

Δημιουργώντας μια εικονική έκθεση

Σκοπός

Ο σκοπός αυτού του φύλλου εργασίας είναι να παρουσιάσει διάφορα παραδείγματα εικονικών εκθέσεων και πώς να χρησιμοποιήσετε το λογισμικό FrameVR για να σχεδιάσετε ψηφιακές εκθέσεις με τους μαθητές σας κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων τέχνης.

Σε αυτό το πρακτικό φύλλο εργασίας, θα:

- ✓ Θα ανακαλύψετε δημιουργίες εικονικών εκθέσεων,
- ✓ Θα μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε το λογισμικό FrameVR
- ✓ Θα επαναχρησιμοποιήσετε τις γνώσεις σας σχετικά με το λογισμικό για να δημιουργήσετε μια ψηφιακή έκθεση με τους μαθητές σας.

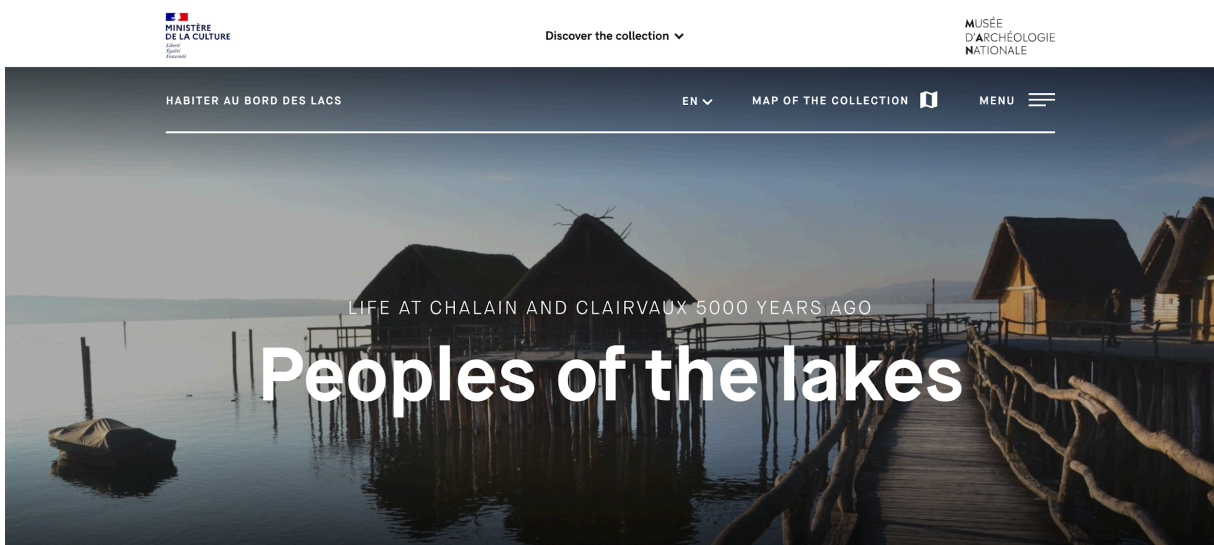
Θα χρειαστείτε:

- ✓ έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο Διαδίκτυο μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου για τη δημιουργία λογαριασμού στην πλατφόρμα FrameVR,
- ✓ ένα λογισμικό επεξεργασίας κειμένου (Microsoft Word, Libre Office...),
- ✓ το περιεχόμενο που χρησιμοποιείται για την ψηφιακή έκθεση (κείμενο, εικόνα, ήχος, βίντεο κ.λπ.)

Προκλήσεις και ζητήματα

Η εικονική έκθεση χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο από μουσεία, πολιτιστικούς οργανισμούς και καλλιτέχνες που επιθυμούν να διαδώσουν τα έργα τους. Τα μέσα και οι τεχνικές που εξελίσσονται ραγδαία, επιτρέπουν

σήμερα τη σύλληψη εκθέσεων υψηλής ποιότητας. Οι εικονικές ξαναγήσεις επιτρέπουν την περιήγηση σε μουσεία, μέσω πανοραμικών όψεων, την άνετη μετακίνηση από τη μία αίθουσα στην άλλη και τη μεγέθυνση σε ένα έργο που εκτίθεται προκειμένου να επωφεληθεί κανείς από μια επεξήγηση κειμένου ή προφορικού λόγου. Η παροχή περιεχομένου με βάση το πλαίσιο ακολουθεί τις ευρωπαϊκές προσεγγίσεις γύρω από το εμπλουτισμένο πολιτιστικό περιεχόμενο. Υπάρχουν πολλές δυνατότητες επίσκεψης και ανακάλυψης εκθέσεων με εικονικό τρόπο. Για παράδειγμα, με το Centre Pompidou και την [έκθεση εικονικής πραγματικότητας για το έργο του Miro](#) ή την [École du Louvre που προσφέρει σχεδόν 400 εικονικές εκθέσεις](#) χωρισμένες σε 20 θέματα.



Μια εικονική έκθεση απαιτεί τα ίδια ερευνητικά βήματα με μια παραδοσιακή έκθεση: καθορισμός στόχων, επιλογή θέματος, έρευνα στοιχείων και εγγράφων, παρουσίασή τους σε ένα ιστορικό/γεωγραφικό/κοινωνικό πλαίσιο, στόχευση κοινού και εξασφάλιση επικοινωνίας προκειμένου να δημοσιοποιηθεί η έκθεση και να κάνουν τους χρήστες του Διαδικτύου να θέλουν να την ανακαλύψουν.

Η παιδαγωγική που εφαρμόζεται μέσω της δημιουργίας εικονικών γκαλερί προσκαλεί τους μαθητές να συμμετάσχουν. Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να παρατηρεί και να πειραματίζεται με το να γίνεται δημιουργός εικονικής έκθεσης. Συμμετέχουν σε ένα έργο αντλώντας από το δικό τους σύμπαν και από τις αναπαραστάσεις τους, που τρέφονται από την πολλαπλότητα των ακίνητων ή κινούμενων εικόνων. Σε αυτόν τον τόπο πειραματισμού, το έργο τέχνης δεν τίθεται σε απόσταση, αλλά προσκαλεί τον προβληματισμό και αναπτύσσει σταδιακά στον μαθητή αυτονομία απέναντι στην τέχνη. Δεν πρόκειται για τη σύνδεση μιας πρακτικής με μια περίοδο ή ένα έργο, αλλά για τη δημιουργία δεσμών μεταξύ έργων και πολιτισμών, ώστε να ανοίξει η θέαση της τέχνης εν τη γενέσει της. Πολλά διαδικτυακά εργαλεία επιτρέπουν να δημιουργήσει κανείς τη δική του εικονική έκθεση. Αυτή είναι η περίπτωση του Google Art Project, το οποίο επιτρέπει ομάδες έργων ζωγραφικής ενός συγκεκριμένου κινήματος, καλλιτέχνη ή συγκεκριμένου συναισθήματος στον προτεινόμενο πίνακα έργων χωρίς δικαιώματα. Μπορούμε να αναφέρουμε το FrameVR, έναν συνεργατικό χώρο που επιτρέπει στους ανθρώπους να εργάζονται μαζί στο ίδιο έργο. Ένα πλαίσιο επικοινωνίας μέσω chat και ήχου επιτρέπει τη συγχρονισμένη εργασία και κάνει την εμπειρία ακόμη πιο διαδραστική. Η εφαρμογή σας επιτρέπει να παίζετε με τις διαστάσεις και να επανατοποθετείτε τα εισαγόμενα έργα (εικόνες, φωτογραφίες, PDF, βίντεο, τρισδιάστατα μοντέλα ή φωτογραφίες 360°) κατά βούληση.

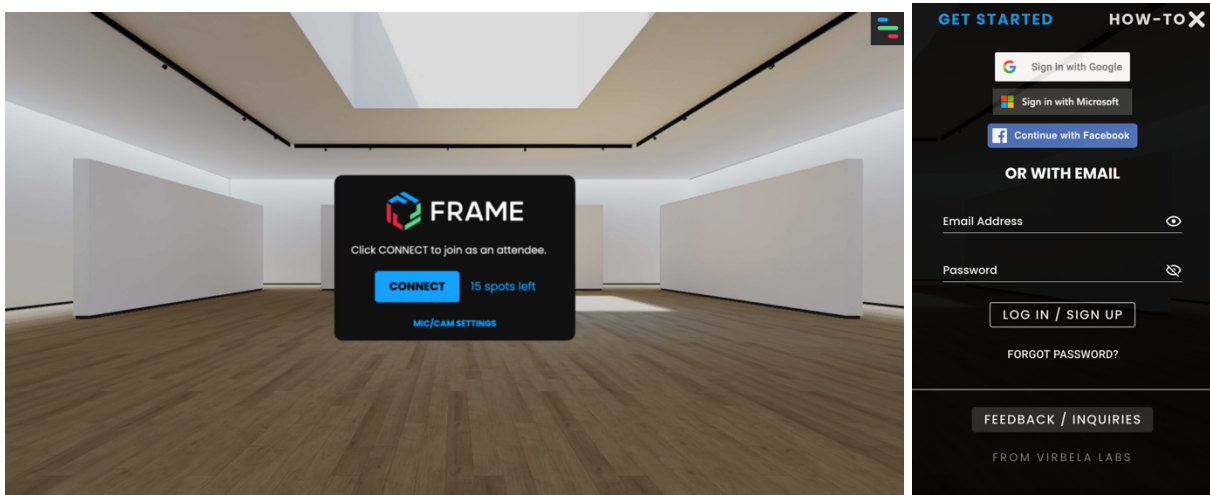
Προσαρμογή

1. Προετοιμασία

Για να χρησιμοποιήσετε αυτό το λογισμικό, σας συνιστούμε να έχετε ήδη προετοιμάσει το περιεχόμενο (κείμενο, εικόνα, ήχος) σε έναν φάκελο. Κάθε περιεχόμενο πρέπει να έχει μετονομαστεί σωστά (image1, image2, κ.λπ.). Όσον αφορά το συγκεκριμένο περιεχόμενο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε για την έκθεσή σας, μπορείτε να επιλέξετε έργα τέχνης από ευρωπαϊκές βάσεις δεδομένων (π.χ. EUROPEANA Collections), να φωτογραφίσετε τις γραφικές παραγωγές των μαθητών, κ.λπ.

Σημειώστε ότι το λογισμικό FrameVR σας επιτρέπει μόνο να ενσωματώσετε περιεχόμενο πολυμέσων (εικόνα, ήχο, βίντεο κ.λπ.). Για να προσθέσετε κείμενα (όπως ετικέτες), σας συμβουλεύουμε να τα γράψετε εκ των προτέρων σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου (Microsoft Word, Libre Office, Pages, κ.λπ.), να τα μορφοποιήσετε όπως επιθυμείτε και να κάνετε λήψη οθόνης για κάθε κείμενο. Θυμηθείτε να δώσετε σε κάθε εικόνα των κειμένων σας να τα συνδέσετε με τις αντίστοιχες εικόνες.

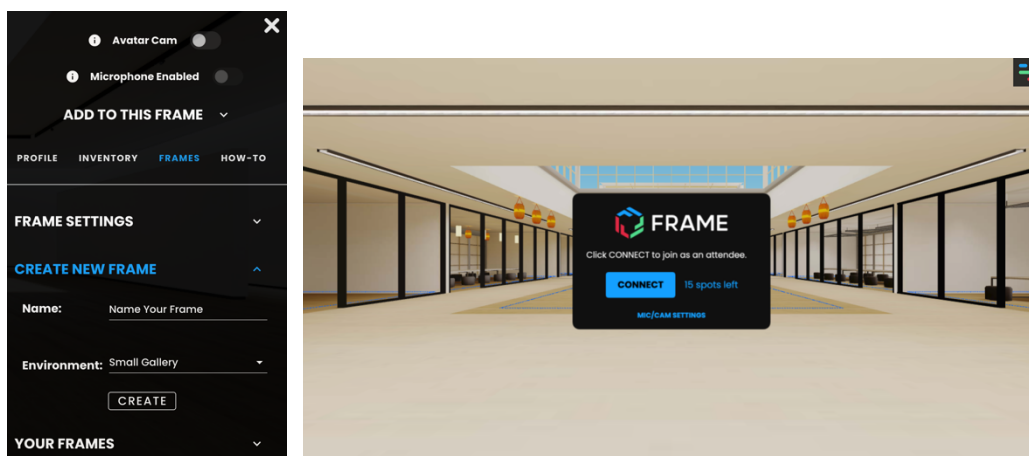
Στη συνέχεια, [μεταβείτε σε αυτόν τον σύνδεσμο](#) και δημιουργήστε έναν λογαριασμό. Μπορείτε επίσης να συμπληρώσετε τις πληροφορίες που θα εμφανίζονται στο προφίλ σας.



2. Δημιουργία και διαχείριση μιας έκθεσης

Για να δημιουργήσετε μια έκθεση, κάντε κλικ στο εικονίδιο "Πλαίσιο" στην επάνω δεξιά γωνία. Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο "Πλαίσιο". Κάνοντας κλικ στο "Τα καδράκια σας" έχετε πρόσβαση στις παλιές εκθέσεις που έχετε δημιουργήσει. Όταν κάνετε κλικ στο "Πλαίσιο", πρέπει να συμπληρώσετε στο πεδίο "Όνομα του πλαισίου σας" το όνομα που θέλετε να δώσετε στην έκθεσή σας. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε την τοποθεσία της έκθεσής σας από μια επιλογή που προσφέρεται στο "Περιβάλλον". Κάντε κλικ στο "Create" (Δημιουργία) για να δημιουργήσετε την έκθεσή σας. Και για να αποκτήσετε πρόσβαση στην έκθεσή σας, κάντε κλικ στο "Connect" (Σύνδεση)".

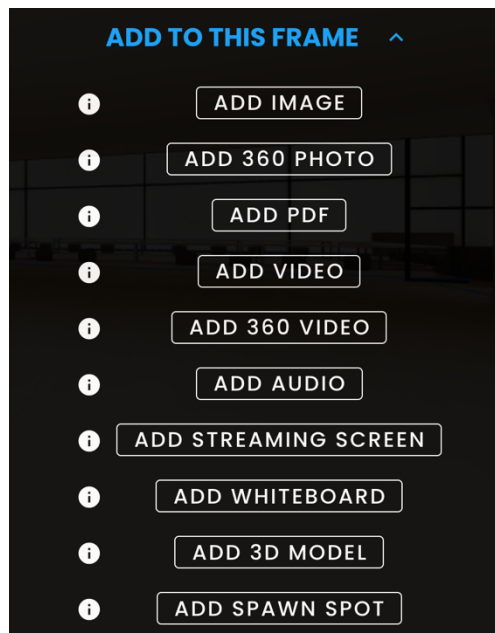
Προσοχή! Για να συνδεθείτε σε έναν κόσμο είναι σημαντικό το μικρόφωνο να είναι ενεργό. Για να το ελέγξετε αυτό, μπορείτε να κάνετε κλικ στο μικρό λουκέτο στο πάνω μέρος της διεύθυνσης του ιστότοπου και να κοιτάξετε αν γράφει "Allow" δίπλα στο Micro. Αν δεν είναι, απλά αλλάξτε το



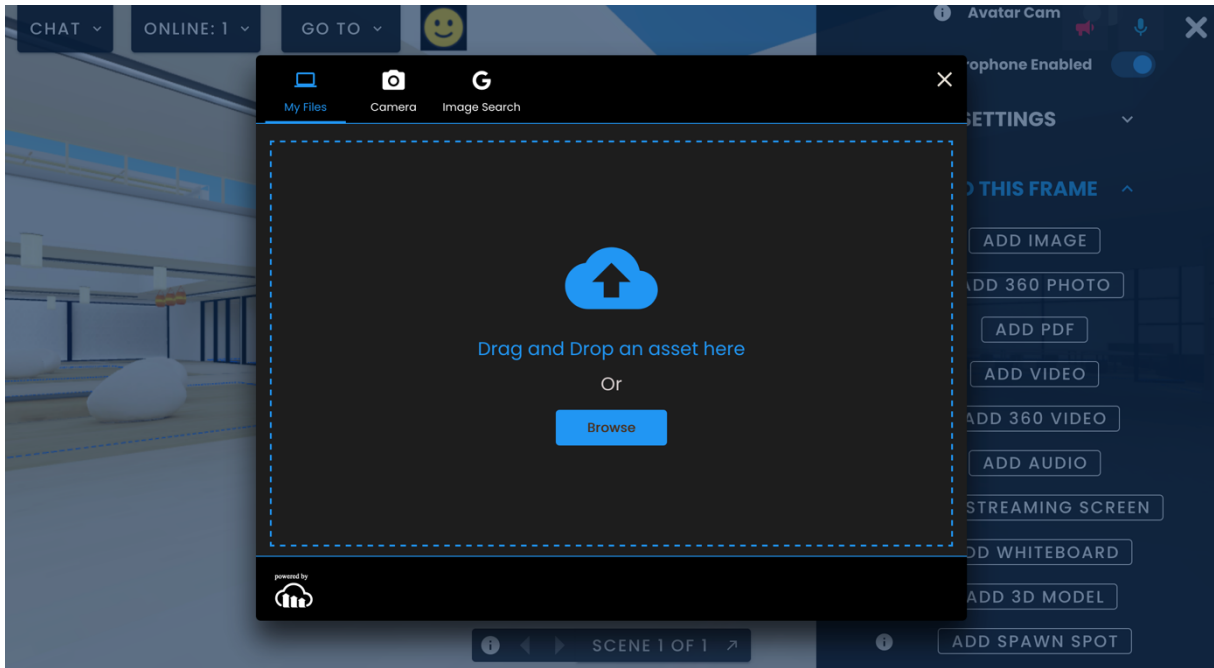
3. Προσθήκη εικόνας ή πολυμέσων

Για να προσθέσετε στοιχεία στην αίθουσα, πρέπει να κάνετε κλικ στην επικεφαλίδα πάνω δεξιά και, στη συνέχεια, να κάνετε κλικ στο "Add to this frame" (Προσθήκη σε αυτό το πλαίσιο). Εμφανίζεται μια πρόταση

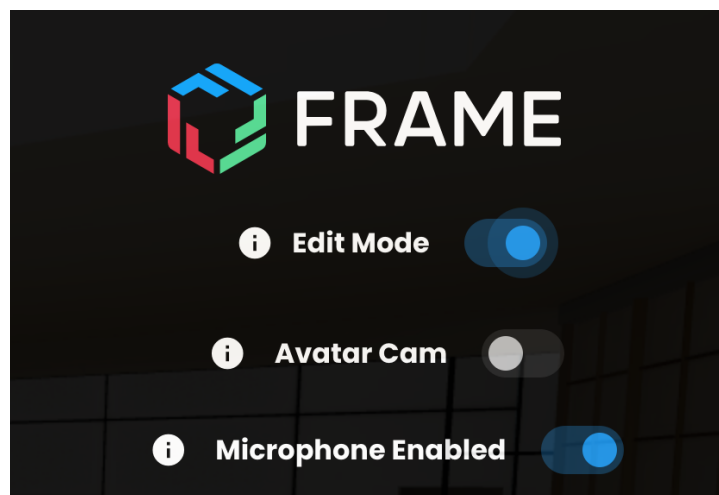
διαφορετικών στοιχείων: εικόνα, φωτογραφίες 360, PDF, βίντεο, τρισδιάστατα αντικείμενα κ.λπ. από τα οποία πρέπει απλώς να επιλέξετε.



Κάνοντας κλικ στο "Προσθήκη εικόνας", ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου. Σας προσφέρει τη δυνατότητα να ανακτήσετε μια εικόνα απευθείας από τον υπολογιστή σας, να τραβήξετε μια εικόνα από την κάμερα ή να αναζητήσετε μια εικόνα στο Διαδίκτυο (Google). Στη συνέχεια, πρέπει απλώς να επιλέξετε την εικόνα και να κάνετε κλικ στο "Ανέβασμα".



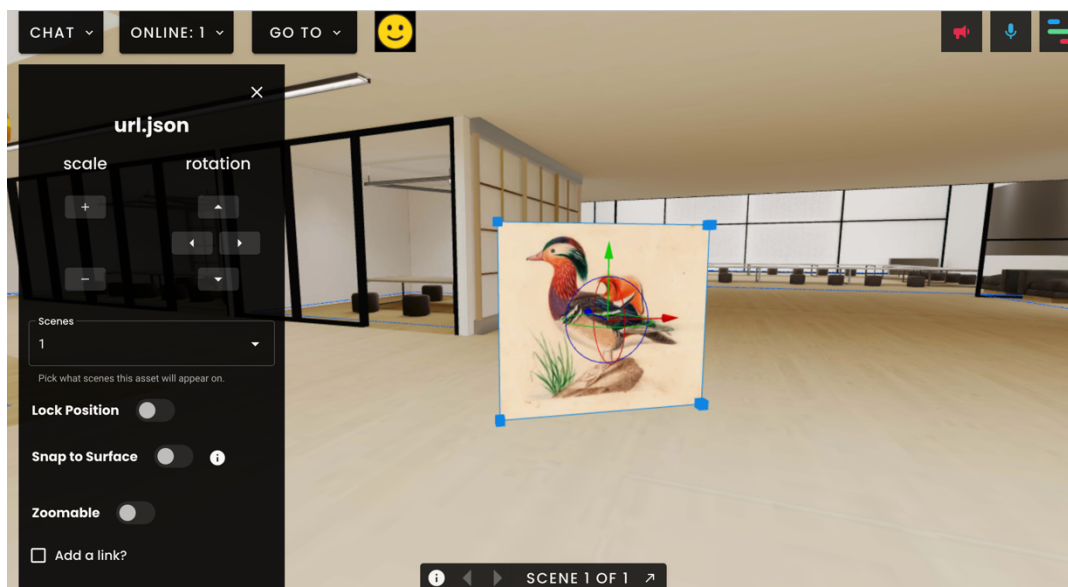
Η εικόνα θα εμφανιστεί στη συνέχεια στην αίθουσα. Για να μετακινήσετε μια εικόνα, πρέπει να ενεργοποιήσετε το μενού επεξεργασίας. Για να το κάνετε αυτό, κοιτάξτε στη δεξιά στήλη και κάντε κλικ στην επιλογή "Λειτουργία επεξεργασίας".



Μόλις ενεργοποιηθεί αυτό, μπορείτε να μετακινήσετε την εικόνα. Για να το κάνετε αυτό, πρέπει να κρατήσετε πατημένη την εικόνα με το ποντίκι σας και να χρησιμοποιήσετε τα βέλη κατεύθυνσης. Μπορείτε να αλλάξετε την κλίση της εικόνας και να την προσαρμόσετε στο σημείο όπου θέλετε να την κρεμάσετε κάνοντας κλικ στα βέλη κατεύθυνσης (πράσινο, μπλε, κόκκινο) που

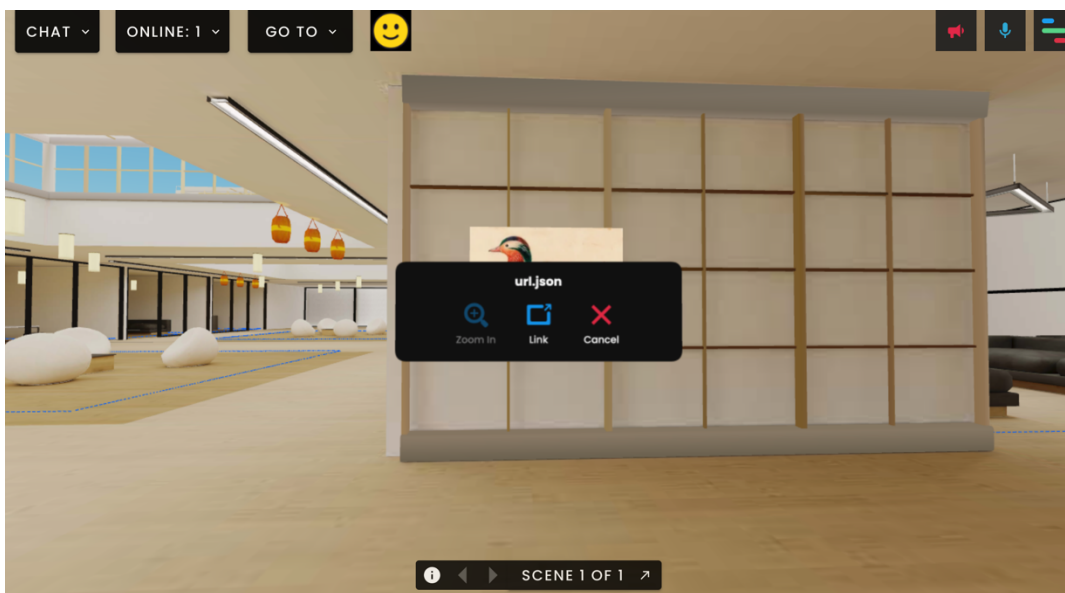
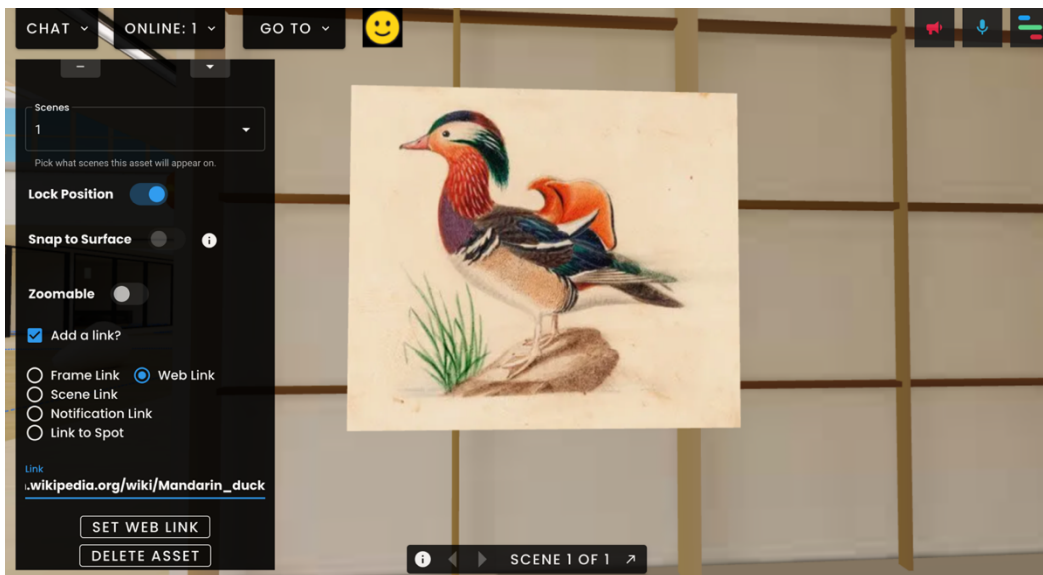
προσφέρονται. Για να σταθεροποιήσετε την εικόνα σας στον τοίχο, κάντε κλικ στην επιλογή "Κλείδωμα θέσης" στο μενού στα αριστερά.

Για να τη μεγεθύνετε, μπορείτε να κάνετε κλικ πάνω της. Όταν κάνετε κλικ στην εικόνα, ανοίγει ένα νέο παράθυρο διαλόγου. Μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος κάνοντας κλικ στο + (για μεγέθυνση) ή στο - (για σμίκρυνση). Αλλά για να αλλάξετε το μέγεθος της εικόνας, μπορείτε επίσης να κάνετε κλικ στα μπλε τετράγωνα που την περιβάλλουν και να τα μετακινήσετε προς τα πάνω ή προς τα κάτω. Μπορείτε επίσης να αλλάξετε την περιστροφή της κάνοντας κλικ στα βέλη.

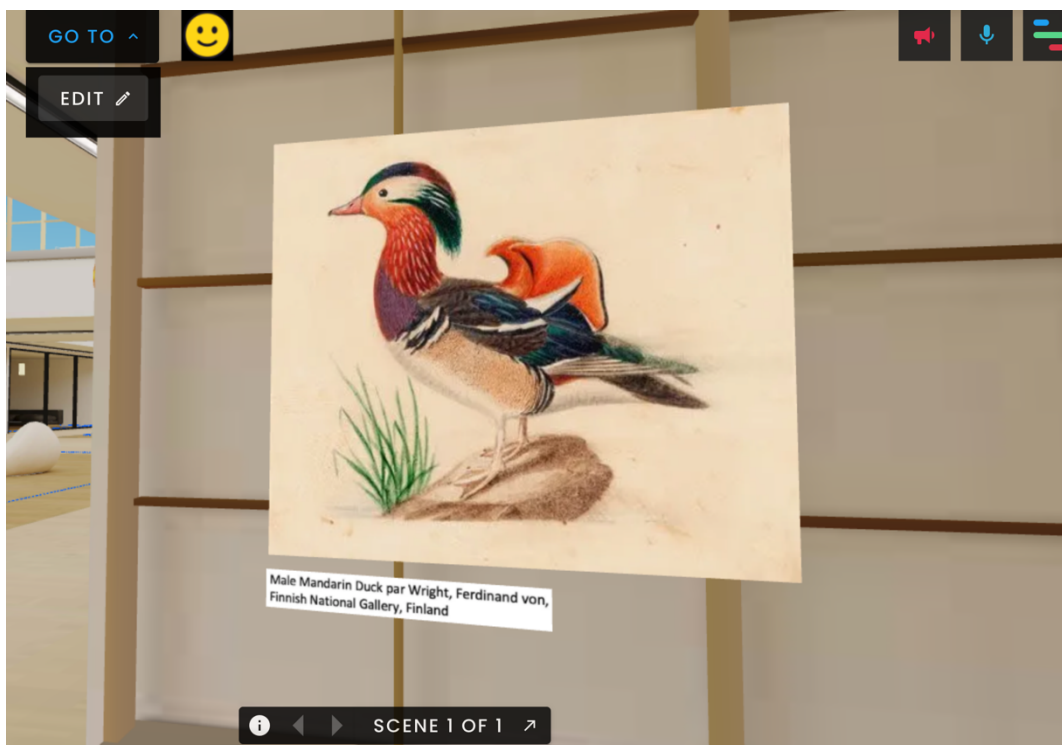


Μπορείτε να προσθέσετε έναν σύνδεσμο σε αυτή την εικόνα, τσεκάροντας το "Προσθήκη συνδέσμου;" Μπορεί να είναι ένας σύνδεσμος προς έναν ιστότοπο ή ένα βίντεο. Μόλις προστεθεί ο σύνδεσμος, πρέπει απλώς να κάνετε κλικ στο "Set web link" (Ορισμός συνδέσμου στο διαδίκτυο) για να τον ενεργοποιήσετε. Για να ελέγξετε αυτό που κάνατε, πρέπει να απενεργοποιήσετε το μενού επεξεργασίας. Για να το κάνετε αυτό, μπορείτε να κάνετε κλικ στην επάνω δεξιά γωνία και να απενεργοποιήσετε τη "λειτουργία επεξεργασίας". Τώρα, αν κάνετε

κλικ στην εικόνα σας, θα ανοίξει ένα παράθυρο διαλόγου και θα σας προσφέρει έναν σύνδεσμο με δυνατότητα κλικ.



Για να προσθέσετε άλλα στοιχεία, όπως βίντεο, ήχο, τρισδιάστατες εικόνες, η διαδικασία είναι η ίδια.



4. Εξαγωγή της έκθεσης

Για να μοιραστείτε την έκθεσή σας, απλά αντιγράψτε το σύνδεσμο πλαισίου που δημιουργείται κατά τη δημιουργία του έργου.

Πρακτικά παραδείγματα και έμπνευση

Ένα παράδειγμα δημιουργίας που έγινε με το λογισμικό FrameVR:

- [Έκθεση Rapetassage](#)

Αυτή η εικονική έκθεση συνδυάζει τη φυσικότητα που περιμένουμε από μια πραγματική έκθεση με μια εικονική τοποθέτηση και πρόσθετες λειτουργίες. Μπορούμε να δούμε όλη την έκθεση χρησιμοποιώντας μόνο τα βελάκια του πληκτρολογίου μας. Και όχι μόνο αυτό : 15 άτομα μπορούν να δουν την έκθεση ταυτόχρονα, γεγονός που μας δίνει την εντύπωση ότι βρισκόμαστε σε μια πραγματική εκδήλωση. Η αίθουσα συνομιλίας δίνει τη δυνατότητα να ανταλλάξετε τις απόψεις σας με άλλους συμμετέχοντες σε αυτή την εικονική εμπειρία. Μπορεί να εμπνεύσει τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν τη δική τους εικονική έκθεση.

Επιπρόσθετοι πόροι

Βίντεο που παρουσιάζει τις δυνατότητες του λογισμικού Frame VX με την επίσκεψη σε μια εικονική έκθεση.

<https://www.youtube.com/watch?v=JxHPQcXf7AQ>

- Παράδειγμα έκθεσης που δημιούργησε ένας χρήστης με θέμα τους εξπρεσιονιστικούς πίνακες του Carlos Monteiro.

https://www.youtube.com/watch?v=OVDM4S1O_5E

- Παράδειγμα έκθεσης FOAM.

https://talent.foam.org/?gclid=CjwKCAiAm7OMBhAQEiwArvGi3Pt2-1LtYeG9WbQEp9ZkNiVjR6zhW59Cpk5iKmw3fjoJb_87s9tynBoCbVsQAvD_BwE

- Artsteps, μια πλατφόρμα που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τις εικονικές σας εκθέσεις

<https://www.artsteps.com/>

