



**ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**DEPARTMENT OF ARCHIVAL, LIBRARY AND INFORMATION STUDIES
SCHOOL OF MANAGEMENT, ECONOMICS AND SOCIAL SCIENCES**

Πτυχιακή Εργασία

Καταγράφοντας το εφήμερο:

μία οντολογία για τις παραστατικές τέχνες

Παρασκευή Μητσοπούλου (ΑΜ: 59916121)

Επιβλέπων: Κωνσταντίνος Κυπριανός

Επιβλέπων: Παντελής Μπράττης

Αθήνα, Φεβρουάριος 2022

Επιτροπή Εξέτασης

1. Ονοματεπώνυμο Αλέξανδρος Κουλούρης

2. Ονοματεπώνυμο Κωνσταντίνος Κυπριανός

3. Ονοματεπώνυμο Παντελής Μπράττης

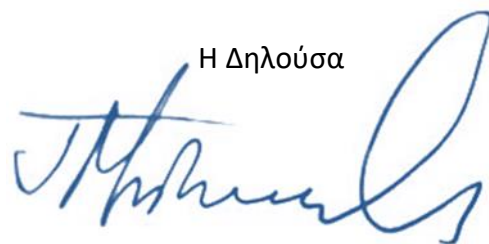
ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Μητσοπούλου Παρασκευή, με αριθμό μητρώου 59916121, φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Τμήματος Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα



Ευχαριστίες – Αφιερώσεις

Ευχαριστώ ιδιαιτέρως τον κύριο Παντελή Μπράττη, επιβλέποντα καθηγητή της παρούσας εργασίας, για την έμπνευση, τις ωραίες μας συζητήσεις, την καθοδήγηση και την υπομονή του.

Ευχαριστώ τον κύριο Κωνσταντίνο Κυπριανό για τη στήριξη.

Ευχαριστώ, επίσης, τον σύντροφό μου Κρίστοφερ, για την αμέριστη συμπαράσταση, στήριξη και ενθάρρυνση, καθώς παράλληλα με την εκπόνηση αυτής της εργασίας, εν μέσω πανδημίας, ήμαστε επιφορτισμένοι με το υπέροχο και δύσκολο έργο της ανατροφής του μικρού μας γιου, ο οποίος ήταν μόλις εννέα μηνών όταν ανέλαβα την εργασία.

Ημερομηνία 31 Ιανουαρίου 2022

Συγγραφέας Παρασκευή Μητσοπούλου

Περίληψη στα ελληνικά

Ο τομέας των παραστατικών τεχνών, αντιμέτωπος με τον εφήμερο χαρακτήρα του βασικότερου αντικειμένου σπουδής του, της παράστασης, στρέφεται στη χρήση εργαλείων των νεόκοπων Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών, για να καταγράψει, να αναλύσει και να τεκμηριώσει το παραστατικό γεγονός, δίνοντας, έτσι, νέο προσανατολισμό στην έρευνα και την εκπαίδευση. Προς αυτήν την κατεύθυνση απარიθμούνται πλήθος ψηφιακών έργων, μεταξύ των οποίων, έργα ψηφιοποίησης αρχείων καλλιτεχνικών οργανισμών, έργα δημιουργίας βάσεων δεδομένων για την καταγραφή της τοπικής και της παγκόσμιας παραγωγής, και έργα ανάπτυξης σχημάτων μεταδεδομένων και εννοιολογικών μοντέλων. Η επισκόπηση αυτών των προσπαθειών σε παγκόσμιο επίπεδο, κατέδειξε την ανάγκη ενός καθολικού και περιεκτικού τρόπου περιγραφής του συμβάντος της παράστασης. Η παρούσα εργασία, αξιοποιώντας τη μέχρι στιγμής εμπειρία του κλάδου στον ψηφιακό κόσμο, επιχειρεί να ενοποιήσει την αποκτηθείσα γνώση, και να την οργανώσει σε μία οντολογία, με βασικό άξονα την παράσταση. Η υλοποίηση ενός τέτοιου εγχειρήματος ξεπερνάει, βέβαια, τα όρια της παρούσας εργασίας, ωστόσο, η εργασία, πιστή στην αρχική πρόθεση, παρουσιάζει μία πρόταση για τον πυρήνα μιας οντολογίας για τις παραστατικές τέχνες.

Λέξεις Κλειδιά: παραστατικές τέχνες, οντολογία, ανάπτυξη οντολογίας, Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες, ψηφιακά θεατρικά αρχεία, βάσεις δεδομένων

Περίληψη στα αγγλικά

The performing arts domain, addressing the ephemeral nature of its main study subject, the performance, calls upon Digital Humanities' techniques in order to document, record and analyse the performative event, offering, thus, a new perspective to research and education. To that end, a large number of digital projects have been accomplished, such as the digitization of art organisations' archives, the creation of databases documenting local and international art productions, the development of metadata schemas and conceptual models. The study of these efforts unveiled the lack of a universal and comprehensive way for the documentation of the performance.

This paper, in an effort to benefit from the experience - gained thus far - of the performing arts in the digital world, attempts to unify the domain's acquired knowledge and organise it in an ontology. Whilst the total accomplishment of such a large project proved to be greater than this paper's scope, a core ontology for the performing arts is being proposed – which has the possibility of being built upon in the future.

Keywords: performing arts, ontology, ontology development, Digital Humanities, digital theatre archives, data bases

Πίνακας περιεχομένων

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΕΞΕΤΑΣΗΣ	II
ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	III
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ – ΑΦΙΕΡΩΣΕΙΣ	IV
ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ	V
ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ	VI
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	VII
ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	IX
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΙΝΑΚΩΝ	XI
ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ	XII
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
1.1 ΠΛΑΙΣΙΟ, ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	1
1.2 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ	2
1.3 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ	4
1.4 ΟΡΙΣΜΟΙ	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ – ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ – ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ	6
2.1 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ	6
2.2 ΣΧΕΤΙΚΑ ΕΓΧΕΙΡΗΜΑΤΑ	14
2.2.1 Ψηφιακά αρχεία και ψηφιακές βάσεις δεδομένων από τη διεθνή κοινότητα των παραστατικών τεχνών	14
2.2.2 Ψηφιακά έργα οπτικοποίησης.....	18
2.2.3 Ψηφιακά έργα στην Ελλάδα	19
2.2.4 Οντολογίες	25
2.3 ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ ΥΠΟΘΕΣΕΙΣ	37
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΩΝ – ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ – ΕΦΑΡΜΟΓΗ	39
3.1 ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΩΝ	39
3.2 ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ	46
3.2.1 Πυρήνας της οντολογίας.....	47
3.2.2 Ιεραρχία και σχέσεις.....	57
3.3 ΕΦΑΡΜΟΓΗ	68

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΣΥΖΗΤΗΣΗ – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ.....	71
4.1 ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗ.....	71
4.2 ΣΥΖΗΤΗΣΗ / ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	71
4.3 ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ / ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	72
4.4 ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ / ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΈΡΕΥΝΑΣ.....	72
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	73
ΠΡΟΣΘΕΤΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	80
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α – ΛΕΞΙΛΟΓΙΑ	81
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β – Η ΟΝΤΟΤΗΤΑ DUL:EVENT	91

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1. Στιγμιότυπο από το Visualizing the Vilna Troupe, έργο ψηφιακής οπτικοποίησης της Debra Carlan. Αναπαραγωγή από http://vilnatroupe.com/	9
Εικόνα 2. Συγκριτικός πίνακας ψηφιακών αρχείων και βάσεων δεδομένων παραστατικών τεχνών. Αναπαραγωγή από «Language documentation: a reference point for theatre and performance archives?» των Escobar Varela, M. και Lee, N.H., 2018, International Journal of Performance Arts and Digital Media, 14:1, 17-33.....	12
Εικόνα 3. Η αρχική σελίδα της αυστραλιανής ψηφιακής βάσης δεδομένων για τις παραστατικές τέχνες AusStage. Αναπαραγωγή από https://www.ausstage.edu.au/pages/browse/	15
Εικόνα 4. Η αρχική σελίδα της βάσης IbsenStage. Αναπαραγωγή από https://ibsenstage.hf.uio.no/	17
Εικόνα 5. Οπτικοποίηση ολόκληρου του κινήματος Fluxus. Αναπαραγωγή από http://padb.net/	19
Εικόνα 6. Στιγμιότυπο της Σύνθετης Αναζήτησης από τον ιστοχώρο του ψηφιοποιημένου αρχείου του Εθνικού Θεάτρου. Αναπαραγωγή από http://www.nt-archive.gr/search.aspx ..	20
Εικόνα 7. Διαθέσιμοι τρόποι αναζήτησης στον ιστότοπο του ψηφιακού αρχείου του ΚΘΒΕ. Αναπαραγωγή από https://www.ntng.gr/default.aspx?lang=el-GR&page=23	21
Εικόνα 8. Στιγμιότυπο από την αρχική σελίδα της ενότητας Εικονική έκθεση του Εικονικού εκπαιδευτικού μουσείου της Εθνικής Λυρικής Σκηνής. Αναπαραγωγή από https://virtualmuseum.nationalopera.gr/en/virtual-exhibition/	23
Εικόνα 9. Στιγμιότυπο από την αρχική σελίδα της ψηφιοποιημένης συλλογής του ΕΛΙΑ για τις παραστατικές τέχνες. Αναπαραγωγή από http://www.elia.org.gr/digitized-collections/performing-arts/	24
Εικόνα 10. Η αρχιτεκτονική του Σημαιολογικού Ιστού. Αναπαραγωγή από Πετράκης, Α. (2011). Σημαιολογικά κατευθυνόμενη εξόρυξη γνώσης με χρήση οντολογιών. [Μεταπτυχιακή διατριβή, Πανεπιστήμιο Πειραιά]. Διώνη – Dione-UniPi https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/bitstream/handle/unipi/4913/Petrakis.pdf?sequence=2&isAllowed=y	26
Εικόνα 11. Το FRBRoo μοντέλο για τις παραστατικές τέχνες. Αναπαραγωγή από Doerr, M., Bekiari, C., LeBoeuf, P., & nationale de France, B. (2008, September). FRBRoo, a conceptual model for performing arts. In Annual Conference of CIDOC, Athens.....	34

Εικόνα 12. Επισκόπηση της δομής του μοντέλου SPA. Αναπαραγωγή από Estermann, B. and Schneeberger, C. (2017). Data Model for the Swiss Performing Arts Platform, Draft Version 0.51. Bern University of Applied Sciences.....	35
Εικόνα 13. Ορισμοί της κλάσης Event ανώτερων οντολογιών. Αναπαραγωγή από Shaw, R., Troncy, R., & Hardman, L. (2009, December). Lode: Linking open descriptions of events. In Asian semantic web conference (pp. 153-167). Springer, Berlin, Heidelberg. https://cidoc-crm.org/sites/default/files/14783A.pdf	54

Πίνακας Πινάκων

Πίνακας 1. Σύγκριση του προτεινόμενου προφίλ εφαρμογής με υπάρχοντα πρότυπα σχήματα μεταδεδομένων και οντολογιών.....	39
Πίνακας 2. Οι βασικές οντότητες επιφανών ψηφιακών έργων.....	41
Πίνακας 3. Οντολογίες αναφοράς.....	45
Πίνακας 4. Οι όροι Event, Production και Performance.....	48
Πίνακας 5. Η οντότητα Performance και χαρακτηριστικά της, όπως αποτυπώνονται στις αντίστοιχες οντολογίες παραστατικών τεχνών.....	53
Πίνακας 6. Η οντότητα Production και χαρακτηριστικά της, όπως αποτυπώνονται στις αντίστοιχες οντολογίες παραστατικών τεχνών.....	54
Πίνακας 7. Η οντότητα Event και τα χαρακτηριστικά της, όπως αποτυπώνονται στις αντίστοιχες οντολογίες παραστατικών τεχνών.....	55

Πίνακας Σχημάτων

Σχήμα 1. Ιεραρχία της οντότητας dul:Event.....	57
Σχήμα 2. Οι ιδιότητες της οντότητας dul:Event.....	57
Σχήμα 3. Οι προτεινόμενες οντότητες ως επέκταση της οντολογίας DUL.....	61
Σχήμα 4. Οι σχέσεις των βασικών οντοτήτων.....	64
Σχήμα 5. Η πλήρης ιεραρχία της προτεινόμενης οντολογίας.....	66

Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή

Οι παραστατικές τέχνες, ανάμεσά τους και το θέατρο, έχουν μία παράλληλη πορεία με την εξέλιξη της ανθρωπότητας. Ο εφήμερος χαρακτήρας τους, ωστόσο, τις καθιστά απροσπέλαστες στο πέρασμα του χρόνου, καθώς αφήνουν πίσω τους μόνο ίχνη της ύπαρξής τους. Η εφημερότητά τους είναι η μεγαλύτερη πρόκληση των ερευνητών, οι οποίοι πασχίζουν πολλές φορές να ανασυνθέσουν ολόκληρα καλλιτεχνικά σύμπαντα μέσα από ελάχιστες πληροφορίες.

Σήμερα, με την εξέλιξη των ΤΠΕ (Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας), η έρευνα έχει ενισχυθεί σημαντικά, καθώς υπάρχουν περισσότερα εργαλεία διαθέσιμα για τη μελέτη και τεκμηρίωση ενός μοναδικού – με την έννοια της μη επαναληπτικότητας – γεγονότος, όπως μία παράσταση, οποιουδήποτε είδους.

1.1 Πλαίσιο, σκοπός και στόχοι της πτυχιακής εργασίας

Θεωρητικοί και ιστορικοί των παραστατικών τεχνών, όπως αναφέρεται συχνά, παλεύουν με το αντικείμενο της μελέτης τους, την παράσταση ως τεκμήριο, καθώς γίνεται παρελθόν την ίδια στιγμή που παριστάνεται μπροστά στο κοινό. Όπως κάθε ανθρώπινη στιγμή που χάνεται μες στον χρόνο και περνάει στο βασίλειο της μνήμης, έτσι και η παράσταση δεν μπορεί να υπάρξει ξανά ακέραια· αφήνει, όμως, πίσω της «συντρίμια» (McGillivray, 2011), ίχνη. Κοινή παραδοχή, βέβαια, είναι ότι όλα αυτά τα απομεινάρια, όσα κι αν είναι, δεν μπορούν να ανασυνθέσουν το αρχικό και μοναδικό γεγονός της παράστασης, που έχει χαθεί για πάντα. Μπορούν, ωστόσο, να δώσουν πολύτιμες πληροφορίες για το ίδιο το γεγονός, τον μικρόκοσμο που το δημιούργησε, ακόμα και για το ιστορικό, κοινωνικοπολιτικό περιβάλλον μέσα στο οποίο γεννήθηκε. Η περισυλλογή και διαχείριση αυτών των «συντριμμίων» είναι καίριας σημασίας για τον τομέα των παραστατικών τεχνών.

Ξεπερνώντας την καθολικά αρνητική στάση (Phelan, 1993) απέναντι στο ερώτημα αν και κατά πόσο το σκηνικό γεγονός της παράστασης μπορεί να τεκμηριωθεί, η παγκόσμια καλλιτεχνική κοινότητα έχει να επιδείξει, πλέον, εξέχοντα ψηφιακά έργα για την καταγραφή του εφήμερου, τη διατήρηση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και την προαγωγή της έρευνας στον τομέα: ψηφιοποιήσεις αρχείων, ψηφιακές οπτικοποιήσεις ιστορικών πληροφοριών, δημιουργία ψηφιακών βάσεων δεδομένων και ανάπτυξη οντολογιών.

Σε τοπικό επίπεδο, ως εξέχοντα παραδείγματα ψηφιακού έργου προς αυτή την κατεύθυνση, αναδεικνύονται τα ψηφιοποιημένα αρχεία – από εντυπωσιακής κλίμακας πρωτογενή, φυσικά αρχεία - των δύο μεγαλύτερων ελληνικών κρατικών σκηνών, του Εθνικού Θεάτρου και του Κρατικού Θεάτρου Βορείου Ελλάδας. Ωστόσο, η παραγωγή καλλιτεχνικών παραστάσεων στην Ελλάδα δεν περιορίζεται στη συμβολή αυτών των δύο κρατικών φορέων. Δυστυχώς, όμως, δεν υπάρχει κάποια άλλη συστηματική προσπάθεια για να καταγραφεί, τόσο σε ιστορικό όσο και σε σύγχρονο πλαίσιο, όλη η υπόλοιπη καλλιτεχνική παραγωγή. Αυτό ακριβώς το κενό υπήρξε το κίνητρο για την παρούσα εργασία.

Το αρχικό ερώτημα διατυπώθηκε ως εξής: «Τι είδους πληροφορία χρειάζεται να καταγράψουμε για την τεκμηρίωση μιας παράστασης;». Ακολούθησε το ερώτημα: «Πώς θα μπορούσε να αποτυπωθεί αυτή η πληροφορία, τα μεταδεδομένα μιας παράστασης, σε μια βάση δεδομένων;». Ερώτημα αρκετά συγκεκριμένο, εκ πρώτης όψεως, αλλά αρκετά περίπλοκο τελικά, όπως αποδείχτηκε. Ερώτημα που, όπως ανέδειξε η σχετική έρευνα, δεν μπορεί να έχει μία μοναδική απάντηση.

Η αναζήτηση σχετικής βιβλιογραφίας και ανάλογων προσπαθειών έφερε στο προσκήνιο τα συστήματα *αναπαράστασης γνώσης* ως έναν αποτελεσματικό τρόπο οργάνωσης πληροφοριών. Η εργασία, τότε, χωρίς να ξεφεύγει από τον αρχικό της στόχο, προσανατολίστηκε σε περισσότερο θεωρητικά μονοπάτια, και κατέληξε σε μια προσπάθεια να οργανώσει την απαραίτητη πληροφορία με τη μορφή μιας οντολογίας.

1.2 Μεθοδολογία

Προκειμένου να απαντηθούν τα ερωτήματα που αποτέλεσαν το έναυσμα της παρούσας πτυχιακής εργασίας, δηλαδή τι είδους πληροφορία χρειάζεται να καταγραφεί, και με ποιον τρόπο μπορεί να αποδοθεί αυτή η πληροφορία για την τεκμηρίωση μίας παράστασης, το πρώτο βήμα ήταν να εντοπιστούν ανάλογα εγχειρήματα σε επίπεδο τοπικό και διεθνές. Η αναζήτηση απέφερε πληθώρα παραδειγμάτων, κυρίως ψηφιακών αρχείων και ψηφιακών βάσεων δεδομένων.

Ανάμεσά τους υπήρξαν και τα ψηφιοποιημένα αρχεία των δύο ελληνικών κρατικών θεατρικών σκηνών, του Εθνικού Θεάτρου και του Κρατικού Θεάτρου Βορείου Ελλάδος (ΚΘΒΕ). Τα δύο αυτά αρχεία, η πρόσβαση στα οποία είναι εφικτή μέσω των διαδικτυακών ιστοχώρων τους, αναλύθηκαν διεξοδικά¹, και τα αποτελέσματα, έδωσαν μία πρώτη

¹ Αναλύθηκαν μόνο μέσω της διεπαφής τους, καθώς δεν υπήρχαν στους ιστοχώρους διαθέσιμες πληροφορίες για τη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για τον σχεδιασμό τους.

απάντηση στο αρχικό ερώτημα σχετικά με το είδος της πληροφορίας που είναι απαραίτητο για την τεκμηρίωση μίας παράστασης. Παράλληλα, δημιουργήθηκε ένα λεξικό όρων σχετικών με τις παραστατικές τέχνες.

Η ανάλυση επεκτάθηκε σε εξέχοντα παραδείγματα από την παγκόσμια κοινότητα, είτε επρόκειτο για αρχεία είτε για βάσεις δεδομένων. Σε πολλές περιπτώσεις υπήρξε συνοδευτική βιβλιογραφία που ενίσχυσε αυτή την ανάλυση, με πληροφορίες σχετικά με τον σχεδιασμό των βάσεων αυτών και τα σχήματα μεταδεδομένων που χρησιμοποιήθηκαν εξ ολοκλήρου ή μερικώς, ή που δημιουργήθηκαν εκ νέου για να καλύψουν τις ανάγκες του εκάστοτε έργου.

Στη συνέχεια, η έρευνα επικεντρώθηκε στη μελέτη των υπαρχόντων προτύπων μεταδεδομένων, τα περισσότερα εκ των οποίων προέρχονται από τον χώρο των βιβλιοθηκών και των μουσείων. Κατέστη σαφές, ότι δεν υπάρχει μέχρι στιγμής ένα πρότυπο κατάλληλο να περιγράψει τις παραστατικές τέχνες σε βάθος. Αυτή η συνειδητοποίηση προσανατόλισε την έρευνα σε μία συγκριτική ανάλυση των διαθέσιμων προτύπων, προκειμένου να σχεδιαστεί ένα προφίλ εφαρμογής για τις παραστατικές τέχνες.

Μεταξύ των σχημάτων μεταδεδομένων που μελετήθηκαν, υπήρξαν και οντολογίες που περιλάμβαναν όρους σχετικούς με τον τομέα των παραστατικών τεχνών. Αυτή η «ανακάλυψη» έδωσε την αφορμή για περισσότερο ενδελεχή μελέτη των οντολογιών, γεγονός που έφερε στο φως πολλές προσπάθειες δημιουργίας οντολογιών για τον τομέα των παραστατικών τεχνών. Τα ευρήματα από την ανάλυση σχημάτων και οντολογιών συγκεντρώθηκαν σε ένα ακόμη λεξικό όρων, στην αγγλική γλώσσα αυτή τη φορά. Τα δύο διαθέσιμα λεξιλόγια αντιπαραβλήθηκαν και η σύγκριση έδειξε, αφενός, ότι το ελληνικό λεξιλόγιο ήταν αναλυτικότερο αναφορικά με την περιγραφή των απαραίτητων πεδίων, αφετέρου, τη μη ομογενοποιημένη χρήση της ορολογίας για την περιγραφή της παράστασης, αναμενόμενο γεγονός λόγω των πολιτιστικών και γλωσσικών διαφορών σε παγκόσμιο επίπεδο (Feilmayr & Wöb, 2016).

Το αποτέλεσμα αυτό κατέδειξε την ανάγκη για ένα περισσότερο περιεκτικό σχήμα, που να περιγράφει αποκλειστικά το γεγονός της παράστασης. Η εργασία προσανατολίστηκε πια προς την ανάπτυξη ενός εννοιολογικού μοντέλου, καθώς εντοπίστηκαν διαφορές, όπως αναφέρθηκε, ως προς τη χρήση της σχετικής ορολογίας.

Η νέα αυτή κατεύθυνση επέβαλε βαθύτερη μελέτη των οντολογιών, η οποία εστίασε στην αναζήτηση κανόνων για το «χτίσιμο» μίας σωστής οντολογίας, εκ των οποίων, η αρχή της επαναχρησιμοποίησης αναδείχθηκε ως ο βασικότερος (Arg κ. ά., 2015). Σύμφωνα με αυτή την αρχή, η έρευνα επέστρεψε στην ανάλυση οντολογιών σχετικών με το πεδίο των παραστατικών τεχνών, προκειμένου να εντοπιστούν τα στοιχεία εκείνα που θα μπορούσαν

να επαναχρησιμοποιηθούν, είτε επρόκειτο για όρους και τους ορισμούς τους, είτε για τις σχέσεις που διέπουν τους όρους. Με αυτές τις αναφορές ξεκίνησε η δημιουργία της καινούργιας πρότασης για μία οντολογία.

Εξίσου σημαντικό εύρημα της μελέτης των οντολογιών υπήρξε ο κανόνας της διαλειτουργικότητας: προκειμένου μία οντολογία να είναι χρήσιμη, οφείλει να είναι συμβατή με ανάλογα συστήματα και αναπαραστάσεις γνώσης, να «επενδύσει», κατά κάποιον τρόπο, στη διαλειτουργικότητα. Ένας συστημένος τρόπος προς αυτήν την κατεύθυνση είναι η δημιουργία της ως επέκταση μίας οντολογίας υψηλού επιπέδου, μίας οντολογίας, δηλαδή, που περιγράφει γενικούς όρους, κοινούς σε όλους τους τομείς γνώσης. Έτσι, η οντολογία του συγκεκριμένου τομέα, η οντολογία πεδίου, όπως λέγεται, θα είναι ευκολότερα ανακτήσιμη, εφόσον θα συμπεριλαμβάνεται σε ένα καθολικό γνωσιακό σύμπαν. Για το σκοπό αυτό, η έρευνα αναζήτησε κατάλληλη οντολογία υψηλού επιπέδου και στη συνέχεια επιχειρήθηκε εναρμόνιση της οντολογίας πεδίου με το ανώτερο επίπεδο, το οποίο υπήρξε και το καταληκτικό στάδιο της παρούσας εργασίας.

1.3 Περιορισμοί

Η εργασία, όπως έχει ήδη γίνει σαφές, αφορά τις παραστατικές τέχνες, και πιο συγκεκριμένα το γεγονός της παράστασης. Ως υπόδειγμα παράστασης, χρησιμοποιήθηκε η θεατρική παράσταση, καθώς θεωρήθηκε ότι έχει περισσότερα κοινά χαρακτηριστικά με το παραστατικό γεγονός των άλλων παραστατικών τεχνών, από ότι έχει διαφορές.

1.4 Ορισμοί

Παραστατικές τέχνες: Σύμφωνα με την UNESCO (χ.χ.), παραστατικές τέχνες είναι οι καλλιτεχνικές εκφράσεις που αντικατοπτρίζουν την ανθρώπινη δημιουργικότητα, όπως η μουσική, ο χορός και το θέατρο και αποτελούν κομμάτι της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Σε αυτές περιλαμβάνονται η όπερα, οι μουσικοχορευτικές παραστάσεις, το κουκλοθέατρο, οι μαριονέτες, το θέατρο Σκιών, η παντομίμα, η όρθια κωμωδία (Stand-up comedy), η δραματοποιημένη αφήγηση, το σύγχρονο τσίρκο, οι ταχυδακτυλουργικές επιδείξεις, οι επιδείξεις δεξιοτεχνίας, κ. ά. (Βικιπαιδεία, 2022). Κοινό χαρακτηριστικό τους γνώρισμα είναι η παρουσίαση μπροστά σε ζωντανό κοινό, με βασικότερα μέσα έκφρασης το σώμα και τη φωνή του καλλιτέχνη.

Οντολογία: Ένα ελεγχόμενο λεξιλόγιο για την αναπαράσταση τύπων οντοτήτων για ένα συγκεκριμένο τομέα γνώσης (Arg, κ. ά., 2015).

Εννοιολογικό μοντέλο: Ένα σύστημα αναπαράστασης γνώσης, σύμφωνα με την ανθρώπινη σύλληψη ή αντίληψη των κατηγοριών του κόσμου (μία οντολογία είναι ένα εννοιολογικό μοντέλο).

Κλάση: Βασικό δομικό στοιχείο των οντολογιών, μία άλλη ονομασία για τις κατηγορίες ή τις έννοιες ή τους τύπους οντοτήτων που αποτελούν το λεξιλόγιο της οντολογίας.

Σχήμα μεταδεδομένων: Ορίζει τη δομή μίας βάσης δεδομένων σε επίσημη γλώσσα (Uschold, 2011).

Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες: Η Nic Leonhardt (2014) θεωρεί τον ορισμό της Wikipedia ακριβή: διεπιστημονική ακαδημαϊκή πρακτική που συνδυάζει τις τεχνολογίες πληροφορικής με τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες. Περιλαμβάνουν τη συστηματική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την έρευνα, εκπαίδευση και εκδοτική, καθώς και την ανάλυση των εφαρμογών τους. (Wikipedia, 2022).

Κεφάλαιο 2. Θεωρητικό μέρος – Βιβλιογραφική έρευνα – Σχετικές προσπάθειες

2.1 Βιβλιογραφική έρευνα

Στο ευρύ ακαδημαϊκό πεδίο των Ανθρωπιστικών Επιστημών, η συμβολή των Τεχνολογιών Πληροφορίας (IT, Information Technology) ως εργαλεία έρευνας, τεκμηρίωσης, οργάνωσης, αναπαράστασης και διάχυσης της επιστημονικής γνώσης, εντοπίζεται ήδη από τη δεκαετία του 1980, στους τομείς της Αρχαιολογίας και της Ιστορίας (Smith, 2002), της Φιλολογίας, και λίγο αργότερα – τη δεκαετία του 1990 – στον τομέα της Γλωσσολογίας, όπου συστήνεται ένα νέο υποπεδίο, αυτό της Υπολογιστικής Γλωσσολογίας (Austin, 2014; Escobar Varela & Lee, 2018). Ο Smith (2002) ανακαλεί ότι αυτή η «εισβολή» των ηλεκτρονικών μέσων δεν είχε υπάρξει ιδιαίτερα δημοφιλής μεταξύ των συναδέρφων του, ακαδημαϊκών των παραστατικών τεχνών. Η δυσπιστία τους απέναντι στις νέες τεχνολογίες επιβεβαιώνεται μακροπρόθεσμα, καθώς το 2015 η Carlan γράφει ότι ενώ οι κλάδοι της Ιστορίας και της Φιλολογίας έχουν να επιδείξουν ώριμα ψηφιακά έργα για την υποστήριξη και διάχυση της ερευνητικής τους δραστηριότητας, οι Θεατρικές Σπουδές βρίσκονται ακόμα σε «νηπιακό στάδιο» (Carlan, 2015: 348) για τη μετεξέλιξή τους σε Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες.

Υπήρξαν, ωστόσο, κάποιες πρώιμες προσπάθειες χρήσης υπολογιστικών συστημάτων για σκοπούς ερευνητικούς και κυρίως εκπαιδευτικούς στους κύκλους των θεατρικών σπουδών, ήδη από τη δεκαετία του 1970. Τέτοιες εργασίες ήταν, για παράδειγμα, ένα ευρετήριο θεατρικών έργων του Ευγένιου Ο'Νηλ, ή μία βάση δεδομένων θεατρικών διπλωματικών εργασιών, ή η χρήση των υπολογιστών για ανάλυση αλφαριθμητικών συμβόλων σε δραματικά κείμενα (Saltz, 2004). Περισσότερο ουσιαστική υπήρξε η χρήση τους, όταν πια η τεχνολογία των προσωπικών υπολογιστών, τη δεκαετία του 1990, επέτρεπε την αναπαραγωγή οπτικών και ηχητικών αρχείων, γεγονός που συνέβαλε στην ανάπτυξη έργων όπως η έκδοση του *Μακμπέθ*, το 1994 και του *Κουκλόσπιτου* του Ίψεν, το 1997, σε CD-ROM (Saltz, 2004).

Ο ιστορικός Andreas Fickers² (EKT, 2019) εντοπίζει το πρώτο κύμα των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών στη δεκαετία του 1950, σε μια μικρή ομάδα επιστημόνων, κυρίως από τον χώρο της Γλωσσολογίας, αλλά και της Ιστορίας, οι οποίοι είχαν γνώσεις υπολογιστών, η εργασία των οποίων, όμως, δεν είχε αντίκτυπο. Κατά τη διάρκεια του

² Σε διάλεξή του στο ΕΙΕ στις 6 Φεβρουαρίου 2019, <http://www.ekt.gr/el/news/22954>

δεύτερου κύματος, από τη δεκαετία του 1990 και για την επόμενη εικοσαετία περίπου, τα περισσότερα έργα αφορούν μαζικές ψηφιοποιήσεις πηγών και αρχείων. Ο Smith (2002) περιγράφει πώς, με αφορμή ένα αρχείο ενός καλλιτεχνικού χώρου που διαχειριζόταν από το 1978, «ένα κουτί κάτω από το γραφείο» όπως ομολογεί ότι το αποκαλούσε τότε, συγκάλυψε μία μικρή ομάδα ειδικών και δημιούργησε, στα μέσα της δεκαετίας του 1990, το *Live Art Archive*³, ένα ψηφιακό αρχείο των καλλιτεχνικών έργων που φιλοξενήθηκαν στον χώρο, το οποίο είναι ακόμα ενεργό και ενημερώνεται διαρκώς, υπό την αιγίδα του Πανεπιστημίου του Bristol πια, όπου φυλάσσεται και το φυσικό αρχείο⁴.

Τέτοια «κουτιά» έχουν υπάρξει αφορμές για τη δημιουργία οργανωμένων αρχείων ή βάσεων δεδομένων σε πολλές περιπτώσεις, όπως συνέβη και με τη συλλογή αποκομμάτων της Lisa Warrington (2012), που αποτέλεσε το έναυσμα για τη βάση Theatre Aotearoa⁵, ένα έργο που ξεκίνησε το 2004 από το Τμήμα Θεατρικών Σπουδών του Πανεπιστημίου Οτάγκο και βρίσκεται σε εξέλιξη, και καταγράφει την παραγωγή θεατρικών παραστάσεων – επαγγελματικών και ερασιτεχνικών – στη Νέα Ζηλανδία, ήδη από το 1841, καθώς και διεθνείς παραγωγές που περιόδευσαν στη χώρα (Warrington, 2016).

Ωστόσο, η συζήτηση στους ακαδημαϊκούς θεατρικούς κύκλους, κάποτε περιστρεφόταν γύρω από τη διαμάχη για τη δυνατότητα τεκμηρίωσης ή όχι της θεατρικής παράστασης, του σκηνικού γεγονότος. Πολέμιος οποιουδήποτε είδους καταγραφής υπήρξε η πολυαναφερόμενη Peggy Phelan, για την οποία «[η] παράσταση ζει μόνο στο παρόν· δεν μπορεί να σωθεί, να καταγραφεί, να τεκμηριωθεί, ή να συμμετέχει με οποιονδήποτε άλλο τρόπο στη διακίνηση των αναπαραστάσεων της αναπαράστασης: άπαξ και συμβεί αυτό, γίνεται κάτι άλλο εκτός από παράσταση.» (Phelan, 1993: 147). Προφανώς, κανείς δεν μπορεί να διαφωνήσει ολοκληρωτικά με το παραπάνω επιχείρημα, ιδιαίτερα οι καλλιτέχνες, καθώς ποτέ μία παράσταση δεν είναι πανομοιότυπη με την προηγούμενη ή την επόμενη. Η παράσταση δεν είναι μόνο προϊόν ατελείωτων και επαναλαμβανόμενων προβών, αλλά και αποτέλεσμα της μοναδικής στιγμής της συνάντησής της με το εκάστοτε κοινό. Αυτό την καθιστά «ζωντανή», όπως εύστοχα αποτυπώνει ο αγγλικός όρος *live performance*, αφού τελικά είναι μια συνδιαλλαγή πολλαπλών παραγόντων σε πραγματικό χρόνο. Αυτή η «μαγική στιγμή» κατά πολλούς καλλιτέχνες, δεν μπορεί καν να αποτυπωθεί σε ενδεχόμενη

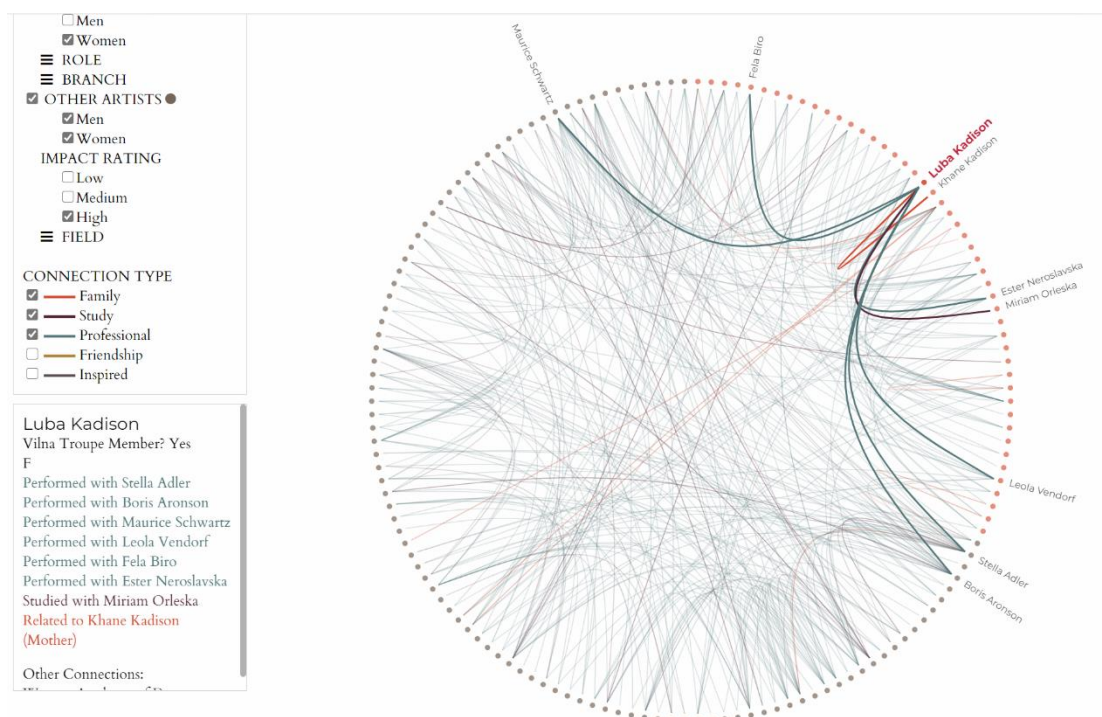
³ <https://web.archive.org/web/20071123034040/http://ahds.ac.uk/performingarts/collections/laa.htm>

⁴ <https://www.bristol.ac.uk/theatre-collection/explore/live-art/>

⁵ <https://tadb.otago.ac.nz/theatre/Login/Index.php>

κινηματογράφηση ή βιντεοσκόπηση μιας παράστασης. Αυτό όμως δε σημαίνει ότι δεν έχει καμία αξία η οποιαδήποτε τεκμηρίωση μιας παράστασης, όπως αντιτείνουν πολλοί ερευνητές στο ισοπεδωτικό επιχείρημα της Phelan.

Ποιοι είναι οι λόγοι όμως που επιβάλλουν την τεκμηρίωση μιας παράστασης; Η Debra Carlan (2016) απαντά σε αυτό το ερώτημα με την προσωπική της εργασία: η ερευνητική της δραστηριότητα περιστρέφεται γύρω από το Εβραϊκό θέατρο την περίοδο μεταξύ των 2 παγκοσμίων πολέμων, και, πιο συγκεκριμένα, ασχολείται με τη δράση του καλλιτεχνικού θιάσου Vilna Troupe. Σύμφωνα με την Carlan το εβραϊκό θέατρο, είναι μία περίπτωση θεάτρου, που δεν αναφέρεται στις παγκόσμιες ή εθνικές ιστορίες θεάτρου, ενώ όπου υπάρχουν σχετικές αναφορές, περιγράφεται σαν περιθωριακό, μυστηριακό είδος χωρίς ιδιαίτερο αντίκτυπο. Η Carlan (2016) όμως διαφωνεί και η έρευνά της αποδεικνύει ότι οι καλλιτέχνες που προέρχονται από αυτόν τον «οικογενειακό» θίασο υπήρξαν έμπνευση για πολλές εμβληματικές φιγούρες του Χόλυγουντ. Στην εργασία της περιλαμβάνεται κάθε ηθοποιός και καλλιτέχνης που υπήρξε μέλος του θιάσου, ανεξαρτήτως πόσο βραχεία ή μακρόχρονη υπήρξε η θητεία του. Κάθε καλλιτέχνης, όσο μεγάλη ή μικρή ήταν η συνεισφορά του, καταγράφεται στο κοινωνικό δίκτυο του θιάσου, αντιμετωπίζεται ισάξια και δεν παραβλέπεται, όπως πολύ συχνά συμβαίνει σε ηθοποιούς με μικρούς ρόλους. Όλοι έχουν μια θέση στην ιστορία του θιάσου.



Εικόνα 1. Στιγμιότυπο από το *Visualizing the Vilna Troupe*, έργο ψηφιακής οπτικοποίησης της Debra Carlan. Οι κόμβοι στην περιφέρεια του κύκλου αντιπροσωπεύουν όλα τα μέλη του θιάσου,

**και οι καμπύλες στο εσωτερικό του κύκλου αντιπροσωπεύουν τις σχέσεις μεταξύ των προσώπων.
Στην κάθετη μπάρα αριστερά, εμφανίζονται δυνατότητες επιλογής και συνοπτικές πληροφορίες
για το πρόσωπο που έχει επιλεγεί.**

Σε μελέτη του ΥΠΠΟΑ (2016) για τη χαρτογράφηση της πολιτιστικής βιομηχανίας στην Ελλάδα το 2015, αναφέρονται περίπου 5000 ηθοποιοί εγγεγραμμένοι σε συνδικαλιστικά όργανα. Είναι σαν την περίπτωση των ηθοποιών με τους μικρούς ρόλους. Παρόλο που μια επίσημη στατιστική αναφορά χρειάζεται να αντλήσει δεδομένα από επίσημους φορείς, αυτό δεν την καθιστά ακριβή. Για ποικίλους λόγους ηθοποιοί μπορεί να μην είναι εγγεγραμμένοι σε συνδικαλιστικά όργανα, ή να έχουν διαγραφεί λόγω π.χ. της αδυναμίας τους να ανταποκριθούν στην κάλυψη της συνδρομής τους επί σειρά ετών⁶. Επομένως δεν συμπεριλαμβάνονται σε καμία επίσημη καταμέτρηση. Άραγε αυτό τους απεκδύει και από την ιδιότητα του ηθοποιού; Καθιστά το πέρασμά τους από τις θεατρικές σκηνές αμφίβολο; Ανάλογη είναι η ανησυχία του McGillivray (2008, 2011), καθώς αναρωτιέται τι απογίνονται τελικά όλα τα «κρυμμένα αρχεία» (2008: 31) των παραστάσεων, ποιος και με ποιον τρόπο αποφασίζει τι θα σωθεί από μια παράσταση; Διαπιστώνει πως, αν τελικά δε διασωθεί τίποτα, η παράσταση «εξαφανίζεται για δεύτερη φορά» (2008: 32), όπως λέει χαρακτηριστικά, και προφανώς αμετάκλητα. Μια συλλογή από φωτογραφίες παραστάσεων μπορεί να είναι το απομεινάρι μιας καριέρας 15 χρόνων στο θέατρο, συνεχίζει, και παρόλο που αυτές οι φωτογραφίες δεν είναι η ίδια η παράσταση, φέρουν το βαρύ φορτίο της αντιπροσώπευσής της (2008). Επιπλέον, ο McGillivray εκφράζει την ανησυχία ότι όταν κάτι δεν είναι δημόσιο, κοινοποιημένο, τότε δεν υπάρχει ή δεν έχει υπάρξει. Μια παράσταση μπορεί να ζει στη μνήμη, αλλά μόνο μια φωτογραφία, ή οποιοδήποτε άλλο τεκμήριο μπορεί να επιβεβαιώσει την ύπαρξή της σε κάποιο σημείο του χρόνου. Οι καλλιτέχνες των παραστατικών τεχνών διατηρούν τα δικά τους προσωπικά αρχεία, αλλά αν βρίσκονται σε κάποιο κουτί σε κάποιο

⁶ «Ενεργά μέλη του ΣΕΗ διαγράφονται από το Σωματείο:

1.Εάν καθυστερούν αδικαιολόγητα περισσότερες από έξι μηνιαίες συνδρομές, ή οποιαδήποτε άλλη οφειλή προς το Σωματείο και αφού ειδοποιηθούν με έγγραφο και δεν εκπληρώσουν τις υποχρεώσεις μέσα σε ένα μήνα από τη λήξη της παραπάνω προθεσμίας, διαγράφονται με απόφαση του ΔΣ.» Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου, 2022 από <https://sei.gr/%cf%80%ce%bf%ce%b9%ce%bf%ce%af-%ce%b5%ce%af%ce%bc%ce%b1%cf%83%cf%84%ce%b5/%ce%ba%ce%b1%cf%84%ce%b1%cf%83%cf%84%ce%b1%cf%84%ce%b9%ce%ba%cf%8c/>

δυπρόσιτο μέρος, χάνουν την αξία τους; Και μήπως κάτι τέτοιο ζωντανεύει τον μεγαλύτερο φόβο ενός καλλιτέχνη, ότι θα ξεχαστεί ο ίδιος και η δουλειά του;

Εργασίες όπως αυτή της Carlan, που ανέσυρε από την αφάνεια ένα ολόκληρο κοινωνικό θεατρικό σύμπαν, εντάσσονται στα πλαίσια των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Σπουδών και μπορούν πράγματι να αποτρέψουν τον χαμό των παραστατικών τεχνών «για δεύτερη φορά», όπως φοβάται ο McGillivray.

Η δημιουργία αρχείων είναι μία μάλλον εγγενής ανθρώπινη διεργασία, και η οργάνωσή τους είναι επίσης πολύ παλιά έννοια. Η σημερινή ψηφιακή πραγματικότητα, δεν έχει αφήσει ανεπηρέαστες τις Ανθρωπιστικές Σπουδές, οι οποίες χρησιμοποιώντας καινούργια εργαλεία, ανακαλύπτουν καινούργιους τρόπους για να οργανώνουν αρχειακά σύνολα, να διευκολύνουν την έρευνά τους και να διαχέουν την καινούργια γνώση.

Στη σύγχρονη Ελλάδα η συζήτηση για θεατρικά αρχεία αφορά προβληματισμούς σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές διαχείρισης τους, και τη διεπιστημονικότητα του αντικειμένου (Σταματογιαννάκη, 2017). Την ίδια στιγμή η υπόλοιπη Ευρώπη, η Αυστραλία και οι Ηνωμένες Πολιτείες επιδεικνύουν ολοκληρωμένα ψηφιακά έργα για τις παραστατικές τέχνες, καθώς η συζήτηση για τα ψηφιακά αρχεία έχει ξεκινήσει τουλάχιστον 2 δεκαετίες νωρίτερα. Στην Ελλάδα η πρόσβαση σε φυσικά αρχεία είναι ακόμα δυσκοίλια, ενώ ταυτόχρονα είναι διασκορπισμένα σε διάφορους φορείς και ιδρύματα, γεγονότα που δυσχεραίνουν την έρευνα. Ένα λυπηρό παράδειγμα είναι αυτό του Θεατρικού Μουσείου, το οποίο κατείχε έναν τεράστιο όγκο αρχειακού υλικού, και όπως αναφέρει η Δρ. Άννα Μαυρολέων (2014), είχε γίνει, αρκετά πρώιμα για τα ελληνικά δεδομένα, μια αξιόπαινη προσπάθεια να ψηφιοποιηθεί όλο το υπάρχον αρχείο, και να είναι προσβάσιμο διαδικτυακά. Παρόλο που, σύμφωνα με την παραδοχή της ίδιας, η διεπαφή του ιστότοπου δεν ήταν ιδιαίτερα φιλική στον χρήστη, η χρησιμότητά του ήταν ανυπολόγιστης αξίας, καθώς παρείχε στους ενδιαφερόμενους πληθώρα έγκυρων πληροφοριών. Όλα αυτά όμως στον παρελθόντα χρόνο, καθώς το Μουσείο έκλεισε λόγω χρεών και ο ιστότοπος που είχε δημιουργηθεί διαγράφηκε, και μαζί του χάθηκε και όλη αυτή η πολύτιμη πληροφορία.

Στον υπόλοιπο κόσμο, όμως, η πραγματικότητα είναι διαφορετική. Ήδη το 2011 ο William Rappapacker αναφέρεται στις - νεόκοπες τότε - Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Σπουδές ως «the next Big Thing», και τα επόμενα χρόνια τα ψηφιακά πρότζεκτ πολλαπλασιάζονται όπως και η βιβλιογραφία που τα αξιολογεί. Μάλιστα, όπως συνεχίζει ο Rappapacker (2011), «ο κλάδος αναπτύσσεται τόσο ραγδαία, που καθίσταται πρόκληση η διαχείριση του πολλαπλασιασμού των πρότζεκτ και των ανάλογων προσεγγίσεων».

Σκεπτικισμός υπάρχει, όμως, και απέναντι στις Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες. Ο Stephen Marche (2012), πολέμιος των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Σπουδών (όπως πολύ γλαφυρά δηλώνει ο τίτλος του άρθρου του: *Literature is not data: Against digital humanities*) εξυμνεί τις παραδοσιακές μεθόδους έρευνας των μελετητών, καθώς «η ψηφιοποίηση οδηγεί στην παρακμή της ιερότητας». Ωστόσο, οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Σπουδές δεν ευελπιστούν να αντικαταστήσουν τα αντικείμενα των Ανθρωπιστικών Σπουδών με ωμά δεδομένα και αλγορίθμους, όπως φοβάται ο Marche (2012), αλλά να αναπτύξουν και να χρησιμοποιήσουν νέα εργαλεία που θα προάγουν την έρευνα στους αντίστοιχους κλάδους. Ο ίδιος πάλι θα αντιτάξει ότι οι Ανθρωπιστικές Σπουδές δεν ασχολούνται με μετρήσιμα είδη, αλλά με την πλευρά της ιστορίας που απαιτεί ανθρώπινη διορατικότητα και διαίσθηση για να μελετηθεί (Marche, 2012). Ο Saltz (2004) υπερθεματίζει, λέγοντας ότι, ειδικά η φύση των παραστατικών τεχνών είναι ασυμβίβαστη με την «αδηφάγα τάση των υπολογιστών να μετατρέπουν τα πάντα σε ασώματα ψηφιακά δεδομένα».

Η συζήτηση, βέβαια, για τα δεδομένα (data), τη συγκομιδή, τη συλλογή και την οργάνωσή τους στον χώρο των θεατρικών σπουδών έχει ξεκινήσει ήδη από την τελευταία δεκαετία του 20^{ου} αιώνα. Παρόλα αυτά, όπως αναφέρει η Carlan (2016: 559), «η ανάλυση δεδομένων ως ιστοριογραφική μέθοδος παραμένει σπάνια» στον τομέα των θεατρικών σπουδών.

Οι Escobar Varela και Lee (2018) αναφέρουν πως οι ακαδημαϊκοί του θεάτρου δεν είναι ιδιαίτερα εξοικειωμένοι με τις καλές πρακτικές της δημιουργίας ψηφιακών αρχείων, με αποτέλεσμα - σε πολλές περιπτώσεις - τα πρότζεκτ με τα οποία καταπιάνονται να έχουν αστοχίες, π.χ. αναφορικά με τη διαλειτουργικότητα των μεταδεδομένων. Εντοπίζουν, για παράδειγμα, ότι στις υπάρχουσες θεατρικές βάσεις δεδομένων ή ψηφιακά αρχεία κυριαρχεί ένα μεγάλο μειονέκτημα (Escobar Varela & Lee, 2018), όπως καταδεικνύεται στον πίνακα της Εικόνας 1: στις περισσότερες βάσεις ή αρχεία δεν παρέχονται πληροφορίες για το μοντέλο μεταδεδομένων που έχει χρησιμοποιηθεί, ενώ όπου υπάρχουν πληροφορίες, διαπιστώνεται πως σχεδόν κάθε πρότζεκτ χρησιμοποιεί διαφορετικό σχήμα, σε αρκετές περιπτώσεις μοναδικό, δηλαδή σχήμα που αναπτύχθηκε ειδικά για το συγκεκριμένο έργο, γεγονός που συνακόλουθα δυσχεραίνει, αν δεν αποκλείει, την επικοινωνία των συστημάτων και την ανταλλαγή των δεδομένων.

Name	Item-level Citation	Accepts Depositions	Enables Reusability	Copyright License	Metadata Standard
Digital Theatre Plus	No	No	No	Restricted	Not clear
Cuban Theater Digital Archive (CTDA)	No	Yes	Not clear	Creative Commons	Not clear
MIT Global Shakespeares	No	No	Videos can be downloaded	Not clear	Not clear
Digital Theatre Archive	No	No	No	Not clear	Not clear
Asian Shakespeare Intercultural Archive(A-S-I-A)	No	No	No	Restricted	Not clear
Glopad	No	No	Not clear	Not clear	GloPAD Metadata Schema
CircusOZ	No	No	Partial. Has own API	Mixed	Not clear
Digital Dance Archives	Yes	No	No	Mixed	Not clear
Ibsen Stage	No	No	Not clear	Not clear	Not clear
Internet Broadway Database	No	No	No	Restricted	Not clear
Staging Beckett	No	No	Not clear	Not clear	Not clear
Scottish Theatre Archive	No	No	Not clear	Not clear	Not clear
Theater Encyclopedie	No	Yes	Not clear	Not clear	Not clear
Theatre Aotearoa	No	No	Not clear	Not clear	Not clear
Theatrescapes	No	No	Not clear	Not clear	Not clear
Toronto Theatre Database	No	No	Not clear	Not clear	Not clear
ECLAP European Collected Library of Artistic Performance	No	Yes	Item specific	Item specific	ECLAP, Dublin Core, DC Terms
Biblioscènic at Centre de Documentació i Museu De les Arts Escèniques	No	No	Not clear	Not clear	Not clear
World Encyclopedia of Puppetry Arts	No	No	Yes	Creative Commons CC-BY-SA	Not clear
Hemispheric Institute Digital Video Library	No	No	No	Restricted	Not clear
Records of Early English Drama (REED)	No	No	Yes	Creative Commons (BY-NC-NA)	TEI
AusStage	Yes	Yes	Yes	Creative Commons BY-NC-SA	AusStage Data Model
The Comédie-Français Registers Project	No	No	Yes	Not clear	Not clear
Nineteenth Century Acts	No	No	Yes	Not clear	Not clear
Phillipines Performance Repository	Yes	No	Not clear	Not clear	Multiple

Εικόνα 2. Συγκριτικός πίνακας ψηφιακών αρχείων και βάσεων δεδομένων παραστατικών τεχνών.

Οι στήλες παρέχουν πληροφορίες για το επίπεδο αναφοράς του τεκμηρίου, για το αν δέχονται εισαγωγές από το κοινό, για τη δυνατότητα επαναχρησιμοποίησής του, για τα δικαιώματα χρήσης και για το σχήμα μεταδεδομένων που χρησιμοποιείται.

Ένα άλλο φαινόμενο που παρατηρείται – ωστόσο, μάλλον, απαντάται γενικότερα σε διαδικτυακά ψηφιακά έργα, ανεξαρτήτως κλάδου – είναι ότι πολλά έργα ξεκινούν, αλλά είτε δεν ολοκληρώνονται, είτε δεν μπορούν να συντηρηθούν για διάφορους λόγους, και κατά συνέπεια καθίστανται ανενεργά. Οι σημαντικότεροι λόγοι, χωρίς να αποτελεί έκπληξη, αφορούν ζητήματα χρηματοδότησης και τεχνολογικής εξέλιξης. Ένα τέτοιο έργο υπήρξε το THEATRON project, μερικώς χρηματοδοτούμενο από την ευρωπαϊκή επιτροπή, το οποίο,

χρησιμοποιώντας τη VRML (Virtual Reality Modeling Language), επέτρεπε στον επισκέπτη της ιστοσελίδας να περιηγηθεί σε τρισδιάστατα μοντέλα ιστορικών ευρωπαϊκών θεατρικών κτιρίων, σχεδιασμένα με εξαιρετική ακρίβεια, όπως για παράδειγμα το αρχαίο θέατρο της Επιδαύρου (Saltz, 2004). Το έργο αυτό ξεκίνησε το 2002, και αποτέλεσε την πρώτη σοβαρή προσπάθεια γεφύρωσης υπολογιστικών μοντέλων εικονικής πραγματικότητας με το πεδίο των ανθρωπιστικών σπουδών. Το περιεχόμενο του ιστοχώρου theatron.org, το domain name του οποίου βρίσκεται πλέον προς πώληση (Theatron.org)⁷, μεταφέρθηκε στο Theatron3 project⁸, του King's College του Λονδίνου, όπου το Υπολογιστικό κέντρο για τις ανθρωπιστικές σπουδές του πανεπιστημίου ανέλαβε και εμπλούτισε το έργο. Δυστυχώς, και αυτή η προσπάθεια τερματίστηκε, τον Οκτώβριο του 2012, λόγω έλλειψης χρηματοδότησης (Theatron3, χ.χ.).

Στην Ελλάδα, οι θεατρολόγοι δε συζητούν, ιδιαίτερα, για ψηφιακά αρχεία. Οι εργασίες τους αφορούν ξανά και ξανά τη δραματουργία, τη σκηνική δράση και την εκπαίδευση. Η βιβλιογραφική έρευνα για τη χρήση ΤΠΕ στον χώρο της ελληνικής θεατρολογίας παρέμεινε άκαρπη, παρόλο που υπάρχουν δύο ιδιαίτερα αξιόλογα υλοποιημένα έργα, το Ψηφιακό Αρχείο του Εθνικού Θεάτρου και η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του Κρατικού Θεάτρου Βορείου Ελλάδος, και ένα τρίτο πιο πρόσφατο, αυτό της Εθνικής Λυρικής Σκηνής, αξιολογότατο και καλαίσθητο ψηφιακό έργο, με την καθοριστική υποστήριξη του Ιδρύματος Σταύρος Νιάρχος. Δύσκολο, όμως, να τους αδικήσει κανείς. Στην Ελλάδα της οικονομικής κρίσης, ένα από τα πρώτα πράγματα που απαξιώθηκαν ήταν η τέχνη, σε όλες της τις εκφάνσεις, και συνακόλουθα η τέχνη στην εκπαίδευση. Οι θεατρολόγοι και οι καλλιτέχνες παλεύουν για «μια θέση στον ήλιο», την ίδια στιγμή που ένας θεσμός όπως το Θεατρικό Μουσείο, το οποίο ιδρύθηκε το 1938, δεν μπορούσε να διασωθεί, ενώ το σπάνιο αρχειακό του υλικό, που χρονολογείται από το 1736, σαπίζει σε υγρά υπόγεια και ακατάλληλους χώρους με έντομα και τρωκτικά (Μαυρολέων, 2014), όχι ασυνήθιστη τύχη για ένα αρχείο ελληνικού δημοσίου. Αξίζει, βέβαια, να σημειωθεί εδώ, ως μία λαμπρή εξαίρεση, η συμμετοχή του Καποδιστριακού Πανεπιστημίου, μεταξύ άλλων ελληνικών εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, στο ερευνητικό πρόγραμμα ARCH (Archival Research and Cultural Heritage)⁹: **Αρχειακή έρευνα και πολιτιστική κληρονομιά: Το θεατρικό αρχείο της Societas Raffaello Sanzio**. Πρόκειται για το αρχείο του δημοφιλούς θεατρικού θιάσου που φυλάσσεται στην Τσεζένα της Ιταλίας.

⁷ <https://www.theatron.org/>

⁸ [Theatron3: Home \(kcl.ac.uk\)](http://Theatron3: Home (kcl.ac.uk))

⁹ <https://www.arch-srs.com/>

Η δράση χρηματοδοτείται από το ΕΣΠΑ, με αντικειμενικό σκοπό, μεταξύ άλλων τη δημιουργία «υποδομής που αφορά στη διάσωση, συντήρηση, καταγραφή, ταξινόμηση, οργάνωση, ψηφιοποίηση και διάχυση ενός από τα σημαντικότερα σύγχρονα πολιτιστικά αρχεία της Ευρώπης (Τμήμα Θεατρικών Σπουδών, χ.χ.).

Όσο πολύτιμο κι αν είναι ένα τέτοιο πρόγραμμα, του οποίου ηγούνται δύο Ελληνίδες ερευνήτριες, δεν αφορά την εγχώρια καλλιτεχνική παραγωγή, γεγονός που εγείρει ερωτήματα και προβληματισμούς σχετικά με την έρευνα στην Ελλάδα.

2.2 Σχετικά εγχειρήματα

2.2.1 Ψηφιακά αρχεία και ψηφιακές βάσεις δεδομένων από τη διεθνή κοινότητα των παραστατικών τεχνών

2.2.1.1 AusStage¹⁰

Η αυστραλιανή βάση για τις ζωντανές παραστάσεις (live performance) είναι ένα από τα πιο εντυπωσιακά ψηφιακά έργα του τομέα των παραστατικών τεχνών, τεράστιας κλίμακας, καθώς αποσκοπεί να καταγράψει όλες τις εγχώριες παραγωγές θεαμάτων από την πρώτη επιβεβαιωμένη παράσταση στην Αυστραλία το 1789, μέχρι τις μέρες μας (AusStage^b, χ.χ.). Τη διαχείριση της βάσης έχει αναλάβει μία κοινοπραξία από πανεπιστήμια, κυβερνητικές υπηρεσίες, καλλιτεχνικούς οργανισμούς και καλλιτεχνικά ιδρύματα. Δημιουργήθηκε το 1999, μετά από πρωτοβουλία του Συνδέσμου Αυστραλιανών Δραματικών Σπουδών (Australasian Drama Studies Association (ADSA)), στοχεύοντας να καλύψει ένα μεγάλο κενό στην έρευνα για το θέατρο, το δράμα και τις παραστάσεις στην Αυστραλία. Πρωταρχικός στόχος ήταν να αναπτυχθεί ένα ευρετήριο παραστάσεων και ένας κατάλογος ερευνητικών πηγών για τις παραστατικές τέχνες (AusStage^a, χ.χ.).

¹⁰ <https://www.ausstage.edu.au/pages/browse/>



Εικόνα 3. Η αρχική σελίδα της αυστραλιανής ψηφιακής βάσης δεδομένων για τις παραστατικές τέχνες AusStage

Σήμερα, έχει καθιερωθεί ως η εθνική βάση της Αυστραλίας για την έρευνα του θεάτρου και των παραστατικών τεχνών, και αποτελεί, πλέον, την παλαιότερη και εκτενέστερη βάση παγκοσμίως. Εξακολουθεί να μεγαλώνει και αναμένεται ότι θα ενισχύσει την έρευνα και σε παγκόσμιο επίπεδο, ιδιαίτερα εφόσον χώρες όπως η Νορβηγία και το Ηνωμένο Βασίλειο (σύντομα και η Κίνα) υιοθετούν το σχήμα μεταδεδομένων της (AusStage^a, χ.χ.) με αποτέλεσμα να διευκολύνεται η ανταλλαγή δεδομένων.

Τα δεδομένα της βάσης αφορούν παραστάσεις τόσο επαγγελματικού όσο και ερασιτεχνικού χαρακτήρα, και όλων των ειδών (genre) που περιλαμβάνονται στις παραστατικές τέχνες (θέατρο, μουσικό θέατρο, όπερα, χορό, τσίρκο, κουκλοθέατρο, μπαλέτο κτλ.) (Carlan, 2015). Ο πυρήνας των δεδομένων αφορά το γεγονός της παράστασης, και τα σημαντικότερα στοιχεία της κάθε καταχώρισης είναι ο τίτλος της παράστασης, ο χώρος στον οποίο παραστάθηκε και οι ημερομηνίες παραστάσεων· αυτές είναι οι βασικές πληροφορίες που ορίζουν την ταυτότητα της (AusStage^b, χ.χ.).

Η «καρδιά» αυτού του έργου είναι η σχεσιακή βάση δεδομένων, η οποία χρησιμοποιεί μοντέλα δεδομένων που σχεδιάστηκαν για να εξυπηρετήσουν τις ανάγκες των παραστατικών τεχνών (AusStage^c). Οι τέσσερις βασικοί πίνακες της βάσης είναι οι: **Event**, **Contributor**

(συντελεστής), **Organisation** και **Venue** (χώρος θεάματος) (AusStage^c). Πληροφορίες μπορεί να εισάγει και το κοινό, ωστόσο αυτά τα δεδομένα επεξεργάζονται μέσω διαδικασιών αξιολόγησης (Carlan, 2015).

Στον ιστότοπο της βάσης παρέχονται εκτενείς πληροφορίες που αφορούν τη δημιουργία της, το ιστορικό της, το σύστημα μεταδεδομένων που χρησιμοποιείται, πληροφορίες για το διαμοιρασμό δεδομένων, για τους φορείς και τους επιστήμονες που συνεισφέρουν, για τα στάδια του έργου κ. ά.. Ένα τέτοιο έργο πραγματικά φέρνει επανάσταση στην έρευνα των παραστατικών τεχνών (Carlan, 2015), ωστόσο είναι δύσκολο να φανταστεί κανείς ότι χώρες σαν την Ελλάδα, για παράδειγμα, θα μπορούσαν να αναλάβουν ένα τόσο δύσκολο και τεράστιας πρόκλησης έργο.

2.2.1.2 Το Αρχείο του Abbey Theatre¹¹

Το Galway, το εθνικό πανεπιστήμιο της Ιρλανδίας, ανέλαβε την αποπεράτωση της ψηφιοποίησης του αρχείου του θεάτρου Abbey, του εθνικού θεάτρου της Ιρλανδίας, το μεγαλύτερο έργο ψηφιοποίησης θεατρικού αρχείου παγκοσμίως (Cox, 2017). Το έργο εκτελέστηκε μεταξύ 2012 – 2015, και παρά τις τεράστιες προκλήσεις που συνάντησε, ολοκληρώθηκε εγκαίρως και μέσα στα πλαίσια του προϋπολογισμού (Cox, 2017). Το αρχείο περιλαμβάνει προγράμματα, αφίσες, σχέδια φωτισμών, σκηνικών και κοστουμιών, σενάρια, οπτικό και ακουστικό υλικό, διοικητικά έγγραφα κ. ά., ενώ η βάση δεδομένων των παραστάσεων περιέχει πληροφορίες ήδη από το 1904, οι οποίες προέρχονται κυρίως από την τεράστια συλλογή προγραμμάτων του θεάτρου (Abbey Theatre, χ.χ.).

Από την αρχική σελίδα του αρχείου είναι διαθέσιμη η πρόσβαση στην ψηφιοποιημένη συλλογή των προγραμμάτων, η οποία εκτείνεται σε 14 αριθμημένες σελίδες, με μοναδική δυνατότητα γραμμικής πλοήγησης, με βέλη δεξιά και αριστερά της μπάρας με τον αριθμό των σελίδων. Στην αρχική σελίδα βρίσκεται επίσης η μηχανή αναζήτησης της βάσης, που διαθέτει ένα κουτί διαλόγου ελεύθερου κειμένου και μία λίστα (radio buttons), από όπου μπορεί κανείς να διαλέξει κατηγορία όρου (Plays, People, Characters, Year).

Το αρχείο ενημερώνεται κάθε εβδομάδα και δέχεται αρχειακό υλικό και από το κοινό, αν επιθυμεί να το δωρίσει.

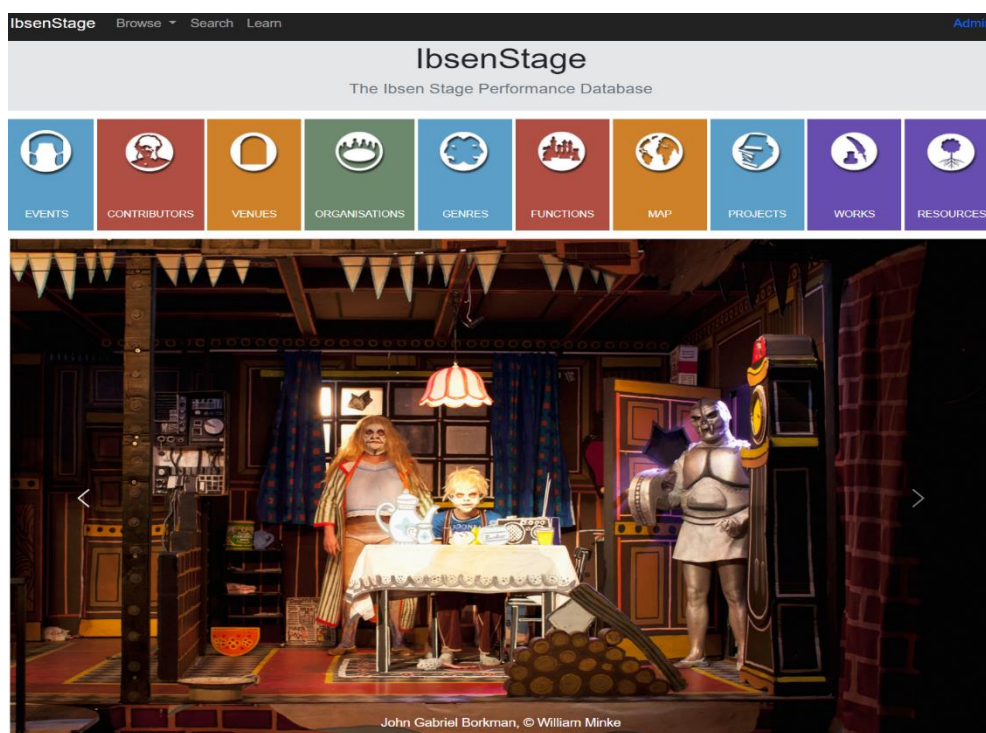
¹¹ <https://www.abbeytheatre.ie/about/archive/>

Σίγουρα ένα πολύ μεγάλο και χρήσιμο έργο, που προάγει την έρευνα και διαχέει την ιστορία του εθνικού θεάτρου της Ιρλανδίας, αλλά και της ίδια της χώρας ακόμη, ωστόσο δεν είναι ένα ιδιαίτερα προηγμένο ψηφιακό έργο.

2.2.1.3 IbsenStage¹²

Η νορβηγική βάση δεδομένων IbsenStage, η οποία έχει αναπτυχθεί από το Τμήμα Ιψενικών Σπουδών, του Πανεπιστημίου του Όσλο, παρέχει ένα εκτενές σύνολο δεδομένων για παραστάσεις έργων του Ίψεν σε όλο τον κόσμο (IbsenStage^a, χ.χ.).

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, η Νορβηγία έχει, μόλις πρόσφατα, υιοθετήσει το σχήμα μεταδεδομένων της αυστραλιανής βάσης AusStage, με την οποία συνεργάζεται στενά, και αποτελεί άλλο ένα έξοχο παράδειγμα εφαρμογής των ψηφιακών ανθρωπιστικών σπουδών στην υπηρεσία της θεατρικής έρευνας.



Εικόνα 4. Η αρχική σελίδα της βάσης IbsenStage. Τα χρωματιστά κουτιά στο πάνω μέρος αντιπροσωπεύουν τις κατηγορίες, σύμφωνα με τις οποίες είναι οργανωμένη η βάση

Η θεατρική αυτή βάση περιγράφεται ως ένα προηγμένο ερευνητικό εργαλείο, και εναρμονίζεται με τις πιο πρόσφατες εξελίξεις στον τομέα των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Σπουδών. Διαθέτει τη δυνατότητα χρήσης προηγμένων ψηφιακών εργαλείων, προσδίδοντας,

¹² <https://ibsenstage.hf.uio.no/>

επιπλέον, μία ποσοτική προοπτική στην έρευνα, όπως, οπτικοποιήσεις δεδομένων, ανάλυση δικτύων και χαρτογράφηση (υπάρχει η δυνατότητα, για παράδειγμα, να δημιουργηθούν χάρτες που αποτυπώνουν τη διάχυση του έργου του Ίψεν τοπικά και χρονικά) (IbsenStage⁹, χ.χ.).

Η περιήγηση στη βάση μπορεί να γίνει μέσω των διαθέσιμων κατηγοριών: *Events, Contributors, Venues, Organisations, Genres, Functions, Map, Projects, Works, Resources*, οι οποίες στην αρχική σελίδα του ιστότοπου αντιπροσωπεύονται από διαδραστικά χρωματιστά κουτιά (Εικόνα 4). παρέχεται, επίσης, η δυνατότητα σύνθετης, χρονολογικής και αλφαβητικής αναζήτησης.

2.2.2 Ψηφιακά έργα οπτικοποίησης

Έργα οπτικοποίησης, ιδιαίτερα στον χώρο των παραστατικών τεχνών, δε συναντώνται τόσο συχνά. Ωστόσο, αυτός ο τρόπος επεξεργασίας και ανάλυσης δεδομένων βρίσκεται σε ανάπτυξη και πιθανότατα στο μέλλον να υπάρξει εκρηκτική αύξηση ανάλογων πρότζεκτ στον τομέα των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Σπουδών.

2.2.2.1 Performance Artist Database (PADB)¹³

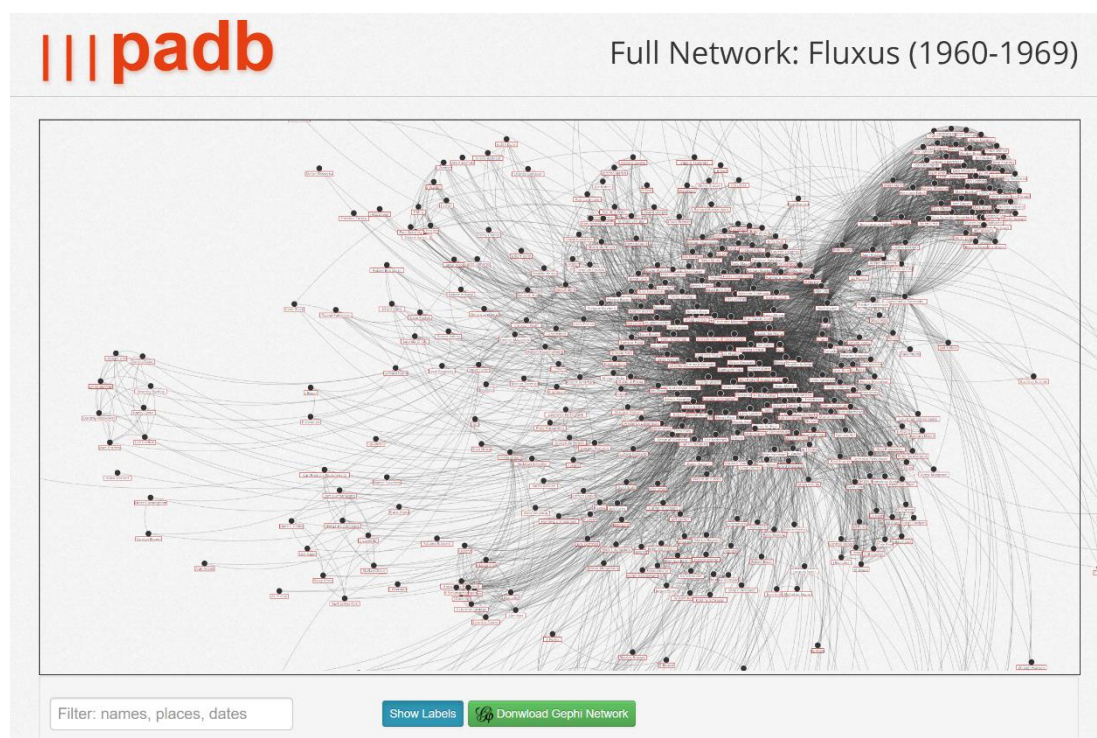
Ένα τέτοιο έργο είναι αυτό του Mathew Miller (2013), το οποίο αναπτύχθηκε στα πλαίσια της πτυχιακής του εργασίας για μεταπτυχιακό τίτλο στην Ιστορία της Τέχνης. Με το έργο αυτό οπτικοποιείται το δίκτυο των καλλιτεχνών που συμμετείχαν στο διεθνές καλλιτεχνικό κίνημα Fluxus τη δεκαετία του 1960.

Χρησιμοποιώντας τις μεθοδολογίες που προσφέρει η ανάλυση κοινωνικών δικτύων, ο Miller (2013) δημιούργησε ένα διαδραστικό γράφημα με κόμβους και ακμές, όπου κάθε κόμβος αντιπροσωπεύει έναν καλλιτέχνη του κινήματος, και κάθε ακμή αντιπροσωπεύει τη σχέση με κάποιο άλλο πρόσωπο. Εκτός από τους καλλιτέχνες, τα δεδομένα αφορούν παραστατικά γεγονότα, αλλά και τοποθεσίες (Carlan, 2015).

Η ψηφιακή πλατφόρμα που δημιουργήθηκε από τον ίδιο, βασίζεται στις πρακτικές των διασυνδεδεμένων δεδομένων και φιλοδοξεί να φιλοξενήσει περισσότερα δίκτυα καλλιτεχνικών κινημάτων. Η Carlan (2015) παρατηρεί, βέβαια, ότι δεν παρέχονται πληροφορίες για το κίνημα Fluxus (το μοναδικό που αποτυπώνεται, μέχρι στιγμής, στον ιστότοπο) για να πλαισιώνουν τα γραφήματα, και αν ο επισκέπτης δε γνωρίζει το κίνημα, τότε

¹³ <http://www.padb.net/>

δεν μπορεί να καταλάβει τι βλέπει, εκτός και αν διαβάσει την πτυχιακή εργασία του Miller, προς την οποία παραπέμπει υπερσύνδεσμος.



Εικόνα 5. Οπτικοποίηση ολόκληρου του κινήματος Fluxus

2.2.3 Ψηφιακά έργα στην Ελλάδα

2.2.3.1 Το ψηφιοποιημένο αρχείο του Εθνικού Θεάτρου¹⁴ και η ψηφιακή βιβλιοθήκη του Κρατικού Θεάτρου Βορείου Ελλάδος (ΚΘΒΕ)¹⁵

«Το Ψηφιοποιημένο Αρχείο του Εθνικού Θεάτρου περιλαμβάνει τις συλλογές του ΕΘ, από το 1932 έως το 2005. [...] Περιλαμβάνονται προγράμματα των παραστάσεων, αποκόμματα εφημερίδων, φωτογραφικό υλικό, ηχητικά ντοκουμέντα (από το 1955), βιντεοσκοπήσεις (από το 1994) και μουσικές παρτιτούρες.»¹⁶ (Εθνικό Θέατρο, 2011). Πρόκειται για ένα ιδιαίτερα αξιόλογο έργο, ενός κορυφαίου οργανισμού στην Ελλάδα, το οποίο ολοκληρώθηκε το 2011. Η δομή του είναι αυτή μίας σχεσιακής βάσης δεδομένων, η οποία είναι οργανωμένη σε θεματικές ενότητες (Παραστάσεις | Έργα | Πρόσωπα | Ρόλοι | Σκηνές | Θέατρα | Συλλογές) και προσφέρεται χρονολογική αλλά και αλφαβητική πλοήγηση. Είναι, επίσης, διαθέσιμη η

¹⁴ <http://www.nt-archive.gr/>

¹⁵ <https://www.ntng.gr/default.aspx?lang=el-GR&page=73>

¹⁶ <https://www.n-t.gr/el/knownus/archive>

σύνθετη αναζήτηση, η αναζήτηση προσώπων ανάλογα με την ιδιότητα τους (συγγραφέας/ σκηνοθέτης/ σκηνογράφος/ συνθέτης/ χορογράφος/ ηθοποιός/ μεταφραστής/ ενδυματολόγος), και η περιήγηση στο διαθέσιμο πολυμεσικό υλικό (Προγράμματα/ Δημοσιεύματα/ Φωτογραφίες/ Βίντεο/ Παρτιτούρες).

Η εναλλαγή μεταξύ οπτικής (ζωντανές βιντεοσκοπήσεις) και ακουστικής (ακουστικά ντοκουμέντα) αφήγησης που προσφέρεται στον ιστοχώρο του αρχείου, θεωρείται μία καινοτομία σε διεθνές επίπεδο (Σαρρή, 2019: 68), πιθανότατα για τα δεδομένα της εποχής. Δεν υπάρχουν, όμως, καθόλου τεχνικές πληροφορίες για το σχεδιασμό του έργου, για τη δομή των μεταδεδομένων, για τη χρήση προτύπων ή όχι, για την επέκταση του έργου ή όχι (δεδομένου ότι καλύπτει πληροφορίες μέχρι το 2005). Επιπλέον, παρατηρείται ότι δεν παρέχεται από τους σχεδιαστές «διαδικτυακά μια στοιχειώδης εκπαίδευση και οδηγίες για τη χρήση του αρχείου», ή ένα «ειδικό πεδίο “ανακαλύπτοντας το αρχείο”» (Σαρρή, 2019: 70). Οι χρήστες «δεν μπορούν, επίσης, να συνδεθούν με υλικό ανάλογο σε άλλες συλλογές, [με απώτερο σκοπό] την κατανόηση της ιστορίας του θεάτρου στη χώρα μας και σε διεθνές επίπεδο» (Σαρρή, 2019: 70).

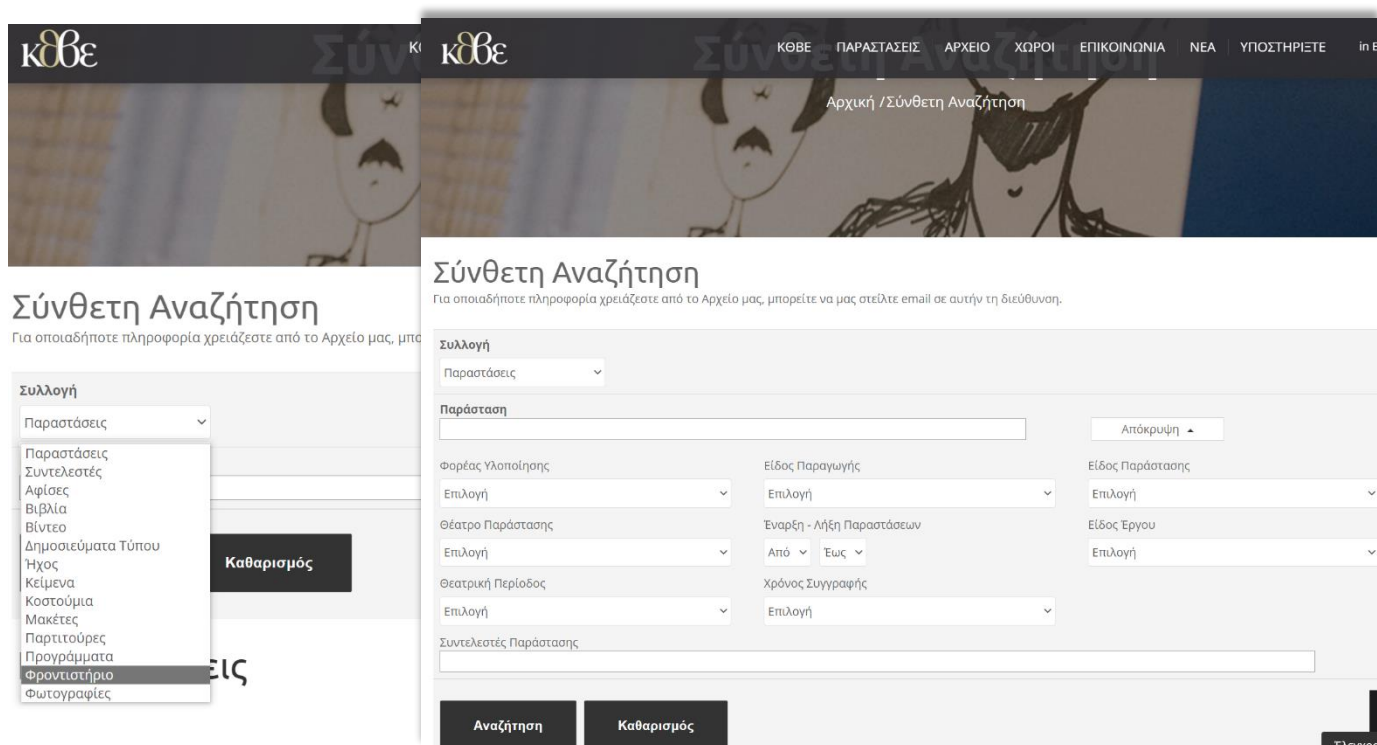
The screenshot shows the search interface of the National Theatre of Greece's digital archive. At the top left is the logo of the National Theatre of Greece (ΕΘΝΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟ) and the text "Ψηφιοποιημένο αρχείο". To the right, there is a search bar labeled "Σύνθετη Αναζήτηση" and a navigation menu with links: "Παραστάσεις", "Έργα", "Πρόσωπα", "Ρόλοι", "Σκηνές", "Θέατρα", and "Συλλογές". Below the menu, there is a section for search filters. It includes a text input field for "Τίτλος Παράστασης", a section for "Περιέχει τις συλλογές" with checkboxes for "Προγράμματα", "Δημοσιεύματα", "Φωτογραφίες", "Ήχοι", and "Βίντεο", a "Χρονολογία από" and "εως" dropdown menu, a section for "Συμμετέχουν τα πρόσωπα" with two dropdown menus for "με την ιδιότητα" and a "και" dropdown, and a section for "Περιλαμβάνει τους ρόλους" with a dropdown menu and a "και" dropdown. At the bottom of the filter section is a "Αναζήτηση" button. Below the filter section, there is a heading "Αναζήτηση παραστάσεων" and a note: "Καλώς ήρθατε στην κατηγορία Αναζήτηση του αρχείου του Εθνικού Θεάτρου. Συμπληρώστε ένα ή περισσότερα από τα παραπάνω πεδία για να βρείτε την παράσταση που ψάχνετε."

Εικόνα 6. Στιγμιότυπο της Σύνθετης Αναζήτησης από τον ιστοχώρο του ψηφιοποιημένου αρχείου του Εθνικού θεάτρου

Η ψηφιοποιημένη συλλογή του ΚΘΒΕ, η οποία εγκαινιάστηκε το 2010, περιλαμβάνει 134,865 ψηφιακά τεκμήρια από 1,321 παραγωγές, από το 1961 έως και σήμερα. Πρόκειται για αρχεία

βίντεο και ήχου, αφίσες και banners, φωτογραφίες μακετών σκηνικών και κοστούμιών, φροντιστηριακών αντικειμένων, κοστούμιών παραστάσεων, πορτρέτων ηθοποιών και συντελεστών, φωτογραφίες παραστάσεων, προβών και δράσεων, δημοσιεύματα τύπου, κείμενα παραστάσεων με τις σημειώσεις συντελεστών, παρτιτούρες, προγράμματα παραστάσεων/εκδηλώσεων και δελτία τύπου.

Η διεπαφή του ιστότοπου είναι αρκετά ελκυστική, με ευκολία πρόσβασης στα τεκμήρια, παρόλο που δεν προσφέρονται καθόλου οδηγίες χρήσης. Η αναζήτηση μπορεί να γίνει ανά συλλογή τεκμηρίων, ή με σύνθετο τρόπο.



Εικόνα 7. Διαθέσιμοι τρόποι αναζήτησης στον ιστότοπο του ψηφιακού αρχείου του ΚΘΒΕ

Οι πληροφορίες που παρέχονται για το έργο αφορούν μόνο το περιεχόμενό του, ενώ υπάρχουν, στην αρχική σελίδα, κάποιες γενικές οδηγίες για τη χρήση του αρχείου και στο χώρο της βιβλιοθήκης με φυσική παρουσία. Όπως και στην περίπτωση του αρχείου του Εθνικού Θεάτρου, δεν παρέχεται καμία πληροφορία για την κατασκευή και ανάπτυξη του έργου, ωστόσο ο επισκέπτης διαβεβαιώνεται ότι το αρχείο ενημερώνεται διαρκώς, και επομένως μπορεί να πληροφορηθεί τόσο για τρέχουσες όσο και για μελλοντικές παραγωγές του οργανισμού, που είτε βρίσκονται σε στάδιο προετοιμασίας, είτε πρόκειται να φιλοξενηθούν.

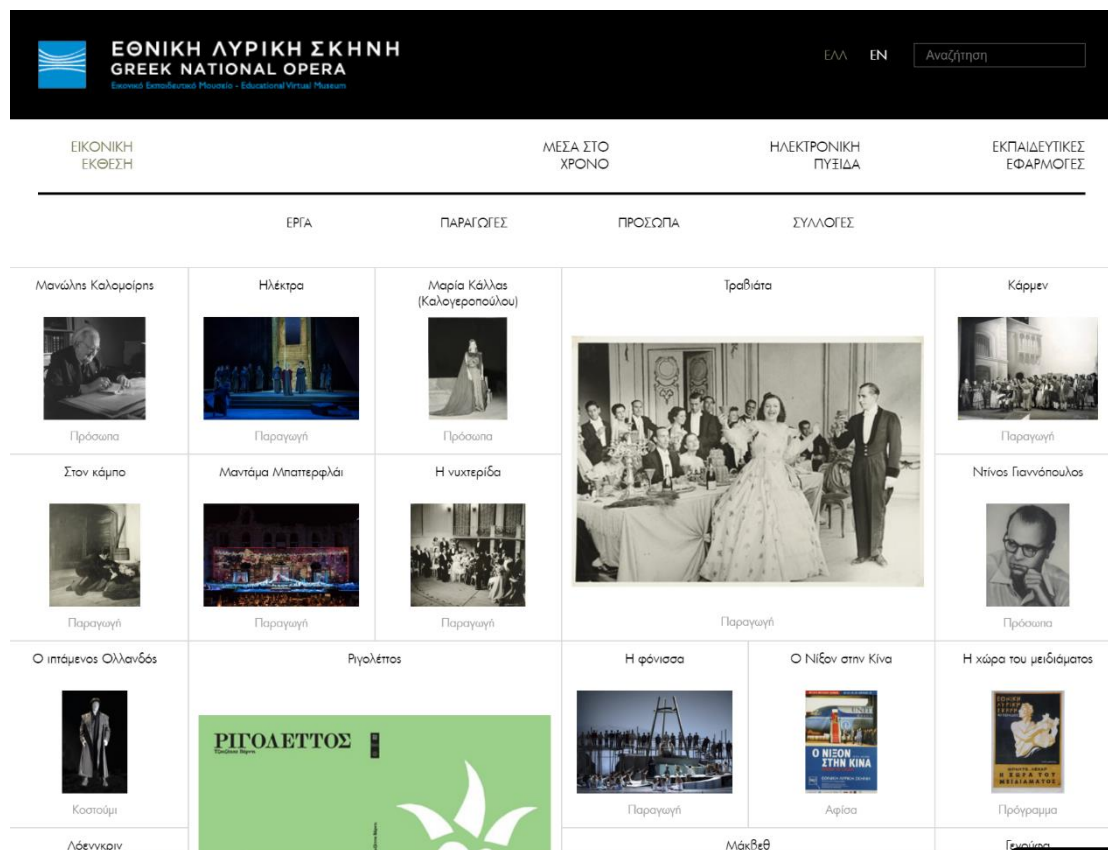
2.2.3.2 Το Virtual Museum της Εθνικής Λυρικής Σκηνής

Ένα πιο πρόσφατο ψηφιακό έργο, το οποίο βρίσκεται σε διαρκή εξέλιξη, είναι η ψηφιοποίηση του αρχείου της Εθνικής Λυρικής Σκηνής¹⁷, και η δημιουργία ψηφιακής βάσης δεδομένων. Το αρχείο περιλαμβάνει δύο εφαρμογές: το *Εικονικό εκπαιδευτικό μουσείο* και το *Αρχείο παραστάσεων*. Οι παραστάσεις του ψηφιακού αρχείου παραστάσεων οργανώνονται ανά καλλιτεχνική περίοδο, και μέχρι στιγμής (τελευταία ενημέρωση 17/01/2022) περιλαμβάνονται τα έτη από το 2008 έως 2021. Οι καταχωρίσεις εμφανίζονται ως στατικές ιστοσελίδες παρουσίασης περιεχομένου, προσφέροντας μία επισκόπηση της παράστασης και των συντελεστών της, και παραπέμποντας στο εικονικό μουσείο για περισσότερες πληροφορίες.

Η εφαρμογή του Εικονικού εκπαιδευτικού μουσείου έχει να προσφέρει περισσότερα, τόσο σε επίπεδο αισθητικής όσο και σε επίπεδο πληροφοριών. Σύμφωνα με την περιγραφή που παρέχεται στον ιστότοπο¹⁸, το εικονικό μουσείο «αποτελεί μια ψηφιακή απεικόνιση του συναρπαστικού κόσμου του μοναδικού ελληνικού λυρικού θεάτρου». Απαρτίζεται από τις ενότητες *Εικονική έκθεση*, *Μέσα στο χρόνο*, *Ηλεκτρονική πυξίδα* και *Εκπαιδευτικές εφαρμογές*. Στην *Ηλεκτρονική πυξίδα* περιλαμβάνονται θεματικά slide shows σχετικά με την εξέλιξη και ιστορία της όπερας στην Ελλάδα· η ενότητα *Μέσα στο χρόνο* περιλαμβάνει ψηφιακά χρονολόγια Παρατάσεων/ Προσώπων και Σημαντικών στιγμών, ενώ η *Εικονική έκθεση*, που χωρίζεται σε Έργα/ Παραγωγές/ Πρόσωπα/ Συλλογές, είναι η μόνη εφαρμογή που επιτρέπει στον χρήστη να αναζητήσει τεκμήρια μέσα στη βάση δεδομένων. Η αναζήτηση μπορεί να είναι χρονολογική, αλφαβητική (ελληνικά και αγγλικά), με ελεύθερο κείμενο («εισαγωγή ονόματος») είτε με την επιλογή «Όλα».

¹⁷ <https://www.nationalopera.gr/arxeio>

¹⁸ <https://www.nationalopera.gr/arxeio/eikoniko-mouseio>



Εικόνα 8. Στιγμιότυπο από την αρχική σελίδα της ενότητας Εικονική έκθεση του Εικονικού εκπαιδευτικού μουσείου της Εθνικής Λυρικής Σκηνής.

2.2.3.3 Άλλα πρότζεκτ

Το Ελληνικό Λογοτεχνικό και Ιστορικό Αρχείο (ΕΛΙΑ) διατηρεί ιδιωτικά αρχεία και συλλογές παραστατικών τεχνών, που έχουν ψηφιοποιηθεί¹⁹, και που περιλαμβάνουν προγράμματα, φωτογραφίες, κινηματογραφικές αφίσες και παρτιτούρες. Πρόκειται για μία ακόμη σχεσιακή βάση δεδομένων, όπου η αναζήτηση των τεκμηρίων γίνεται με μηχανή σύνθετης αναζήτησης και/ή με ελεγχόμενα λεξιλόγια που παρέχονται σε κάποια πεδία (πεδία που αφορούν ιδιότητες συντελεστών, τόπο, συλλογή, θέατρο και θίασο), με τη μορφή αναδυόμενων παραθύρων. Χρονικά η συλλογή καλύπτει καλλιτεχνική παραγωγή από το 1883 έως τις μέρες μας.

¹⁹ <http://www.elia.org.gr/digitized-collections/performing-arts/>



Αρχική > Ψηφιοποιημένες συλλογές > Τμήμα Παραστατικών Τεχνών

Τμήμα Παραστατικών Τεχνών

ΓΕΝΙΚΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ
ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕ ΚΩΔΙΚΟ
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΑΡΧΕΙΟ
ΚΑΡΤ ΠΟΙΣΤΑΛ
ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΤΥΠΟΣ
ΚΑΙ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΑ (FULL
TEXT)
> ΤΥΠΟΣ & ΕΦΗΜΕΡΑ
< ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΩΝ
ΤΕΧΝΩΝ
ΘΕΑΤΡΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ
ΑΦΙΣΕΣ
ΠΑΡΤΙΤΟΥΡΕΣ
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΑ ΤΕΚΜΗΡΙΑ

Τμήμα Παραστατικών Τεχνών

Στο Τμήμα Παραστατικών Τεχνών του ΕΛΙΑ φυλάσσονται ιδιωτικά αρχεία και συλλογές, φωτογραφικά τεκμήρια, αυτοτελείς και περιοδικές εκδόσεις, έντυπα προγράμματα και παρτιτούρες, αφίσες και ποικίλο υλικό εφήμερου χαρακτήρα, που αφορούν την ελληνική καλλιτεχνική παραγωγή στο θέατρο, τον κινηματογράφο, τη μουσική και τον χορό από τον 19ο αιώνα ως σήμερα.

Κάντε αναζήτηση σε:

- [Θεατρικά προγράμματα](#)
- [Κινηματογραφικές αφίσες](#)
- [Παρτιτούρες](#)
- [Φωτογραφικά τεκμήρια](#)

Εικόνα 9. Στιγμιότυπο από την αρχική σελίδα της ψηφιοποιημένης συλλογής του ΕΛΙΑ για τις παραστατικές τέχνες.

Μία αξιόλογη προσπάθεια ψηφιοποίησης και δημιουργίας ψηφιακής βάσης δεδομένων έχει γίνει στο Τμήμα Θεάτρου της Σχολής Καλών Τεχνών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου²⁰, σχετικά με τη θεατρική δραστηριότητα στη Θεσσαλονίκη από το 1922 έως το 1961, με κύρια πηγή τα δημοσιεύματα της εποχής. Το έργο φαίνεται ότι έχει ολοκληρωθεί, συγκεντρώνοντας δημοσιεύματα μέχρι το 1959 και περισσότερες από 18000 καταχωρίσεις²¹. Ωστόσο, η ψηφιακή βάση δεδομένων²² δε λειτουργεί για τεχνικούς λόγους (τελευταία επίσκεψη: 15/01/2022), ενώ ούτε τα ψηφιοποιημένα (σε μορφή pdf) δημοσιεύματα μπορούν να ανακτηθούν.

Τέλος, ένα άλλο έργο, μικρότερης κλίμακας, που επονομάζεται «Αρχείο Θεατρικών Προγραμμάτων του 20^{ου} αιώνα», είναι μια προσπάθεια ψηφιοποίησης που έχει γίνει από το Ίδρυμα Μιχάλης Κακογιάννης. Η συλλογή αυτή διαθέτει 610 θεατρικά προγράμματα, τα

²⁰ <https://www.thea.auth.gr/erevna/erevnitika-programmata/>

²¹ <https://www.thea.auth.gr/erevna/theatre-thessaloniki/>

²² https://www.thea.auth.gr/erevna/theatre-thessaloniki/vasi_dedomenwn/

οποία διατίθενται μόνο για «κατέβασμα» (downloading), ενώ οι σχεδιαστές ενδιαφέρθηκαν και για την εικαστική πλευρά των εκδόσεων των προγραμμάτων (*Το εικαστικό ενδιαφέρον του Αρχείου*). Η αναζήτηση στα πλαίσια της συλλογής γίνεται μέσω ελεγχόμενων λεξιλογίων τεσσάρων κατηγοριών: Κατηγορίες (genre), Είδος (θέατρο, χορός κτλ.), Θέατρο/Χώρος και Θίασος/Καλλιτεχνικό σχήμα. Παράλληλα παρέχεται ένα χρονολόγιο, μία γραμμική παρουσίαση των εξωφύλλων των προγραμμάτων, με μοναδική δυνατότητα πλοήγησης δεξιά και αριστερά.

Από την πρώτη επίσκεψη (2/12/2020) στο συγκεκριμένο αρχείο μέχρι την τελευταία (17/01/2022) η εμπειρία ήταν τουλάχιστον απογοητευτική, καθώς σε φορητό υπολογιστή λειτουργικού συστήματος Windows 10, οι σελίδες του αρχείου δεν ανοίγουν, ενώ από έξυπνο τηλέφωνο ανοίγουν μερικώς, αλλά χωρίς η διεπαφή χρήστη να διαθέτει δυνατότητα προσαρμογής σε σύστημα Android. Παρόλα αυτά, είναι το μοναδικό ψηφιακό έργο που αποδίδει URIs στα τεκμήρια που διαθέτει, και διαθέτει εξαγωγή αυτών σε Dublin Core.

2.2.4 Οντολογίες

Το 1994 ο Tim Berners-Lee, ο εφευρέτης του Παγκόσμιου Ιστού (World Wide Web), όπου, σύμφωνα με το όραμά του, είναι πιθανό τα πάντα να μπορούν να συνδεθούν με τα πάντα (Berners-Lee, 1999:1), μίλησε στο πρώτο WWW Συνέδριο για το καινούργιο του όνειρο, έναν νέο ιστό μέσα στον Παγκόσμιο Ιστό (Shadbolt κ. ά., 2006): τον Σημασιολογικό Ιστό (Semantic Web).

Σύμφωνα με τον ίδιο, πρόκειται για επέκταση του Παγκόσμιου Ιστού, όπου κάθε πληροφορία θα κατέχει μία καλώς ορισμένη σημασία, γεγονός που θα καθιστά αποτελεσματικότερη τη συνεργασία ανθρώπων και υπολογιστών (Berners-Lee κ. ά., 2001). Λέει χαρακτηριστικά: «Αν σκεφτεί κανείς ότι ο ιστός σήμερα θα μπορούσε να μετατρέψει όλα τα έγγραφα του κόσμου σε ένα τεράστιο βιβλίο, τότε μπορεί να σκεφτεί τον Σημασιολογικό Ιστό σαν μια τεράστια βάση δεδομένων ή έναν τεράστιο μαθηματικό τύπο.» (Berners-Lee, κ. ά., 2000).

Ενώ, λοιπόν, ο Παγκόσμιος Ιστός ήταν αρχικά σχεδιασμένος για «ανθρώπινη κατανάλωση» (Gardoso, 2007), καθώς η πληροφορία διατίθεται κυρίως μέσω στατικών ιστοσελίδων (οι οποίες είναι γραμμένες σε HTML (Hyper Text Markup Language), μια γλώσσα αναπαράστασης περιεχομένου), στον Σημασιολογικό Ιστό η πληροφορία και τα δεδομένα (Data) αναπαρίστανται σε μορφή που μπορούν να επεξεργαστούν και οι υπολογιστές (McBride, 2003). Κάτι τέτοιο είναι χρήσιμο προκειμένου να καταστεί ικανή η διαλειτουργικότητα και η ενοποίηση ανομοιογενών συστημάτων, εφαρμογών (Cardoso, 2007) και εξίσου ανομοιογενών τύπων δεδομένων· παράλληλα, εφόσον αποδίδεται

«σημασιολογική υφή στα υπάρχοντα δεδομένα», τότε «οι υπολογιστικές μηχανές μπορούν να [...] εξορύξουν χρήσιμη γνώση με βάση τις πραγματικές ανάγκες» (Πετράκης, 2011: 38). Με αυτόν τον τρόπο, δηλαδή, τα υπολογιστικά συστήματα θα μπορούν να «καταλαβαίνουν» το νόημα των πληροφοριών, και στη συνέχεια θα μπορούν να πραγματοποιούν, ως «πράκτορες» (agents), πολύπλοκες εργασίες νοητικού χαρακτήρα· θα μπορούν, κατά μία έννοια, να «συλλογίζονται» (Berners-Lee κ. ά., 2001).



Εικόνα 10. Η αρχιτεκτονική του Σημασιολογικού Ιστού.

«Προκειμένου να λειτουργήσει ο Σημασιολογικός Ιστός», εξηγούν οι Berners-Lee, Hendler και Lassila στο πρώτο άρθρο τους για τον Σημασιολογικό Ιστό, που εκδόθηκε το 2001 στο περιοδικό *Scientific American*, «οι υπολογιστές χρειάζεται να έχουν πρόσβαση σε δομημένες συλλογές πληροφοριών και σε μία σειρά κανόνων συμπερασμού που θα χρησιμοποιήσουν, προκειμένου να διενεργήσουν αυτοματοποιημένη συλλογιστική.» Αυτή η τεχνολογία ονομάζεται *Αναπαράσταση Γνώσης* (Knowledge Representation) ήδη γνωστή στον επιστημονικό τομέα της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI, Artificial Intelligence) (Feilmayr & Wöß, 2016, Berners-Lee, κ. ά., 2001).

Παρόλο που δεν είναι αντικείμενο της παρούσας εργασίας να αναλύσει την αρχιτεκτονική (Εικόνα 10) του Σηματολογικού Ιστού, οφείλει να αναφερθεί ότι η W3C²³, η επιτροπή του Παγκόσμιου Ιστού, ανέπτυξε δύο πρότυπα, ως συστάσεις, για τη διαλειτουργικότητα του Σηματολογικού Ιστού, τις γλώσσες RDF (Resource Description Frame) και OWL (Ontology Web Language).

Προγενέστερη των δύο προαναφερθέντων γλωσσών, η XML, επεκτάσιμη γλώσσα σήμανσης, υπήρξε μία επιτυχημένη λύση για τη διαλειτουργικότητα του Παγκόσμιου Ιστού, καθώς επιτρέπει την ανταλλαγή δεδομένων και πληροφοριών με αδόμητο, ημιδομημένο και δομημένο τρόπο, καθιστώντας ικανή την ενοποίηση συστημάτων και εφαρμογών (Cardoso, 2007). ωστόσο, δε διαθέτει τα μέσα για να εκφράσει το νόημα αυτών των πληροφοριών. Η έμπνευση για την ανάπτυξη μιας καινούργιας γλώσσας για αυτό τον σκοπό, προήρθε από τον κόσμο των συστημάτων μεταδεδομένων, όπως τους βιβλιοθηκονομικούς δελτιοκαταλόγους και τους καταλόγους διαδικτυακών πηγών (Berners-Lee, κ.ά., 2000). Η RDF, λοιπόν, η οποία ορίζεται ως γλώσσα του ιστού για την περιγραφή πόρων (*resources*), αρχικά είχε σχεδιαστεί για την περιγραφή ιστοσελίδων· ωστόσο, μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει οτιδήποτε, τόσο ψηφιακά/φυσικά αντικείμενα, όσο και αφηρημένες έννοιες· στην ουσία μπορεί να περιγράψει οτιδήποτε έχει ταυτότητα (McBride, 2007).

Έτσι η XML προσφέρει το συντακτικό ή τη δομή και η RDF τη σημασιολογία. «Στην RDF, δηλώνεται ότι συγκεκριμένα αντικείμενα έχουν ιδιότητες (*properties*), οι οποίες έχουν κάποια τιμή (*value*). Αυτός είναι ένας φυσικός τρόπος να περιγράψει κανείς την πλειονότητα των δεδομένων που επεξεργάζονται οι υπολογιστές.» (Berners-Lee, κ.ά., 2000). Η βασική δομή, δηλαδή, της RDF *αντικείμενο – χαρακτηριστικό (property) – τιμή*, επιχειρεί να καθορίσει τις ιδιότητες των αντικειμένων που περιγράφει. Ως επέκτασή της, αναπτύχθηκε η RDFs (RDF Schema), η οποία παρέχει το λεξιλόγιο και μπορεί να περιγράψει τις σχέσεις μεταξύ των αντικειμένων (Πετράκης, 2011: 39).

Η RDF, λοιπόν, είναι το θεμέλιο της υποδομής του Σηματολογικού Ιστού (Berners-Lee, κ.ά., 2001), ενώ ένα άλλο βασικό δομικό του στοιχείο είναι οι οντολογίες. Οι οντολογίες είναι συλλογές πληροφοριών (Berners-Lee, κ.ά., 2001), συστήματα αναπαράστασης γνώσης που περιέχουν ορισμούς και περιγραφή των σχέσεων μεταξύ των οντοτήτων που περιλαμβάνουν. Ραχοκοκαλιά κάθε οντολογίας θεωρείται μία ταξινόμια, επί της ουσίας ένα ιεραρχημένο ελεγχόμενο λεξιλόγιο όρων (Arp, κ.ά., 2015).

²³ World Wide Web Consortium (<https://www.w3.org/>) : συστάθηκε το 1994 από τον Tim Berners-Lee και τους συνεργάτες του.

«Προκειμένου», βέβαια, «να λειτουργήσει ο Σημασιολογικός Ιστός», εξηγεί ο Berners-Lee (1999:187-188), «η ορολογία θα πρέπει σε γενικές γραμμές να είναι κοινώς αποδεκτή [...]». «Για να χτιστεί τέτοιου είδους κατανόηση, θα πρέπει να είμαστε σε θέση να συνδέουμε όρους [...], περίπου όπως σε ένα αγγλο-γαλλικό λεξικό. Αυτό θα γίνει πιθανό με τις γλώσσες συμπερασμού» (Berners-Lee, 1999:185).

Δηλαδή

«[...] ο Σημασιολογικός Ιστός θα επιτρέπει σε διαφορετικούς ιστότοπους να έχουν τον δικό τους ορισμό [π.χ.] για το «αυτοκίνητο». Αυτό είναι δυνατόν, καθώς το επίπεδο (layer) συμπερασμού θα επιτρέπει στους υπολογιστές να συνδέσουν αυτούς τους ορισμούς. Αυτό μας επιτρέπει να εγκαταλείψουμε την απαίτηση δύο άνθρωποι να έχουν την ίδια άκαμπτη ιδέα για το τι είναι κάτι.» (Berners-Lee, 1999:186).

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η αποστολή των οντολογιών, λοιπόν, είναι να ορίσει σαφώς λεξιλόγια και ορολογίες.

Ο Σημασιολογικός Ιστός, βέβαια, παραμένει ένα όραμα, παρόλα αυτά οι προσπάθειες προς πραγμάτωσή του δεν έχουν σταματήσει, αντιθέτως έχουν ενταθεί, πλησιάζοντας όλο και περισσότερο τον στόχο. Ιδιαίτερα οι οντολογίες, ένα από τα δομικά στοιχεία του Σημασιολογικού Ιστού, έχουν συστήσει έναν σχετικά καινούργιο κλάδο στην επιστήμη της πληροφορίας και της πληροφόρησης, που αναπτύσσεται ραγδαία.

2.2.4.1 Ορισμός της οντολογίας

Ο όρος *οντολογία* προέρχεται από τον κλάδο της φιλοσοφίας, και αποτελεί θεωρία της ύπαρξης, καθώς εξετάζει τα στοιχεία της πραγματικότητας και τις σχέσεις που τα διέπουν. Ασχολείται, ωστόσο, κυρίως με βασικά και γενικά χαρακτηριστικά της πραγματικότητας, χαρακτηριστικά κοινά σε όλους τους τομείς γνώσης, συμπεριλαμβανομένων και των φυσικών επιστημών (Agr, κ. ά., 2015).

Η επιστήμη της πληροφορίας δανείστηκε τον όρο «οντολογία» από την επιστήμη της τεχνητής νοημοσύνης (AI), ο οποίος χρησιμοποιείται ήδη από τη δεκαετία του 1970 (Smith, 2019). Σύμφωνα, λοιπόν, με τον κλάδο της τεχνητής νοημοσύνης, οντολογίες είναι επίσημες, μερικώς ορισμένες προδιαγραφές σχετικά με την κοινή αποδοχή της περιγραφής ενός τομέα γνώσης. (Gangemi & Mika, 2003). Παρόλο που ο σκοπός για τον οποίο χρησιμοποιήθηκαν οι οντολογίες στη συγκεκριμένη επιστήμη απέτυχε (Smith, 2019), ο όρος συνέχισε την πορεία του.

Υπάρχουν πολλοί ορισμοί που απαντούν στο ερώτημα *τι είναι μία οντολογία*. Αναφέρονται εδώ δύο εξ αυτών: ο ορισμός του Gruber (1993), ο οποίος χαίρει ευρύτερης αποδοχής από

την κοινότητα των επιστημόνων της πληροφορίας, και από πιο πρόσφατη εργασία, ο ορισμός που προτείνουν οι δημιουργοί της BFO (Basic Formal Ontology)²⁴.

Ο Gruber (1993), λοιπόν, ορίζει την οντολογία ως «μία ρητή προδιαγραφή μιας σύλληψης»²⁵. Αυτό σημαίνει, όπως εξηγεί ο ίδιος (1993), ότι καθώς ένα πεδίο γνώσης αντιπροσωπεύεται από ένα σύνολο αντικειμένων και από τις σχέσεις αυτών των αντικειμένων μεταξύ τους, η οντολογία είναι το αντιπροσωπευτικό αυτό λεξιλόγιο που αποτυπώνει τα αντικείμενα του πεδίου και τις μεταξύ τους σχέσεις. Ο δημοφιλής αυτός ορισμός, αργότερα εμπλουτίστηκε με την έννοια της «κοινής» ή της «διαμοιρασμένης» (shared) σύλληψης, που προέρχεται από τον ορισμό του Borst²⁶ για την οντολογία (Feilmayr & Wöβ, 2016).

Ο δεύτερος ορισμός, σύμφωνα με την BFO, είναι ο εξής: οντολογία είναι «ένα προϊόν αναπαράστασης, το οποίο περιλαμβάνει μία ταξινόμια σα βασικό του μέρος, της οποίας οι αναπαραστάσεις στοχεύουν να δηλώσουν κάποιο συνδυασμό γενικών όρων, καθορισμένων κλάσεων, και συγκεκριμένων σχέσεων μεταξύ τους.» (Arp, κ. ά., 2015)²⁷.

Εξηγούν, ορίζοντας την ταξινόμια ως μία ιεραρχία όρων, οι οποίοι όροι δηλώνουν τύπους αντικειμένων, όπου «τύπος» σημαίνει «είδος», δηλαδή, η ομάδα εκείνη των αντικειμένων που μοιράζεται κοινά χαρακτηριστικά, και «ιεραρχία» είναι η θεωρητική δόμηση των όρων (γράφημα) που αποτελείται από κόμβους και ακμές, δηλαδή όρους και σχέσεις, που κατάγονται από έναν μοναδικό όρο, που αποτελεί τη ρίζα (root) της ιεραρχίας. Με αυτόν τον τρόπο οι οντολογίες αναπαριστούν την πραγματικότητα, έτσι ώστε οι όροι που περιέχονται σε αυτές να μπορούν να γίνουν ευρέως κατανοητοί, και ταυτόχρονα να ταυτοποιηθούν οι οντότητες που αντιπροσωπεύονται από αυτούς τους όρους (Arp, κ. ά., 2015).

Οι οντολογίες χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες, με βάση το επίπεδο γενικότητάς τους (Πετράκης, 2011: 36):

²⁴ <https://basic-formal-ontology.org/>

²⁵ Ο ορισμός του Gruber (1993): “An ontology is an explicit specification of a conceptualization.”, σε ελληνική μετάφραση που προέρχεται από τον Πετράκη (2011).

²⁶ “Formal specification of a shared conceptualization.” (όπως αναφέρεται στους Feilmayr & Wöβ, 2016).

²⁷ “ontology=def. a representational artifact, comprising a taxonomy as proper part, whose representations are intended to designate some combination of universals, defined classes, and certain relations between them.” (Arp, κ. ά., 2015: σ. 1)

- Οντολογία υψηλού επιπέδου (Top level/ Upper/ Foundation Ontology) είναι η οντολογία που περιλαμβάνει γενικούς όρους, κοινούς σε όλα τα πεδία γνώσης.
- Οντολογία πεδίου (Domain Ontology) είναι η οντολογία που περιγράφει τους όρους ενός καθορισμένου πεδίου γνώσης.
- Οντολογία εφαρμογών (Application Ontology) είναι η οντολογία που εξυπηρετεί εξειδικευμένες (τοπικές) διεργασίες ή εφαρμογές.

(Πετράκης, 2011; Agr, κ. ά., 2015)

Οι δημιουργοί της BFO (Agr, κ. ά., 2015), η οποία είναι μία οντολογία υψηλού επιπέδου, όπως και οι Feilmaier και Wöb (2016) προτείνουν αρχές βέλτιστης πρακτικής για τη δημιουργία μίας οντολογίας. Ψηλά στη λίστα αμφότερων, βρίσκεται η αρχή της επαναχρησιμοποίησης. Χαρακτηριστικά αναφέρουν ότι, οι δημιουργοί οντολογιών δε χρειάζεται να «ανακαλύψουν εκ νέου τον τροχό». Αντίθετα, ένα από τα πρώτα βήματα για τη δημιουργία μιας οντολογίας πρέπει είναι η αναζήτηση υπαρχόντων οντολογιών του συγκεκριμένου πεδίου ή στην περιφέρειά του· με τον τρόπο αυτό αναγνωρίζεται το περιεχόμενο που είναι ήδη διαθέσιμο, και αν ακόμα κριθεί πως δεν είναι κατάλληλο για επαναχρησιμοποίηση, αποτελεί ένα σημείο αναφοράς για το περιεχόμενο που είναι απαραίτητο να δημιουργηθεί (Agr, κ. ά., 2015: 47).

Ωστόσο, οι οντολογίες αποτυγχάνουν, και ο Barry Smith (2019) εξηγεί τους σημαντικότερους λόγους, συνοψίζοντας:

- πολλές οντολογίες δημιουργούνται με τρόπο απομονωμένο (silos syndrome), προκειμένου να εξυπηρετήσουν τις ανάγκες ενός τοπικού συστήματος, τις οποίες οι δημιουργοί του συγκεκριμένου συστήματος θεωρούν ως «μοναδικές» (Feilmaier και Wöb, 2016: 19). Αυτό καθιστά αδύνατη την επικοινωνία συστημάτων μεταξύ τους, και δεν ανταποκρίνεται στην ανάγκη της διαλειτουργικότητας.
- πολλές οντολογίες δημιουργούνται για να περιγράψουν δεδομένα που ήδη υπάρχουν, αλλά καθώς οι μορφές των δεδομένων (data formats) αλλάζουν όσο η τεχνολογία εξελίσσεται, οι οντολογίες αυτές απαξιώνονται και δε συντρέχει λόγος συντήρησής τους (short-life syndrome) (Smith, 2019).
- ένας από τους πιο σημαντικούς λόγους αποτυχίας είναι ότι οι οντολογίες δημιουργούνται από το μηδέν, χωρίς να λαμβάνουν υπόψη ανάλογες προϋπάρχουσες λύσεις, με αποτέλεσμα, αφενός, το περιεχόμενό τους να είναι υποβαθμισμένης ποιότητας και συνεπακόλουθα να μην αξιώνουν επαναχρησιμοποίησης ή επέκτασης, και επί της ουσίας να καθίστανται άχρηστες (Agr, κ. ά., 2015: 47-48), και, αφετέρου, να μην είναι συμβατές με άλλες

αρχιτεκτονικές και άλλα λεξιλόγια, ακόμα και για τη χρήση γενικών όρων (reinvent the wheel syndrome) (Smith, 2019).

Ενισχυτικό παράγοντα σε αυτά τα ατοπήματα, αποτελεί το γεγονός ότι οι οντολογίες σε πολύ μεγάλο βαθμό, αναπτύσσονται από επιστήμονες της πληροφόρησης και της πληροφορικής, οι οποίοι συνήθως δε γνωρίζουν σε βάθος την ορολογία του πεδίου για το οποίο δημιουργούν την οντολογία, και έτσι, χωρίς τη συνδρομή εξειδικευμένων επιστημόνων, δεν είναι σε θέση να αναγνωρίσουν με ακρίβεια τι είναι απαραίτητο να αναπαρασταθεί στο εκάστοτε πεδίο γνώσης (Smith, 2019). Οι όροι, λοιπόν, που θα χρησιμοποιηθούν ως «πληθυσμός» της οντολογίας, χρειάζεται να είναι επικαιροποιημένοι, καθιερωμένοι όροι που χρησιμοποιούν οι ειδικοί του πεδίου, και να αποφεύγεται κάθε απόπειρα σύνθεσης καινούργιων όρων ή εκφράσεων, ή η χρήση γνωστών όρων με καινούργια ή διαφορετική σημασία (Arp, κ. ά., 2015: 61).

Ένας τρόπος επιτυχημένης κατασκευής οντολογιών, θεωρείται η δημιουργία τους ως επεκτάσεις οντολογιών υψηλού επιπέδου. Όπως ήδη έχει αναφερθεί, οι οντολογίες αυτές παρέχουν γενικούς όρους, κοινούς σε όλους τους τομείς γνώσης, μαζί με τους ανάλογους ορισμούς και τις μεταξύ των όρων σχέσεις. Επίσης, ακολουθώντας την προγονική τους καταγωγή, τον κλάδο της φιλοσοφίας, επιχειρούν να περιγράψουν τον πραγματικό κόσμο με έναν λογικό, συνεκτικό και συνεχή τρόπο, που ανταποκρίνεται στην κοινή λογική. Έτσι, προσφέρουν ένα σταθερό οικοδόμημα, πάνω στο οποίο μπορούν να χτιστούν άλλες οντολογίες ως επεκτάσεις, οι οποίες, ακολουθώντας τους παρεχόμενους κανόνες μπορούν να εξασφαλίσουν αποφυγή κρίσιμων λαθών στην κατασκευή τους. Επίσης, η χρήση μίας καλά δομημένης οντολογίας υψηλού επιπέδου ως θεμέλιο, εγγυάται διαλειτουργικότητα, εφόσον και άλλες οντολογίες πεδίου τη χρησιμοποιούν, αλλά και ποιότητα του αποτελέσματος (Arp, κ. ά., 2015).

2.2.4.2 Οντολογίες Παραστατικών Τεχνών

Την τελευταία δεκαετία υπάρχει μεγάλο ενδιαφέρον και στην κοινότητα των παραστατικών τεχνών για τις οντολογίες, παρόλο που ο προβληματισμός για το οντολογικό σύμπαν τους δεν είναι νέος. Υπάρχουν πολλές προσπάθειες που προσεγγίζουν το θέμα σε πολλαπλά επίπεδα ανάλυσης. Τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι περισσότερες από αυτές τις προσπάθειες, είναι λιγότερο ή περισσότερο όλοι οι λόγοι που αναφέρθηκαν νωρίτερα, ως αιτίες για την αποτυχία μίας οντολογίας. Βέβαια, οι πιο σύγχρονες προτάσεις προσπαθούν να εξαλείψουν τουλάχιστον το πρόβλημα της διαλειτουργικότητας, καθώς η εμπειρία της

τελευταίας εικοσαετίας σχετικά με την κατασκευή οντολογιών μέσα στα πλαίσια του Σημασιολογικού Ιστού, έχει διδάξει πολλά.

Γεγονός ωστόσο παραμένει, ότι δεν έχει αναπτυχθεί, μέχρι στιγμής ένα μοντέλο, που να εξυπηρετεί την παγκόσμια κοινότητα των παραστατικών τεχνών, παρόλο που οι τοπικές προσπάθειες εντείνονται. Το μεγαλύτερο, ίσως, πρόβλημα που αντιμετωπίζει η ανάπτυξη μίας οντολογίας για τις παραστατικές τέχνες, είναι η διάκριση των βασικών οντοτήτων που συνιστούν ένα καλλιτεχνικό παραστατικό γεγονός και η κατηγοριοποίησή τους²⁸. Αυτό συμβαίνει καθώς, οι τομείς των ανθρωπιστικών σπουδών – όπου συγκαταλέγονται οι παραστατικές τέχνες – αναλύουν, σε μεγάλο βαθμό, τα αντικείμενά τους σε επίπεδο εννοιών. Η «πραγματικότητα» αυτών των επιστημών εκφράζεται μέσω νοητικών διεργασιών του ανθρώπινου μυαλού, και η γνώση οργανώνεται σε συστήματα αναπαράστασης, σύμφωνα με τη φιλοσοφία της εννοιολογίας. Οι ίδιες οι οντολογίες, άλλωστε, αναφέρονται πολύ συχνά ως «εννοιολογικά μοντέλα». Συνεπώς, μοιραία, οι έννοιες επιδέχονται ερμηνειών, ενώ, ενδέχεται διαφορετικές ομάδες, στα πλαίσια του ίδιου πεδίου γνώσης, να χρησιμοποιούν το δικό τους ιδιοσυγκρασιακό λεξιλόγιο (Agr, κ. ά., 2015: 59) (αυτό, βέβαια, μπορεί να είναι γεγονός ακόμα για κλάδους των φυσικών επιστημών). Οι όροι και οι αντίστοιχοι ορισμοί τους, λοιπόν, παρουσιάζουν τη μεγαλύτερη πρόκληση για τη δημιουργία μιας οντολογίας. Σε αντίθεση, οι φυσικές επιστήμες εξετάζουν ρεαλιστικές οντότητες και φαινόμενα, δηλαδή αντικείμενα (είτε πρόκειται για ένα ανθρώπινο ον, είτε για ένα κύτταρο) που υπάρχουν ανεξάρτητα από τον τρόπο που μπορεί ο ανθρώπινος νους να τα συλλαμβάνει.

Στη συνέχεια, παρουσιάζεται μία επισκόπηση των μοντέλων αυτών και των βασικών τους χαρακτηριστικών.

2.2.4.2.1 FRBR_{oo}

Μία από τις πρώτες προσπάθειες να περιγραφούν οι βασικές οντότητες των παραστατικών τεχνών σε ένα εννοιολογικό μοντέλο, εντοπίζεται στην εισήγηση των Bekiarī και Doerr, στο ετήσιο συνέδριο του CIDOC το 2008, οι οποίοι παρουσιάζουν το «μοντέλο για τις παραστατικές τέχνες», στα πλαίσια του FRBR_{oo}, της οικογένειας των FRBR εννοιολογικών μοντέλων.

²⁸ Ο προβληματισμός αυτός αναλύεται εύστοχα στο άρθρο του Doty²⁸ (2013), με τον χαρακτηριστικό τίτλο: *The Difficulty of an ontology of live performance*.

Μια κοινή προσπάθεια, επί σειρά ετών, της Διεθνούς Επιτροπής Τεκμηρίωσης (CIDOC-ICOM)²⁹ και της Διεθνούς Ομοσπονδίας Ενώσεων Βιβλιοθηκονόμων και Ιδρυμάτων (IFLA)³⁰ για την ενοποίηση των πληροφοριακών συστημάτων των βιβλιοθηκών και των μουσείων, είχε ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη μιας κοινής αρθρωτής οντολογίας, την εναρμόνιση των μοντέλων CIDOC-CRM³¹ και FRBR Object Oriented³² (Doerr & Bekiari, 2008).

Το μοντέλο για τις παραστατικές τέχνες, όπως ενσωματώθηκε στο αντικειμενοστραφές FRBR μοντέλο, περιλαμβάνει τις οντότητες *Performance Work*, *Performance Plan* και *Performance*. Αποκαλούν *Performance Work* αυτό το «κάτι» που οι ερμηνευτές πάνω στη σκηνή ερμηνεύουν, και αυτό που ο θεατής τελικά αντιλαμβάνεται όταν παρακολουθεί μια παράσταση (Doerr & Bekiari, 2008), δηλαδή το *εννοιολογικό περιεχόμενο* (Bekiari, κ. ά, 2017) της παράστασης. *Performance Plan*, τότε, είναι η υλοποίηση όλων των ιδεών που περιέχονται στο *Performance Work*. είναι το «πώς», ενώ *Performance Work* είναι το «τι» (Doerr & Bekiari, 2008). Τέλος, *Performance* είναι το γεγονός της παράστασης. Οι σχέσεις που διέπουν αυτές τις οντότητες αποτυπώνονται ως εξής:

F20 Performance Work R12 is realized in (realizes) F25 Performance Plan,

F31 Performance R25 performed (was performed in) F25 Performance Plan

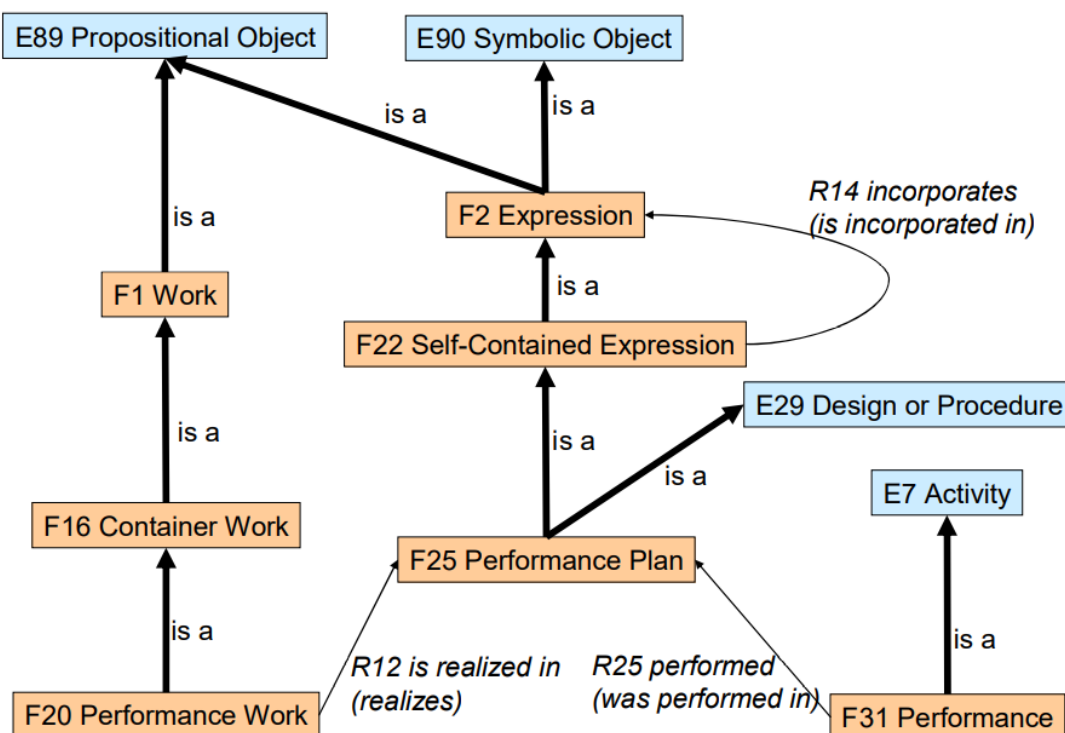
Η ενσωμάτωση του μοντέλου στο FRBRoo, και η εναρμόνιση με το CIDOC-CRM φαίνονται στην Εικόνα 11.

²⁹ <https://cidoc.mini.icom.museum>

³⁰ <https://www.ifla.org>

³¹ <https://cidoc-crm.org/>

³² <https://cidoc-crm.org/frbroo/home-0>



Εικόνα 11. Το FRBRoo μοντέλο για τις παραστατικές τέχνες.

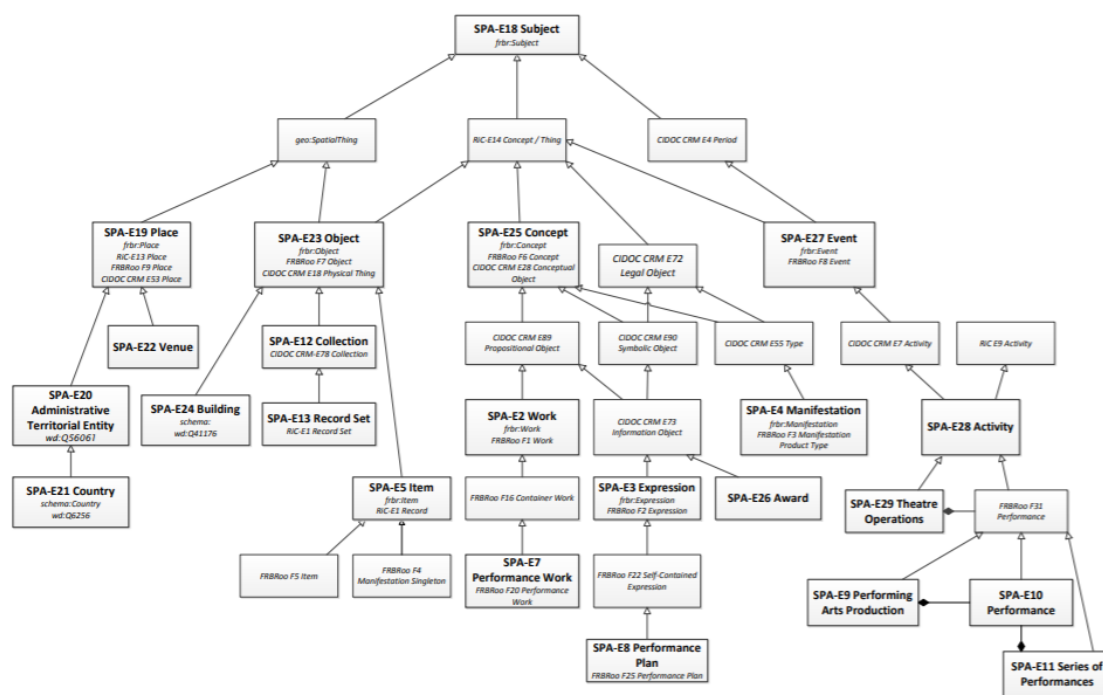
Το μοντέλο αυτό, αν και έχει επικριθεί για τη γενικότητά του (Dionissiadou, 2010· Estermann και Schneeberger, 2017), θεωρείται αρκετά ικανοποιητικό, και έχει αποτελέσει το μοντέλο αναφοράς των πλείστων προσπαθειών που επακολούθησαν.

2.2.4.2.2 SPA Ontology

Το μοντέλο αυτό δημιουργήθηκε αποκλειστικά για τις παραστατικές τέχνες, στα πλαίσια της ενοποίησης των ελβετικών συλλογών θεάτρου και χορού (Swiss Theatre Collection και Swiss Dance Collection), ως πρότυπο για τη μετάπτωση των δεδομένων τους σε μία κοινή πλατφόρμα. Παρόλο που η οντολογία αναπαριστά τις δομές δεδομένων όπως ήταν ήδη αποτυπωμένες στις δύο υπάρχουσες συλλογές, απώτερος στόχος του συγκεκριμένου έργου είναι η ενοποίηση δεδομένων σε διεθνές επίπεδο. Προς αυτή την κατεύθυνση, η βασική αρχή που ακολουθήθηκε για την ανάπτυξη της οντολογίας, ήταν η επίτευξη της διαλειτουργικότητας με καθιερωμένα πρότυπα και αναδυόμενες προσπάθειες (Estermann και Schneeberger, 2017).

Πράγματι, το Swiss Performing Arts Data Model, αντλεί από μια μακρά λίστα προτύπων και λεξιλογίων, κυρίως αυτών της FRBR οικογένειας και τα μοντέλα (EDM, ECLAP) της Europeana, για να εξασφαλίσει τη μεγαλύτερη δυνατή διαλειτουργικότητα μεταξύ πληροφοριακών

συστημάτων. Πρόκειται για ένα περιεκτικό μοντέλο, αν και πολύπλοκο, που αναλύει σε βάθος το σύμπαν των παραστατικών τεχνών.



Εικόνα 12. Επισκόπηση της δομής του μοντέλου SPA

Στην Εικόνα 12 φαίνεται η ιεράρχηση του πυρήνα της SPA οντολογίας σε σχέση με τα μοντέλα με τα οποία εναρμονίζεται, βασικότερο εκ των οποίων είναι το CIDOC-CRM μοντέλο. Η SPA υιοθετεί τις FRBR οντότητες *Work*, *Expression*, *Manifestation*, *Item* και τις FRBR_{oo} οντότητες για τις παραστατικές τέχνες *Performance work*, *Performance plan* και *Performance* και διατηρεί την ιεραρχική τους δομή. Αναλύει περισσότερο την οντότητα *Performance*, εισάγοντας τις οντότητες *Performing arts production* και *Series of performances*, υποκατηγορίες της οντότητας *Event*. Οι τρεις αυτές κατηγορίες στην FRBR_{oo} οντολογία συμπεριλαμβάνονται στην οντότητα *F31 Performance*, χωρίς καμία διάκριση, γεγονός που δυσχεραίνει την αναλυτική περιγραφή του γεγονότος της παράστασης. Η SPA διαφοροποιείται, και χρησιμοποιεί την οντότητα *Performance* για να περιγράψει τη μεμονωμένη παράσταση, την οντότητα *Performing arts production* για να περιγράψει το σύνολο της παραγωγής μιας παράστασης, του οποίου μέρος είναι η *Performance*, όπως και η οντότητα *Series of performances*, η οποία περιγράφει ένα υποσύνολο παραστάσεων της ίδιας παραγωγής, για παράδειγμα, τη συμμετοχή της παραγωγής στα πλαίσια ενός φεστιβάλ, όπου η παράσταση «παίχτηκε» δύο φορές (Estermann & Schneeberger, 2017).

2.2.4.2.3 Άλλα μοντέλα

Με τη σειρά του, το Swiss Performing Arts Data Model (SPA) έχει αποτελέσει τη βάση για τη δημιουργία δύο ακόμη οντολογιών, των LDFI (Linked Data Future Initiative) (Estermann και Julien, 2019) της Ένωσης Καναδικών Παραστατικών Τεχνών (CAPACOA³³) και Wikidata: WikiProject Performing Arts³⁴.

Στην πρώτη περίπτωση, το εννοιολογικό μοντέλο αναπτύχθηκε ως λύση για τη διαχείριση των μεταδεδομένων των παραστατικών τεχνών στον Καναδά, που τα τελευταία χρόνια έχει αναδυθεί ως μείζον ζήτημα του τομέα. Αυτό αποτέλεσε το πρώτο βήμα για την πρωτοποριακή πρωτοβουλία του καναδικού οργανισμού, η οποία αποσκοπεί στην πληροφοριακή παιδεία και τον ψηφιακό αλφαριθμητισμό του κλάδου των παραστατικών τεχνών. Επιπλέον, αξιοποιώντας την εμπειρία προτύπων και στρατηγικών για το διαμοιρασμό μεταδεδομένων, ο οργανισμός CAPACOA φιλοδοξεί, με τη χρήση των Ανοικτών Διασυνδεδεμένων Δεδομένων (Linked Open Data), να ενισχύσει την ανακαλυψιμότητα των παραστατικών τεχνών και να βοηθήσει τον τομέα να διαχειρίζεται τις νέες τεχνολογίες για να εξασφαλίσει συνεργασίες με ένα ευρύ φάσμα ενδιαφερομένων για τις συγκεκριμένες τέχνες (Estermann και Julien, 2019), που εκτείνεται από τους ίδιους τους καλλιτέχνες μέχρι τη βιομηχανία τουρισμού.

Μέχρι στιγμής, το μοντέλο έχει εφαρμοστεί στην πλατφόρμα artsdata.ca³⁵, όπου «χτίζεται» ένα γράφημα γνώσης, στα πλαίσια των Ανοικτών Διασυνδεδεμένων Δεδομένων, με στόχο τη δημιουργία μίας αξιόπιστης ψηφιακής πηγής πληροφοριών για τις τέχνες, στην οποία μπορεί να συμβάλλει απευθείας και η ίδια η κοινότητα των τεχνών παρέχοντας πληροφορίες (π.χ. ένας καλλιτεχνικός οργανισμός μπορεί να «ανεβάσει» μεταδεδομένα που αφορούν την παράστασή του – με έναν δομημένο τρόπο που προτείνεται από την πλατφόρμα), και επιπλέον στοχεύει στην ανάπτυξη ενός ουσιαστικού δικτύου διασυνδεδεμένων πληροφοριών. Η πλατφόρμα αυτή λειτουργεί συμπληρωματικά με τη Wikidata και το WikiProject:Performing Arts, το οποίο περιγράφεται συνοπτικά στη συνέχεια.

³³ <https://capacoa.ca>

³⁴ Βασικός συνεργάτης και των δύο αυτών πρότζεκτ, είναι ο καθηγητής Beat Estermann, διευθυντής του Data & Infrastructure Unit των Εφαρμοσμένων Επιστημών του Πανεπιστημίου της Βέρνης, ο οποίος είναι ο ένας εκ των δύο δημιουργών του Swiss Performing Arts μοντέλου.

³⁵ <http://kg.artsdata.ca/>

Μέσα στα πλαίσια της προσπάθειας να καθιερωθεί η βάση δεδομένων Wikidata ως η βάση που καλύπτει την παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά, και να αποτελέσει το βασικό επίκεντρο που διασυνδέει συλλογές ανά τον κόσμο, εντάσσεται και το όραμα μιας παγκόσμιας βάσης δεδομένων για τις παραστατικές τέχνες, της WikiProject Performing Arts³⁶ βάσης (Estermann, 2018). Στόχος αυτού του τεράστιου έργου είναι να αποτελέσει την πληρέστερη, όσο είναι δυνατόν, υψηλής ποιότητας βάση δεδομένων των παραστατικών τεχνών, συμπεριλαμβάνοντας μεταδεδομένα για καλλιτεχνικές παραγωγές, φιλολογικά και καλλιτεχνικά έργα που σχετίζονται με τις παραστατικές τέχνες, καλλιτεχνικούς οργανισμούς και καλλιτέχνες.

Το πρότζεκτ, που ξεκίνησε το 2017, αποσκοπεί, επίσης, να ενσωματώσει τα υπάρχοντα WikiProject Theatre και WikiProject Cultural venues, για το θέατρο και καλλιτεχνικούς χώρους (π.χ. θέατρα, αίθουσες κτλ.) αντίστοιχα.

Το έργο ξεκίνησε, όπως αναφέρεται στην αρχική σελίδα του ιστότοπου, στα πλαίσια της ενοποίησης των ελβετικών συλλογών θεάτρου και χορού, που αναφέρθηκαν παραπάνω, σε συνεργασία με το Πανεπιστήμιο της Βέρνης. Οι δύο οργανισμοί σε αναζήτηση μίας λύσης για την εφαρμογή του εννοιολογικού μοντέλου που ανέπτυξαν (SPA Data Model) πειραματίστηκαν με τα διασυνδεδεμένα δεδομένα και εξερεύνησαν τρόπους να ενοποιήσουν μέρος των δεδομένων τους με την πλατφόρμα Wikidata. Τέλος, από το 2020, ο καναδικός οργανισμός CAPACOA, ο οποίος αναφέρθηκε παραπάνω, διατηρεί τη γαλλική εκδοχή της πλατφόρμας.

Και τα δύο αυτά φιλόδοξα έργα είναι εν εξελίξει, βεβαίως, και έχουν ακόμη ανοιχτά θέματα μοντελοποίησης να διευθετήσουν.

2.3 Ερευνητικές υποθέσεις

Στη σκιά των δύο προαναφερθέντων πρότζεκτ (LDFI, WikiProject), η παρούσα εργασία επιχειρεί, αξιοποιώντας την αποκτηθείσα γνώση και εμπειρία της κοινότητας των παραστατικών τεχνών, να δημιουργήσει το αρχικό στάδιο για μία νέα οντολογία πεδίου, ενοποιώντας τα βασικότερα στοιχεία και χαρακτηριστικά των ήδη διαθέσιμων λύσεων στον τομέα, με απώτερο στόχο την κατασκευή ενός πλήρους, περιεκτικού και όσο το δυνατόν διεξοδικού μοντέλου. Ο φιλόδοξος αυτός στόχος υπερβαίνει τα όρια αυτής της εργασίας, αλλά οι οντολογίες, ως ανοιχτά συστήματα γνώσης, είναι έργα εν εξελίξει και έτσι, η

³⁶ https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:WikiProject_Performing_arts

προσπάθεια για την επίτευξη του καλύτερου δυνατού αποτελέσματος δε σταματά με το τέλος της παρούσας πτυχιακής εργασίας. Εδώ, αρχικά, επιχειρείται η σύνδεση των βασικών οντοτήτων του νέου προτεινόμενου μοντέλου με μία οντολογία υψηλού επιπέδου, προκειμένου να αποδοθούν έγκυρες σημασιολογικές συνδέσεις με την πραγματικότητα.

Κεφάλαιο 3. Σχέδιο εργασιών – Υλοποίηση – Εφαρμογή

3.1 Σχέδιο Εργασιών

Το σχέδιο των εργασιών για την παρούσα πτυχιακή εργασία δεν ήταν σαφώς προκαθορισμένο εξαρχής. Τα εκάστοτε αποτελέσματα της συνεχούς έρευνας γύρω από το προσδιορισμένο θέμα, υποδεικνυαν το επόμενο βήμα, μέχρι τη στιγμή που ο στόχος έγινε σαφής και συγκεκριμένος.

Το πρώτο πράγμα που επιδιώχθηκε ήταν ο εντοπισμός εργασιών και πρότζεκτ παρεμφερούς αντικειμένου σε ελληνικό επίπεδο. Η έρευνα αυτή υπήρξε σύντομη, καθώς η ελληνική ψηφιακή πραγματικότητα δεν έχει να επιδείξει μέχρι στιγμής πολλές σχετικές προσπάθειες, εκτός από τα εξέχοντα ψηφιακά έργα των δύο μεγαλύτερων κρατικών σκηνών, το Ψηφιακό Αρχείο του Εθνικού Θεάτρου και την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του ΚΘΒΕ, και πιο πρόσφατα το Εικονικό Μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής.

Αντιθέτως, σε παγκόσμιο επίπεδο, η έρευνα έφερε στην επιφάνεια πολλαπλές προσπάθειες τεκμηρίωσης των παραστατικών τεχνών, με ανάλογα πολλαπλές εφαρμογές και προτάσεις εφαρμογών. Κατά την επισκόπησή τους, κατέστη σαφές, ότι απουσιάζει ένας προτυποποιημένος τρόπος για την καταγραφή των παραστάσεων. Η σχετική βιβλιογραφία που αναδύθηκε, επιβεβαίωσε ότι η τεκμηρίωση των παραστάσεων των παραστατικών τεχνών αποτελεί μεγάλο πρόβλημα, για αυτό άλλωστε δεν υπάρχει ένα πρότυπο που να εξυπηρετεί ανάλογες απόπειρες σε παγκόσμιο επίπεδο.

Μεταξύ του πλήθους τέτοιων προσπαθειών, εντοπίστηκαν κάποια εξέχοντα παραδείγματα του τομέα, όπως η τεράστια βάση δεδομένων AusStage της Αυστραλίας, γεγονός που προσανατόλισε την παρούσα εργασία προς την πρόθεση σχεδιασμού ενός προφίλ εφαρμογής (application profile) για μία βάση δεδομένων, σύμφωνα ακόμα και με τα αντίστοιχα εγχώρια πονήματα, αυτό του Ψηφιακού Αρχείου του Εθνικού Θεάτρου και της Ψηφιακής Βιβλιοθήκης του ΚΘΒΕ. Προς αυτήν την κατεύθυνση αναλύθηκαν ενδελεχώς τα δύο αυτά ελληνικά ψηφιακά αρχεία, προκειμένου να διασαφηνιστεί το είδος της πληροφορίας που θεωρείται σημαντική, σύμφωνα με τους καλλιτέχνες και τους θεωρητικούς των παραστατικών τεχνών, ώστε να καταγραφεί. Τα δεδομένα που προέκυψαν, συγκρίθηκαν με πρότυπα σχήματα μεταδεδομένων (π.χ. Dublin Core) και με πρότυπα εννοιολογικά μοντέλα (π.χ. FRBR), όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 1. Σύγκριση του προτεινόμενου προφίλ εφαρμογής με υπάρχοντα πρότυπα σχήματα μεταδεδομένων και οντολογιών. Στην πρώτη σκιασμένη στήλη αναγράφονται όλα τα πεδία που θεωρούνται απαραίτητα για την περιγραφή μιας παράστασης, όπως προέκυψαν από την ανάλυση των πεδίων των δύο υπάρχοντων ελληνικών ψηφιακών αρχείων

Προφίλ Εφαρμογής	FRBR	FRBR oo	SPA*	dcterms	CIDOC CRM	EDM	AusStage(AS)**
Παράσταση	Event	F31 Performance	SPA-E9 Performing Arts Production	Event	E5_Event	edm:Event	event
Τίτλος παράστασης		F20 Performance Work	SPA-E7 Performance Work	Title	E35 Title		event_name
Θεατρικός Οργανισμός	CorporateBody	F11 Corporate Body	SPA-E17 Corporate Body				organisation
Σκηνή				Audience			
Έτος Παραγωγής			SPA-E37Date		E50 Date	edm:year	
Γλώσσα			SPA-P language of content	Language	E56 Language	edm:language	
Γλώσσα υποτίτλισμού/ υπερτίτλισμού			SPA-P language of subtitles				
Έργο	Work	F1 Work	SPA-E2 Work				work
Συγγραφέας				Creator			
Είδος			SPA-P genre	Type	E55 Type		primary_genre
Έτος Συγγραφής			SPA-E37Date	Date Created	E50 Date	edm:year	
Δραματουργική σύνθεση		F17 Aggregation Work					
Μετάφραση	Expression	F3 Expression	SPA-E3 Expression				
Περιγραφή			SPA-P content	Description			description
Περίληψη				Abstract			
Συντελεστής	Responsible Entity		SPA-E14 Agent	Contributor	E39_Actor	edm:Agent	contributor
Διανομή							
Ρόλος		F38 Character	SPA-E33Performance Role				
Σημειώσεις για τη διανομή			SPA-P general note				
Τόπος	Place	F9 Place	SPA-E19 Place	Location	E53_Place	edm:Place	
Πόλη							
Χώρα			SPA-E21Country			edm:country	country
Θεατρικός Χώρος			SPA-E22 Venue		P7_took_place_at	edm:happenedAt	venue
Χρόνος				Date			
Θεατρική Περίοδος				Period of Time	E52_Time-Span	edm:TimeSpan	
Πρώτη Παρουσίαση			SPA-P first performance date				ddfirst_date
Επίσημη Πρεμιέρα							ddopening_night
Παγκόσμια Πρεμιέρα							world_premier
Περιοδεία							part_of_a_tour
Επανάληψη							
Παραγωγή					E12 Production		
Σημειώσεις για την παραγωγή			SPA-P general note				further_information
Συμμετοχή σε Φεστιβάλ							umbrella
Διοργάνωση Φεστιβάλ							
Βραβεία			SPA-E26Award				
Αριθμός παραστάσεων			SPA-P number of representations				
Αριθμός θεατών							
Οπτικοακουστικό Υλικό	Item	F5 Item	SPA-E12 Collection		E73 Information Object		item
			*Swedish Performing Arts platform/ Application profile				**AusStage Data Model/ Application profile

Όπως καταδεικνύεται στον Πίνακα 1, το προτεινόμενο προφίλ εφαρμογής προτίθεται να περιγράψει αναλυτικότερα το γεγονός της παράστασης. Η αδυναμία των υπάρχοντων προτύπων να περιγράψουν ικανοποιητικά το μοναδικό αυτό γεγονός, και η παρατήρηση ότι χρησιμοποιούνται διαφορετικοί όροι για να αποδώσουν την ίδια έννοια, μετατόπισε το ενδιαφέρον της έρευνας, από το σχεδιασμό ενός ακόμη προφίλ εφαρμογής μεταδεδομένων, στην ανάπτυξη μιας οντολογίας, ως εναλλακτικό τρόπο οργάνωσης της γνώσης στον τομέα των παραστατικών τεχνών.

Παρόλο, λοιπόν, που η κατασκευή μιας ψηφιακής βάσης δεδομένων για την τεκμηρίωση των παραστάσεων των παραστατικών τεχνών στην Ελλάδα ήταν η αρχική πρόθεση αυτής της εργασίας, η ανάπτυξη μίας οντολογίας για την περιγραφή του σύμπαντος του παραστατικού γεγονότος αναδύθηκε ως προτεραιότητα, σε μια προσπάθεια να ενοποιηθεί η διαθέσιμη

γνώση για τον τομέα. Εξάλλου, στόχος μίας οντολογίας είναι να αποτελέσει το κοινό σημασιολογικό υπόβαθρο ενός τομέα γνώσης, ενώ μία βάση δεδομένων ασχολείται με τη δομή και την αποθήκευση της πληροφορίας (Uschold, 2011).

Πριν την ανάπτυξη της οντολογίας, αναζητήθηκαν, μεταξύ επιφανών ψηφιακών αρχείων και οντολογιών, οι κυριότερες οντότητες βάσει των οποίων καθένα από αυτά τα σχήματα και μοντέλα, οργανώνει την πληροφορία που διαθέτει. Σκοπός αυτής της ενέργειας ήταν να εντοπιστεί και διασαφηνιστεί το εστιακό κέντρο της περιγραφής μιας παράστασης. Η ταυτότητα μιας παράστασης, σύμφωνα με τα ευρήματα όπως απεικονίζονται στον Πίνακα 2, φαίνεται να ορίζεται από το συνδυασμό του Έργου (Work), της Παράστασης (Production), των Συντελεστών και του Θεατρικού χώρου. Αν και δεν αποτυπώνεται σε όλα τα σχήματα, ένας ακόμη σημαντικός προσδιορισμός για την ιδιαίτερη ταυτότητα ενός παραστατικού συμβάντος είναι η χρονολογία/ οι ημερομηνίες διεξαγωγής του.

Πίνακας 2. Οι βασικές οντότητες (entities) επιφανών ψηφιακών έργων για τις παραστατικές τέχνες

ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΑΡΧΕΙΩΝ ΘΕΑΤΡΟΥ ΚΑΙ ΟΝΤΟΛΟΓΙΩΝ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ										
Organization	Entities									
Cuban Theatre Archive	Creators	Productions	Written Works	Venues	Awards	Festivals	Digital Objects	Organisations	Functions	Genres
IbsenStage	Contributors	Events	Works	Venues			Resources	Organisations	Functions	Genres
AusStage	Contributors	Events	Works	Venues			Resources	Organisations	Functions	Genres
Abbey Theatre Digital Archive	People		Plays							Character Year
Theatre Digital +	People	Productions	Titles				Resources			Genres
Internet Broadway Database	People	Shows		Theatres	Awards			Organisations		Characters Seasons
Theatre Aotearoa	Cast/Crew	Production	Work Title	Venue	Awards		Data Source	Organisation		Genres
Theatrescapes	People			Theatres						Start/End Date
GlōPAD	Person	Production	Piece	Place			Source Object	Performing Art Group		Performing Art
Toronto Theatre Database	People	Shows		Venues				Companies		
Ψηφιακό Αρχείο Εθνικού Θεάτρου	Πρόσωπα	Παραστάσεις	Έργα	Θέατρα			Συλλογές			Ρόλοι
Ψηφιακή Βιβλιοθήκη ΚΘΒΕ	Συντελεστές	Παραστάσεις	Παράσταση	Θέατρο			Συλλογή	Φορέας Υλοποίησης		Είδος παράστασης
Θεατρικά Προγράμματα Ε/Μ/Α	Συντελεστές		Τίτλος	Θέατρο				Θίασος		Θεατρική περίοδος Θέματα
Theaterencyclopedia	People	Performances	Theatre Works	Theatres	Theatre Awards		Theatre Collection		Professions	Theatre Season
padb	Artists	Events								
ECLAP	Agent	Event		Place			Resource			Time Span
FRBRoo	Person	Performance	Work	Place				Corporate Body	Pursuit	Character

Μέχρι το σημείο αυτό, έχει συγκεντρωθεί ικανοποιητικό υλικό, το οποίο ανταποκρίνεται στο πρώτο ερώτημα της εργασίας, όπως διατυπώθηκε στο κεφάλαιο 1.1, δηλαδή τι είδους πληροφορία χρειάζεται να καταγραφεί για να τεκμηριωθεί μία παράσταση. Το δεύτερο ερώτημα, ωστόσο, προκειμένου να ικανοποιηθεί, χρειάστηκε περισσότερη διερεύνηση. Η εργασία έχει ήδη προσανατολιστεί προς τη δημιουργία μίας οντολογίας, αλλά πώς ακριβώς δημιουργείται μία οντολογία πεδίου; Η αναζήτηση απαντήσεων σε αυτό το καίριο ερώτημα έστρεψε την προσοχή της έρευνας προς τις οντολογίες υψηλού επιπέδου (top level ontologies ή upper ontologies ή formal ontologies ή foundational ontologies), καθώς η εμπειρία έχει δείξει ότι ο ορισμός των κύριων οντοτήτων μίας οντολογίας πεδίου στα πλαίσια των γενικών όρων μίας οντολογίας υψηλού επιπέδου, εξασφαλίζει την επιτυχή διαχείριση της επιστημονικής πληροφορίας (Agr, κ. ά., 2015). Επιπλέον, το «χτίσιμο» της οντολογίας πεδίου σύμφωνα με την αρχιτεκτονική της ανώτερης οντολογίας, την οποία αρχιτεκτονική μοιράζεται με άλλες οντολογίες πεδίου, και άρα διασφαλίζει διαλειτουργικότητα, ταυτόχρονα, εγγυάται και την ορθότητα του τελικού οικοδομήματος (Agr, κ. ά., 2015; Borgo, κ. ά., 2022).

Η Basic Formal Ontology³⁷ (BFO) είναι μία οντολογία υψηλού επιπέδου. Η δημιουργία της ξεκίνησε το 2002 και μέχρι σήμερα, καθώς συνεχίζει να εξελίσσεται, τη χρησιμοποιούν ως βάση περισσότερα από 250 πρότζεκτ οντολογιών. Οι δημιουργοί της έχουν εκδώσει έναν οδηγό για τη χρήση της (Agr, κ. ά., 2015), ο οποίος είναι ιδιαίτερος κατατοπιστικός για τη δομή, τη χρήση, τη χρησιμότητα και την ανάπτυξη των οντολογιών γενικότερα.

Παρόλο που στην παρούσα εργασία δε χρησιμοποιείται η BFO ως θεμέλιο για την ανάπτυξη, ως επέκταση, της οντολογίας των παραστατικών τεχνών, ακολουθούνται οι αρχές βέλτιστων πρακτικών που προτείνουν οι δημιουργοί της. Ο λόγος για τον οποίο δε χρησιμοποιήθηκε τελικά η BFO, αφορά το γεγονός ότι η δομή της βασίζεται στον ρεαλισμό, και έτσι εξυπηρετεί ιδανικότερα την επιστήμη με τη στενή έννοια των φυσικών επιστημών, όπως για παράδειγμα τη βιολογία, ενώ δεν περιγράφει αφηρημένες έννοιες που θεωρούνται προϊόντα της ανθρώπινης πνευματικής διεργασίας· χρησιμοποιείται «ως εργαλείο της επιστήμης» και ενδιαφέρεται μόνο «για όρους ή ετικέτες ή κώδικες – που εκφράζονται ως γλωσσικές οντότητες – εφόσον αντιπροσωπεύουν οντότητες της πραγματικότητας» (Agr, κ.ά., 2015). Είναι ξεκάθαρο, λοιπόν, ότι δεν ήταν η ιδανική επιλογή για μία οντολογία των παραστατικών τεχνών, παρόλο που υπάρχουν – ελάχιστες – επεκτάσεις της που αφορούν τομείς των ανθρωπιστικών επιστημών (Humanities).

³⁷ <https://basic-formal-ontology.org/>

Στη συνέχεια, εξετάστηκε η CIDOC CRM, η οποία είναι ευρέως διαδεδομένη στους τομείς των ανθρωπιστικών επιστημών, που εστιάζουν στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Πολλές οντολογίες εναρμονίζονται με την ταξινόμια της ως επεκτάσεις της (FRBR₀₀, SPA κ.ά.), ακριβώς σύμφωνα με τον σκοπό της. Χαρακτηρίζεται ως «επίσημη» οντολογία (“formal ontology”) (CIDOC CRM, 2021), ωστόσο δεν πληροί όλες τις προϋποθέσεις για αυτόν τον όρο ή τον αντίστοιχο οντολογία υψηλού επιπέδου, αν και η δομή της είναι ανάλογη. Σύμφωνα με τον Barry Smith και άλλους οντολόγους «[μ]ια ανώτερη ή επίσημη οντολογία είναι ουδέτερη τομέα (“domain neutral”). Περιέχει μόνο τους πιο γενικούς όρους – όπως «αντικείμενο» ή «διαδικασία» - οι οποίοι ανταποκρίνονται σε κάθε επιστημονικό κλάδο ανεξαρτήτως» (Smith, 2018). Ενώ αυτό είναι αλήθεια για μεγάλο κομμάτι της CIDOC CRM, η δημιουργία της εφορμά από τις ανάγκες των μουσειακών τεκμηριώσεων, και αντίστοιχων ερευνητικών δραστηριοτήτων, γεγονός που αντικατοπτρίζεται στο περιεχόμενό της· αυτό δεν την καθιστά ακριβώς «ουδέτερη τομέα», από τη στιγμή κιόλας που έχει σκοπό «την ανακατασκευή και ερμηνεία του παρελθόντος σε ανθρώπινη κλίμακα», βασιζόμενη σε κάθε είδους υλικές αποδείξεις (CIDOC CRM, 2021).

Η Descriptive Ontology for Linguistic and Cognitive Engineering (DOLCE)³⁸ είναι άλλη μία οντολογία υψηλού επιπέδου. «Οι κατηγορίες της χαρακτηρίζονται ως γνωστικά προϊόντα, τα οποία επί της ουσίας εξαρτώνται από την ανθρώπινη αντίληψη, ενώ η οντολογία δε δεσμεύεται να απαριθμήσει μόνο *ό,τι πραγματικά υπάρχει*, δηλαδή μόνο *ό,τι μπορεί να αποδειχθεί επιστημονικά*» (Presutti & Gangemi, 2016), όπως συμβαίνει στην περίπτωση της BFO. Είναι σύνηθες, μία οντολογία υψηλού επιπέδου να στηρίζεται σε γερές θεωρητικές βάσεις και να ακολουθεί καθιερωμένες αρχές μοντελοποίησης που έχουν φιλοσοφικό υπόβαθρο (Borgo, κ. ά., 2022). Η DOLCE υιοθετεί τη σκοπιά της αναλυτικής μεταφυσικής³⁹, καθώς αποσκοπεί να καταστήσει σαφείς ήδη υπάρχουσες έννοιες και ιδέες για τον κόσμο που μας περιβάλλει, «με τη χρήση των κατηγοριών, των οποίων η δομή είναι επηρεασμένη από τη φυσική γλώσσα, την ανθρώπινη νόηση και την κοινωνική δράση» (Borgo, κ. ά., 2022). Είναι μία οντολογία που παραμένει σταθερή εδώ και 20 χρόνια, και έχει χρησιμοποιηθεί ή έχει αποτελέσει έμπνευση για την ανάπτυξη διεθνών προτύπων ή πηγών δημόσιου τομέα (π.χ. CIDOC CRM, DBpedia, Wordnet) (Borgo, κ. ά., 2022).

³⁸ <http://www.loa.istc.cnr.it/index.php/dolce/>

³⁹ «Descriptive metaphysics is content to describe the actual structure of our thought about the world» (Edward, 2012).

Η ταξινόμια της DOLCE είναι αρκετά εκτεταμένη, και για τον λόγο αυτό χρησιμοποιήθηκε μία ελαφριά εκδοχή της, η DOLCE+D&S Ultralite (DUL)⁴⁰, η οποία, αφενός, την απλοποιεί, χρησιμοποιώντας πιο εύληπτη φυσική γλώσσα και μειώνοντας τις κατηγορίες της στις απολύτως απαραίτητες για να εκφραστούν οι βασικές αρχές της DOLCE, αφετέρου τη συμπληρώνει, καθώς ενσωματώνει, ως ανεξάρτητες δομικές ενότητες (modules) και άλλες οντολογίες, όπως τις Description & Situation Ontology, Information Object Ontology, Plan Ontology και Collection Ontology (Presutti & Gangemi, 2016). Η DUL έχει χρησιμοποιηθεί ευρέως, ως οντολογία υψηλού επιπέδου, σε πολλούς τομείς γνώσης, και θεωρήθηκε κατάλληλη για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας.

Τέλος, η οντολογική ανάλυση του παραστατικού γεγονότος προσεγγίστηκε μέσω των υπάρχουσών οντολογιών, που αποτυπώνουν τις παραστατικές τέχνες μερικώς ή αποκλειστικά, σε συνδυασμό με την ανάλυση που προτείνει ο Doty⁴¹ (2013) στο άρθρο του *The difficulty of an ontology of Live Performance*. Η συγκεκριμένη ανάλυση αποτέλεσε έμπνευση και τη σημαντικότερη πηγή για την πρόταση αυτής της εργασίας, καθώς ο Doty, ως πρώην καλλιτέχνης του θεάτρου (Doty, 2013), χρησιμοποιεί πιο εύληπτη και διαισθητική ορολογία, σε αντίθεση με κάποιες «ακαδημαϊκές» προσεγγίσεις. Το οντολογικό σύμπαν της παράστασης, όπως περιγράφεται από τον Doty, βρίσκεται στο επίκεντρο της παρούσας πρότασης, και εμπλουτίζεται με τη συμβολή των διαθέσιμων εννοιολογικών μοντέλων. Στον Πίνακα 3 αναφέρονται όλες οι οντολογίες, πάνω στις οποίες βασίστηκε η παρούσα πρόταση.

⁴⁰ <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl>

⁴¹ Ο Colin Doty (University of California, Los Angeles | UCLA · Department of Information Studies PhD) εκτός από την ακαδημαϊκή ιδιότητα που διαθέτει, αναφέρεται ότι υπήρξε «πρώην καλλιτέχνης του θεάτρου» (theatre artist: *The Difficulty of An Ontology of Live Performance* (researchgate.net)), όπως και η γράφουσα της παρούσας εργασίας υπήρξε ηθοποιός και σκηνοθέτης του θεάτρου. Αυτό έχει σημασία – σύμφωνα με τη γράφουσα – καθώς η πρακτική ενασχόληση με την παραγωγή μιας θεατρικής παράστασης, και η εμπειρία που αποκτάται από αυτήν τη δραστηριότητα, αναπόφευκτα, προσφέρει μία ακόμη διάσταση, ή μία διαφορετική προοπτική σχετικά με τα μέρη μιας παράστασης, γνώση που ένας θεωρητικός των θεατρικών σπουδών ή ακόμα λιγότερο των επιστημών της πληροφορίας μπορεί να μη διαθέτει. Κάποιος θα μπορούσε να επιχειρηματολογήσει ότι αυτό δεν είναι απαραίτητα καλό, ωστόσο εδώ η δήλωση αυτή έχει θετικό πρόσημο.

Πίνακας 3. Οντολογίες αναφοράς

ado	kg.artsdata.ca
FRBRoo	https://www.cidoc-crm.org/frbroo/home-0
FRBR	https://www.oclc.org/research/activities/frbr.html
SPA	Draft Version 0.51 (September 2017)
CIDOC-CRM	https://cidoc-crm.org
Music Ontology	http://musicontology.com/
LDF	LDF 2019
Event Ontology	http://motools.sourceforge.net/event/event.html
schema.org	https://schema.org/
WikiProject PA	WikiProject Performing Arts

3.2 Υλοποίηση

Το εννοιολογικό μοντέλο που παρουσιάζεται με αυτή την εργασία σχεδιάστηκε για να αποτυπώσει και να οργανώσει το σημασιολογικό υπόβαθρο των πληροφοριών που πηγάζουν από το γεγονός μιας θεατρικής παράστασης (χρησιμοποιείται η θεατρική παράσταση ως υπόδειγμα παράστασης, ωστόσο το μοντέλο επεκτείνεται και στις υπόλοιπες παραστατικές τέχνες). Η κεντρική οντότητα που επιδιώκει να αναλύσει και να περιγράψει η προτεινόμενη οντολογία είναι η έννοια *Performance* (παράσταση), το καλλιτεχνικό προϊόν, δηλαδή, που παρουσιάζεται μπροστά σε κοινό. Στόχος των παραστατικών τεχνών είναι ακριβώς η παράσταση, χωρίς την οποία δε θα υπήρχε κάτι να περιγραφεί σχετικά με αυτές τις τέχνες (Doty, 2013). Ωστόσο, η οντότητα *Performance*, παρόλο που το οντολογικό σύμπαν των παραστατικών τεχνών περιστρέφεται γύρω της, δε βρίσκεται στην κορυφή της ιεραρχίας της οντολογίας· δεν είναι, δηλαδή, ο κόμβος ρίζα (root node), από όπου κατάγονται όλες οι υπόλοιπες οντότητες. Αυτό συμβαίνει γιατί η παράσταση είναι το παραγόμενο αποτέλεσμα, η συνιστώσα παραγόντων που έχουν κυρίως προηγηθεί, όπως για παράδειγμα το θεατρικό κείμενο πάνω στο οποίο ενδεχομένως βασίζεται η παράσταση, καθώς και η διαδικασία προετοιμασίας της παράστασης, μέχρι τη στιγμή που θα παρουσιαστεί μπροστά στο κοινό. Εφόσον έχει καθοριστεί ο στόχος της συγκεκριμένης οντολογίας πεδίου, το δεύτερο βήμα για το σχεδιασμό της, σύμφωνα με τις αρχές βέλτιστων πρακτικών που προτείνονται από τους

δημιουργούς της BFO, είναι η συγκρότηση συναφούς λεξιλογίου, η απόδοση ορισμών και η ταξινομική ιεράρχηση των όρων.

Όσον αφορά το σχετικό λεξιλόγιο, στην παρούσα εργασία, εξήχθη αρχικά, όπως έχει αναφερθεί, από την ανάλυση των δύο μεγαλύτερων βάσεων/αρχείων θεάτρου στην Ελλάδα: το Ψηφιακό Αρχείο του Εθνικού Θεάτρου και την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του ΚΘΒΕ. Στη συνέχεια, οι όροι αυτοί αντιπαραβλήθηκαν με όρους που εντοπίστηκαν σε βάσεις δεδομένων άλλων χωρών και σε διαθέσιμες ανάλογες οντολογίες· το αρχικό λεξιλόγιο εμπλουτίστηκε και αποδόθηκαν ορισμοί σε βασικούς όρους. Στο Παράρτημα Α αναφέρονται όλοι οι όροι που χρησιμοποιούνται στις εγχώριες βάσεις δεδομένων, οι οποίοι έχουν αντιστοιχηθεί με όρους στην αγγλική γλώσσα. Χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες, σύμφωνα με τον τρόπο που εμφανίζεται η καταχώριση μιας παράστασης στα ελληνικά ψηφιακά αρχεία: η πρώτη αφορά τους συντελεστές μιας παράστασης, των οποίων η συμμετοχή περιγράφεται είτε από το επάγγελμά τους (*Role*), είτε από τη δραστηριότητα που ανέπτυξαν κατά τη διάρκεια της παραγωγής της παράστασης (*Task*). Η δεύτερη κατηγορία αφορά τη διανομή της παράστασης (*Cast member*), τους συμμετέχοντες δηλαδή που για τις ανάγκες της παράστασης υποδύονται ή ερμηνεύουν κάποιον ρόλο. Τέλος, η τρίτη κατηγορία αφορά αντικείμενα και υλικό, άμεσα ή έμμεσα παράγωγα της παράστασης, τους υλικούς φορείς που πιστοποιούν την ύπαρξή της και στους οποίους, εν πολλοίς, βασίζεται η τεκμηρίωση της.

Υπάρχει μία ακόμα κατηγορία, με όρους που περιγράφουν το συμβάν της παράστασης χωροχρονικά, και όρους που τελικά παρέχουν τις σημαντικότερες πληροφορίες για την ιδιαίτερη ταυτότητά της (Πίνακας 1, σελ. 39). Οι όροι αυτοί είναι κυρίως όροι που αντιστοιχούν στα λεγόμενα «πεδία» μιας βάσης δεδομένων, ενώ οι όροι των προηγούμενων κατηγοριών θα μπορούσαν να είναι «τιμές» αυτών των πεδίων. Η παρούσα εργασία θα ασχοληθεί με όρους που προκύπτουν από αυτήν την τελευταία κατηγορία, τους οποίους θεωρεί βασικούς για την περιγραφή της παράστασης και τους οποίους εντάσσει σε αυτό που αποκαλεί *πυρήνα της οντολογίας*.

3.2.1 Πυρήνας της οντολογίας

Ως κεντρικές οντότητες του οντολογικού σύμπαντος των παραστατικών τεχνών, όπως προκύπτει από τη σχετική έρευνα στον παγκόσμιο χάρτη των μεταδεδομένων για τις

παραστατικές τέχνες, εμφανίζονται οι όροι **Event**, **Production** και **Performance**⁴². Όπως φαίνεται στον Πίνακα 4 - σε ένα δείγμα από σχετικές με τον τομέα βάσεις δεδομένων και οντολογίες - οι τρεις αυτοί όροι χρησιμοποιούνται ως ισοδύναμοι για να περιγράψουν το γεγονός της παράστασης, ωστόσο δεν είναι συνώνυμοι⁴³.

⁴² Οι αγγλικοί όροι που χρησιμοποιούνται ως ονομασίες των οντοτήτων, χάριν ευκολίας, συνοδεύονται από οριστικά άρθρα που αντιπροσωπεύουν το γένος της αντίστοιχής τους ελληνικής λέξης, π.χ. η Performance (=η παράσταση), το Work (=το έργο) κ.ο.κ.

⁴³ Η ελληνική ορολογία (και όχι η ελληνική γλώσσα) είναι αδύναμη για να περιγράψει τις διαφοροποιήσεις μεταξύ αυτών των όρων, παρόλο που υπάρχει ακριβής μετάφραση (στο σημασιολογικό πλαίσιο των παραστατικών τεχνών πάντα) για κάθε έναν από αυτούς: Event = Εκδήλωση, Production = Παραγωγή, Performance = Παράσταση. Ωστόσο, ο όρος που χρησιμοποιείται ευρέως για να περιγραφεί το γεγονός της παρουσίασης μπροστά στο κοινό κάποιας εκ των παραστατικών τεχνών, είναι ο όρος *παράσταση*, και οι υποκατηγορίες του. Ο όρος *εκδήλωση* δε χρησιμοποιείται ταυτόσημα με τον όρο *παράσταση*, αλλά περιγράφει ένα κοινωνικό γεγονός ανεξαρτήτως περιεχομένου, συνήθως βέβαια πολιτιστικού χαρακτήρα, π.χ. ο εορτασμός της 28^{ης} Οκτωβρίου, η παρουσίαση ενός βιβλίου, τα εγκαίνια ενός χώρου κτλ. Τέλος, ο όρος *παραγωγή* χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη διαδικασία δημιουργίας ενός καλλιτεχνικού προϊόντος, όπως μιας παράστασης, μιας κινηματογραφικής ταινίας, μιας τηλεοπτικής σειράς κτλ., όμως δεν αντικαθιστά τον όρο *παράσταση*, όπως συμβαίνει στην αγγλική ορολογία. Αντιστοιχία μπορεί να εντοπιστεί στη φράση: «το ανέβασμα μίας παράστασης» που χρησιμοποιείται στην ελληνική ανεπίσημη ορολογία (π.χ. στο θέατρο Studio Μαυρομιχάλη *ανεβαίνει* για πρώτη φορά η *παράσταση* «Αδάμ και Εύα» σε σκηνοθεσία Εύης Μητσοπούλου, ενώ στα αγγλικά κάτι αντίστοιχο θα μπορούσε να είναι π.χ. the National Theatre presents for the first time the *production* of William Shakespeare's Hamlet.).

Πίνακας 4. Στο πράσινο πλαίσιο, οι όροι **Event**, **Production** και **Performance** όπως χρησιμοποιούνται σε βάσεις δεδομένων και οντολογίες για τις παραστατικές τέχνες.

Organization				
Theatre Archive	Creators	Productions	Written Works	Ver
bsenStage	Contribut	Events	orks	Ver
AusStage	Contribut	Events	orks	Ver
atre Digital Archive	People		ays	
atre Digital +	People	Productions	les	
roadway Database	People	Shows		The
atre Aotearoa	Cast/Crew	Production	ork Title	Ver
atrescapes	People			The
GloPAD	Person	Production	ece	Pla
Theatre Database	People	Shows		Ver
αείο Εθνικού Θεάτρου	Πρόσωπα	Παραστάσεις	γα	Θέ
ιβλιοθήκη ΚΘΒΕ	Συντελεστ	Παραστάσεις	ράσταση	Θέ
Προγράμματα ΕΛΙΑ	Συντελεστ		ιλος	Θέ
erencyclopedie	People	Performances	eatre Works	The
padb	Artists	Events		
ECLAP	Agent	Event		Pla
FRBRoo	Person	Performance	ork	Pl

Πιο συγκεκριμένα, στις παραστατικές τέχνες ο όρος **Performance** δηλώνει, συνήθως, το μοναδικό γεγονός της μίας παράστασης (Estermann και Schneeberger, 2017) ενός έργου που παρουσιάζεται μπροστά σε κοινό, μία δεδομένη στιγμή (π.χ. η παράσταση της πρεμιέρας, the opening night's performance). Μπορεί ακόμα να δηλώσει και μία σειρά μεμονωμένων, ταυτόσημων – θεωρητικά - τέτοιων γεγονότων (Bekiari, κ. ά., 2017, σελ. 64⁴⁴), που λαμβάνουν χώρα για κάποιο συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, συνήθως σε κάποιον συγκεκριμένο χώρο. Αυτή η δεύτερη ερμηνεία, μπορεί να αποδοθεί επίσης με τον όρο **Production**, με αποτέλεσμα η παράσταση – performance να αποτελεί μέρος της παράστασης – production.

Προκειμένου να γίνει αυτή η διάκριση περισσότερο ξεκάθαρη, ο Doty (2013) προτείνει τη χρήση της φράσης **Individual Performance**⁴⁵, για την οντότητα που θα περιγράφει το γεγονός της μεμονωμένης παράστασης, και ταυτόχρονα τη χρήση του όρου **Production**, για να δηλωθεί το σύνολο των μεμονωμένων ίδιων παραστάσεων. Στο ίδιο άρθρο, ο Doty ορίζει αυτούς τους δύο όρους και τη μεταξύ τους διάκριση ως εξής: «[Ο όρος] **Production** περιλαμβάνει το πλάνο για μία σειρά μεμονωμένων παραστάσεων, συμπεριλαμβανομένων

⁴⁴ Βλέπε F31 Performance

⁴⁵ Τον όρο αυτόν χρησιμοποιεί και ο Osipovich (2006)

όλων των στοιχείων της *mise- en- scène*⁴⁶: τη διανομή των ηθοποιών/ερμηνευτών, τη θέση τους πάνω στη σκηνή και τις κινήσεις τους, τα σκηνικά, τους φωτισμούς, τα κοστούμια, τα αντικείμενα, κτλ.». Ωστόσο, η παραγωγή μιας παράστασης (*Production*) μπορεί να αφορά μία μόνο μεμονωμένη παρουσίαση μπροστά στο κοινό, κι όχι μία σειρά μεμονωμένων παραστάσεων, αν και αυτό είναι το συνηθέστερο.

Ο Doty (2013) συνεχίζει:

«*Production* λοιπόν, είναι αυτό που έχει σχεδιαστεί και προετοιμαστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας των προβών, προκειμένου να επαναλαμβάνεται όσο το δυνατόν πιο πιστά, σε κάθε διαδοχική μεμονωμένη παράσταση. *Individual Performance*, τότε, [είναι] μόνο ένα συγκεκριμένο γεγονός, η μεμονωμένη ενσάρκωση των δράσεων και των ήχων της παραγωγής (*Production*)».

Για να γίνει ακόμα πιο κατανοητός, χρησιμοποιεί το εξής παράδειγμα: «the RSC *production* of Hamlet and Tuesday night's *performance* (*Individual Performance*) of Hamlet at the RSC»⁴⁷.

Η περιγραφή της οντότητας *Production* από τον Doty θυμίζει, την οντότητα FRBR_{oo} **F25 Performance Plan**, υποκλάση της **F2 Expression**⁴⁸. Σύμφωνα με την περιγραφή των Doerr και

⁴⁶ μιζανσέν: φιλμογραφική ή θεατρική μετατροπή του σεναρίου από τον ή τους δημιουργούς, με μία δράση και σε ένα ντεκόρ για να εξασφαλισθεί η γενική αρμονία ενός θεατρικού έργου ή φιλμ (Βικιλεξικό: <https://el.wiktionary.org/wiki/%CE%BC%CE%B9%CE%B6%CE%B1%CE%BD%CF%83%CE%AD%CE%BD>). Η οργάνωση σκηνικών, σκηνικών αντικειμένων και ηθοποιών σε σκηνές για θεατρική παράσταση ή κινηματογραφική ταινία, κυρίως μέσω της σκηνοθεσίας. (Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mise-en-sc%C3%A8ne>).

⁴⁷ Σ.τ.Μ: «το ανέβασμα του Άμλετ από τη Royal Shakespeare Company, και η παράσταση του Άμλετ, την Τρίτη το βράδυ, στο θέατρο της Royal Shakespeare Company».

⁴⁸ Όπως αναφέρθηκε στο κεφ. 3.1, η παρούσα πρόταση αντλεί από ήδη υπάρχουσες οντολογίες, δύο εκ των οποίων είναι οι FRBR και FRBR_{oo}. Ιδιαίτερα η FRBR έχει θέσει γερές σημασιολογικές βάσεις για την περιγραφή ενός έργου, μέσω των οντοτήτων *Work* και *Expression* (F1 *Work* και F2 *Expression* αντίστοιχα στην FRBR_{oo}), βάσει των οποίων έγινε η οντολογική ανάλυση της παρούσας εργασίας, και για τον λόγο αυτόν οι συγκεκριμένες οντότητες αναφέρονται συχνά. Για διευκόλυνση του αναγνώστη, παρατίθενται εδώ συνοπτικά οι ορισμοί τους:

Work: πρόκειται για μία αφηρημένη οντότητα· δεν υπάρχει κάποιο αντικείμενο υλικής υπόστασης που θα μπορούσε να ταυτιστεί με την οντότητα *work*. Το έργο (*work*)

Bekiari (2008) *Performance Plan* είναι το υλοποιημένο αποτέλεσμα των ιδεών του *Performance Work*, «όπως η προβλεπόμενη σειρά των δράσεων που λαμβάνουν χώρα κάθε φορά, όπως κινήσεις, λόγος, ήχος, οπτικές παρουσιάσεις και εξοπλισμός που χρησιμοποιείται». Συνεχίζουν, λέγοντας ότι «χονδρικά το *performance work* είναι το “τι” και το *performance plan* είναι το “πώς”», κάτι που βρίσκει σύμφωνο και τον Doty (2013).

Αυτό το «πλάνο» περιλαμβάνει και το κείμενο (εφόσον γίνει δεκτό ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των θεατρικών παραστάσεων, και όχι μόνο, βασίζονται σε κάποιο προϋπάρχον έργο ή κείμενο) ή τις παρτιτούρες της μουσικής, την επισημείωση της χορογραφίας κτλ., που είναι «μέρος» του και έχει «ενσωματωθεί» σε αυτό ως έκφραση (*Expression*), όπως έχουν ενσωματωθεί και όλα τα άλλα στοιχεία που συνθέτουν τον κόσμο της παράστασης: τα σκηνικά, τα κοστούμια, οι φωτισμοί κτλ.

Αναφορικά με αυτόν τον διαχωρισμό μεταξύ *Performance Work* και *Performance Plan*, η Dionissiadi (2010) ομολογεί τη σύγχυσή της σχετικά με το τι ακριβώς είναι *work* και τι *plan*. Πιο συγκεκριμένα αναρωτιέται γιατί θεωρείται έργο (*Work*) μόνο το εννοιολογικό περιεχόμενο του *Performance Work*, ενώ όλα τα υπόλοιπα, π.χ. η μετάφραση, τα σκηνικά, τα κοστούμια κτλ. θεωρούνται εκφράσεις (*Expressions*). Κατά την άποψή της – την οποία η παρούσα εργασία επίσης υποστηρίζει – «το εννοιολογικό έργο και το πλάνο είναι δύσκολο να εξεταστούν ξεχωριστά, καθώς συχνά αναπτύσσονται μαζί» (Dionissiadi, 2010).

Όπως ήδη αναφέρθηκε, το *Performance Plan* της FRBR_{oo} περιλαμβάνει και το κείμενο της παράστασης, γεγονός που δηλώνεται μέσω της σχέσης *F25 Performance Plan R14 incorporates (is incorporated in) F2 Expression* (Doerr & Bekiari, 2008). Ο Doty (2013) όμως, θεωρεί ότι το κείμενο της παράστασης δεν πρέπει να εξισώνεται με το κείμενο που αποτελεί έκφραση (*Expression*) ενός έργου (*Work*), καθώς, όπως γράφει, όταν το κοινό παρακολουθεί την παράσταση κάποιου έργου, δε βιώνει ένα γραπτό κείμενο, αλλά ακούει τους ηθοποιούς να μιλούν και τους βλέπει να δρουν σε συνδυασμό με σκηνικά, κοστούμια, φωτισμούς κτλ. Εξάλλου, τα θεατρικά κείμενα ή σενάρια έχουν απώτερο σκοπό να παρασταθούν, και όχι απλώς να διαβαστούν στην έντυπη μορφή τους, διαφορετικά θα γινόταν απλώς λόγος για

αναγνωρίζεται μέσω των διαφορετικών υλοποιήσεων ή εκφράσεών του (*expressions*), αλλά το ίδιο το έργο υπάρχει μόνο μέσα στην ομοιότητα του περιεχομένου των διαφορετικών εκφράσεών του.

Expression: η πνευματική ή καλλιτεχνική υλοποίηση ενός *work* σε μορφή αλφαριθμητικών, μουσικών ή χορογραφικών συμβόλων, ήχου, εικόνας, αντικειμένου, κίνησης κτλ., ή συνδυασμό τέτοιων μορφών. (IFLA, 1997)

κάποιου είδους λογοτεχνία (Doty, 2013). Για τον λόγο αυτό, προτείνει την οντότητα **Script**, προκειμένου να δηλωθούν το κείμενο που χρησιμοποιείται στην παράσταση, το λιμπρέτο, οι παρτιτούρες, η επισημειωμένη χορογραφία καθώς και οι οδηγίες για τη δράση επί σκηνής ή οι οδηγίες για τη διεξαγωγή μιας εγκατάστασης (installation) ή μιας περφόρμανς⁴⁹ (Sant, 2017).

Ο Wolterstorff, (1975, όπως παρατίθεται στον Doty, 2013), σημειώνει επίσης, ότι το κείμενο (Script) της παράστασης δεν είναι ένα ακριβές αντίγραφο του δράματος⁵⁰ που παριστάνεται, αλλά οδηγίες για μια σωστή παράσταση· είναι δηλαδή, κατά κάποιον τρόπο, μια έκφραση του δράματος. Αυτό είναι σωστό, τόσο σε θεωρητικό επίπεδο όσο και πρακτικό. Το κείμενο της παράστασης, ακόμα κι όταν χρησιμοποιείται η πρωτότυπη έκφραση (*Expression*) του έργου, ή μία μετάφρασή του – μίας άλλης μορφής *Expression* του έργου – η οποία προϋπάρχει της παράστασης, σχεδόν ποτέ δεν είναι ταυτόσημο με το κείμενο που θα μπορούσε να διαβάσει κάποιος σε μια έντυπη έκδοσή του. Για τις ανάγκες της παράστασης το κείμενο μπορεί να περικοπεί, να αλλαχθεί η αλληλουχία των σκηνών (π.χ. κάποιος μπορεί να επιλέξει να ξεκινήσει από το τέλος), να ανασκευαστεί μέρος του κειμένου (π.χ. φράσεις ή λέξεις μπορούν να αντικατασταθούν προκειμένου να ακούγονται πιο σύγχρονες ή περισσότερο άμεσες) κ.ά.. Εξάλλου, η παράσταση που βλέπει και ακούει ο θεατής είναι μία ερμηνεία από τους δημιουργούς της του δράματος πάνω στο οποίο βασίστηκε, και σε καμία περίπτωση δεν είναι ακριβές αντίγραφο του πρωτότυπου έργου. Ακόμα και τα θεατρικά αναλόγια⁵¹, τα οποία δίνουν βαρύτητα στο κείμενο του συγγραφέα και έχουν σκοπό να μεταδώσουν την ουσία των γραφομένων αδιαμεσολάβητα, ή με τις ελάχιστες δυνατές παρεμβάσεις, αποτυγχάνουν, καθώς, η επιλογή π.χ. τονισμών κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης ή η ενδεχόμενη συνοδεία μουσικής, δεν περιλαμβάνονται στο πρωτότυπο έργο. Αντίστοιχα, η γραμμική ή «ακαδημαϊκή» σκηνοθεσία ενός δράματος, υποδεικνύει έναν τρόπο κίνησης των ηθοποιών και έναν τρόπο εκφοράς του λόγου, που δεν μπορεί παρά να είναι ερμηνεία. Αυτό συμβαίνει ακόμα και στην περίπτωση που ο ίδιος ο συγγραφέας σκηνοθετεί το ίδιο του το έργο: για την αναπαράσταση θα χρειαστεί ηθοποιούς, που δεν υπάρχουν στο γραπτό κείμενο, να απαγγείλουν τις προτάσεις του κειμένου, και ως εκ τούτου, αποδίδεται μουσικότητα που επίσης δεν υπάρχει στο γραπτό κείμενο.

⁴⁹ Η περφόρμανς, σε αυτό το σημείο, αναφέρεται ως είδος (genre) παραστατικής τέχνης.

⁵⁰ Εννοείται το θεατρικό κείμενο, το θεατρικό έργο.

⁵¹ Σκηνοθετημένη ανάγνωση από ηθοποιούς

Μέχρι στιγμής αναφέρθηκαν οι όροι *Performance work*, *Individual Performance*, *Production*, *Script*. Όπως είναι φανερό, απουσιάζει ο όρος *Performance*, παρόλο που είναι το επίκεντρο του πυρήνα της οντολογίας. Δημιουργείται, λοιπόν, το ερώτημα: ο όρος *Performance* σε τι αναφέρεται;

Ο Πίνακας 5 παρουσιάζει ορισμούς και χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου όρου, όπως αποτυπώνονται στις σχετικές οντολογίες. (Στον πίνακα περιλαμβάνονται, παρόλο που δεν είναι οντολογίες, η βάση δεδομένων AusStage⁵², η μεγαλύτερη παγκοσμίως βάση παραστατικών τεχνών από την Αυστραλία, και η WordNet⁵³, η μεγαλύτερη διαδικτυακή λεξικογραφική βάση της αγγλοσαξονικής γλώσσας, η οποία περιλαμβάνει σημασιολογικές σχέσεις των όρων.) Η επισκόπηση του πίνακα προσφέρει μία ιδέα σχετικά με το παραπάνω ερώτημα, παρόλα αυτά, δεν καθιστά εμφανή τη θέση που μπορεί να κατέχει ο όρος στην ιεραρχική ταξινόμια της οντολογίας, ή τις σχέσεις του συγκεκριμένου όρου με τους υπόλοιπους.

⁵² <https://www.ausstage.edu.au/pages/browse/>

⁵³ [WordNet | A Lexical Database for English \(princeton.edu\)](#)

Πίνακας 5. Η οντότητα Performance και χαρακτηριστικά της, όπως αποτυπώνονται στις αντίστοιχες οντολογίες παραστατικών τεχνών

PERFORMANCE			
Μοντέλα	Ετικέτα	Ορισμός	Υπερκλάση
FRBRoo	F31 Performance	This class comprises activities that follow the directions of a performance plan , such as a theatrical play, an expression of a choreographic work or a musical work; i.e., they are intended to communicate directly or indirectly to an audience.	CIDOC CRM E7 Activity
LRMoo	Performance	This class comprises activities that follow the directions of a plan for any kind of performance , such as a theatrical play, an expression of a choreographic work or a musical work; i.e., they are intended to communicate directly or indirectly to an audience.	F56 Externalization Event
SPA	SPA-E10 Performance	individual representation of a Performance Work, according to a Performance Plan, in the context of a Performing Arts Production	SPA-E28 Activity SPA-E6 Endeavour of the Performing Arts
WikiProject Theatre & WikiProject Performing Arts	A specific representation		
	A series of representations	the subset of the performances of a performing arts production taking place at the same venue	
LDF	mo:Performance		
Artsdata	PerformingArtsEvent	A performing arts event is performing arts work performed for an audience. It includes a range of performing arts disciplines and genres such as: theatre, ballet, opera, musical theatre, concerts, circus and dance.	Event
TheaterEncyclopedie	Performance	the concept of performance is usually understood to mean the performance or performance of one or more plays, within a certain period of time in front of an audience that has come for that occasion. In Theatre Encyclopedia the concept of performance is used for the individual performing arts works themselves.	
schema.org	TheaterEvent	A theatrical performance	Event
	DanceEvent	A social dance	
	MusicEvent	A music event	
MO	Performance	A performance event. It might include as agents performers, engineers, conductors, or even listeners. It might include as factors a score, a MusicalWork, musical instruments. It might produce a sound:-)	http://purl.org/NET/c4dm/event.owl#Event
AusStage			
WordNet	performance	public presentation (a dramatic or musical entertainment), (the act of presenting a play or a piece of music or other entertainment)	show

Αντίστοιχα, ο Πίνακας 6 αποτυπώνει την οντότητα *Production* όπως χρησιμοποιείται στις ίδιες αναπαραστάσεις. Όπως φαίνεται στον πίνακα, η χρήση του συγκεκριμένου όρου είναι περιορισμένη, και δεν αναλύεται εξίσου με τον όρο *Performance*. Σε αντίθεση με τον Πίνακα 3 (σελ. 48), στις συγκεκριμένες οντολογίες αναφοράς, ο όρος *Production* δε χρησιμοποιείται

για να αντικαταστήσει τον όρο *Performance*. Αυτό είναι σωστό, εφόσον στο οντολογικό σύμπαν των παραστατικών τεχνών οι δύο αυτοί όροι περιγράφουν διαφορετικές πτυχές του γεγονότος της παράστασης, και επομένως ο ένας όρος δε νοείται χωρίς τον άλλο.

Πίνακας 6. Η οντότητα Production και χαρακτηριστικά της, όπως αποτυπώνονται στις αντίστοιχες οντολογίες παραστατικών τεχνών

PRODUCTION			
Μοντέλα	Ετικέτα	Ορισμός	Υπερκλάση
FRBRoo			
LRMoo			
SPA	SPA-E9 Performing Arts Production	physical embodiment of a Performance Plan of a Performance Work in form of one or several supposedly identical Performances; a complete run of Performances	SPA-E6 Endeavour of the Performing Arts
WikiProject Theatre & WikiProject Performing Arts	Theatrical Production		
LDF	Performing Arts Production Series of Performing Arts Production		
Artsdata			
TheaterEncyclopedie	Production	A performance that has been taken into production, created by a creative team in collaboration with a theatre company or producer.	
schema.org			
MO	Show	A show - a musical event lasting several days, in a particular venue	http://purl.org/NET/c4dm/event.owl#Event
AusStage			
WordNet	production	a presentation for the stage or screen or radio or television	presentation

Τέλος, η περίπτωση της οντότητας *Event* είναι περισσότερο περίπλοκη. Όπως φαίνεται στις εργασίες των Shaw, Larson (2008) και Shaw, Troncy, & Hardman (2009), στις οποίες αποτυπώνεται ο χάρτης των οντολογιών που στρέφονται γύρω από την περιγραφή του γεγονότος (*Event*) ως κεντρική οντότητα, και οι οποίες επιχειρούν μία συγκριτική επισκόπηση αυτών των οντολογιών, ο όρος *Event* έχει ανάλογη, αλλά ευρύτερη σημασία και διαφορετική βαρύτητα (Εικόνα 13), από τις οντολογίες των παραστατικών τεχνών (Πίνακας 7).

cidoc:E2.Temporal-Entity	“[E2.Temporal_Entity] comprises all phenomena, such as the instances of E4.Periods, E5.Events and states, which happen over a limited extent in time.”
abc:Event	“An Event marks a transition between Situations.”
eo:Event	“An arbitrary classification of a space/time region, by a cognitive agent.”
eventsm1:Event	“...something that happens and is subject to news coverage.”
dul:Event	“Any physical, social, or mental process, event, or state.”
f:Event	“...perduring entities (or perdurants or occurants) that unfold over time, <i>i.e.</i> , they take up time..”
cyc:Situation	“...a state or event consisting of one or more objects having certain properties or bearing certain relations to each other.”

Table 2. Definitions of top-level event-related classes

Εικόνα 13. Ορισμοί της κλάσης Event ανώτερων οντολογιών

Πίνακας 7. Η οντότητα Event και τα χαρακτηριστικά της, όπως αποτυπώνονται στις αντίστοιχες οντολογίες παραστατικών τεχνών

EVENT			
Μοντέλα	Ετικέτα	Ορισμός	Υπερκλάση
FRBROo	F8 Event	This class comprises sets of coherent phenomena or cultural manifestations bounded in time and space.	
LRMOo			
SPA WikiProject Theatre & WikiProject Performing Arts	SPA-E27 Event	An action or occurrence	SPA-E18 Subject
LDF	Event		CIDOC CRM E4 Period RiC-E14 Concept/Thing
Artsdata	Event	An event is a happening that occurs at a certain time and location. Examples include and are not limited to a: performance, concert, conference, festival, exhibition and/or social gathering.	http://schema.org/Thing
TheaterEncyclopedie	Event	A description of a (relatively short, date-bound) story or anecdote from the history of the performing arts	
schema.org	Event	An event happening at a certain time and location, such as a concert, lecture, or festival. Ticketing information may be added via the offers property.	http://schema.org/Thing
MO	Event	An arbitrary classification of a space/time region, by a cognitive agent. An event may have actively participating agents, passive factors, products, and a location in space/time.	
AusStage	Events	A distinct happening defined by title, date/s and venue; typically, a performance or series of performances at a venue. This is the core table of Ausstage. Multiple presentations of the same production at different venues (e.g. touring productions) are recorded as separate events.	
WordNet	event	something that happens at a given place and time	psychological feature

Ένας γενικός ορισμός, που περιλαμβάνει σχεδόν όλους τους παραπάνω, είναι αυτός από τη WordNet: «κάτι που συμβαίνει, σε δεδομένο τόπο, δεδομένη στιγμή». Βέβαια, ακόμα κι αυτός ο γενικός ορισμός δεν είναι απόλυτα ικανοποιητικός, καθώς, έτσι όπως είναι δομημένος, υπονοεί στατικότητα του γεγονότος, όπως μία γέννα ή ένας θάνατος, και δεν εκφράζει έκταση μέσα στον χρόνο, όπως π.χ. θα χρειαζόταν για την περιγραφή του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου. Η κάθε οντολογία, βέβαια, έχει δημιουργηθεί για να εξυπηρετήσει διαφορετικές ανάγκες (ιστορικές, δημοσιογραφικές, πολιτισμικές κτλ.), επομένως η ανάπτυξη του όρου, μοιραία, ενέχει κάποιου είδους προοπτική της πραγματικότητας (Shaw κ.ά., 2009).

Δεν υπάρχει λόγος επέκτασης σε περαιτέρω ανάλυση του συγκεκριμένου όρου, ωστόσο, σημειώνεται ότι η παρούσα εργασία απομακρύνεται από τη χρήση του όρου *Event*, όπως ορίζεται, για παράδειγμα, στην ψηφιακή βάση δεδομένων AusStage ως «μία ξεχωριστή εκδήλωση που ορίζεται από τίτλο, ημερομηνίες και χώρο εκδηλώσεων (venue)» (AusStage⁵⁴). Αντίθετα, υιοθετεί τον όρο από την ανώτερη οντολογία DUL, από όπου τον αντλεί καθαυτό, με όλα τα χαρακτηριστικά του. (Στο παράρτημα Β παρατίθεται η περιγραφή της οντότητας σε rdf (<http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Event>)).

Επομένως, οι τρεις αυτοί όροι, παρόλο που η επισκόπηση της ορολογίας των παραστατικών τεχνών σε παγκόσμιο επίπεδο δείχνει ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν εναλλάξ, περιγράφοντας το ίδιο πράγμα, στην παρούσα οντολογία ο καθένας από αυτούς περιγράφει κάποιο ξεχωριστό κομμάτι του οντολογικού σύμπαντος των παραστατικών τεχνών.

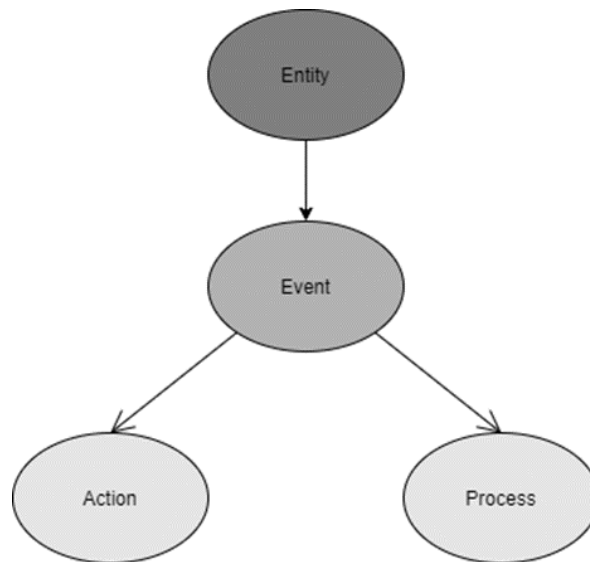
Η διασαφήνιση αυτή οδηγεί στο επόμενο στάδιο του σχεδιασμού, που αφορά την ιεράρχηση των όρων. Αυτό αποδείχτηκε το πιο δύσκολο κομμάτι της εργασίας, καθώς, εκτός των άλλων, η ιεράρχηση, σε μεγάλο βαθμό καθορίζει και τις σχέσεις μεταξύ των όρων.

3.2.2 Ιεραρχία και σχέσεις

Η ιεράρχηση της οντότητας *Event*, όπως ήδη αναφέρθηκε, παρέχεται από την ανώτερη οντολογία DUL, αφού αποτελεί μία από τις κύριες κλάσεις της, και ορίζεται ως «οποιασδήποτε μορφής - φυσικής, κοινωνικής ή πνευματικής - διαδικασία, γεγονός ή κατάσταση»⁵⁴. Όπως είναι αναμενόμενο, ο ορισμός αυτός είναι ιδιαίτερα γενικός, αφήνοντας περιθώρια συγκεκριμένης προοπτικής για την ανάλυση του όρου, ανάλογα με το εκάστοτε πεδίο γνώσης. Όπως απεικονίζεται στο Σχήμα 1, ο όρος *Event* έχει δύο υποκατηγορίες, την κλάση *Action* (Δράση) που ορίζεται ως: «Ένα *Event* (Γεγονός) με τουλάχιστον έναν *Agent*

⁵⁴ <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Event>

(Δρών) που (*isParticipantIn*) συμμετέχει σε αυτό, και εκτελεί ένα *Task* (Εργασία) που τυπικά ορίζεται (*isDefinedIn*) από ένα *Plan* (Σχέδιο), *Workflow* (Ροή εργασίας), *Project* (Έργο) κτλ.⁵⁵ και την κλάση *Process* (Διαδικασία) που ορίζεται ως: «[...] event το οποίο λαμβάνεται υπόψη στην εξέλιξη ή ανάπτυξή του, ή δεν εξαρτάται αυστηρά από agents, tasks, and plans»⁵⁶.

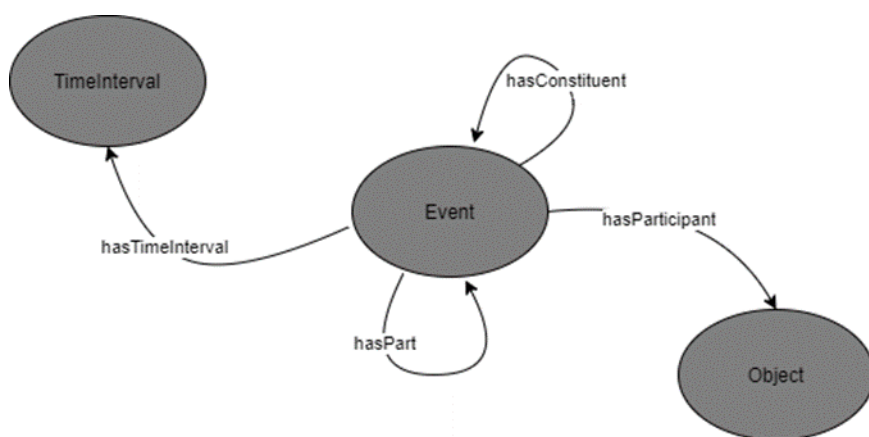


Σχήμα 1. Ιεραρχία της οντότητας *dul:Event*

Στο Σχήμα 2 φαίνονται οι ιδιότητες της οντότητας *Event*, οι οποίες κληροδοτούνται στις υποκατηγορίες της. Σύμφωνα με αυτές τις ιδιότητες ένα *Event* έχει ως συμμετέχον τουλάχιστον ένα αντικείμενο *Object*, έχει χρόνο κάποιον χρόνο *TimeInterval*, μπορεί να έχει ως μέρος (*hasPart*) ένα άλλο *Event* και μπορεί να έχει ως συστατικό (*hasConstituent*) ένα άλλο *Event*.

⁵⁵ <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Action>

⁵⁶ <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Process>



Σχήμα 2. Οι ιδιότητες (properties) της οντότητας *dul:Event*

Το πρόβλημα της ταξινόμησης και κατά επέκταση της ιεράρχησης, γεννάται, τελικά, από το σημασιολογικό πλαίσιο των όρων *Production* και *Performance*⁵⁷. Όπως ήδη αναφέρθηκε, οι δύο αυτοί όροι στην αγγλική γλώσσα μπορεί να σημαίνουν το ίδιο πράγμα: αυτό που στα ελληνικά ονομάζεται κοινώς *Παράσταση*. Όμως, το ζητούμενο είναι να διασαφηνιστούν οι δύο αυτοί όροι, ώστε να αντιπροσωπεύουν ένα ξεχωριστό συστατικό του καθολικού παραστατικού γεγονότος. Για τον λόγο αυτό, υπάρχει η πρόθεση, ο όρος ***Production*** να χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει τη διαδικασία προετοιμασίας του τελικού προϊόντος, δηλαδή της παράστασης. Συνεπώς, εξάγεται το συμπέρασμα ότι ο όρος *Performance* θα περιγράφει το ίδιο το γεγονός της παράστασης. Σύμφωνα με τα παραπάνω, δηλαδή, *Performance* είναι το γεγονός, άρα πρόκειται για *Event*, και μάλιστα *Action*, καθώς προϋποθέτει τη συμμετοχή φορέων δράσης. Πράγματι, οντολογίες όπως η FRBR₀₀ και όσες βασίζονται στη δομή της (SPA, LDF) ιεραρχούν τον όρο κάτω από τον όρο CIDOC CRM E7 *Activity*, επίσης υποκατηγορία της ανάλογης οντότητας *Event*. Αυτός φαίνεται να είναι ένας λογικός και αποδεκτός διαχωρισμός, ωστόσο εδώ θα επιχειρηθεί μία διαφορετική προσέγγιση.

Σε αυτό το σημείο, η εργασία επανέρχεται στον προβληματισμό, που εκφράστηκε προηγουμένως, σχετικά με τον προσδιορισμό της οντότητας ***Performance***. Σε αντίθεση με

⁵⁷ Δυστυχώς, η σημασιολογική ανάλυση γίνεται στα πλαίσια μόνο της αγγλικής γλώσσας σε αντιπαράθεση με την ελληνική. Ούτως ή άλλως, η αγγλική γλώσσα είναι κυρίαρχη αναφορικά με ορολογίες οποιουδήποτε κλάδου. Από την άλλη, είναι οι μόνες γλώσσες που η γράφουσα γνωρίζει σε βάθος.

ό,τι έχει παρουσιαστεί μέχρι στιγμής, εδώ υποστηρίζεται η άποψη που εκφράζει ο Doty (2013), ότι τελικά η οντότητα *Performance* είναι περισσότερο *Work*, παρά οτιδήποτε άλλο. Ωστόσο, δεν πρέπει να γίνει σύγχυση με τον όρο *Performance Work*, τον οποίο χρησιμοποιεί και ο Doty⁵⁸, και ο οποίος συναντάται στην αντίστοιχη επίσημη οντολογία FRBR₀₀ (Bekiari, κ. ά., 2017). Σύμφωνα με τον Doty (2013), λοιπόν - εφόσον, ο ίδιος έχει κάνει πρώτα τον διαχωρισμό μεταξύ των όρων *Performance Work* και *Performance*, ορίζοντας το πρώτο ως «αυτό που παριστάνεται»⁵⁹ στην παράσταση - ο στόχος του «*Performance Work* είναι η παράσταση (*Performance*). Από αυτήν την άποψη» και καθώς το *Performance Work* θεωρείται ατελές (Carroll, 2001) «μόνο η ίδια η παράσταση είναι το *Work* που προσπαθούμε να προσδιορίσουμε» (Doty, 2013). Αυτό είναι σωστό, όπως υποστηρίζεται στην παρούσα εργασία, καθώς η παράσταση – *Performance* είναι το τελικό αποτέλεσμα μιας ολόκληρης διαδικασίας δημιουργίας, κάτι ανάλογο του ολοκληρωμένου πίνακα ενός ζωγράφου, της μουσικής σύνθεσης ενός συνθέτη, του βιβλίου ενός συγγραφέα. Η παράσταση – *Performance* είναι το ανθρώπινο κατασκεύασμα, το έργο τέχνης που οι συντελεστές του παρουσιάζουν στο κοινό. Αλλά είναι τόσα περισσότερα από ένα γεγονός (*Event*) που έχει χρόνο και τόπο. Είναι φορέας ιδεών, αισθητικής, αισθήσεων, συναισθημάτων που οι δημιουργοί μοιράζονται με το κοινό, με την ελπίδα κάποιας επικοινωνίας. Και το έργο αυτό τέχνης, εκτεθειμένο πια στο κοινό, μπορεί να πάρει (ή να μην πάρει) οποιαδήποτε μορφή στις αναμνήσεις κάθε θεατή.

Η σχέση μεταξύ των δύο παραπάνω όρων, όπως ορίζεται στην FRBR₀₀ και εκφράζεται μόνο μέσω της υλοποίησης (*Performance Work is realised in Performance Plan* και *Performance Plan is performed in Performance*) φαίνεται αρκετά απλουστευμένη. Αν θεωρηθεί ότι το *Performance Work* περιλαμβάνει την αρχική αφηρημένη ιδέα για την παράσταση (κάτι που θα μπορούσε ίσως να εκφραστεί και με την κλάση *F27 Work Conception* της FRBR₀₀ (Bekiari, κ. ά., 2017)), η όλη διαδικασία που απαιτείται για την προετοιμασία της παράστασης μέχρι τη στιγμή που θα παρουσιαστεί στο κοινό, που εδώ αντιπροσωπεύεται από την οντότητα *Production* (παραγωγή), δεν αποτελεί απλώς πραγμάτωση αυτής της ιδέας. Η όλη διαδικασία θα μπορούσε να περιγραφεί σα ζύμωση, σαν ένας τεράστιος καμβάς όπου ταυτόχρονα ή διαδοχικά, πολλοί ζωγράφοι δημιουργούν ένα κοινό έργο. Επομένως, το *Performance Work* δεν πραγματώνεται απλώς με τη διαδικασία της παραγωγής – *Production*, αλλά

⁵⁸ Ο Doty δανείζεται τον όρο από τον Wolterstorff (1975, όπως αναφέρεται στον Doty, 2013).

⁵⁹ «the thing performed»

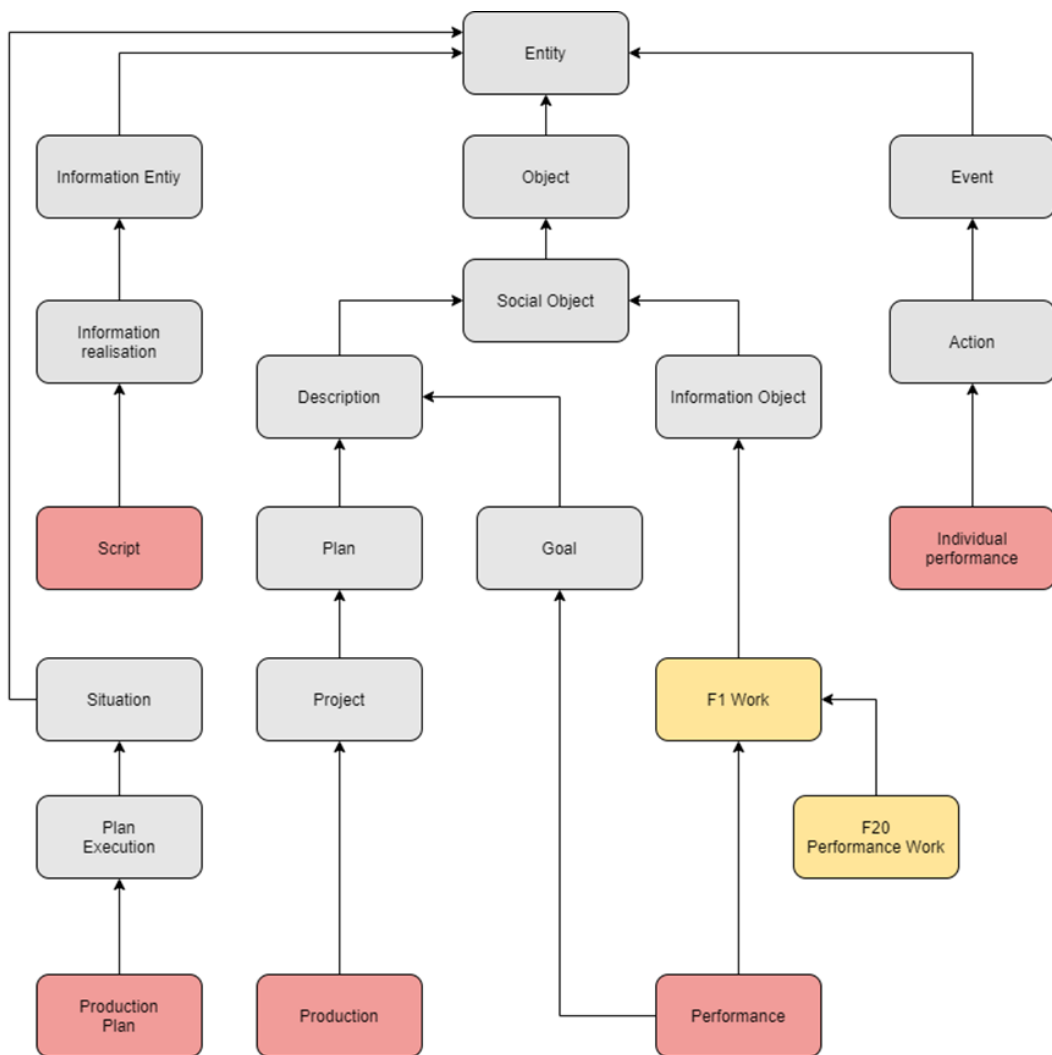
εμπλουτίζεται, καθώς εκφράζεται ταυτόχρονα μέσα από διαφορετικές δημιουργικές οπτικές γωνίες (π.χ. του σκηνοθέτη, του σκηνογράφου, του μουσικού κτλ.), που επιδρούν ακόμα και στο εννοιολογικό του περιεχόμενο. Όλη αυτή η ζύμωση αποτυπώνεται στην *Performance*, το τελικό προϊόν, το έργο τέχνης, το οποίο μπορεί ακόμα και να απέχει από τις αρχικές προθέσεις του *Performance Work*. Άρα, είναι η *Performance* μία έκφραση (*Expression*) του *Performance Work*; Όχι ακριβώς, καθώς η *Performance* περιέχει στοιχεία που δεν υπήρχαν στην αρχική σύλληψη της ιδέας. Το *Performance Work* είναι το σκαρίφημα, προσφέρει τα θεμέλια για να χτιστεί το καλλιτεχνικό σύμπαν της παράστασης.

Όταν το κοινό καλείται να παρακολουθήσει την παράσταση – καθώς αυτός είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες που συνιστούν μία παραστατική τέχνη, εφόσον χωρίς κοινό δεν υπάρχει παράσταση (Osipovich, 2006) – εκτίθεται στην εμπειρία της ***Individual Performance***, που είναι το γεγονός – *Event*. Θα περίμενε κανείς ότι η *Individual Performance* είναι μία αναπαραγωγή της *Performance*, που επαναλαμβάνεται κάθε διαδοχική φορά που παρουσιάζεται μπροστά στο κοινό. Αυτό είναι προφανώς το ζητούμενο, αλλά δεν είναι αυτό που συμβαίνει. Κι αυτό γιατί η οντότητα *Performance*, καθώς έχει οριστεί ως *Work*, αντιπροσωπεύει, τελικά, αυτό που ο Doty (2013) ονομάζει *the ideal version* (η ιδανική εκδοχή). Η παράσταση ως φορέας μηνυμάτων, με όλα τα στοιχεία της, όπως έχει διαμορφωθεί μέσα από τη διαδικασία της προετοιμασίας και των προβών, αποτελεί το πρότυπο, από όπου αντλούν οι μεμονωμένες παραστάσεις, τις οποίες παρακολουθεί τελικά το κοινό. Αυτή η έννοια του πρότυπου, «βοηθά να οριστεί το ίδιο το έργο ως το ιδανικό του δημιουργού, σύμφωνα με το οποίο μπορεί να μετρηθεί το σωστό και το λάθος» (Doty, 2013). Αλλά αυτό το ιδανικό είναι ένας ευσεβής πόθος τις περισσότερες φορές, κάτι άπιαστο που (μάλλον) δεν πραγματώνεται. Πράγματι, αυτό που θα μπορούσε να θεωρήσει ο δημιουργός - ο σκηνοθέτης συνηθέστερα εν προκειμένω – ως ιδανική εκδοχή της δημιουργίας του, μπορεί να είναι το σύνολο διάσπαρτων στιγμών κατά τη διάρκεια των προβών, που είναι μάλλον απίθανο να συμπέσουν σε μία μεμονωμένη παράσταση (Doty, 2013), αλλά μπορεί να είναι και κάτι που δεν έχει επιτευχθεί καν, και το έργο τέχνης, η παράσταση, παραδίδεται στο κοινό ως η καλύτερη δυνατή εκδοχή.

Η *Individual Performance*, τελικά, αναπλάθει τις διαδικασίες όπως έχουν διαμορφωθεί κατά τη διάρκεια της *Production*, και αποτυπώνονται στο ***Production Plan***, με σκοπό να μεταδώσει την ουσία της *Performance*. Κατά πόσο συμβαίνει αυτό είναι εξαιρετικά δύσκολο να μετρηθεί και για έναν επιπλέον λόγο: η παράσταση *Performance*, έχει δημιουργηθεί κεκλεισμένων των θυρών, μέσα σε μια γυάλα σχεδόν, μπροστά σε άδεια καθίσματα. Το κοινό, στο οποίο τελικά

παρουσιάζεται το έργο, είναι ένας ιδιαίτερα δυναμικός παράγοντας, που μπορεί να επηρεάσει θετικά ή αρνητικά την έκβαση του γεγονότος που παριστάνεται ζωντανά μπροστά του, αλλά είναι σχεδόν αδύνατον να προβλεφθεί η επίδρασή του πάνω στη δημιουργία· αυτός είναι και ένας σημαντικός λόγος για τον οποίο κάθε μεμονωμένη παράσταση είναι διαφορετική από την προηγούμενη και την επόμενη.

Συνοψίζοντας, λοιπόν, οι οντότητες που προτείνονται, μέχρι στιγμής, στην παρούσα οντολογία είναι οι εξής: *Performance Work*, *Script*, *Production*, *Performance* και *Individual Performance*. Η ιεράρχησή τους (στην ιεράρχηση αποτυπώνονται μόνο οι *IsA* σχέσεις της οντολογίας), ως επέκταση της ανώτερης οντολογίας DUL, φαίνεται στο ακόλουθο σχήμα.



Σχήμα 3. Οι προτεινόμενες οντότητες (ροζ χρώμα) ως επέκταση της οντολογίας DUL (γκρι χρώμα).

Με κίτρινο χρώμα αποτυπώνονται οι οντότητες FRBRoo

Στο σχήμα, λοιπόν, φαίνεται ότι η **Performance** είναι *Work*, όπως αυτό ορίζεται στην FRBR_{oo}⁶⁰, το οποίο με τη σειρά του είναι *Information object*, όπως ορίζεται από την DUL⁶¹. Ωστόσο, η *Performance* αποτελεί, επιπλέον, και *Goal*⁶² (Στόχο) ενός *Project*⁶³, όπου *Project* στην προκειμένη περίπτωση είναι η **Production**. Αυτό σημαίνει, σύμφωνα με τους ορισμούς της DUL, ότι *Production* είναι ένα *Plan*⁶⁴ (Πλάνο) με συγκεκριμένη δομή που ορίζει ρόλους (*Role(s)*)⁶⁵ και εργασίες (*Task(s)*)⁶⁶, προκειμένου να επιτευχθεί ένας στόχος (*Goal*), δηλαδή η παράσταση *Performance*.

Η αλήθεια είναι ότι αυτός ο ορισμός είναι αρκετά πραγματιστικός, σε αντίθεση με την άποψη που εκφράστηκε νωρίτερα, ότι δηλαδή η παραγωγή μιας παράστασης είναι μια δημιουργική διαδικασία που αποσκοπεί στην ολοκλήρωση ενός έργου τέχνης, την παράσταση. Παρόλα αυτά, θεωρήθηκε ότι δε θα μπορούσε αυτή η οντότητα να κατηγοριοποιηθεί ως *Work*, παρόλο που μπορεί να αποτελέσει εφαλτήριο για τη δημιουργία άλλων *Work(s)*, όπως η σύνθεση πρωτότυπης μουσικής για μια παράσταση ή ο σχεδιασμός και η κατασκευή σκηνικών, κοστούμιών και αντικειμένων, που θα μπορούσαν να θεωρηθούν αυτόνομα έργα τέχνης, και στη συνέχεια θα μπορούσαν να αποτελέσουν κομμάτια μουσειακής συλλογής (Dionissiadou, 2010), αλλά ούτε σαν *Event*· τουλάχιστον, η κλάση *Project*, όπως περιγράφεται στην DUL, παρέχει ένα σαφές πλαίσιο για την οντότητα *Production*, ως πρακτική διαδικασία. Η ιεράρχηση αυτή προσφέρει εξ ορισμού και τη σχέση μεταξύ των δύο αυτών οντοτήτων (*Production* και *Performance*), όπως κληροδοτείται από την υπερκλάση *Plan* σαν περιορισμός (*restriction*): *Project has component* (έχει δομικό στοιχείο) *some Goal*, γεγονός που εκφράζει μία σχέση μερολογίας, δηλαδή ο στόχος (*Goal*) είναι μέρος του σχεδίου (*Project*). Δηλαδή η

⁶⁰ Ο ορισμός της οντότητας F1 *Work* εκφράζεται καλύτερα στην ανανεωμένη έκδοση του μοντέλου, το LRM_{oo} (Library Reference Model) (Bekiari κ.ά., 2021).

⁶¹ "Information object: A piece of information, such as a musical composition, a text, a word, a picture, independently from how it is concretely realized."
<http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#InformationObject>

⁶² <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Goal>

⁶³ <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Project>

⁶⁴ <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Plan>

⁶⁵ <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Role>

⁶⁶ <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Task>

παράσταση ως στόχος, συμπεριλαμβάνεται στην παραγωγή, διαφορετικά η παραγωγή δε θα είχε λόγο ύπαρξης.

Όσον αφορά το **Production Plan**, αυτό αντιπροσωπεύει το προκαθορισμένο σχέδιο της αλληλουχίας των δράσεων μιας παραγωγής, όπως έχουν αποφασιστεί κατά τη διάρκεια των προβών, με σκοπό να επαναλαμβάνονται στις διαδοχικές παρουσιάσεις της παράστασης (Osironich, 2006). Η κατηγοριοποίηση της οντότητας αυτής ως *Plan Execution*⁶⁷ παρέχει την εξής σχέση: *Production Plan satisfies Production*, που σημαίνει ότι η εκτέλεση (*Production Plan*) ικανοποιεί τους στόχους του σχεδίου (*Production*).

Η **Individual Performance** είναι ένα γεγονός (*Event*) που χαρακτηρίζεται από χρόνο και τόπο, της κατηγορίας *Action*, καθώς έχει συμμετέχοντες (*Agent(s)*) που εκτελούν *Task(s)*, όπως ορίζονται σε ένα σχέδιο (*Plan*), δηλαδή το πλάνο της παραγωγής (*Production Plan*). Αυτή η σχέση που υποδεικνύεται εδώ, των οντοτήτων *Individual Performance* και *Production*, μοιάζει με τη σχέση που προτείνει ο Doty (2013), σύμφωνα με την οποία η *Individual Performance* επιχειρεί να αναπαράγει την *Production* ως αντίγραφο της, εκτελώντας το πλάνο της, όσο το δυνατόν πιο πιστά. Άρα η σχέση δηλώνεται ως εξής: *Individual Performance is reproduction of Production Plan*.

Τέλος, η οντότητα **Script** έχει κατηγοριοποιηθεί ως *Information realisation*⁶⁸, δηλαδή ως υλική πραγμάτωση ενός *Information object*, που στην προκειμένη περίπτωση είναι το *Performance Work*. Μία ανάλογη σχέση συναντάται και στην FRBR₀₀, αν θεωρηθεί ότι η οντότητα *F2 Expression* είναι ανάλογη της οντότητας *dul:Information realisation*, ως εξής: *F25 Performance Plan realises F20 Performance Work*, όπου το *Performance Plan* είναι υποκλάση της *F2 Expression*. Επιπλέον, από το CIDOC CRM μοντέλο η παρούσα οντολογία δανείζεται την ιδιότητα *P165 incorporates (is incorporated in)*⁶⁹ για τη δημιουργία της σχέσης *Script is*

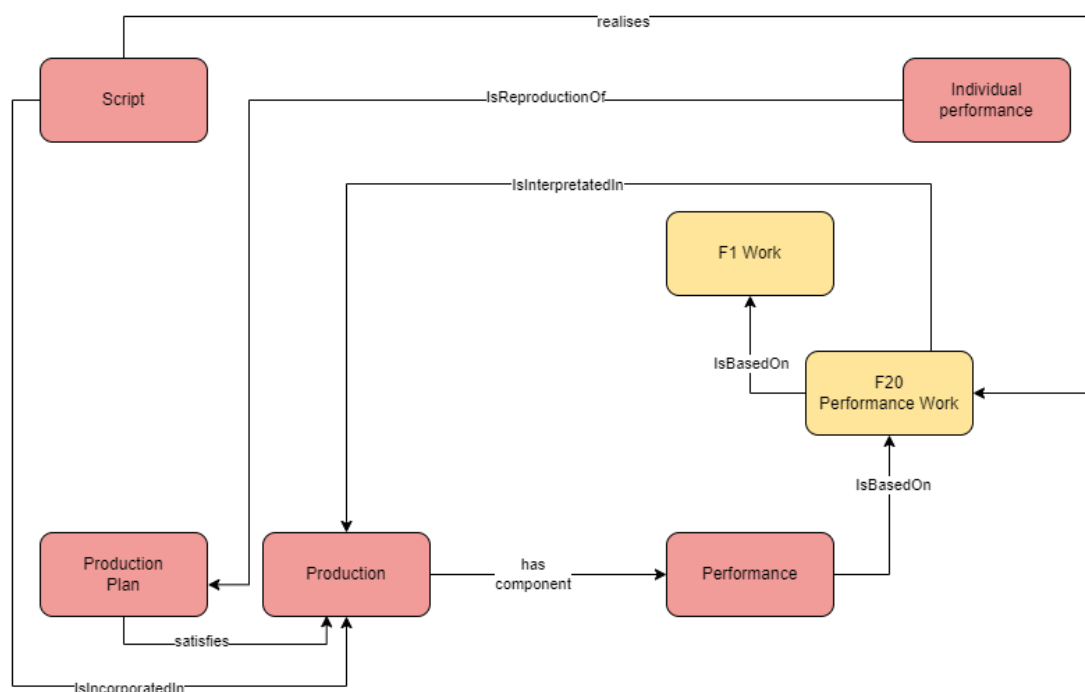
⁶⁷ <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#PlanExecution>

⁶⁸ <http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#InformationRealization>

⁶⁹ "It accounts for [...] the presence of the text of a play in a movie based on that play, etc." (CIDOC CRM, 2021: 198)

incorporated in Production, η οποία χρησιμοποιείται με έναν παρόμοιο τρόπο από το μοντέλο SPA⁷⁰, αλλά και από την FRBR_{oo}⁷¹.

Στο Σχήμα 4 αποτυπώνονται οι σχέσεις μεταξύ των οντοτήτων ως εξής:



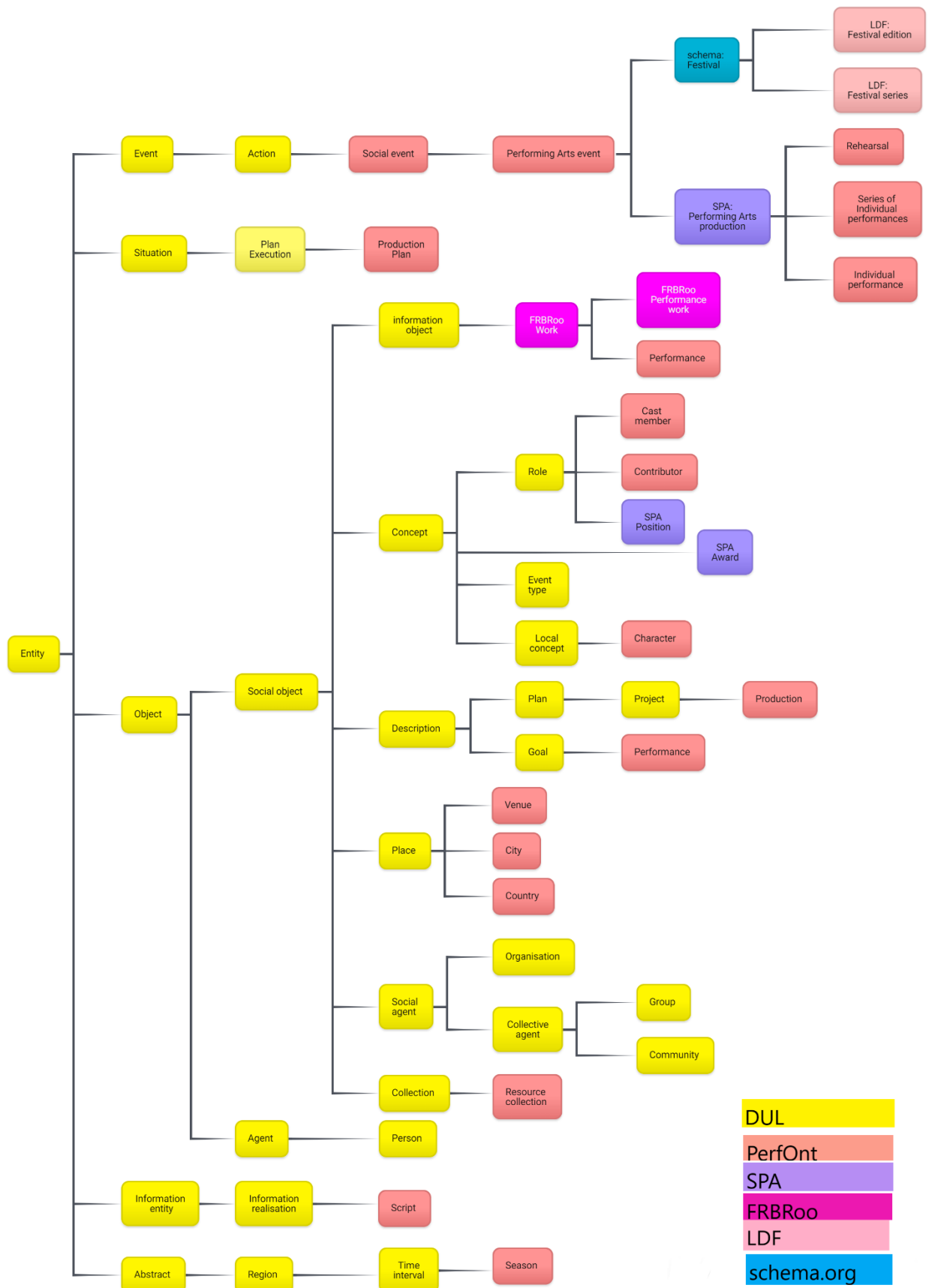
Σχήμα 4. Οι σχέσεις των βασικών οντοτήτων

Στο Σχήμα 5 φαίνεται η πλήρης οντολογία, όπως διαμορφώθηκε ως επέκταση της οντολογίας υψηλού επιπέδου DUL. Για τις ανάγκες της απεικόνισης, η παρούσα οντολογία ονομάζεται *PerfOnt*. Στο σχήμα φαίνονται οντότητες, οι οποίες πλαισιώνουν τον οντολογικό πυρήνα της παράστασης, ωστόσο η παρούσα εργασία δεν έχει επεκταθεί στην ανάλυσή τους και στην αποτύπωση των σχέσεων μεταξύ τους, αλλά και των σχέσεών τους με τις βασικές οντότητες. Συνοπτικά οι οντότητες αυτές είναι οι εξής:

⁷⁰ SPA E3 Expression is incorporated in SPA E3 Expression (Estermann & Scheeberger, 2017: 100)

⁷¹ Η σχέση *F25 Performance Plan R14 incorporates (is incorporated in) F2 Expression* εμφανίζεται στους Doerr και Bekiari (2008), αλλά δε συναντάται αργότερα στην επίσημη δήλωση της FRBR_{oo} (Bekiari, κ. ά., 2017).

- *Country, City* και *Venue*, υποκλάσεις της οντότητας *Place* (<http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Place>), με τις οποίες προσδιορίζεται ο τόπος μιας παράστασης.
- *Season*, υποκλάση της οντότητας *Time Interval* (<http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#TimeInterval>) , με την οποία προσδιορίζεται χρονικά η θεατρική περίοδος μιας παράστασης, και η οποία, συνήθως, ορίζεται από δύο διαδοχικά έτη (π.χ. 2021-2022) και χωρίζεται περαιτέρω σε χειμερινή και θερινή περίοδο.
- *Resource collection*, η οποία περιλαμβάνει οπτικοακουστικό υλικό, τεκμήρια όπως προγράμματα, αφίσες, φωτογραφίες κ. ά. (Παράρτημα Α, σελ. 87).
- Η οντότητα *Action*, έχει αναλυθεί περαιτέρω, έχοντας ως υποκατηγορία την κλάση *Social event*, η οποία, με τη σειρά της, έχει ως υποκλάση την οντότητα *Performing arts event*. η συγκεκριμένη κλάση αναλύεται στις *SPA:Performing arts production* και *schema:Festival*. Υποκατηγορίες της πρώτης, εκτός από την *Individual performance*, η οποία έχει ήδη περιγραφεί αναλυτικά, είναι η *Series of individual performances*, εμπνευσμένη από την οντότητα *SPA-E11 Series of Performances*, με την οποία περιγράφεται το σύνολο των μεμονωμένων παραστάσεων μιας παραγωγής και *Rehearsal*, με την οποία περιγράφονται οι πρόβες. Η οντότητα *schema:Festival*, αναλύεται στις *LDF:Festival series* (π.χ. Φεστιβάλ Αθηνών-Επιδαύρου) *LDF:Festival edition* (π.χ. Φεστιβάλ Αθηνών-Επιδαύρου, καλοκαίρι 2021).
- *SPA:Award*
- *Character*, που αντιπροσωπεύει τον δραματικό ρόλο που υποδύεται ένας ερμηνευτής της παράστασης (π.χ. Άμλετ)
- και τέλος, οι οντότητες *Contributor*, *Cast member* και *Position*, οι οποίες περιγράφουν τους ρόλους (*Role*) που αναλαμβάνουν οι δρώντες (*Agent*) ή τα πρόσωπα (*Person*) στα πλαίσια της παραγωγής μιας παράστασης. Για αυτές τις οντότητες παρέχονται ελεγχόμενα λεξιλόγια στο Παράρτημα Α (σελ. 79).



Σχήμα 5. Η πλήρης ιεραρχία της προτεινόμενης οντολογίας

3.3 Εφαρμογή

Για να γίνει περισσότερο κατανοητή η δομή της οντολογίας, παρουσιάζεται εδώ ένα ανεκδοτολογικό εμπειρικό παράδειγμα⁷², που περιγράφει, με βάση το εννοιολογικό μοντέλο που έχει προταθεί, τη διαδικασία δημιουργίας μίας παράστασης.

Το καλοκαίρι του 2016 διάβασα μέσα σε ένα μεσημέρι «Τα ημερολόγια του Αδάμ και της Εύας», του Μαρκ Τουέιν, σε ελληνική μετάφραση (**Expression**). Επρόκειτο, όπως διαπίστωσα αργότερα, για συρραφή κειμένων (**Publication expression**) με θέμα τους πρωτόπλαστους, από τις πρωτότυπες ιστορίες του Μαρκ Τουέιν (**Work**) *Adam's diary* και *Eve's soliloquy*. Διαβάζοντάς το, ξεπηδούσαν εικόνες στο μυαλό μου και γεννήθηκε η έντονη επιθυμία να ανεβάσω μία παράσταση, βασισμένη σε αυτό το έργο.

Για πρακτικούς λόγους, κυρίως, επιδόθηκα σε καινούργια μετάφραση του έργου (**Expression**) από το πρωτότυπο αγγλικό κείμενο. Στη συνέχεια, έχοντας ήδη κάποιες ιδέες για την παράσταση που θα ήθελα να δημιουργήσω (**Performance_work**), δημιούργησα μία διασκευή, καθώς το λογοτεχνικό κείμενο έπρεπε να μετατραπεί σε θεατρικό λόγο. Χρησιμοποίησα επιπλέον κείμενα του Μαρκ Τουέιν καθώς και πρωτότυπα δικά μου (**Adaptation Work**)⁷³.

Παράλληλα, εκτελώντας χρέη παραγωγού (**Role:Production manager**), αναζήτησα συνεργάτες (**Role:Contributor**), ηθοποιό (**Role:Cast_member**) για τον ρόλο (**Character**) του Αδάμ (τον ρόλο της Εύας θα τον έπαιζα η ίδια) και χώρο (**Venue**) για την παράσταση. Μοιράστηκα με τους συνεργάτες μου τις ιδέες μου για την παράσταση (**Performance_work**) που θα ήθελα να ανεβάσω (**Production**), και τους προέτρεψα για τη δική τους συμβολή, στο κομμάτι που ανέλαβε ο καθένας (**Role, Task**).

Εφόσον συμφωνήθηκε με τον ιδιοκτήτη του θεατρικού χώρου η χρονική περίοδος (**Season: Winter 2018**) των παραστάσεων, συγκεκριμένες ημερομηνίες (**Individual_performance**) και αριθμός παραστάσεων (**Series_of_individual_performances**), ξεκίνησαν οι πρόβες (**Rehearsal**).

⁶⁰ Την περίοδο 2017 – 2018, η γράφουσα δημιούργησε, ως παραγωγός και σκηνοθέτης, την παράσταση «Αδάμ και Εύα», βασισμένη σε κείμενα του Μαρκ Τουέιν.

⁷³ Οι όροι Expression, Publication expression και Adaptation work προέρχονται από την FRBRoo, και προς το παρόν, δεν συμπεριλαμβάνονται στην προτεινόμενη οντολογία.

Κατά τη διάρκεια των προβών διαμορφώθηκε το τελικό κείμενο της παράστασης (**Script**), κυρίως μέσω πολλαπλών περικοπών, αλλά και κάποιων προσθηκών και αντικαταστάσεων λέξεων, συνήθως ύστερα από κοινή απόφαση όλων των συμμετεχόντων. Μετά το αρχικό πειραματικό στάδιο των προβών, όταν άρχισαν να αποκρυσταλλώνονται οι δράσεις, η βοηθός σκηνοθέτη (**Role:Contributor:Assistant_director**) ενημέρωνε τη διαδοχή των δράσεων αυτών (**Production_plan**) στο δικό της αντίγραφο του τελικού κειμένου (**Script**), ενώ όταν προστέθηκαν ήχοι, μουσική και φωτισμοί, ο ηλεκτρολόγος της παράστασης (**Role:Contributor:Electrician**) διατηρούσε το δικό του αντίγραφο, όπου σημείωνε κυρίως τις εισαγωγές των ήχων, της μουσικής και των φωτισμών, ανάλογα με τη δράση επί σκηνής (**Production_plan**) το οποίο ενημέρωνε, μέχρι τελευταία στιγμή, όταν προέκυπτε κάποια αλλαγή. (Τα δύο αυτά επισημειωμένα κείμενα αποδείχθηκαν πολύτιμα, καθώς, όταν η παράσταση επαναλήφθηκε την επόμενη χρονιά, αποτέλεσαν τον βασικό οδηγό μας για να θυμηθούμε το πλάνο της παράστασης.)

Ο ρόλος μου ως σκηνοθέτης (**Role:Contributor:Director**) ενισχύθηκε από τη συμβολή τόσο της χορογράφου (**Role:Contributor:Choreographer**) όσο και του συναδέλφου ηθοποιού (**Role:Cast_member**), καθώς οι τρεις μας δουλέψαμε πιο στενά κατά την παραγωγική διαδικασία (**Production**), και μοιραία (είχαμε την τύχη να συμφωνούμε ως επί το πλείστον) οι ιδέες μας αλληλοσυμπληρώνονταν.

Όταν προστέθηκαν τα σκηνικά στον χώρο (**Production**), αρκετές από τις ήδη αποφασισμένες δράσεις (**Production_plan**) χρειάστηκε να επαναπροσδιοριστούν, προκειμένου να καταστεί λειτουργικό το σκηνικό μας, το οποίο έπαιζε τον δικό του ρόλο στην παράσταση. Τελευταία προστέθηκαν τα κοστούμια, και μόνο τότε άρχισε να διαφαίνεται η συλλογική δουλειά σαν ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα (**Performance**), ωστόσο το αποτέλεσμα ήταν πολύ διαφορετικό από αυτό που είχα φανταστεί αρχικά. Αυτό όμως ήταν αναμενόμενο, καθώς η σύλληψη (**Performance_work**) ήταν δική μου, ενώ το τελικό αποτέλεσμα (**Performance**) ήταν συλλογικό.

Η πρεμιέρα της παράστασης (**Individual_performance**) πλησίαζε, αλλά κανείς δεν ένιωθε ότι η αποστολή μας (**Performance**) είχε ολοκληρωθεί. Η ανασφάλεια ήταν τόση που προτάθηκε να αναβληθεί η πρεμιέρα για αργότερα. Κάτι τέτοιο οικονομικά ήταν αδύνατο (**Production**), επομένως η παράσταση ανέβηκε κανονικά, όπως είχε συμφωνηθεί.

Το έργο παίχτηκε για 12 παραστάσεις (**Series_of_individual_performances**) τη θεατρική περίοδο 2017-2018 (**Season**) και επαναλήφθηκε για ανάλογο αριθμό παραστάσεων την επόμενη χειμερινή θεατρική περίοδο. Η παράσταση (**Performance**) έτυχε καλής υποδοχής, από κοινό και κριτικούς, ωστόσο, προσωπικά, δε θυμάμαι κάποια από τις παραστάσεις

(Individual_performance) να είναι εξαιρετική, όπως θα επιθυμούσα να δημιουργός. Θυμάμαι, ωστόσο, πολύ έντονα κάποιες «κακές» βραδιές **(Individual_performance)**, κυρίως επειδή υπήρχαν ελάχιστοι θεατές στον χώρο, γεγονός που προκαλεί αμηχανία τόσο στους συντελεστές όσο και στο ίδιο το κοινό. Θυμάμαι πως, δεδομένου ότι θεωρούσαμε το έργο μας κωμωδία **(Genre)**, όταν το κοινό στεκόταν απέναντί μας αμέτοχο, αυτό «πάγωνε» εμάς τους ηθοποιούς πάνω στη σκηνή, με αποτέλεσμα να αποδίδουμε πολύ λιγότερο ικανοποιητικά σύμφωνα με το πρότυπο της δουλειάς μας **(Performance)**. Ευτυχώς, σε εκείνες τις παραστάσεις **(Individual_performance)** δεν είχαν παρευρεθεί κριτικοί.

Η παράσταση άφησε πίσω της, εκτός από τις αναμνήσεις του καθενός από τους συμμετέχοντες, αρκετό οπτικοακουστικό υλικό **(Resource_collection)**, το οποίο ιδανικά, κάποτε, θα οργανωθεί και αρχειοθετηθεί, βάσει ενός κατάλληλου συστήματος.

Κεφάλαιο 4. Συζήτηση – Συμπεράσματα – Μελλοντικές επεκτάσεις

4.1 Ανακεφαλαίωση

Σε μια προσπάθεια να διερευνηθεί το είδος της πληροφορίας που θεωρείται απαραίτητο για την τεκμηρίωση της παράστασης, η έρευνα προσανατολίστηκε στην αναζήτηση ψηφιακών έργων που ασχολούνται με τις παραστατικές τέχνες. Ανέκυψε πλήθος έργων, που επιχειρούν να δαμάσουν τον εφήμερο χαρακτήρα του παραστατικού γεγονότος μέσω πολλαπλών εφαρμογών. Οι περισσότερες προσπάθειες αφορούν ψηφιοποιήσεις φυσικών αρχείων και δημιουργίες βάσεων δεδομένων, προκειμένου να καταστεί δυνατή η πρόσβαση σε αυτά τα αρχεία.

Ένας εναλλακτικός τρόπος για να οργανωθεί η γνώση του πεδίου των παραστατικών τεχνών εντοπίστηκε στις οντολογίες, οι οποίες δεν ενδιαφέρονται για τα υπάρχοντα δεδομένα, αλλά επιχειρούν να περιγράψουν το γνωστικό αντικείμενο, για το οποίο δημιουργούνται, θεμελιωδώς.

Η επισκόπηση των υπάρχοντων εννοιολογικών μοντέλων για τις παραστατικές τέχνες αποκάλυψε τις αδυναμίες και τις ελλείψεις τους. Ακριβώς αυτό το εύρημα, προκάλεσε τον επαναπροσδιορισμό της πρόθεσης της εργασίας, μετατοπίζοντας το ενδιαφέρον από τη δημιουργία ενός σχήματος μεταδεδομένων, στην ανάπτυξη μίας οντολογίας.

Η πρόθεση κατέληξε σε μία πρόταση, μία προσπάθεια να ενοποιηθούν τα υπάρχοντα εννοιολογικά μοντέλα σε μία περιεκτική και πλήρη οντολογία.

4.2 Συζήτηση / Συμπεράσματα

Ο φιλόδοξος στόχος της εργασίας δεν επετεύχθη στο ακέραιο, καθώς η ενασχόληση με το αντικείμενο επιβεβαίωσε τη βιβλιογραφία, σχετικά με τη δυσκολία της ανάπτυξης μίας οντολογίας για τις παραστατικές τέχνες. Η παρούσα πρόταση αφορά τον οντολογικό πυρήνα του παραστατικού γεγονότος, ενώ στοιχεία που το πλαισιώνουν έχουν κατονομαστεί, αλλά δεν έχουν αναλυθεί σε βάθος.

Θεωρητικά, ένα οντολογικό μοντέλο επιχειρεί να αναπαραστήσει την πραγματικότητα, αλλά τελικά η πραγματικότητα μπορεί να προσλαμβάνεται με διαφορετικούς τρόπους και, επομένως, να μην είναι μία, γεγονός που αντικατοπτρίζεται σε αυτές τις αναπαραστάσεις της γνώσης. Σε αυτό το πλαίσιο επιφύλαξης εντάσσεται και η παρούσα

πρόταση, καθώς το θέμα της προσεγγίστηκε από συγκεκριμένη σκοπιά, και παρόλο που παρέχονται επιχειρήματα, βασισμένα και στη διαθέσιμη βιβλιογραφία, για κάθε απόφαση που πάρθηκε, μένει να εξεταστεί η ορθότητά τους.

4.3 Αξιοποίηση / Πρακτικές προεκτάσεις της έρευνας

Απώτερος στόχος μιας ολοκληρωμένης προσπάθειας θα ήταν να αξιοποιηθεί ο προτεινόμενος τρόπος οργάνωσης της γνώσης για τις παραστατικές τέχνες και να χτιστεί ένα σύστημα συλλογής και οργάνωσης δεδομένων για την εγχώρια παραγωγή αυτών των τεχνών, κάτι ανάλογο των εγχειρημάτων στον Καναδά και των WikiProjects της κοινότητας Wikidata, τα οποία περιεγράφηκαν νωρίτερα.

4.4 Μελλοντικές επεκτάσεις / Πρακτικές Προεκτάσεις της Έρευνας

Το παρόν εγχείρημα, κανονικά αποτελεί έργο διεπιστημονικής ομάδας, τόσο σε θεωρητικό όσο και πρακτικό επίπεδο, το οποίο μάλιστα απουσιάζει τελείως από την παρούσα εργασία. Η προτεινόμενη οντολογία χρειάζεται σαφώς διεύρυνση, αφενός προκειμένου να περιγράψει, όπως αναφέρθηκε, και οντότητες που βρίσκονται στην περιφέρεια του πυρήνα της, αλλά καθόλα απαραίτητες για την ορθή ταυτοποίηση μιας παράστασης, αφετέρου να εμπλουτιστεί με τη συμβολή εκπροσώπων όλων των παραστατικών τεχνών, αν ήταν δυνατόν, καθώς εδώ το θέμα προσεγγίζεται μέσω της θεατρικής εμπειρίας.

Σε πρακτικό επίπεδο, εφόσον το θεωρητικό μοντέλο θεωρηθεί πλήρες, χρειάζεται η μεταγραφή του σε υπολογιστική γλώσσα οντολογιών (OWL), ο έλεγχος της συλλογιστικής του συνέπειας και η χαρτογράφησή του με ανάλογα μοντέλα.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Abbey Theatre. (χ.χ.). Archive. Ανακτήθηκε 19 Ιανουαρίου, 2022, από <https://www.abbeytheatre.ie/about/archive/>
- Arp, R., Smith, B., & Spear, A. D. (2015). *Building ontologies with Basic Formal Ontology*. [Kindle PC]. Ανακτήθηκε από https://www.amazon.com/gp/product/B08BSWZVNP/ref=kinw_myk_ro_title
- AusStage^a. (χ.χ.). Project history. Ανακτήθηκε 18 Ιανουαρίου, 2022, από <https://www.ausstage.edu.au/pages/learn/about/project-history.html>
- AusStage^b. (χ.χ.). Data scope. Ανακτήθηκε 18 Ιανουαρίου, 2022, από <https://www.ausstage.edu.au/pages/learn/about/data-scope.html>
- AusStage^c. (χ.χ.). Database design. Ανακτήθηκε 18 Ιανουαρίου, 2022, από <https://www.ausstage.edu.au/pages/learn/about/database-design.html>
- Bellini, P., & Nesi, P. (2014). Modeling performing arts metadata and relationships in content service for institutions. *Multimedia Systems*, 21(5), 427–449. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.1007/S00530-014-0366-0>
- Bekiari, C., Doerr, M., Le Boeuf, P., Riva, P. (2021, June). LRMoo (formerly FRBroo) object-oriented definition and mapping from IFLA LRM (version 0.7). *International Working Group on LRM, FRBR and CIDOC CRM Harmonisation*. Ανακτήθηκε 18 Νοεμβρίου, 2021, από [Definition of Object-Oriented FRBR \(cidoc-crm.org\)](http://www.cidoc-crm.org/definition-of-object-oriented-frbr/)
- Bekiari, C., Doerr, M., Le Boeuf, P., & Riva, P. (2017). Definition of FRBroo: A conceptual model for bibliographic information in object-oriented formalism. Ανακτήθηκε 8 Φεβρουαρίου, 2022, από http://34.246.50.17/bitstream/123456789/659/1/frbroo_v_2.4.pdf
- Berners-Lee, T. (1999). *Weaving the web; the original design of the World Wide Web by its inventor*. HarperCollins, New York. Ανακτήθηκε 4 Οκτωβρίου, 2021 από <https://archive.org/details/isbn9780062515872/page/n3/mode/1up>
- Berners_Lee, T., Connolly, D., Stein, L.A., Swick, R. (2000). *The Semantic Web*. Ανακτήθηκε 11 Αυγούστου, 2021 από <http://www.w3.org/2000/Talks/0815-dam1-sweb-tbl>
- Berners-Lee, T., Hendler, J., & Lassila, O. (2001). The Semantic Web. *Scientific American*, 284(5), 34–43. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.1038/SCIENTIFICAMERICAN0501-34>

- Burvill, T. & Seton, M. (2010). Access to digitized performance documentation and the AusStage database. *Studies in Theatre and Performance*, 30(3), 305-321. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.1386/stap.30.3.3051>
- Cardoso, J. (Ed.) (2007). *Semantic Web Services: Theory, Tools and Applications*. Idea Group. Ανακτήθηκε 11 Μαΐου, 2021, από https://www.academia.edu/2894914/Semantic_Web_Technologies_and_Applications?email_work_card=view-paper
- Carroll, N. (2001). Interpretation, theatrical performance, and ontology. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 59, 313-316. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.1111/1540-6245.00029>
- Caplan, D. (2015). Notes from the frontier: digital scholarship and the future of Theatre Studies. *Theatre Journal*, 67(2), 347–359. Ανακτήθηκε 17 Νοεμβρίου, 2020, από https://muse.jhu.edu/article/583145#bio_wrap
- Caplan, D. (2016). Reassessing obscurity: the case for Big Data in Theatre History. *Theatre Journal*, 68(4), 555–573. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.1353/TJ.2016.0106>
- CIDOC CRM (2021). Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model version 7.2. Ανακτήθηκε 22 Νοεμβρίου, 2021, από https://cidoc-crm.org/sites/default/files/cidoc_crm_version_7.2.pdf
- Cox, J. (2017). The Abbey Theatre Digital Archive: A Digitization Project with Dramatic Impact. *Insights* 30 (3): 20–30. Ανακτήθηκε από <http://doi.org/10.1629/uksg.381>
- Dionissiadou, I. (2010). Archives incorporating museum objects: The case of performing arts. Στο *CIDOC 2010 ICOM General Conference*. Shanghai, China. Ανακτήθηκε 20 Νοεμβρίου, 2021, από <https://cidoc.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/6/2018/12/dionissiadou.pdf>
- Doerr, M., Bekiari, C., LeBoeuf, P., & nationale de France, B. (2008, September). FRBRoo, a conceptual model for performing arts. Στο *Annual Conference of CIDOC*. Athens. Ανακτήθηκε 1 Μαΐου, 2020, από <https://projects.ics.forth.gr/publications/drfile.2008-06-42.pdf>
- Doty, C. (2013). The Difficulty of an ontology of live performance. *Interactions: UCLA Journal of Education and Information Studies*, 9(1). Ανακτήθηκε 20 Νοεμβρίου, 2020, από https://www.researchgate.net/publication/282851996_The_Difficulty_of_An_Ontology_of_Live_Performance

- Edward, T. R. (2012). Descriptive metaphysics, revisionary metaphysics, anti-metaphysics. *Ethos: Dialogues in Philosophy and Social Sciences*, 5(2). Ανακτήθηκε 15 Ιανουαρίου, 2022, από <https://philpapers.org/archive/EDWDMR.pdf>
- Estermann, B. and Schneeberger, C. (2017). *Data Model for the Swiss Performing Arts Platform*, Draft Version 0.51. Bern University of Applied Sciences. Ανακτήθηκε 23 Ιουνίου, 2021, από https://www.bfh.ch/dam/jcr:78a5e853-3c03-4ed8-8e28-86e2791a5829/SPA_Data_Model_v0-51_20170926.pdf
- Estermann, B. (2018, January 6). Presentation of the Performing Arts Project on Wikidata. *Meeting of the Archival Working Group of the German Society for Theatre Research*, Frankfurt. Ανακτήθηκε 7 Ιανουαρίου, 2022 από <https://www.slideshare.net/beateestermann/wikidata-and-performingarts20180116-86273450>
- Estermann, B. and Julien, F. (2019) *A Linked Digital Future for the Performing Arts: Leveraging Synergies along the Value Chain*. Canadian Arts Presenting Association (CAPACOA) in cooperation with the Bern University of Applied Sciences. Ανακτήθηκε 19 Αυγούστου, 2021, από https://capacoa.ca/documents/research/LDF_Report_2019.pdf
- Feilmayr, C. & Wöß, W. (2016). An analysis of ontologies and their success factors for application to business. *Data & Knowledge Engineering*, 101, 1-23. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.1016/j.datak.2015.11.003>
- Gangemi, A., & Mika, P. (2003, November). Understanding the semantic web through descriptions and situations. Στο *OTM Confederated International Conferences" On the Move to Meaningful Internet Systems"* (σσ. 689-706). Springer, Berlin, Heidelberg. Ανακτήθηκε 12 Νοεμβρίου, 2021, από <http://www.loa.istc.cnr.it/old/Papers/ODBASE-CONTEXT.pdf>
- Gruber, T. R. (1993). A Translation Approach to Portable Ontology Specifications. *Knowledge Acquisition*, 5(2), 199-220. Ανακτήθηκε 12 Σεπτεμβρίου, 2021, από <https://tomgruber.org/writing/ontologia-kaj-1993.pdf>
- IbsenStage^a. (χ.χ.). Data scope. Ανακτήθηκε 19 Ιανουαρίου, 2022 από <https://ibsenstage.hf.uio.no/pages/learn/About/Data%20Scope>
- IbsenStage^b. (χ.χ.). Research. Ανακτήθηκε 19 Ιανουαρίου, 2022 από <https://ibsenstage.hf.uio.no/pages/learn/Research/Research>

- IFLA. (1997). Functional requirements for bibliographic records: final report. Ανακτήθηκε 23 Ιουλίου, 2021, https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/cataloguing/frbr/frbr_2008.pdf
- Leonhardt, N. (2014, June 12). Digital Humanities and the Performing Arts: Building Communities, Creating Knowledge. Στο *SIBMAS / TLA Conference*. New York City. Ανακτήθηκε 18 Νοεμβρίου, 2020, από https://mappinggth.hypotheses.org/files/2014/09/Nic-Leonhardt_DH-and-the-Performing-Arts_June-2014.pdf
- Marche, S. (2012). Literature Is not Data: Against Digital Humanities. *Los Angeles Review of Books*. Ανακτήθηκε 9 Δεκεμβρίου, 2020, από <https://lareviewofbooks.org/article/literature-is-not-data-against-digital-humanities/>
- Miller, M. (2013). *A network in Flux: identifying central artists of the 1960s Fluxus movement*. (Μεταπτυχιακή εργασία). Pratt Institute, Νέα Υόρκη. Ανακτήθηκε από http://padb.net/thesis/web_thesis.pdf
- McGillivray, G. (2008). Still. Not Seen: exploring the artist's hidden archive. Στο *About Performance #8 Still/Moving: Photography and Live Performance*. Ανακτήθηκε 1 Μαΐου, από https://www.academia.edu/2243937/Still_Not_Seen_exploring_the_artist_s_hidden_archive
- McGillivray, G. (2011). The performance archive: Detritus or historical record? Στο McGillivray, G. (Επιμ.), *Scrapbooks, Snapshots and Memorabilia: Hidden Archives of Performance*. Ανακτήθηκε 1 Μαΐου, 2020, από [\[PDF\] Scrapbooks, Snapshots and Memorabilia: Hidden Archives of Performance | Glen McGillivray - Academia.edu](https://www.academia.edu/2243937/Still_Not_Seen_exploring_the_artist_s_hidden_archive)
- Osipovich, D. (2006, October). What is a Theatrical Performance? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(4), 461–470. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2006.00224.x>
- Pannacker, W. (2011, July 31). Big tent Digital Humanities: a view from the edge, Part 1. *The Chronicle of Higher Education*. Ανακτήθηκε 14 Ιανουαρίου, 2021, από <https://www.chronicle.com/article/big-tent-digital-humanities-a-view-from-the-edge-part-1/>
- Phelan, P. (1993). The ontology of performance: representation without reproduction. Στο Peggy Phelan, *UNMARKED the politics of performance* (σσ. 147-167). London and

- New York: Routledge. Ανακτήθηκε 21 Ιανουαρίου, 2022, από <http://hemi.nyu.edu/course-nyu/advanced/materials/text/phelan.html>
- Presutti, V., & Gangemi, A. (2016). Dolce+ D&S Ultralite and its main ontology design patterns. Στο P.Hitzler, κ. ά. (Επιμ.) *Ontology Engineering with Ontology Design Patterns* (σσ. 81-103). IOS Press. Ανακτήθηκε 7 Ιανουαρίου, 2022, από https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=9hChDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA81&dq=+Dolce%2BD%26S+Ultralite+and+its+main+Ontology+Design+Patterns&ots=mdEzTi5dtW&sig=IOMS_UhDvhPKuLPIYnKIFdV-NPk&redir_esc=y#v=onepage&q=Dolce%2BD%26S%20Ultralite%20and%20its%20main%20Ontology%20Design%20Patterns&f=false
- Saltz, D. (2001). What Theatrical Performance Is (Not): The Interpretive Fallacy. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 59, 299–306. Ανακτήθηκε 22 Νοεμβρίου, 2021 από https://www.academia.edu/11948227/What_Theatrical_Performance_Is_Not_The_Interpretation_Fallacy_The_Journal_of_Aesthetics_and_Art_Criticism_Vol._59_No._3_Summer_2001_pp._299-306
- Saltz, D. (2004). Performing arts. Στο Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth (Επιμ.) *A Companion to Digital Humanities*. Oxford: Blackwell. <http://www.digitalhumanities.org/companion/>
- Sant, T. (2017). Documenting Performance. An introduction. Στο Sant, T. (Επιμ.), *Documenting performance. The context and processes of digital curation and archiving* (σσ. 1-12). London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Shadbolt, N., Berners-Lee, T., & Hall, W. (2006). The semantic web revisited. *IEEE intelligent systems*, 21(3), 96-101. Ανακτήθηκε 13 Οκτωβρίου, 2021, από <http://williamwolff.org/wp-content/uploads/2013/01/berners-lee-shadbolt-hall-semantic-2006.pdf>
- Shaw, R. and Larson, R. (2008). Event Representation in Temporal and Geographic Context. Στο *12th European Conference on Research and Advanced Technology for Digital Libraries (ECDL'08)*, (σσ. 415–418). Aarhus, Denmark. Ανακτήθηκε 28 Νοεμβρίου, 2021, από <https://aeshin.org/static/pubs/Shaw,%20Larson%20-%202008%20-%20Event%20Representation%20in%20Temporal%20and%20Geographic%20Context.pdf>
- Shaw, R., Troncy, R., & Hardman, L. (2009, December). Lode: Linking open descriptions of events. Στο *Asian semantic web conference* (pp. 153-167). Springer, Berlin,

- Heidelberg. Ανακτήθηκε 26 Νοεμβρίου, 2021, από <https://cidoc-crm.org/sites/default/files/14783A.pdf>
- Smith, B. (2002). Introduction: Dramatic forays into IT: working computers with a broom handle. & Approaches to building digital archives. Στο Lycouris, S. και Smith, B. (Επιμ.), *Creating Digital Performance Resources A Guide to Good Practice*. (Αναπαραγωγή 2014). Ανακτήθηκε 21 Νοεμβρίου, 2020, από https://www.academia.edu/152366/Creating_Digital_Performance_Resources_A_Guide_to_Good_Practice
- Smith, B. (2019, September). *Intoduction to Basic Formal Ontoligy*. [video]. Ανακτήθηκε από https://www.youtube.com/watch?v=p0buEjR3t8A&ab_channel=BarrySmith
- Theatron.org. (χ.χ.). History. Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου, 2022 από <https://www.theatron.org/history/>
- Theatron3. (χ.χ.). About. Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου, 2022 από <http://theatron3.cch.kcl.ac.uk/index.php-id=81.html>
- Uschold, M. (2011). Ontologies and DB Schema: What's the Difference? Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου, 2022 από <https://www.slideshare.net/UscholdM/ontologies-and-db-schema-whats-the-difference>
- UNESKO. (χ.χ.) *Performing arts (such as traditional music, dance and theatre)*. Ανακτήθηκε 16 Ιανουαρίου, 2022 από <https://ich.unesco.org/en/performing-arts-00054>
- Warrington, L. (2016, November 4). Theatre Aotearoa: New Zealand Theatre Database. *The Theatre Times*. Ανακτήθηκε 20 Δεκεμβρίου, 2020 από <https://thetheatretimes.com/theatre-aotearoa-new-zealand-theatre-database/>
- Warrington, L. (2012). Archiving New Zealand theatre: TADB, the theatre Aotearoa database [online]. *Australasian Drama Studies*, No. 60, Apr 2012: 223-228. Ανακτήθηκε 20 Δεκεμβρίου, 2020, από <https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=208716153268108;res=IELIAC>
- Westerman, J. (2015, January). Between Action and Image: Performance as “Inframedium”. *Tate Research Feature*. Ανακτήθηκε 17 Δεκεμβρίου, 2020, από <https://www.tate.org.uk/research/features/between-action-and-image>
- Wikipedia. (2022, January). Digital humanities. Ανακτήθηκε 16 Ιανουαρίου, 2022 από https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_humanities

- Βικιπαιδεία. (2022, 8 Ιανουαρίου). Τέχνες του θεάματος. Ανακτήθηκε 16 Ιανουαρίου, 2022 από
https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A4%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B5%CF%82_%CF%84%CE%BF%CF%85_%CE%B8%CE%B5%CE%AC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B%CF%82
- Εθνικό Θέατρο. (2011). Ψηφιοποιημένο αρχείο. Ανακτήθηκε 15 Ιανουαρίου, 2022 από
<http://www.nt-archive.gr/>
- Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης (ΕΚΤ). (2019, 4 Μαρτίου). *Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες υπό το πρίσμα του ιστορικού Andreas Fickers*. Ανακτήθηκε 15 Ιανουαρίου, 2021, από <https://www.ekt.gr/el/news/22954>
- Μαυρολέων, Ά. (2014). *Το ψηφιακό αρχείο του Κέντρου Μελέτης και Έρευνας του Ελληνικού Θεάτρου - Θεατρικού Μουσείου. Οι ανεκμετάλλευτοι αρχειακοί θησαυροί και η περιπέτεια της θεατρολογικής έρευνας στην Ελλάδα της κρίσης*. Ανακτήθηκε 23 Ιανουαρίου, 2021, από
https://www.eens.org/EENS_congresses/2014/mavroleon_anna.pdf.
- Πετράκης, Α. (2011). *Σημσιολογικά κατευθυνόμενη εξόρυξη γνώσης με χρήση οντολογιών*. [Μεταπτυχιακή διατριβή, Πανεπιστήμιο Πειραιά]. Διώνη – Dione-UniPi
<https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/bitstream/handle/unipi/4913/Petrakis.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Σαρρή, Μ. (2019). *Η ψηφιοποίηση του αρχειακού υλικού του Εθνικού θεάτρου ως μέσο για την προβολή του*. [Μεταπτυχιακή διατριβή, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο]. Apothesis https://apothesis.eap.gr/bitstream/repo/41223/1/%ce%a3%ce%b1%cf%81%cf%81%ce%ae_%ce%a0%cf%84%cf%85%cf%87%ce%b9%ce%b1%ce%ba%ce%ae.pdf
- Σταματογιαννάκη, Κ. (2017). Θεατρικά αρχεία και συλλογές: μικρή συμβολή στη διαχείρισή τους. Στο Δελβερούδη, Ε. Α. (Επιμ.), *Δημήτρης Σπάθης. Ένας μαρξιστής ιστορικός του θεάτρου. Τα Ιστορικά*, 65, 75-80.
- Τμήμα Θεατρικών Σπουδών. ΕΚΠΑ. (χ.χ.). Ερευνητικά προγράμματα. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου, 2021, από
https://www.theatre.uoa.gr/ereyna/ereynitika_programmata/
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (2016). *Μελέτη για τη χαρτογράφηση της πολιτιστικής - δημιουργικής βιομηχανίας στην Ελλάδα: πρώτο παραδοτέο*. [χ.τ.]: Ινστιτούτο Περιφερειακής Ανάπτυξης Παντείου Πανεπιστημίου.

Πρόσθετη Βιβλιογραφία

- Duži, M. & Heimbürger, A. (2006). Web Ontology Languages: theory and practice – will they ever meet? Στο Kiyoki, Y., Hanno, J., Jaakkola, H., Kangassalo, H. (Επιμ.), *Information modelling and knowledge bases XVII* (σσ. 20-37). Amsterdam: IOS press.
- Sant, T. (Επιμ.) (2017). *Documenting Performance: the context and processes of digital curation and archiving*. London, Oxford, New York, New Delhi, Sydney: Bloomsbury.
- Schreibman, S., Siemens, R. & Unsworth, J. (Επιμ.). (2004). *A Companion to Digital Humanities*. Oxford, Blackwell. Ανακτήθηκε από <http://www.digitalhumanities.org/companion/>
- Syme, H. S., Selisker, S. (2012). In Defense of Data: Responses to Stephen Marche's "Literature Is not Data". *Los Angeles Review of Books*. Ανακτήθηκε 9 Δεκεμβρίου, 2020, από <https://lareviewofbooks.org/article/in-defense-of-data-responses-to-stephen-marches-literature-is-not-data>.

Παράρτημα Α – Λεξιλόγια

Συντελεστής

Contributor

Τιμές της ιδιότητας hasRole

Σκηνοθέτης	<i>Director/ Stage director</i> <i>Theatrical director</i> <i>Opera director</i>
Συνεργάτης σκηνοθέτης	
Βοηθός σκηνοθέτης	
Βοηθός σκηνοθέτη	<i>Assistant director</i>
Δραματουργός	<i>Dramaturge</i> <i>Playwright</i> <i>Author</i> <i>Satirist</i>
Διασκευαστής	
Σεναριογράφος	<i>Writer</i>
Δραματολόγος	
Θεατρολόγος	
Ποιητής	<i>Poet</i>
Σκηνογράφος	<i>Scenographer</i>
Συνεργάτης σκηνογράφος	
Βοηθός σκηνογράφος	
Βοηθός σκηνογράφου	
Ενδυματολόγος	<i>Costume designer</i>
Βοηθός ενδυματολόγος	
Βοηθός ενδυματολόγου	
Συνθέτης	<i>Composer</i>
Μουσικός	<i>Musician</i>

<i>Βοηθός μουσικός</i>	
<i>Βοηθός μουσικού</i>	
<i>Σολίστ/ Αρχιμουσικός</i>	
<i>Βοηθός αρχιμουσικού</i>	
<i>Βοηθός μαέστρου</i>	
<i>Repetiteur/repetitrisse</i>	
<i>Χορωδία</i>	
<i>Στιχουργός</i>	<i>Lyricist</i>
<i>Μεταφραστής</i>	<i>Translator</i>
<i>Χορογράφος</i>	<i>Choreographer</i>
	<i>Ballet master</i>
	<i>Figure skating choreographer</i>
<i>Βοηθός χορογράφος</i>	
<i>Βοηθός χορογράφου</i>	
<i>Υπεύθυνος κίνησης</i>	
<i>Υπεύθυνος φωτισμού</i>	
<i>Βοηθός Φωτιστή</i>	
<i>Φωτιστής ηλεκτρολόγος</i>	<i>Electrician</i>
<i>Ηχολήπτης</i>	
<i>Σκηνοθέτης video-film</i>	<i>Filmmaker</i>
<i>Εικονολήπτης</i>	<i>Cameraman</i>
<i>Φωτογράφος</i>	<i>Photographer</i>
<i>Διευθυντής φωτογραφίας</i>	
	<i>Stage manager</i>
<i>Μηχανικός ηλεκτρολόγος</i>	<i>Technician</i>
<i>Προϊστάμενος μηχανικών σκηνής</i>	
	<i>Theatrical technician</i>
	<i>Stagehand</i>
	<i>Stage crew</i>
<i>Προϊστάμενος εργαστηρίων σκηνής</i>	

Διευθύντρια εργαστηρίων ραπτικής	Tailor
Υποβολέας	Prompter
Ειδικός συνεργάτης	
Θεατροπαιδαγωγός	
Εμπυχωτής	Entertainer
	Animal trainer
Ομιλητής	Lecturer
	Narrator
	Storyteller

Τιμές της ιδιότητας *hasTask*

Σύλληψη	
Σκηνοθεσία	
Επιμέλεια σκηνοθεσίας	
Καλλιτεχνική επιμέλεια	Artistic director
Επιμέλεια	
Δραματουργία	
Κείμενο (παράστασης)	Writer
Διασκευή	
Θεατρική διασκευή	
Θεατρική προσαρμογή	
Απόδοση (ελεύθερη)	
Σενάριο	
Ποίηση	
Δραματουργική επεξεργασία	
Επεξεργασία κειμένων	
Επεξεργασία διαλόγων	
Δραματουργική προσαρμογή	
Δραματουργική σύνθεση	
Επιλογή/σύνθεση κειμένου	
Δραματουργική επιμέλεια	

Επιμέλεια/αναθεώρηση μετάφρασης	Editor
Επιμέλεια κειμένου	Script editor
Δραματουργική συνεργασία	
Γλωσσική επεξεργασία	
Δραματολογία	
Δραματολογική επεξεργασία	
Δραματολογική ανάλυση	
Δραματολογική έρευνα	
Θεατρολογική συνεργασία	
Σκηνογραφία	Set designer
Σκηνογραφική επιμέλεια	Theatre designer
Σκηνική προσαρμογή/ Διαμόρφωση χώρου	
Διακόσμηση σκηνής	
Εικαστική σύνθεση	
Ζωγραφική σκηνικών	Scene painter
Ενδυματολογία	
Ενδυματολογική επιμέλεια	Costumer
Επίβλεψη κοστούμιών	
	Dresser
	Costume crew
Ζωγραφική κοστούμιών	Draftsman
Εκτέλεση ζωγραφικής κοστούμιών	
Μουσική	
Σύνθεση	
Μουσικής χορικών	
Μουσικών παρεμβάσεων	
Μουσικής σκηνής	
Τραγουδιών	Song writer
	Hymn writer
Μελοποίηση στίχων	

Μουσική επιμέλεια	Music director
Επιλογή μουσικής/τραγουδιών	
Μουσική διασκευή	
Μουσική προσαρμογή	
Διασκευή τραγουδιών	
Μουσική διεύθυνση	
Συντονισμός μουσικών	
Μουσικοί αυτοσχεδιασμοί	
Φωνητικοί αυτοσχεδιασμοί	Vocalist/ Verbal improvisation
	Chanter
Μουσική εκτέλεση	
Μουσικό όργανο	
Ενορχήστρωση	Music arranger
Φωνητική ενορχήστρωση	
Διεύθυνση ορχήστρας	Conductor
Επιμέλεια ορχήστρας	
Διεύθυνση χορωδίας	Choir director/Choirmaster/Precentor
Μουσική προετοιμασία	
Μουσική διδασκαλία	
Ρόλων	
Χορωδίας	
Παιδικής χορωδίας	
Διδασκαλία τραγουδιών	
Φωνητική διδασκαλία	
Φωνητικά σχήματα	
Φωνητική αγωγή/Ορθοφωνία	
Μεταγραφή μουσικού υλικού	
Εναρμόνιση μουσικού υλικού	
Στίχοι	
Λιμπρέτο	Librettist

Προσαρμογή στίχων

Μετάφραση

Λιμπρέτου

Τραγουδιών

Χορωδιακών σκηνών

Χορογραφία

Μπαλέτου

Μενουέτου

Χορογραφική επιμέλεια

Διδασκαλία χορού

Διδασκαλία παραδοσιακών χορών

Κίνηση/κινησιολογία

Διδασκαλία κίνησης

Εκγύμναση χορού

Coach

Ξιφομαχία/Σπαθογραφία/ Οπλομαχία

Stage fighting

Επιμέλεια ξιφομαχίας

Διδασκαλία συμπλοκών

Μονομαχία

Παντομίμα

Mime artist

Φωτισμοί

Stage lighting designer

Σχεδιασμός φωτισμού

Lighting designer

Ήχος

Sound designer

Παραγωγή και σχεδιασμός ήχου

Ηχητικό περιβάλλον

Επιμέλεια ήχων

Σύνθεση ήχων

Επεξεργασία ήχου/ηχητικού υλικού

Ηχογράφηση

Recording engineer

Μουσικής

Χορωδίας

Επιμέλεια ηχογράφησης	
Ηχητικός προγραμματισμός	
Ηχητικά μηχανήματα/ Ηχητικές εγκαταστάσεις	
Εικόνα	
Βίντεο	Videographer
Video art	Video artist
Σχεδιασμός βίντεο	Video designer
Επιμέλεια βίντεο	
Μοντάζ βίντεο	
Video mapping	
Ψηφιακή επεξεργασία	Computer programmer
Εικονικό περιβάλλον	Visual artist
Σχεδιασμός προβολών	Projection designer
Κινηματογράφηση	Cinematographer
Κινηματογραφική επιμέλεια	
Διεύθυνση φωτογραφίας	
Κινούμενα σχέδια	
Μακιγιάζ	Make-up artist
Διδασκαλία μακιγιάζ	Stylized makeup
	Hairdresser
Κατασκευές	Carpenter
Μάσκες	Mask carver
Προσωπεία	
Μαριονέττες	Puppet maker
	Puppeteer
Κούκλες	
Κοσμήματα	
Γλυπτά	
Περούκες	
Καπέλα	

Εξαρτήματα κοστούμιών

Αξεσουάρ πολεμιστών

Φροντιστηριακό υλικό σκηνής

Property master

Property crew

Ειδικές κατασκευές

Μακέτα αφίσας

Θεματική πρόταση

Έρευνα

Κοινωνιολογική

Ιστορική

Μουσικολογική

Λογοτεχνική επιμέλεια

Επιλογή αρχειακού υλικού

Μετάφραση/διδασκαλία ξένης γλώσσας

Καλλιτεχνική διεύθυνση οργανισμού

Art director

Impresario

Theatre manager

Παραγωγή

Theatrical producer

Διεύθυνση παραγωγής

Production manager

Οργάνωση παραγωγής

Συντονισμός παραγωγής

Επικοινωνία

Publicist

Χορηγία

Sponsor

Διανομή

Cast

Ηθοποιός

Actor/ Actress/Stage actor/ Character actor

Musical theatre actor

Kabuki actor

Child actor

	<i>Comedian</i>
	<i>Stand-up comedian</i>
<i>Χορός (αρχαίου δράματος)</i>	<i>Chorus member</i>
<i>Χορευτής</i>	<i>Dancer</i>
	<i>Ballet dancer</i>
	<i>Ballerina</i>
	<i>Corps de ballet</i>
<i>Ερμηνευτής Όπερας</i>	<i>Opera singer</i>
<i>Τραγουδιστής</i>	<i>Singer</i>
<i>Αντικαταστάτης</i>	<i>Understudy</i>
	<i>Extra (actor)</i>
	<i>Performing artist</i>
	<i>Street artist</i>
	<i>Circus artist/ performer</i>
	<i>Clown</i>
	<i>Cabaret artist</i>
	<i>Vedette</i>
	<i>Drag queen</i>
	<i>Acrobat</i>
	<i>Magician</i>
	<i>Ventriloquist</i>

Οπτικοακουστικό υλικό

Πρόγραμμα

Αφίσες

Banners

Flyers

Φωτογραφίες

Παράστασης

Μακετών

Κοστούμιών

Πορτρέτων

Φροντιστηριακών αντικειμένων

Δημοσιεύματα

Δελτία τύπου

Δημοσιεύματα τύπου

Συνέντευξη

Κριτική

Αρχεία βίντεο

Τρέιλερ

Αρχεία ήχου

Παρτιτούρες

Κείμενο παράστασης

Σημειώσεις

Βιβλία

Παράρτημα Β – Η οντότητα `dul:Event`

```
<!-- http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Event -->
<owl:Class rdf:about="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Event">
  <rdfs:subClassOf rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Entity"/>
  <rdfs:subClassOf>
    <owl:Restriction>
      <owl:onProperty rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#hasParticipant"/>
      <owl:someValuesFrom rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Object"/>
    </owl:Restriction>
  </rdfs:subClassOf>
  <rdfs:subClassOf>
    <owl:Restriction>
      <owl:onProperty rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#hasTimeInterval"/>
      <owl:someValuesFrom rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#TimeInterval"/>
    </owl:Restriction>
  </rdfs:subClassOf>
  <rdfs:subClassOf>
    <owl:Restriction>
      <owl:onProperty rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#hasConstituent"/>
      <owl:allValuesFrom rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Event"/>
    </owl:Restriction>
  </rdfs:subClassOf>
  <rdfs:subClassOf>
    <owl:Restriction>
      <owl:onProperty rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#hasPart"/>
```

```

    <owl:allValuesFrom rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl
    #Event"/>
  </owl:Restriction>
</rdfs:subClassOf>
<owl:disjointWith rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Object">
<owl:disjointWith rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl#Quality"/>
<rdfs:comment rdf:datatype="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#string"> Any physical, social,
or mental process, event, or state. More theoretically, events can be classified in different ways,
possibly based on 'aspect' (e.g., stative, continuous, accomplishments, achievement, etc.), on
'agentivity' (e.g., intentional, natural, etc.), or on 'typical participants' (e.g., human, physical, abstract,
food, etc.). Here no special direction is taken, and the following explains why: events are related to
observable situations, and they can have different views at a same time. If a position has to be
suggested here anyway, the participant-based classification of events seems the most stable and
appropriate for many modelling problems. (1) Alternative aspectual views Consider a same event 'rock
erosion in the Sinni valley': it can be conceptualized as an accomplishment (what has brought a certain
state to occur), as an achievement (the state resulting from a previous accomplishment), as a punctual
event (if we collapse the time interval of the erosion into a time point), or as a transition (something
that has changed from a state to a different one). In the erosion case, we could therefore have good
motivations to shift from one aspect to another: a) causation focus, b) effectual focus, c) historical
condensation, d) transition (causality). The different views refer to the same event, but are still
different: how to live with this seeming paradox? A typical solution e.g., in linguistics (cf. Levin's
aspectual classes) and in DOLCE Full (cf. WonderWeb D18 axiomatization) is to classify events based
on aspectual differences. But this solution would create different identities for a same event, where
the difference is only based on the modeller's attitude. An alternative solution is suggested here, and
exploits the notion of (observable) Situation; a Situation is a view, consistent with a Description, which
can be observed of a set of entities. It can also be seen as a 'relational context' created by an observer
on the basis of a 'frame'. Therefore, a Situation allows to create a context where each particular view
can have a proper identity, while the Event preserves its own identity. For example,
ErosionAsAccomplishment is a Situation where rock erosion is observed as a process leading to a
certain achievement: the conditions (roles, parameters) that suggest such view are stated in a
Description, which acts as a 'theory of accomplishments'. Similarly, ErosionAsTransition is a Situation
where rock erosion is observed as an event that has changed a state to another: the conditions for
such interpretation are stated in a different Description, which acts as a 'theory of state transitions'.
Consider that in no case the actual event is changed or enriched in parts by the aspectual view. (2)
Alternative intentionality views Similarly to aspectual views, several intentionality views can be
provided for a same Event. For example, one can investigate if an avalanche has been caused by
immediate natural forces, or if there is any hint of an intentional effort to activate those natural forces.

```


Also in this case, the Event as such has not different identities, while the causal analysis generates situations with different identities, according to what Description is taken for interpreting the Event. On the other hand, if the possible actions of an Agent causing the starting of an avalanche are taken as parts of the Event, then this makes its identity change, because we are adding a part to it. Therefore, if intentionality is a criterion to classify events or not, this depends on if an ontology designer wants to consider causality as a relevant dimension for events' identity. (3) Alternative participant views A slightly different case is when we consider the basic participants to an Event. In this case, the identity of the Event is affected by the participating objects, because it depends on them. For example, if snow, mountain slopes, wind, waves, etc. are considered as an avalanche basic participant, or if we also want to add water, human agents, etc., that makes the identity of an avalanche change. Anyway, this approach to event classification is based on the designer's choices, and more accurately mirrors lexical or common-sense classifications (see. e.g., WordNet 'supersenses' for verb synsets). Ultimately, this discussion has no end, because realists will keep defending the idea that events in reality are not changed by the way we describe them, while constructivists will keep defending the idea that, whatever 'true reality' is about, it can't be modelled without the theoretical burden of how we observe and describe it. Both positions are in principle valid, but, if taken too radically, they focus on issues that are only partly relevant to the aim of computational ontologies, which assist domain experts in representing a certain portion of reality according to their own assumptions and requirements. For this reason, in this ontology version of DOLCE, both events and situations are allowed, together with descriptions (the reason for the inclusion of the D&S framework in DOLCE), in order to encode the modelling needs, independently from the position (if any) chosen by the model designer.

```
</rdfs:comment>  
<rdfs:isDefinedBy rdf:resource="http://www.ontologydesignpatterns.org/ont/dul/DUL.owl"/>  
<rdfs:label xml:lang="en">Event</rdfs:label>  
<rdfs:label xml:lang="it">Evento</rdfs:label>  
</owl:Class>
```