

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Νικόλας Βερνίκος, Σοφία Δασκαλοπούλου
Καθηγητές στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας
και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου

Ο τόμος αυτός συγκεντρώνει μια σειρά από μελέτες με τις οποίες οι καθηγητές και οι διδάσκοντες του τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου, συνεπικουρούμενοι από τον Nicholas Negroponte, τη Μία Consalvo και τον Γρηγόρη Πασχαλίδη, προσεγγίζουν τον ευρύτερο γνωστικό χώρο των πολιτιστικών βιομηχανιών, του συνόλου δηλαδή των δραστηριοτήτων που συνδέονται με την παραγωγή αγαθών και υπηρεσιών του πολιτισμού, όπως και με την ολοκληρωμένη συντήρηση και προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς μιας χώρας.

Τα κεφάλαια που περιλαμβάνονται στα τρία θεματικά τμήματα του τόμου προλογίζει ο Nicholas Negroponte, ο οποίος θέτει και πάλι το μεγάλο ζήτημα της γένεσης των νεωτερισμών και των νέων ιδεών σε μια εποχή που οι τεχνολογικές αλλαγές καλπάζουν, χωρίς πάντα να επιτρέπουν ή και να ανέχονται τις πολλαπλές απόψεις που για τον Negroponte είναι το θεμέλιο μιας «δημιουργικής κουλτούρας». Με δεδομένο μάλιστα το γεγονός ότι οι εμπειρογνώμονες κατά κανόνα συνομιλούν μόνο με άλλους εμπειρογνώμονες, ο ιδρυτής του Media Lab του MIT αποδίδει ιδιαίτερη βαρύτητα στην ικανότητα που διαθέτει ένας πολιτισμός να ακούει τους νέους και να τρέφεται από τις ιδέες τους.

Η πρώτη θεματική ενότητα που ακολουθεί περιλαμβάνει τέσσερα κεφάλαια που πραγματεύονται διαδοχικά το διεθνές πλαίσιο και τις κατηγορίες των πολιτιστικών δραστηριοτήτων για την καταγραφή και προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς. Το πρώτο κεφάλαιο αναφέρεται στην εποχή που ο Ν. Βερνίκος ήταν υπεύθυνος προγραμμάτων στη Στατιστική Υπηρεσία της Unesco και στην προσπάθεια να περιγραφεί ο ευρύτερος χώρος των πολιτιστικών βιομηχανιών και να τυποποιηθεί η συλλογή δεδομένων σε παγκόσμιο επίπεδο. Τα θέματα και τους προβληματισμούς που αντιμετωπίζουν τα μουσεία ως πολιτιστικές βιομηχανίες εξετάζει η Αλεξάνδρα Μπούνια ξεκινώντας με την υπενθύμιση ότι για τη Φιλοσοφία-

κή Σχολή της Φρανκφούρτης ο πολιτισμός και η βιομηχανία ήταν αντιληπτές ως έννοιες διαμετρικά αντίθετες, για να καταλήξει στη διαπίστωση ότι τα όρια μεταξύ «θεματικών πάρκων» και μουσείων έχουν γίνει ασαφή, με τα μουσεία, και ιδίως τα ανοικτά, να θυμίζουν όλο και περισσότερο τα εμπορικά αντίστοιχά τους. Ο Δημήτρης Παπαγεωργίου πραγματεύεται ερωτήματα που αφορούν στο εννοιολογικό περιεχόμενο, στη δομή και στις διαδικασίες προβολής των πολιτιστικών δράσεων και των «πολιτιστικών θεαμάτων». Ο Γεράσιμος Παυλογεωργάτος με τη Μαρία Κωνσταντογλου εξετάζουν τα θέματα που άπτονται του πολιτισμικού τουρισμού, την κατεξοχήν βιομηχανία του πολιτισμού και αναψυχής των αρχών του 21ου αιώνα η οποία, κατά κανόνα, οδηγεί, τώρα πια, σε μια καλύτερη προστασία και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς μιας χώρας.

Στο πρώτο από τα τέσσερα κεφάλαια της δεύτερης θεματικής ενότητας, ο Φιλήμων Μπαντιμαρούδης και η Ειρήνη Πιτσάκη κάνουν έναν απολογισμό της ελληνικής βιομηχανίας του βιβλίου, η οποία γνωρίζει τη στιγμή αυτή μια ιδιαίτερη άνθιση, προβλέποντας ότι, παρά το ενδιαφέρον των νεοεμφανιζομένων πολυμεσικών βιβλίων, το παραδοσιακό έντυπο παραμένει μέσο ελκυστικό. Ο Γιάννης Σκοπετέας αναλύει την κινηματογραφική πρακτική της πλειοψηφίας των ελληνικών ταινιών των τελευταίων χρόνων, την οποία ορίζει ως «Κλασικό» τρόπο ή τάση ή αισθητική. Απώτερη φιλοδοξία αυτής της έρευνας για τη μορφολογία, τη θεματολογία και το μηχανισμό παραγωγής της πλειοψηφίας των ελληνικών ταινιών είναι να οδηγήσει σε κάποια συμπεράσματα για την ίδια τη φύση του προϊόντος της ελληνικής κινηματογραφικής βιομηχανίας και, συνεπακόλουθα, να προσδιορίσει μερικά από τα αίτια για τα οποία η «ταυτότητα» των σημερινών ελληνικών ταινιών συμβάλλει στην εισπρακτική απόρριψη και αποτυχία τους. Ο Αβραάμ Κάουα παρατηρεί ότι αν η ψηφιακή τεχνολογία χρησιμοποιείται με τρόπο που να δημιουργεί μια παραδοξότητα, την οποία αποκαλεί «βιομηχανικό κινηματογράφο», τελικά ως «πολιτιστική βιομηχανία» μάς επιτρέπει να ξαναδιηγηθούμε τις παλιές ιστορίες, τις παλιές μυσταγωγίες, και να επαναλάβουμε το παιχνίδι του θεάματος. Με μια αναδρομή στην ιστορία της ελληνικής τηλεόρασης αλλά και της σύγχρονης δομής της κλείνει τη δεύτερη αυτή θεματική ενότητα του τόμου ο Γρηγόρης Πασχαλίδης.

Την τρίτη και τελική θεματική ενότητα συναποτελούν μελέτες που αναφέρονται σε ορισμένες από τις τρέχουσες τεχνολογικές προκλήσεις, περιλαμβανομένης και της ανάγκης ενός ρυθμιστικού πλαισίου. Στο πρώτο κεφάλαιο η Μία Consalvo εξετάζει τα ψηφιακά παιχνίδια, υπογραμμίζοντας την ιδιαίτερη πολιτισμική σημασία τους, ιδιαίτερα σε συνδυασμό με τη δυναμική διείδυσή τους στην παγκόσμια αγορά. Ακολουθεί από τον

Νίκο Μπουμπάρη η μελέτη της μουσικής βιομηχανίας, η οποία βρίσκεται σήμερα σε στάδιο μετάβασης λόγω της δυνατότητας ψηφιοποίησης και κυκλοφορίας ηχογραφημάτων στο διαδίκτυο, η οποία μετασχηματίζει τους τρόπους δημιουργίας, παραγωγής, διανομής και κατανάλωσης της μουσικής. Στο κεφάλαιο «Τέχνη και Τεχνολογία» η Εύη Σαμπανίκου και ο Βασίλης Βλαχάκης πραγματεύονται θέματα που σχετίζονται με την εξέλιξη των εικονικών τεχνών σε διαδραστικά περιβάλλοντα, τη δικτυακή τέχνη και τις βάσεις πολιτισμικών δεδομένων που επιτρέπουν την πρόσβαση σε ψηφιακά εκθέματα. Τον τόμο κλείνει ο Γιώργος Γκαντζιάς, ο οποίος κάνει μια ανασκόπηση των πρακτικών και των προβληματισμών που προκύπτουν από την απουσία ενός ρυθμιστικού πλαισίου απαραίτητου για την ομαλή διακίνηση πολιτιστικών αγαθών στην παγκόσμια αγορά.