



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

## Πολιτιστική Αναπαράσταση

### Ενότητα 8

Δημήτρης Παπαγεωργίου

Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

### Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



## Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



## 8) Σενάρια παρουσίασης/αναπαράστασης

Κάθε αφήγηση/προβολή/επιτέλεση/αναπαράσταση απαιτεί ένα σενάριο και ένα σκηνικό που διαμορφώνονται σύμφωνα με την επιφάνεια/πεδίο διάδρασης στο πλαίσιο της/του οποίας/ου υλοποιείται η κάθε δράση επικοινωνίας

Τα σενάρια παρουσίασης/αναπαράστασης οποιωνδήποτε δεδομένων (μεταξύ των οποίων και τα πολιτιστικά) υπακούουν στους κανόνες αφήγησης, όπως αυτοί έχουν προδιαγραφεί σε προηγούμενη ενότητα:

α) απαιτείται μια ενεργητική αφήγηση, η οποία κατοχυρώνεται και αναδεικνύεται μόνο μέσω της διάδρασης με τους δέκτες/χρήστες ενός συγκεκριμένου περιεχομένου

β) η διαδικασία της αφήγησης παραμένει (πάντα) ελλειπτική

γ) ο «ρυθμός» μιας αφήγησης συναρτάται με μια επιβράδυνση ή επιτάχυνση, σύμφωνα με τις τεχνικές που επιλέγει/ουν ο/η/οι δημιουργός/οί

δ) ο/η/οι δέκτης/ες/χρήστης/ες συμμετέχουν στην (ανα)διαμόρφωση μιας αφήγησης με κριτικές στάσεις ή σχόλια, αλλά (ανα)διαμορφώνεται/ονται επίσης μέσα από αυτή τη συμμετοχική εμπειρία: κάθε αφήγηση τείνει να δημιουργήσει «πρότυπα» δεκτών/χρηστών που εξοικειώνονται («πλάθονται») με το περιεχόμενο και τους τρόπους κάθε προβολής

ε) κάθε αφήγηση θέτει προβλήματα «μετάφρασης» του προϊόντος που δημιουργεί προς τους δέκτες/χρήστες

Σ' αυτό το πλαίσιο, κάθε οντολογία που έχει δημιουργηθεί για να χρησιμοποιηθεί σε ένα πεδίο διάδρασης εξακολουθεί να καθορίζει και τα στοιχεία του σεναρίου. Αυτό σημαίνει ότι οι βασικοί εννοιολογικοί συσχετισμοί που αφορούν σε ένα οποιοδήποτε (πολιτιστικό ή άλλο) υλικό προς παρουσίαση εξακολουθούν να ισχύουν και όταν το συγκεκριμένο υλικό εντάσσεται σε ένα σενάριο. Δε σημαίνει όμως ότι για την υλοποίηση του σεναρίου θα χρησιμοποιηθεί υποχρεωτικά όλο το διαθέσιμο υλικό (βλ. και β) παραπάνω).

Τι θα χρησιμοποιηθεί αρχικά και τι στη συνέχεια και σε ποια σειρά ή θέση αν μιλάμε για διαδραστική και όχι γραμμική αφήγηση (ή για συνδυασμό των δύο) εξαρτάται από τα α) και γ).

Η ανάδραση με τους χρήστες δεν είναι πάντα άμεση. Εξαρτάται από το είδος του πεδίου διάδρασης. Ακόμη και αν είναι έμμεση δε σημαίνει ότι δεν υπάρχει, ούτε ότι δε δημιουργεί πρότυπα [βλ. δ)]. Για παράδειγμα ένα site ή μια έκθεση μπορεί να μην ευνοούν μια άμεση ανάδραση, αλλά πάντα υπάρχει η δυνατότητα μέσω μέτρησης επισκεψιμότητας ή σχετικών σχολίων να εξαχθούν έμμεσα έστω συμπεράσματα. Παράλληλα ένα επιτυχημένο site ή μια αντίστοιχη έκθεση δημιουργούν πρότυπα σχεδιασμού σεναρίων που επαναλαμβάνονται πιθανώς στη συνέχεια.

Ο σχεδιασμός (design) ενός σεναρίου προβολής/αναπαράστασης μπορεί να ακολουθεί συμβατικές (και γνωστές) επιλογές ή να διακινδυνεύσει σε νέες και αντισυμβατικές (με όρους του παρελθόντος) επιλογές. Η τελευταία επιλογή μπορεί να θέτει προβλήματα «μετάφρασης» του προϊόντος στους χρήστες/δέκτες [βλ. ε)], αλλά μπορεί να εισάγει και καινοτόμα στοιχεία που να παγιώσουν νέα πρότυπα. Η ισορροπία μεταξύ των δύο είναι απαραίτητη. Για παράδειγμα η υπερβολική καινοτομία ή αφαίρεση μπορεί να καταστήσει «ακατανόητο» το τελικό προϊόν, αλλά αν επιδιώκεται η καινοτομία και το αυξημένο ενδιαφέρον αυτό είναι ένα ρίσκο που αξίζει να αντιμετωπιστεί.

Κάθε σενάριο παρουσίασης υλοποιείται ως μια δράση επικοινωνίας. Επομένως κάθε σενάριο με τα επιμέρους συστατικά του στοιχεία συγκροτεί ουσιαστικά ένα επικοινωνιακό σύστημα και ως τέτοιο μπορεί να αντιμετωπιστεί και να αναλυθεί.