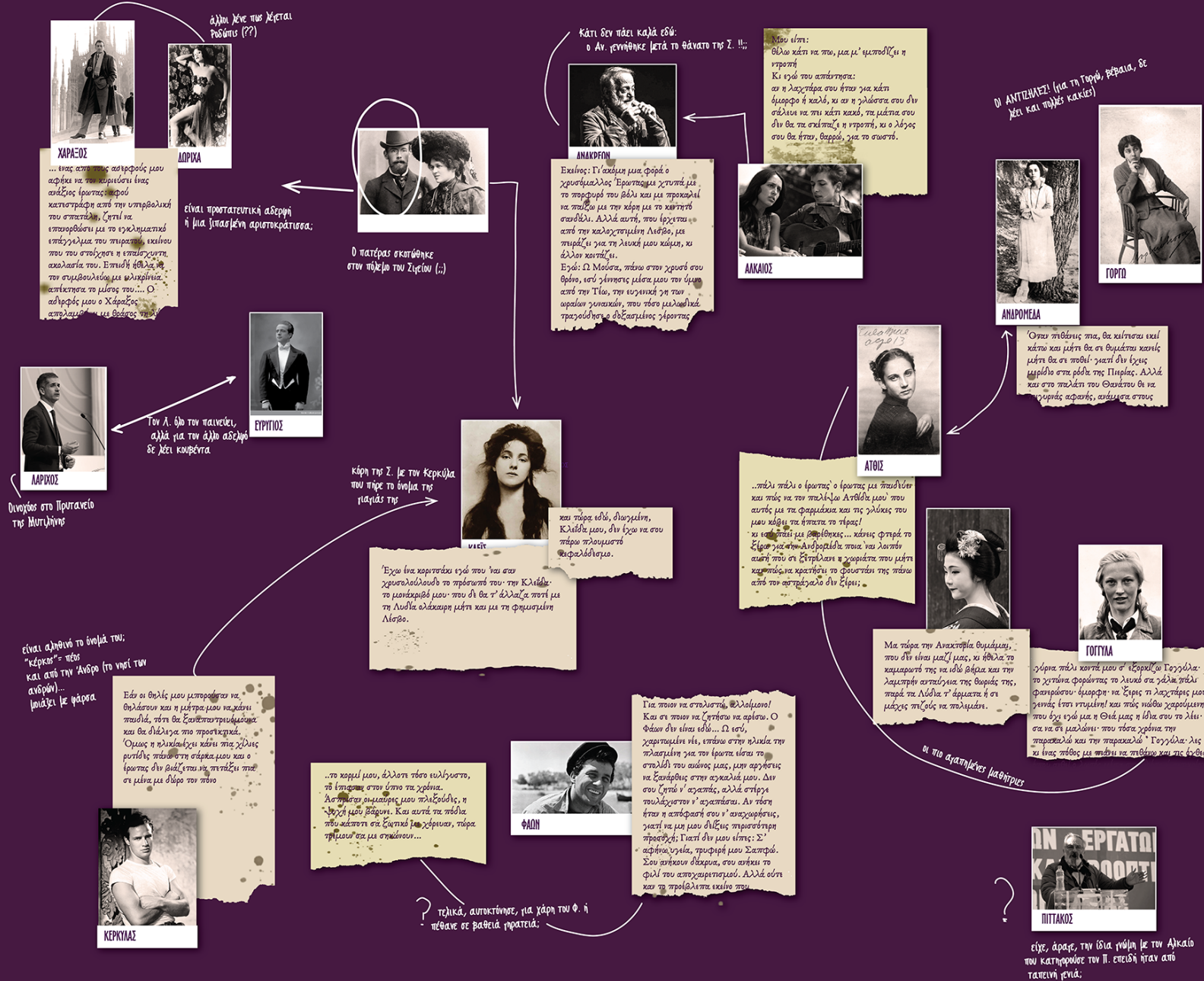
Εικόνα 11 Η δεύτερη κόγχη που διακόπτει την εκτεταμένη χρονογραμμή της έκθεσης «Μυτιλήνη τη 29 Σεπτεμβρ. 1922. Έκθεση με αφορμή ένα ημερολόγιο» του Εργαστηρίου Μουσειολογίας Museolab. Αναφέρεται στη συνεχή επικοινωνία της Λέσβου με την απέναντι Μικρασιατική ακτή. Πάνω στην εικαστική σύνθεση έχουν ενσωματωθεί κομμάτια μιας φωτογραφίας που απεικονίζει το λιμάνι της Μυτιλήνης στις αρχές του 20^{ου} αιώνα.





Εικόνα 12 Στιγμιογράφιση από τον «κύβο του ερευνητή» της ψηφιακής έκθεσης «Σαπφώ 3.0» του Εργαστηρίου Μουσειολογίας Museolab, <https://museologylab.ct.aegean.gr/sappho.php>

Εικόνα 13 Στιγμιογράφιση
από την «αυτοβιογραφία» της
Σαφφούς της ψηφιακής έκθεσης
«Σαφώς 3.0» του Εργαστηρίου
Μουσειολογίας Museolab,
[https://museologylab.ct.aegean.
gr/sappho.php](https://museologylab.ct.aegean.gr/sappho.php)



εκείνη λέει ότι ...

ΕΚΤΟΣ ΚΙ ΑΝ ΟΙ ΆΛΛΟΙ ΤΑ ΕΒΑΛΑΝ
ΣΤΟ ΣΤΌΜΑ ΤΗΣ

στην ίδια έκθεση, στον τοίχο όπου η Σαπφώ «αυτοβιογραφείται», οι φωτογραφίες που τοποθετήθηκαν έχουν το φορμάτ των παρωχημένων στιγμιαίων φωτογραφιών της Polaroid, με στόχο να μεταφέρουν τον επισκέπτη στο κλίμα των οικογενειακών φωτογραφιών που φυλάει κανείς σε ένα συρτάρι (Εικόνα 13).

Η έννοια της πολυτροπικότητας μάς βοηθάει, επιπλέον, να περάσουμε από τη διαδικασία της «ανάγνωσης» σε εκείνη της πολυαισθητηριακής πρόσληψης, καθώς στη διαδικασία παραγωγής νοήματος, πέρα από τα αμιγώς οπτικά ερεθίσματα, συμμετέχουν, αφενός, η υλικότητα των οπτικών στοιχείων και, αφετέρου, στοιχεία που συνδέονται άμεσα με την εκθεσιακή επιφάνεια, χωρίς όμως να έχουν κάποιο οπτικό αποτύπωμα, όπως ο ήχος.

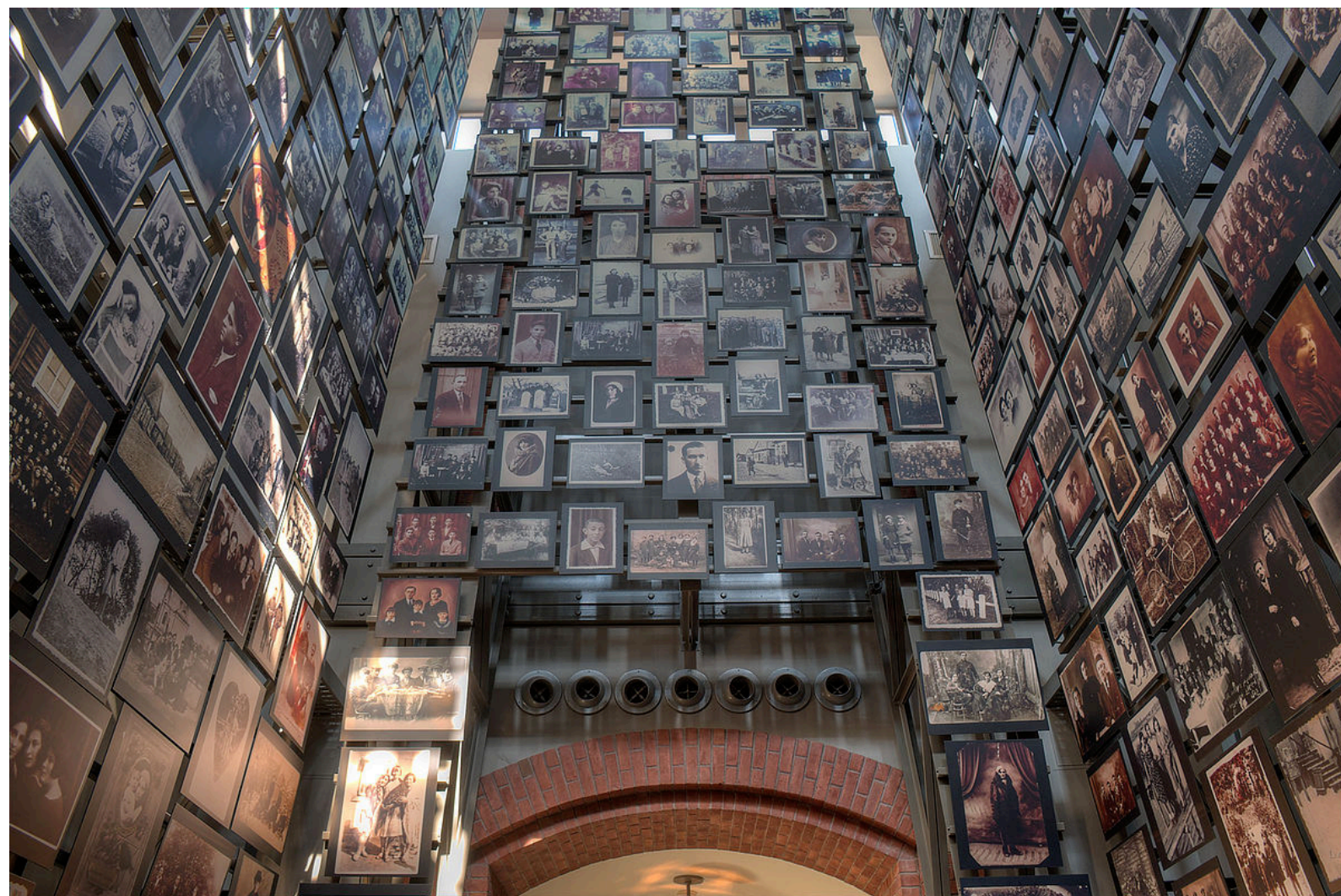
Με όλα αυτά υπόψη, αντιλαμβανόμαστε ότι τα στοιχεία της εκθεσιακής επιφάνειας ως ένα τριδιάστατο πολυαισθητηριακό συγκείμενο επηρεάζουν σημαντικά την ερμηνεία της κάθε εικόνας. Εδώ οι κανόνες της εργονομικής τοποθέτησης χρειάζονται, ακριβώς, για να μπορούν να παραβιαστούν προκειμένου να επιτευχθεί το επιδιωκόμενο αφηγηματικό αποτέλεσμα. Οι δεκάδες φωτογραφίες, για παράδειγμα, που έχουν τοποθετηθεί στους τοίχους ενός ιδιαίτερα ψηλοτάβανου δωματίου, στο U.S. National Holocaust Museum, δε βρίσκονται σε σημείο που να μπορεί κανείς να τις δει άνετα και να παρατηρήσει τις λεπτομέρειές τους (Εικόνα 14). Οι φωτογραφίες αυτές απεικονίζουν σκηνές από τη ζωή της εβραϊκής κοινότητας του λιθουανικού χωριού Eiskes που εξολοθρεύθηκε από τους Ναζί. Στόχος των δημιουργών της έκθεσης δεν είναι να αποτελέσει η κάθε μια αντικείμενο παρατήρησης, αλλά να κινηθεί ο επισκέπτης στο γενικό περιβάλλον που αυτές, ως σύνολο, δημιουργούν και να συγκινηθεί από την ιστορία της κοινότητας. Σε αυτό συμβάλει όχι μόνο η πυκνή παράθεσή τους, αλλά και το γεγονός ότι η τοποθέτησή τους αναγκάζει τον επισκέπτη να στρέψει το βλέμμα προς τα πάνω, σε μια άβολη για τον αυχένα στάση.

Μέσα από αυτή τη λογική, αντιλαμβανόμαστε και τη σημασία του μεγέθους και του σημείου τοποθέτησης κάθε εικόνας και κατ' επέκταση το μέρος της εκθεσιακής επιφάνειας που καταλαμβάνει. Οι δυνατότητες της ψηφιακής εκτύπωσης κατέστησαν δυνατό ένα τεράστιο εύρος επιλογών και διευκόλυναν πειραματισμούς που είχαν ξεκινήσει ήδη από τις πρώτες δεκαετίες του 20^{ου} αιώνα από τον El Lissitzky (Εικόνα 15) και άλλους⁷. Οι μεγάλου μεγέθους εκτυπώσεις δίνουν τη δυνατότητα ένταξης στην έκθεση εικόνων που μπορούν να αποδώσουν σε σχεδόν φυσική κλίμακα ανθρώπους και χώρους, συμβάλλοντας καθοριστικά στη δημιουργία ενός εμβυσιστικού περιβάλλοντος. Αντίθετα, μπορούν να αλλάξουν εντελώς την κλίμακα θέασης μικρών αντικειμένων, εγκαθιδρύοντας μια ανατρεπτική σχέση ανάμεσα σε αυτά και στον επισκέπτη. Είναι, μάλλον, περιττό να επισημάνω, στο σημείο αυτό, το πώς συμβάλει στην παραγωγή νοήματος το σχετικό μέγεθος και η σχετική τοποθέτηση των εικόνων.

Αν και μέχρι το σημείο αυτό αναφέρθηκα σε εκθεσιακές επιφάνειες εστιάζοντας κυρίως στο διδιάστατο περιεχόμενο της εικόνας, στην ένταξη μιας εικόνας στην εκθεσιακή σκηνογραφία ιδιαίτερη σημασία έχει η υλικότητά της. Για μεθοδολογικούς λόγους μπορούμε να διακρίνουμε ανάμεσα στην *ορατή* και στην *αόρατη* υλικότητα κάθε εικόνας. Προφανώς, κάθε εικόνα έχει υλική υπόσταση, ακόμη και αν μιλούμε για μια εκτύπωση κολλημένη πάνω σε ένα δομικό στοιχείο. Στις περιπτώσεις, όμως, αυτές θα μπορούσαμε να πούμε ότι η υλικότητά της είναι «αόρατη», με την έννοια ότι δε γίνεται ενσυνείδητα αντιληπτή από τον επισκέπτη και δεν παρεμβαίνει έντονα στις συναισθηματικές ή νοητικές του επεξεργασίες. Είναι σαν να την προσπερνά κανείς για να εστιάσει κυρίως στο περιεχόμενό της (Χουρμουζιάδη 2022, 317 κ.ε.).

Σε ορισμένες άλλες περιπτώσεις, ωστόσο, ο φορέας της εικόνας δηλώνει την παρουσία του, εμπλουτίζοντας το περιεχόμενό της και με άλλες συνδηλώσεις. Για παράδειγμα, ένα graffiti, αν και πάλι λειτουργεί, κυρίως, ως εικόνα με δύο διαστάσεις, από τη στιγμή που ενσωματώνει στα απεικονιστικά του στοιχεία και την υφή του

7. Για παράδειγμα, το ύψους 8 μέτρων φωτογραφικό πορτρέτο του Χίτλερ στην έκθεση “Gebt mir vier Jahre Zeit” («Δώστε μου τέσσερα χρόνια») που πραγματοποιήθηκε το 1937 στο Βερολίνο (Lugon 1998).



Εικόνα 14 U.S. National Holocaust Museum, Ουάσιγκτον, ΗΠΑ. Ο «Πύργος των προσώπων» περιλαμβάνει 1.000 περίπου προπολεμικές φωτογραφίες από πάνω από 100 οικογένειες που κατοικούσαν στο Eiskes. Από τους 5.000 περίπου εβραίους της κοινότητας μόνο 29 διασώθηκαν από τη σφαγή του Σεπτεμβρίου του 1941.



Εικόνα 15 Στην έκθεση "Pressa" για το σοβιετικό περίπτερο στη Διεθνή Έκθεση για τον Τύπο (Κολωνία, 1928) ο El Lissitzky αξιοποίησε με επαναστατικό για την εποχή τρόπο τις φωτογραφίες. Αφενός, τόλμησε την εκτύπωσή τους σε μεγάλο μέγεθος, αλλά και τη σύνθεσή τους σε ένα υπερμέγεθες κολλάζ που κάλυπτε σχεδόν όλες τις επιφάνειες του περιπτέρου. Αντί για τους συνηθισμένους πίνακες με τα αριθμητικά στοιχεία και τις στατιστικές, ο El Lissitzky παρουσιάζει τα επιτεύγματα της νεαρής Σοβιετικής Ένωσης μέσα από τις τολμηρές φωτογραφικές λήψεις και τη σύνθεσή τους στον χώρο.

τοίχου πάνω στον οποίο είναι ζωγραφισμένο, τονίζει τον χαρακτήρα του ως τέχνη του δρόμου, που, αν και εφήμερη στις περισσότερες περιπτώσεις, παρεμβαίνει βίαια στο αστικό περιβάλλον. Η υλικότητα της εικόνας γίνεται ακόμη περισσότερο «ορατή», όταν οι δημιουργοί της έκθεσης αποφασίζουν να την ενσωματώσουν σε ένα τριδιάστατο αντικείμενο. Έτσι, μια τσαλακωμένη φωτογραφία ενός παιδιού, τυπωμένη πάνω σε κοινό φωτογραφικό χαρτί, δεν έχει σημασία τόσο για την εικόνα του παιδιού αυτή καθαυτήν, αλλά περισσότερο επειδή παραπέμπει συνειρμικά σε αυτόν που την είχε για καιρό φυλαγμένη, στην τσέπη ή το πορτοφόλι του. Η ορατή υλικότητα της φωτογραφίας, υποδηλώνει σχέσεις και συμπεριφορές και, επομένως, επαυξάνει το συναισθηματικό φορτίο της.

Η συζήτηση για την υλικότητα των εκθεσιακών εικόνων μάς ξαναγυρίζει στην αρχική επισήμανση ότι, δηλαδή, ο επισκέπτης κινείται μέσα σε μια τριδιάστατη σύνθεση εικόνων. Η συνειδητοποίηση αυτή μας επιτρέπει να αντιμετωπίσουμε το «πρόβλημα» της οπτικότητας μιας έκθεσης μέσα από μια άλλη λογική. Να αναγκάσουμε, δηλαδή, τις εικόνες να συμβάλλουν στη δημιουργία ενός εμβυθιστικού και πολυσυναισθητηριακού περιβάλλοντος.

Βιβλιογραφία

Baetens, J. & Bleyen, M. (2011). Photo narrative, sequential photography, photonovels. Στο *Intermediality and Storytelling* (επιμ. M. Grishakova & Ryan), 165-182. Berlin: De Gruyter.

Bateman, J. & Wildfeuer, J. (2014). A multimodal discourse theory of visual narrative. *Journal of Pragmatics* 74, 180-208. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2014.10.001>

Bennett, T. (1998α). Pedagogic objects, clean eyes, and popular instruction: On sensory regimes and museum didactics. *Configurations* 6(3), 345-371. <https://doi.org/10.1353/con.1998.0020>

Bennett, T. (1998β). Speaking to the eyes: Museums, legibility and the social order. Στο *The Politics of Display: Museums, Science, Culture* (επιμ. S. Macdonald), 25-35. London: Routledge.

Bennett, T. (2006). Civic seeing: Museums and the organization of vision. Στο *A Companion to Museum Studies* (επιμ. S. Macdonald), 263-281. Malden, MA: Blackwell Publishing.

Bounia, A. & Stylianos-Lambert, T. (2012). War museums and photography. *Museum & Society* 10(3), 183-196. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839423066.155>

Caquard, S. & Cartwright, W. (2014). Narrative cartography: From mapping stories to the narrative of maps and mapping. *Cartographic Journal* 51(2), 101-106. <https://doi.org/10.1179/0008704114Z.0000000000130>

Chourmouziadi, A. (2017). The deadlock of museums and multisensoriality. *Punctum* 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.18680/hss.2017.0005>

Coverley, M. (2010). *Psychogeography*. Harpenden: Oldcastle Books.

Crane, S. A. (2013). The pictures in the background: History, memory and photography in the museum. Στο *Memory and History: Understanding Memory as Source and Subject* (επιμ. J. Tumblety), 123-140. London: Routledge.

Edwards, E. (2001). *Raw Histories: Photographs, Anthropology and Museums*. Oxford: Berg.

Groensteen, T. (2013). *Comics and Narration*. Jackson: University Press of Mississippi.

- Kafalenos, E. (2001). Reading visual art, making, and forgetting, fabulas. *Narrative* 9(2), 138-145. <http://www.jstor.org/stable/20107239>
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Lefèvre, P. (2000). Narration in comics. *Image and Narrative* 1. <https://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/pascaldefevre.htm>
- Lugon, O. (1998). La photographie mise en espace: Les expositions didactiques en Allemagne (1920-1930). *Études Photographiques* 5.
- Nærland, T. U. (2020). The political significance of data visualization: Four key perspectives. Στο *Data Visualization in Society* (επιμ. M. Engebretsen & H. Kennedy), 63-73. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Perkins, C. (2018). Critical cartography. Στο *The Routledge Handbook of Mapping and Cartography* (επιμ. A. J. Kent & P. Vujakovic), 80-89. London: Routledge.
- Piehl, J. (2021). *Graphic Design in Museum Exhibitions: Display, Identity and Narrative*. London: Routledge.
- Rettberg, J. W. (2020). Ways of knowing with data visualizations. Στο *Data Visualization in Society* (επιμ. M. Engebretsen & H. Kennedy), 35-48. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Segel, E. & Heer, J. (2010). Narrative visualization: Telling stories with data. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 16(6), 1139-1148. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2010.179>
- Speidel, K. (2013). Can a single still picture tell a story? Definitions of narrative and the alleged problem of time with single still pictures. *Diegesis* 2(1), 173-194.
- Speidel, K. (2018α). Pictorial narrative with tension and relief: A story with complication and resolution in a single picture. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 10(1-2), 1-20. <https://doi.org/10.5250/storyworlds.10.1-2.0001>
- Speidel, K. (2018β). What narrative is. Reconsidering definitions based on experiments with pictorial narrative. An essay in descriptive narratology. *Frontiers of Narrative Studies* 4(1), 76-104.
- Wood, D. (2010). *Rethinking the Power of Maps*. New York: The Guilford Press.

- Χουρμουζιάδη, Α. (2022). *Εισαγωγή στον Εκθεσιακό Σχεδιασμό*. Αθήνα: Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://doi.org/10.57713/KALLIPOS-67>
- Χουρμουζιάδη, Α. & Νικολοπούλου, Κ. (2020). *Κάτω από τους Κυβόλιθους: Εκθέτοντας την Κοινωνική Σύγκρουση*. Μυτιλήνη: Εργαστήριο Μουσειολογίας Museolab, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Ο παρών τόμος συγκεντρώνει κείμενα που διερευνούν την –αυτονόητη μεν, πολύπλοκη δε– σχέση της εικόνας και τις αρχαιολογικές και μουσειακές αφηγήσεις. Μέσα από διαφορετικές μελέτες περιπτώσεων αναδεικνύεται ο ρόλος της εικόνας ως αρχαιολογικού αντικειμένου έρευνας, η δυναμική της οπτικής επικοινωνίας και, γενικότερα, της γραφικής επιμέλειας στις μουσειακές εκθέσεις, οι εναλλακτικές μορφές οπτικοποίησης της αρχαιότητας, καθώς και η θέση της εικόνας ως δομικού στοιχείου εκθεσιακών πειραματισμών και αφηγήσεων.

