03

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΚΑΙ ΔΙΑΤΗΡΩΝΤΑΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ ΕΝ ΜΕΣΩ ΠΑΝΔΗΜΙΑΣ

Το παράδειγμα του Comicdom Con Athens και της Athens Comics Library

ΛΗΔΑ ΤΣΕΝΕ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η έλευση της πανδημίας στα τέλη του 2019 και στις αρχές του 2020 ήταν ένας Μαύρος Κύκνος, ένας όρος που υποδηλώνει ότι πρόκειται για ένα συμβάν το οποίο, αν και σπάνιο, εντούτοις μπορεί να συμβεί και να διαταράξει την κανονικότητα, οδηγώντας σε χάος, δυναμική ρευστότητα και αβεβαιότητα (Taleb, 2007). Από τους πρώτους κιόλας μήνες, ο πλανήτης εισήλθε σε ένα περιβάλλον VUCA (Bennis et al. 1985), όπου οι έννοιες της μεταβλητότητας (volatility), της αβεβαιότητας (uncertainty), της πολυπλοκότητας (complexity) και της ασάφειας (ambiguity) οδήγησαν σε αποσταθεροποίηση της ομαλής ροής των πραγμάτων στο σύνολο της ανθρώπινης δραστηριότητας. Και καθώς οι συνθήκες ήταν απρόβλεπτες, «η ανάγκη προσαρμογής στη νέα πραγματικότητα των λοκντάουν και της κοινωνικής αποστασιοποίησης έπρεπε να είναι άμεση» (Διαμαντάκη και Τσενέ, 2022). Ένας από τους κλάδους που επλήγη περισσότερο από την πανδημία υπήρξε αναμφισβήτητα ο πολιτισμός, με τους πολιτιστικούς οργανισμούς να ακυρώνουν παραγωγές και ταυτόχρονα να χάνουν έσοδα και επισκέπτες (OECD, 2020). Ο ψηφιακός μετασχηματισμός προτάθηκε ως μια αναπόφευκτη λύση, με όλους σχεδόν τους οργανισμούς να πειραματίζονται με τα εργαλεία αλλά και τις αξίες της ψηφιακής οικονομίας, δημιουργώντας τόσο ευκαιρίες όσο και προκλήσεις. Αν και θεωρείται ότι εισέβαλε με καθυστέρηση στους πολιτιστικούς οργανισμούς, η πρώτη περίοδος της καραντίνας λόγω της πανδημίας του κορονοϊού –η οποία ξεκίνησε τον Μάρτιο του 2020–, σηματοδότησε αυτό που ονομάζουμε «μεταβατικό»

στάδιο, προκαλώντας τους πολιτιστικούς οργανισμούς να επαναπροσδιοριστούν σε μια υβριδική, προσωρινή, άυλη και ψηφιακή σφαίρα (Μάγκου και Τσενέ, 2021). Αυτό που ανέδειξε η περίοδος που ακολούθησε την έναρξη της πανδημίας του κορονοϊού είναι ότι οι διχοτομίες μεταξύ του ψηφιακού και του αναλογικού, του υλικού και του άυλου, της απόστασης έναντι της εγγύτητας επανεξετάζονται και δημιουργούν νέα δεδομένα που αλλάζουν τις ισορροπίες αλλά και τον τρόπο με τον οποίο οι οργανισμοί –και πιο συγκεκριμένα, οι πολιτιστικοί– χαράσσουν στρατηγικές, καινοτομούν, καλλιεργούν και διατηρούν κοινότητες, δημιουργούν νέα κοινά και χτίζουν τη φήμη τους και μέσα από την ψηφιακή τους παρουσία.

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο, επιχειρούμε να συμβάλουμε στην καλύτερη κατανόηση ενός εν εξελίξει φαινομένου μέσα από το πρίσμα ενός μικρού πολιτιστικού οργανισμού. Για χάρη της μελέτης, ως μικρός πολιτιστικός οργανισμός ορίζεται αυτός που συχνά δεν έχει φυσικό χώρο, ούτε σταθερές σχέσεις εργασίας με τα άτομα με τα οποία συνεργάζεται ή που είναι πίσω από αυτόν, ενώ ο κύκλος εργασιών του κυμαίνεται στα 50.000 ευρώ. Και ενώ «αυτού του είδους οι πολιτιστικοί οργανισμοί θα μπορούσαν να είναι πιο ευάλωτοι στην απρόβλεπτη πρόκληση της ψηφιοποίησης, βλέπουμε ότι είναι πιο έτοιμοι να πειραματιστούν με την τεχνολογία, και οι συνθήκες που επέβαλε η υγειονομική κρίση ενίσχυσε το ενδιαφέρον τους για τη διερεύνηση τρόπων αλληλεπίδρασης με ψηφιακά προϊόντα και κοινότητες» (Μάγκου και Τσενέ, 2021).

Πιο συγκεκριμένα, εξετάζουμε τη δράση της Comicdom Press μέσω του διεθνούς φεστιβάλ κόμικς Comicdom CON Athens και της βιβλιοθήκης κόμικς Athens Comics Library κατά τη διάρκεια της πανδημίας και επιχειρούμε να διερευνήσουμε πώς ανταποκρίθηκαν στις προκλήσεις της ψηφιακής μετάβασης. Αξιοποιώντας την ποιοτική μεθοδολογία και τις συνεντεύξεις σε βάθος με τους διοργανωτές και μέρος των stakeholders (εκδότες, καλλιτέχνες, κοινό), αλλά και μια κριτική αξιολογική ανάλυση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης του οργανισμού, παρατηρούμε τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν στην προσπάθειά τους να παραμείνουν ενεργοί και συνδεδεμένοι με το κοινό τους, αλλά και τον αντίκτυπο που είχαν οι δράσεις αυτές στην επωνυμία (brand) του οργανισμού και στη σχέση του με την κοινότητά του.

Ο ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΚΑΘΕΣΤΩΣ ΠΑΝΔΗΜΙΑΣ

Η πανδημία και τα μέτρα που ελήφθησαν για τον περιορισμό της είχαν πολυεπίπεδες συνέπειες στο πεδίο του πολιτισμού και των δημιουργικών βιομηχανιών. Σύμφωνα με την αναφορά της UNESCO (2020), σχεδόν το 90% των μουσειακών ιδρυμάτων σε όλο τον κόσμο επηρεάστηκαν ή έκλεισαν εντελώς κατά τη διάρκεια της πανδημίας. Ταυτόχρονα, το 30% αυτών επισήμαναν ότι έχασαν σχεδόν 1.000 ευρώ σε κέρδη ανά εβδομάδα, ενώ το 25% περίπου 5.000 ευρώ ανά εβδομάδα, δημιουργώντας τεράστια προβλήματα στα πλάνα βιωσιμότητάς τους. Οι οικονομικές επιπτώσεις της

Covid-19 ήταν εμφανείς σε όλο το πεδίο των δημιουργικών βιομηχανιών, με απώλειες 750 δισεκατομμυρίων δολαρίων παγκοσμίως, όπως αναφέρουν σχετικές έρευνες (UNESCO, 2022). Η ακύρωση πολλών εκδηλώσεων, συναυλιών και εκθέσεων οδήγησε τους πολιτιστικούς διαχειριστές και τους καλλιτέχνες σε αναγκαστική προσαρμογή των δράσεών τους στις ανάγκες της εποχής.

Η αυτοοργάνωση και η συλλογική δράση μέρους της παγκόσμιας καλλιτεχνικής και δημιουργικής κοινότητας υπήρξε μία από τις αντιδράσεις στην κρίση που επέφερε ο κορονοϊός. Σύμφωνα με τους Comunian και England (2022), η περίοδος της πανδημίας απέδειξε ότι η ενεργή εμπλοκή των εργαζομένων στο πεδίο του πολιτισμού στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων είναι σημαντική για τη διαμόρφωση ενός πιο βιώσιμου εργασιακού περιβάλλοντος για αυτούς. Στην Ελλάδα, το κίνημα #SupportArtWorkers «και η ικανότητα των καλλιτεχνών και των επαγγελματιών του πολιτισμού να προσαρμοστούν στην απροσδόκητη κρίση μέσα από διαδικασίες υπεράσπισης του επαγγέλματός τους και της αλλαγής των προσωπικών τους αφηγημάτων σε ένα συλλογικό αφήγημα απέδειξε τη δυναμική των δημιουργικών εργαλείων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης» (Magkou et al. 2022) για καλύτερη διαπραγμάτευση των εργασιακών συνθηκών, αλλά και του τοπίου του πολιτισμού εν γένει.

Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΥ

Όπως αναφέρθηκε και πιο πάνω, ο ψηφιακός μετασχηματισμός προτάθηκε ως αναπόφευκτη λύση στη σειρά των προκλήσεων που επέφερε η Covid-19. Τι σημαίνει όμως ψηφιακός μετασχηματισμός; Υπάρχουν πολλαπλοί ορισμοί, οι οποίοι επιχειρούν να προσδιορίσουν την έννοια και την πρακτική του. Σύμφωνα με την Public Digital: «Ψηφιακός μετασχηματισμός είναι η πράξη της δραστικής αλλαγής ενός οργανισμού έτσι ώστε να μπορεί να επιβιώσει και να ανθήσει στην εποχή του διαδικτύου». Το MIT, στο report με τίτλο «Strategy, not technology, drives digital transformation» (2015), δίνει έμφαση στην ψηφιακή ωριμότητα ενός οργανισμού, η οποία συνεπάγεται μια συνειδητή προσπάθεια ενσωμάτωσης ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο την αλλαγή στη λειτουργία του. Συνοψίζοντας τους παραπάνω και άλλους ορισμούς, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο ψηφιακός μετασχηματισμός είναι η ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών σε όλα τα επίπεδα ενός οργανισμού, αλλάζοντας τον τρόπο που λειτουργεί και δημιουργεί αξία για τους χρήστες του. Οι περισσότεροι ορισμοί θέτουν στο κέντρο του ψηφιακού μετασχηματισμού την αλλαγή. Αλλαγή στις διαδικασίες, στους ρόλους, στην ηγεσία, στην επικοινωνία, αλλά και στον τρόπο οργανωσιακής κουλτούρας.

Και αν πολλές φορές η δυσκολία στην αλλαγή αποτελεί τροχοπέδη στην εξέλιξη ενός οργανισμού, ο κορονοϊός ενέτεινε την εφαρμογή ψηφιακών λύσεων ακόμα και σε οργανισμούς οι οποίοι μέχρι τότε δεν είχαν καμία ψηφιακή κουλτούρα. Σύμφωνα

με τη McKinsey (2020), μέσα σε λίγους μόνο μήνες κατά τη διάρκεια της πανδημίας, οι επιχειρήσεις και οι οργανισμοί επιτάχυναν την ψηφιοποίηση των διαδράσεών τους με το κοινό κατά τρία με τέσσερα χρόνια, ενώ η επιτάχυνση των ψηφιοποιημένων προϊόντων και υπηρεσιών τους αντιστοιχεί σε επτά.

Παράλληλα, αλλάζει και ο τρόπος με τον οποίο οι πολίτες αλληλεπιδρούν τόσο μεταξύ τους όσο και με τους διαφορετικούς οργανισμούς, καθώς παρατηρείται η έντονη μεταστροφή προς το ψηφιακό κανάλι. Είναι χαρακτηριστικό ότι, κατά τη διάρκεια της πανδημίας, ένας στους δύο χρήστες του διαδικτύου στην Ελλάδα έκανε τις αγορές του ηλεκτρονικά, όταν η αντίστοιχη αναλογία το 2019 ήταν ένας στους πέντε (ΣΕΠΕ, 2020).

Η ανάγκη για αυτή την πολλές φορές βίαιη προσαρμογή προέκυψε τόσο εξαιτίας των οικονομικών επιπτώσεων της Covid-19, όσο και από την ανάγκη τους να παραμείνουν συνδεδεμένοι με το κοινό και τους ευρύτερους συνεργάτες τους, δημιουργώντας ευκαιρίες αλλά και προκλήσεις. Ειδικά για τους μικρότερους οργανισμούς, η έλλειψη πόρων και, πολλές φορές, κατάλληλα εκπαιδευμένου προσωπικού καθιστούσε πιο δύσκολη την ψηφιακή μετάβαση και ταυτόχρονα παρείχε μεγαλύτερη ευελιξία στην ανάπτυξη περισσότερο καινοτόμων λύσεων.

ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ

Όπως και σε άλλους κλάδους, έτσι και στον πολιτισμό «οι συστάσεις για κοινωνική αποστασιοποίηση εντατικοποίησαν τον ψηφιακό μετασχηματισμό των μουσείων και των πολιτιστικών οργανισμών, οι οποίοι άρχισαν να εκμεταλλεύονται τα ψηφιακά εργαλεία και τις τεχνολογίες με στόχο την ανάπτυξη της διάδρασής τους με τα ακροατήριά τους» (Palumbo et al., 2022).

Κατά τη διάρκεια των εγκλεισμών, αξιοποιήθηκαν ήδη υπάρχουσες ψηφιοποιημένες πηγές ή αντίστοιχα ψηφιοποιήθηκαν προγραμματισμένες δράσεις, ενώ παρατηρήθηκε αυξημένη παρουσία των πολιτιστικών οργανισμών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπως και σχεδιασμός και υλοποίηση ειδικών δράσεων για τη διάρκεια των λοκντάουν. Η μετάβαση στο ψηφιακό περιβάλλον έδωσε την ευκαιρία στους οργανισμούς αυτούς να ανοίξουν τις διαδικτυακές πύλες τους σε κοινά που μέχρι τότε, για διαφορετικούς λόγους, δεν είχαν πρόσβαση σε αυτούς.

Από την άλλη πλευρά όμως, εντάθηκαν και οι ψηφιακοί αποκλεισμοί καθώς και οι αντίστοιχες ανισότητες, αφού η ψηφιοποίηση των υπηρεσιών απέκλεισε ένα μεγάλο τμήμα του παγκόσμιου πληθυσμού που δεν είχε πρόσβαση στο διαδίκτυο, για κοινωνικοοικονομικούς λόγους, ή δεν διέθετε επαρκείς ψηφιακές δεξιότητες. Ένα ακόμα φαινόμενο που παρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια της δεύτερης περιόδου των εγκλεισμών ήταν η ψηφιακή κόπωση, με μεγάλο αριθμό πολιτών να δηλώνουν κουρασμένοι από την πολύωρη χρήση συσκευών και άλλων ψηφιακών πλατφορμών.

ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΚΑΙ ΔΙΑΤΗΡΩΝΤΑΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ

Μία από τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν και οι πολιτιστικοί οργανισμοί κατά τη διάρκεια της πανδημίας ήταν το χτίσιμο αλλά και η διατήρηση των ψηφιακών κοινοτήτων, ως απάντηση και στρατηγική ανθεκτικότητας απέναντι στον κορονοϊό. Οι Dorner και Edelman (2015), σε μια προσπάθεια να ορίσουν την έννοια του «ψηφιακού» στο πλαίσιο του ψηφιακού μετασχηματισμού, κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι αυτό μπορεί να κατακερματιστεί σε τρία μέρη: δημιουργία αξίας πέρα από τα καθιερωμένα όρια, δημιουργία αξίας στον πυρήνα κάθε οργανισμού και θεμελίωση βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων. Επιπλέον, υπογράμμισαν τη διασύνδεση μεταξύ ενός οργανισμού και των χρηστών του υποστηρίζοντας ότι η ψηφιακή μετάβαση σημαίνει καλή κατανόηση του πώς άλλάζει το ταξίδι του καταναλωτή σήμερα (ό.π., 2015). Αυτό προϋποθέτει ακόμα καλύτερη κατανόηση της αλλαγής της συμπεριφοράς και των προσδοκιών τόσο των χρηστών όσο και του ίδιου του οργανισμού. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός είναι στενά συνδεδεμένος με την εμπειρία του χρήστη. Προτείνει μια καλή στρατηγική κοινωνικής ακοής (social listening), διάδραση σε πραγματικό χρόνο και σε πολλαπλές πλατφόρμες, δημιουργία εξατομικευμένων εμπειριών και αξιοποίηση της AI και των μεγάλων δεδομένων. Σύμφωνα με τον Morgan (2020): «Προτού καν ξεκινήσει η διαδικασία του ψηφιακού μετασχηματισμού, ο οργανισμός θα πρέπει να αλλάξει τον τρόπο σκέψης από το να είναι εστιασμένος στο προϊόν ή στην υπηρεσία στο να είναι εστιασμένος στον χρήστη. Η κινητήρια δύναμη πίσω από κάθε τεχνολογική απόφαση θα πρέπει να είναι οι χρήστες». Ειδικότερα, σε περιόδους κρίσεων, οι ψηφιακές λύσεις θα πρέπει να μπορούν να επανασυνδέσουν τους χρήστες με τους οργανισμούς και πολλές φορές να δημιουργήσουν πιο δυνατές εμπειρίες.

Οι ψηφιακές κοινότητες αναπτύχθηκαν ιδιαίτερα κατά την περίοδο του κορονοϊού ως ασφαλή μέρη στα οποία οι χρήστες μπορούσαν να μοιραστούν κοινές εμπειρίες και να αλληλεπιδράσουν με αφορμή τον οργανισμό ή την επωνυμία που προτιμούσαν. Για τους ίδιους τους οργανισμούς, οι κοινότητες αυτές προσέφεραν έναν πιο αυθεντικό τρόπο διασύνδεσης μαζί τους. Δεν είναι άλλωστε τυχαίο ότι πολλοί είναι οι οργανισμοί που δημιούργησαν, κατά τη διάρκεια της πανδημίας, ειδικές ομάδες σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή ακόμα και σε εφαρμογές ανταλλαγής μηνυμάτων, όπως για παράδειγμα το Viber, με στόχο την ψηφιακή διάδραση των πιο πιστών χρηστών. Στην προσπάθειά τους αυτή, οι οργανισμοί έπρεπε να σκεφτούν δημιουργικά και ευέλικτα, αλλά ταυτόχρονα να παρακολουθούν και να αφουγκράζονται τις ανάγκες των χρηστών, δημιουργώντας ευκαιρίες συνάντησης και διασύνδεσης μαζί τους. Για τους μεγαλύτερους οργανισμούς, η δημιουργία και η διατήρηση ψηφιακών κοινοτήτων αποτέλεσε μέρος της ευρύτερης ψηφιακής τους στρατηγικής, ενώ οι μικρότεροι οργανισμοί προσπάθησαν να μετακινήσουν την ήδη υπάρχουσα κοινότητά τους στις ψηφιακές τους πλατφόρμες κεφαλαιοποιώντας τους πόρους που είχαν ήδη.

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ: COMICDOM PRESS

Η Αστική Μη Κερδοσκοπική Εταιρεία Comicdom Press ιδρύθηκε το 2004, με στόχο την προώθηση της Ένατης Τέχνης. Στο πλαίσιο αυτό:

- Από το 2004, διατηρεί το ενημερωτικό site για κόμικς, comicdom.gr.
- Από το 2006, διοργανώνει το ετήσιο διεθνές φεστιβάλ κόμικς Comicdom Con Athens.
- Από το 2007, διατηρεί την εκδοτική εταιρεία Comicdom Press, με στόχο την έκδοση επιλεγμένων κόμικς, Ελλήνων και διεθνών δημιουργών, καθώς και λογοτεχνικών μεταφορών.
- Από το 2008, διοργανώνει εργαστήρια για μαθητές, εκπαιδευτικούς και βιβλιοθηκονόμους, τα οποία έχουν παρουσιαστεί σε περισσότερα από δύο χιλιάδες σχολεία, βιβλιοθήκες και πολιτιστικούς οργανισμούς σε όλη την Ελλάδα.
- Από το 2015, διατηρεί την Athens Comics Library, την πρώτη δανειστική βιβλιοθήκη κόμικς στην Ελλάδα. Από τον Οκτώβριο του 2019 έως και τον Οκτώβριο του 2022, η Athens Comics Library, με την υποστήριξη του Refugee Trauma Initiative, λειτουργούσε ως Baytna Hub, προσφέροντας δημιουργική απασχόληση σε παιδιά πρόσφυγες προσχολικής ηλικίας.
- Από τον Μάιο του 2021, διατηρεί το Ψηφιακό Μουσείο Comics.
- Διοργανώνει εργαστήρια για ενήλικες με τη χρήση της μεθοδολογίας comics collaborative storytelling, με στόχο την ενίσχυση του συνεργατικού πνεύματος και της δημιουργικότητας.
- Διοργανώνει εκθέσεις Ελλήνων και διεθνών δημιουργών κόμικς, μεταξύ των οποίων και η ιστορική έκθεση Εν Αιθρία, με συμμετοχές και σε διεθνή φεστιβάλ.

Από την ίδρυση της εταιρείας μέχρι και σήμερα, η Comicdom Press έχει συνεργαστεί με φορείς στην Ελλάδα και στο εξωτερικό στο πλαίσιο εκθέσεων, φεστιβάλ, εργαστηρίων, συνεδρίων, και κινητικότητας δημιουργών. Ενδεικτικά αναφέρονται: Ελληνοαμερικανική Ένωση, British Council, Γαλλικό Ινστιτούτο, Ινστιτούτο Cervantes, Πρεσβεία της Ιαπωνίας στην Ελλάδα, Πρεσβεία των ΗΠΑ στην Αθήνα, Εθνικό Κέντρο Βιβλίου, Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Cartoon Art Museum, Charles M. Schulz Museum, Israeli Cartoon Museum, Comics International Festival of Lodz, European Cultural Foundation κ.ά. Τέλος, η Comicdom Press, αντιλαμβανόμενη την έννοια της κοινωνικής ευθύνης και αλληλεγγύης, προσφέρει αφιλοκερδώς προγράμματα σε Μη Κυβερνητικές Οργανώσεις, κοινωφελείς οργανισμούς, ιδρύματα και φορείς με κοινωνικό προσανατολισμό (Make a Wish, Χαμόγελο του Παιδιού κ.ά.).

ΤΟ COMICDOM CON ATHENS

Το Comicdom Con Athens είναι το μακροβιότερο διεθνές φεστιβάλ κόμικς της Αθή-

ιας που πραγματοποιείται κάθε χρόνο από το 2006 και διοργανώνεται από την Αστική Μη Κερδοσκοπική Εταιρεία Comicdom Press. Από το 2006 έως το 2022 συνδιοργανωτής υπήρξε η Ελληνοαμερικανική Ένωση, ενώ στις διοργανώσεις 2016-2019 προστέθηκε στους διοργανωτές και το Γαλλικό Ινστιτούτο Ελλάδος. Ο Οργανισμός Πολιτισμού, Άθλησης και Νεολαίας Δήμου Αθηναίων έχει διατελέσει συνδιοργανωτής και συνεργάτης του φεστιβάλ. Πάντα με ελεύθερη είσοδο, σε μια εκδήλωση βασισμένη στα πρότυπα αντίστοιχων διεθνών διοργανώσεων, περισσότεροι από 23.000 επισκέπτες ετησίως έρχονται σε επαφή με μία από τις πλέον ενδιαφέρουσες μορφές τέχνης παγκοσμίως, μέσω της παρουσίας διεθνώς καταξιωμένων δημιουργών, εκθέσεων πρωτότυπων έργων, sketch events, panels, προβολών, workshops για την τεχνική του σεναρίου και της εικονογράφησης, παρουσιάσεων νέων τίτλων από ελληνικές εκδοτικές κόμικς, bazaar ελληνικών καταστημάτων κόμικς και εκδοτικών εταιρειών, τον διαγωνισμό μεταμφίεσης Comicdom Cosplay, καθώς και των Ελληνικών Βραβείων Κόμικς, των μοναδικών βραβείων κόμικς για τους Έλληνες δημιουργούς, στα οποία μια ακαδημία επαγγελματιών και ειδικών του χώρου τιμά τους καλύτερους κάθε χρονιάς. Παράλληλα, στο πλαίσιο του Comicdom Con Athens έχουν διοργανωθεί πολύ επιτυχημένες εκθέσεις πρωτότυπων έργων, σε συνεργασία με καταξιωμένους διεθνείς φορείς, όπως το Billy Ireland Cartoon Library & Museum, το Μουσείο Hergé και το Cartoon Art Museum του Σαν Φρανσίσκο. Στις εκθέσεις έχουν φιλοξενηθεί έργα σπουδαίων δημιουργών, όπως οι Will Eisner, Charles Schulz, Hergé, Neal Adams, Winsor McCay, Jack Davis, Bob Kane, Brian Bolland και άλλοι. Ανάμεσα στους διεθνείς προσκεκλημένους του Comicdom Con Athens συμπεριλαμβάνονται μεγάλα ονόματα της διεθνούς σκηνής κόμικς, όπως οι Milo Manara, John Romita Jr., Bill Tucci, David Lloyd, Scott Lobdell, Peter Milligan, Marv Wolfman, Jean Schulz, Chris Ware, David Prudhomme, Mike Carey, John Wagner, Jamie Delano και Andrew Wildman. Το Comicdom Con Athens αποτελεί πόλο έλξης ενδιαφέροντος εγχώριων και διεθνών μέσων ενημέρωσης, συμβάλλοντας στην εξωστρέφεια του πολιτισμικού κεφαλαίου της χώρας μας.

Η ATHENS COMICS LIBRARY

Η Athens Comics Library σχεδιάστηκε με στόχο να αποτελέσει έναν χώρο έμπνευσης και δημιουργίας εμπειριών, μάθησης και εξερεύνησης, συναντήσεων και δημιουργικότητας. Μια πρωτοβουλία της Comicdom Press, της ομάδας πίσω από το Comicdom Con Athens, σε συνεργασία με το δίκτυο κοινωνικής επιχειρηματικότητας του Impact Hub Athens. Η Athens Comics Library φιλοξενεί αυτή τη στιγμή στα ράφια της μια συλλογή που αγγίζει τους 3.000 τίτλους και αποτελείται από ελληνικά κόμικς, αμερικανικά graphic novels, ευρωπαϊκά BD και manga. Επιπλέον, υπάρχουν επιλεγμένοι τίτλοι, οι οποίοι απευθύνονται σε παιδιά, γονείς και εκπαιδευτικούς. Στους χώρους της

πραγματοποιούνται επισκέψεις σχολείων και φιλοξενούνται εκπαιδευτικά εργαστήρια, ομιλίες, εκθέσεις και παρουσιάσεις πάντα με επίκεντρο την Ένατη Τέχνη. Από το 2016, η βιβλιοθήκη αποτελεί έναν ασφαλή χώρο ενδυνάμωσης διαφορετικών κοινοτήτων, με την αξιοποίηση των κόμικς και της δημιουργικής αφήγησης ως εργαλείων εκπαίδευσης και διαχείρισης τραύματος. Για τρία χρόνια (2019-2022) η Athens Comics Library λειτούργησε ως Baytna Hub, προσφέροντας υπηρεσίες δημιουργικής απασχόλησης σε παιδιά πρόσφυγες προσχολικής ηλικίας με την υποστήριξη του Choose Love. Από το 2020, αντιλαμβανόμενη τον ρόλο των βιβλιοθηκών ως χώρων εξωστρέφειας και διασύνδεσης με την κοινότητα, αναπτύσσει δράσεις γύρω από τον αθλητισμό μέσω των προγραμμάτων Welcome Through Football και Girl Power Academy Greece. Παράλληλα, το 2022 διοργάνωσε για πρώτη φορά στην Ελλάδα το Refugee Week Greece, μια γιορτή πολιτισμού με επίκεντρο τη συνεισφορά των διαφορετικών κοινοτήτων, ενώ τρέχει πιλοτικά το πρόγραμμα Συνταγογράφηση Βιβλιοθηκών, ένα πρόγραμμα κοινωνικής συνταγογράφησης, αξιοποιώντας τον πολιτισμό ως όχημα για ήπιες παρεμβάσεις σε θέματα ψυχικής υγείας.

ΔΡΑΣΕΙΣ ΕΝ ΜΕΣΩ COVID-19

Κατά τη διάρκεια της πανδημίας, η ομάδα της Comicdom Press και της Athens Comics Library παρουσίασε μια σειρά από δράσεις σε μια προσπάθεια να παραμείνει συνδεδεμένη με το κοινό της και να ανταποκριθεί στις νέες συνθήκες που δημιούργησε η Covid-19. Στη συνέχεια αναφέρονται οι κυριότερες δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν την περίοδο αυτή.

Μίλα μου για Comics

Το «Μίλα μου για Comics» είναι μια ζωντανή διαδικτυακή εκπομπή, η οποία φιλοξενήθηκε στο Facebook της Athens Comics Library και περιείχε αυτό ακριβώς που υποδηλώνει το όνομά της: συζήτηση για τα κόμικς. Κάθε φορά, οι παρουσιαστές συνομιλούσαν για τις εξελίξεις στην ελληνική και την παγκόσμια σκηνή των κόμικς, για νέες και αναμενόμενες κυκλοφορίες. Επιπλέον, διοργάνωσαν αφιερώματα σε διαφορετικές πτυχές της Ένατης Τέχνης, ενώ δεν απουσίαζαν και οι καλεσμένοι από τον χώρο των κόμικς. Πρόκειται για μια πρωτοβουλία που στόχο είχε να διατηρήσει αμείωτο το ενδιαφέρον για τα κόμικς, ειδικά κατά τη διάρκεια των ιδιαίτερων καιρών των λοκντάουν, «καθώς απουσιάζουν οι εκδηλώσεις, τα φεστιβάλ και η διά ζώσης κουβέντα για το αγαπημένο μας χόμπι», όπως ανέφεραν χαρακτηριστικά οι διοργανωτές. Η εκπομπή αποτέλεσε ιδανική παρέα για τους φίλους της Ένατης Τέχνης, και κάθε επεισόδιο κατάφερνε να συγκεντρώσει πλήθος διαδικτυακών επισκεπτών (οι μοναδικές προβολές ξεπερνούσαν τις χίλιες για κάθε επεισόδιο).

Stay Comicdom

Τις ημερομηνίες που υπό κανονικές συνθήκες θα πραγματοποιούνταν το Comicdom Con Athens 2020, η ομάδα του φεστιβάλ πραγματοποίησε, εν μέσω της τότε καραντίνας, ένα τριήμερο online φεστιβάλ κόμικς με στόχο τη στήριξη, μέσω της επαφής με το κοινό, της ελληνικής σκηνής των κόμικς (καλλιτέχνες, εκδοτικούς οίκους και καταστήματα) που επλήγη ιδιαίτερα από τις πρωτόγνωρες συνθήκες, αλλά και την παρακίνηση της δημιουργικότητας, της έμπνευσης και της αισιοδοξίας όλων. Στο τριήμερο συμμετείχαν Έλληνες και διεθνείς δημιουργοί, ενώ καλλιτέχνες, εκδοτικές εταιρείες και καταστήματα είχαν τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν καλλιτεχνικές και εμπορικές τους δράσεις, εντελώς δωρεάν, αποδεικνύοντας έτσι την έμπρακτη στήριξη στον χώρο. Αναλυτικότερα: Στο VIRTUAL ARTISTS ALLEY, Έλληνες δημιουργοί κόμικς προώθησαν τις νέες δουλειές τους (είτε αυτές είχαν κυκλοφορήσει, είτε επρόκειτο να κυκλοφορήσουν) με previews, samples, promo images, αλλά και γενικές πληροφορίες για την έκδοση όπως συνόψεις, κ.λπ. Στην κατηγορία FREE COMICS & STUFF, δημιουργοί και εκδοτικές εταιρείες προσέφεραν links από τα οποία το κοινό μπορούσε να κατεβάσει pdf με ολοκληρωμένες ιστορίες κόμικς. Στην κατηγορία SALES & OFFERS, καταστήματα και εκδοτικές προσέφεραν ειδική έκπτωση ή προσφορές σε όσους αγόρασαν από τα e-shops τους κατά το τριήμερο, με τον κωδικό stayCOMICDOM. Παράλληλα, ο βραβευμένος με Eisner και Harvey Award δημιουργός και τιμώμενος Έλληνας καλλιτέχνης του Comicdom Con Athens 2020 Βασίλης Λώλος παραχώρησε μια εφ' όλης της ύλης συνέντευξη, ενώ οι καλλιτέχνες DaNi Strips, Τόμεκ Γιοβάνης, Ηλίας Κυριαζής, Σταύρος Κιουτσιούκης και Τάσος Μαραγκός μίλησαν για το πώς η συνθήκη της πανδημίας τους επηρέαζε σε επαγγελματικό επίπεδο, για την καλλιτεχνική δημιουργία σε συνθήκες εγκλεισμού και για το πώς έβλεπαν το μέλλον της βιομηχανίας. Ακόμα, η Lynn Fotheringham, λέκτορας Κλασικής Φιλολογίας στο Πανεπιστήμιο του Nottingham και συντονίστρια της πρωτοβουλίας Nottingham Does Comics (http://nottinghamdoescomics.co.uk/), μίλησε για την επίδραση της Ιστορίας και της Μυθολογίας της αρχαίας Ελλάδας στα κόμικς, αλλά και τη σύνδεση των ιστορικών κόμικς με τις σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Ο Mike Carey, διάσημος Βρετανός συγγραφέας και σεναριογράφος κόμικς, μίλησε για την πορεία του, καθώς και για το βιβλίο του, το μετα-αποκαλυπτικό θρίλερ επιστημονικής φαντασίας *The girl with all the gifts*, και την ομώνυμη κινηματογραφική μεταφορά του. Η Shelly Bond, πρωτεργάτρια της Vertigo, στη συνέχεια υπεύθυνη έκδοσης του εκδοτικού σήματος, και σήμερα ιδρύτρια του εκδοτικού σήματος της IDW, Black Crown, και ο Gary Groth, εκδότης της Fantagraphics Books, της σημαντικότερης ανεξάρτητης αμερικανικής εκδοτικής εταιρείας κόμικς, συμμετείχαν σε πάνελ για τις μέχρι τότε επιπτώσεις της πανδημίας στην αγορά, και την «επόμενη μέρα», με τη συμμετοχή εγχώριων εκδοτών, καλλιτεχνών και δημοσιογράφων. Το πρόγραμμα

πλαισίωσαν και ολοκλήρωσαν παιδικές δράσεις, καθώς και ένα sneak peek της έκθεσης «Σκέψου Μπλε, Σκέψου Στρουμφ!», με επιλεγμένα έργα της έκθεσης, που επρόκειτο να διοργανωθεί σε συνεργασία με την Ελληνοαμερικανική Ένωση –και την IMPS, εταιρεία διαχείρισης των δικαιωμάτων των Στρουμφ–, με την υποστήριξη της πρεσβείας του Βελγίου στην Αθήνα.

Stay Comicdom Xmas Edition

Λαμβάνοντας υπόψη την ηθική και οικονομική υποστήριξη που προσέφερε το stayCOMICDOM του Απριλίου σε καλλιτέχνες, καταστήματα και εκδοτικές, επαναλάβαμε τη δράση κατά την έναρξη της εορταστικής περιόδου του Δεκεμβρίου. Εκτός από τις προαναφερθείσες κατηγορίες των VIRTUAL ARTISTS ALLEY, FREE COMICS & STUFF, και SALES & OFFERS, το πρόγραμμα περιλάμβανε την παιδική προβολή ΧΕΙΜΕΡΙΝΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ με τον Πατ και τον Ματ, προβολή κινουμένων σχεδίων σε συνεργασία με το Τσεχικό Κέντρο Αθήνας, συνεντεύξεις με τον δημοφιλή Ουαλό συγγραφέα Rob Williams, γνωστό στους φίλους των κόμικς για τη δουλειά του στο 2000AD, και τον καταξιωμένο συγγραφέα Δημοσθένη Παπαμάρκο, γνωστό στον χώρο για τη συνεισφορά του στη μεταφορά του *Ερωτόκριτου* σε κόμικς και την τελευταία του δουλειά, τα *Γυμνά οστά*, καθώς και αφηγήσεις παραμυθιών, αλλά και το Μίλα μου για... το Comicdom xmas drink & draw! Σε αυτή τη δράση, οι οικοδεσπότες της εκπομπής «Μίλα μου για Comics» υποδέχθηκαν έξι καλλιτέχνες σε ένα διαδικτυακό πάρτι, όπου οι τελευταίοι σχεδίασαν ζωντανά για το κοινό. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης/event, κληρώθηκαν και αντίτυπα του graphic novel *Ο μεγάλος περίπατος του Πέτρου* της Άλκης Ζέη, σε εικονογράφηση Δημήτρη Μαστώρου και διασκευή της Αγγελικής Δαρλάση, μια ευγενική προσφορά των εκδόσεων Μεταίχμιο. Συμμετείχαν οι καλλιτέχνες: Σταύρος Κιουτσιούκης, Ραφαέλλα Κόνη, Αλέξια Οθωναίου, Γιάννης Ρουμπούλιας, Αγγελική Σαλαμαλίκη και Νίκος Σκαμάγκας.

Διαδικτυακές ομιλίες και εργαστήρια

Καθ' όλη τη διάρκεια της πανδημίας, η ομάδα της Comicdom Press και της Athens Comics Library διοργάνωσε διαδικτυακές ομιλίες και εργαστήρια σε συνεργασία με διεθνείς και Έλληνες καλλιτέχνες και άλλους φορείς, διατηρώντας την επαφή με το κοινό τους. Πιο συγκεκριμένα: Με αφορμή την επέτειο της 25ης Μαρτίου, το Comicdom Con Athens και ο δημιουργός του Sons of Chaos, Chris Jaymes, παρουσίασαν ένα session με τον δημιουργό στην πλατφόρμα Zoom την Παρασκευή 27 Μαρτίου. Ο δημιουργός μίλησε για το έργο του, συσχετίζοντας το 1821 και την έννοια της ελευθερίας με ό,τι περνάει σήμερα ο κόσμος μας, προσκαλώντας τους συμμετέχοντες να ζωγραφίσουν την εικόνα ενός ήρωα και να συζητήσουν μαζί του πώς οι ήρωες εξελίσσονται μέσα από καταστάσεις όπως αυτές.

Η Nancy Silberkleit πήρε την κούπα της και ήρθε να συναντήσει βιβλιοθηκονό-

μους και ανθρώπους των βιβλιοθηκών για το πώς τα κόμικς μπορούν και πρέπει να ενταχθούν σε κάθε βιβλιοθήκη. Η Nancy Silberkleit είναι συν-διευθύνων σύμβουλος της Archie Comic Publications, μίας από τις πιο επιτυχημένες, μακροχρόνιες εταιρείες στην ιστορία της βιομηχανίας των κόμικς. Το όραμά της είναι ότι το κόμικς είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για την ανάπτυξη του γραμματισμού μεταξύ των πρώτων αναγνωστών και της ενστάλαξης της αγάπης για ανάγνωση σε όλους. Ως πρώην δάσκαλος της δημόσιας σχολής τέχνης, η Silberkleit γνωρίζει τη σημασία του γραμματισμού. Κάθε προσωπικό σύνθημα είναι: «Παιδιά + Κόμικς = Ανάγνωση, Γνώση, Αυτοπεποίθηση και Δημιουργικότητα». Είναι η σύζυγος του αείμνηστου Michael Silberkleit, ο οποίος ήταν γιος του ιδρυτή της Archie Comics Louis Silberkleit, ιδρυτή της Archie Comics το 1942, με συνεργάτη τον John L. Goldwater.

Τέλος, η καταξιωμένη δημιουργός Colleen Doran απάντησε στο πώς μια γυναίκα εικονογράφος και δημιουργός κόμικς ξεχωρίζει σε μια ανδροκρατούμενη βιομηχανία, σε μια ειδική παρουσίαση της δουλειάς της από την Athens Comics Library και την πρεσβεία των ΗΠΑ στην Ελλάδα. Η Colleen Doran συζήτησε για το έργο της, την τεχνική της αλλά και την εμπειρία της ως μίας από τις πρώτες γυναίκες δημιουργούς στη βιομηχανία των κόμικς, συμπεριλαμβανομένης της δουλειάς της στους εκδοτικούς οίκους της Marvel και της DC Comics, καθώς και τις συνεργασίες της με κορυφαίους συγγραφείς όπως οι Neil Gaiman και Margaret Atwood. Ως μέρος της συνεργασίας της με την πρεσβεία των ΗΠΑ και την Athens Comics Library, η Colleen Doran παρουσίασε και το εργαστήριο «Writing and Drawing Comics». Το εργαστήριο κάλυψε μια σειρά θεμάτων όπως: η δημιουργική διαδικασία και η θεωρία της αφηγηματικής τέχνης, οι διαφορετικές μέθοδοι γραφής και σχεδιασμού κόμικς, η διαδικασία της έκδοσης και της προώθησης των κόμικς.

#menoumespiti #diavazoumecomics

Κατά τη διάρκεια του πρώτου λοκντάουν, μέσα από τη σελίδα της Athens Comics Library στο Facebook ξεκίνησε η δράση #menoumespiti #diavazoumecomics. Η ομάδα της βιβλιοθήκης ζήτησε από δημιουργούς και ανθρώπους των κόμικς που είναι γονείς να μοιραστούν με το κοινό οικογενειακές, αναγνωστικές στιγμές. Οκτώ ιστορίες από οκτώ διαφορετικούς επαγγελματίες αναρτήθηκαν στη σελίδα του Facebook δείχνοντάς τους να απολαμβάνουν την ανάγνωση κόμικς μαζί με τα παιδιά τους. Η δράση αυτή είχε ιδιαίτερη απήχηση στους γονείς που βίωναν την περίοδο εγκλεισμού μαζί με τα παιδιά τους, συγκεντρώνοντας θετικά σχόλια και προκαλώντας τη διάδραση με το κοινό, το οποίο έσπευσε να μοιραστεί τις δικές του αναγνωστικές συνήθειες.

Ψηφιακό Μουσείο Comics

Τιμώντας τη Διεθνή Ημέρα Μουσείων, που για το 2021 είχε ως θέμα «Το Μέλλον

των Μουσείων: Αναστοχασμός και Επανεκκίνηση», άνοιξε τις πύλες του στις 18 Μαΐου το πρώτο Ψηφιακό Μουσείο Comics (comicsmuseum.gr), μια ζωντανή πλατφόρμα η οποία συγκεντρώνει, αναδεικνύει και παρουσιάζει την πλούσια, πλέον, ιστορία της ελληνικής σκηνής κόμικς, καθώς και το έργο των Ελλήνων δημιουργών. Το Ψηφιακό Μουσείο Comics περιλαμβάνει, στο ξεκίνημά του, ψηφιακές εκθέσεις κόμικς και εικονογράφησης, μόνιμες και περιοδικές, χρονολόγιο με τους σταθμούς στην ιστορία των κόμικς στην Ελλάδα, αρχειακή καταγραφή των φεστιβάλ και των εκδηλώσεων που έχουν λάβει χώρα μέχρι σήμερα, ανασκοπήσεις δεκαετιών και ιστορικά άρθρα. Σύμφωνα με τους υπεύθυνους του Μουσείου: «Επιθυμούσαμε να δημιουργήσουμε έναν ψηφιακό χώρο που όχι μόνο θα καταγράφει την ελληνική σκηνή –γιατί υπάρχουν διαδικτυακές κοινότητες όπως αυτή του greekcomics ή, πιο πρόσφατα, του comicstreet, που κάνουν εξαιρετική δουλειά σε αυτό τον τομέα–, αλλά θα λειτουργεί παράλληλα και ως ψηφιακός εκθεσιακός «πολυχώρος» για τα ελληνικά κόμικς. Όταν είδαμε την πρόσκληση του ΥΠΠΟΑ «προς ενδιαφερόμενους για έργα που προωθούν τον ψηφιακό πολιτισμό, ξέραμε ότι αυτή ήταν η στιγμή να αδράξουμε την ευκαιρία» (popaganda.gr, 2021). Μάλιστα, συναινούν στο γεγονός ότι η συγκυρία του κορονοϊού επιτάχυνε αυτή τη διαδικασία, καθώς «αναγκαστικά έπρεπε να σκεφτούμε νέους τρόπους για να παραμείνουμε ενεργοί και σε επαφή με το κοινό μας». Έναν χρόνο μετά, ο επισκέπτης του Μουσείου μπορεί να περιηγηθεί σε δεκαπέντε εκθέσεις και ταυτόχρονα να μελετήσει την ιστορική εξέλιξη του μέσου στη χώρα μας, αλλά και την αύξηση των φεστιβάλ και των εκδηλώσεων ανά τα χρόνια. Μέσα σε αυτό τον χρόνο λειτουργίας του Ψηφιακού Μουσείου Comics, ψηφιοποιήθηκαν σχεδόν 2.000 σελίδες κόμικς και άλλου αρχειακού υλικού (αφίσες, προγράμματα και κατάλογοι εκθέσεων και φεστιβάλ). Η απήχηση του Ψηφιακού Μουσείου φαίνεται να είναι αρκετά καλή, με περισσότερες από 10.000 μοναδικές επισκέψεις στη σελίδα του για τον χρόνο που μας πέρασε, με τον αριθμό να ανεβαίνει κατά τη διάρκεια της διεξαγωγής του Comicdom Con Athens, στο πλαίσιο του οποίου παρουσιάστηκαν κάποιες από τις εκθέσεις του ΨΜC. Το γεγονός αυτό αποδεικνύει ότι, παρά το γεγονός ότι η ψηφιακή παρουσία αποτελεί πλέον αναπόσπαστο μέρος ενός πολιτιστικού οργανισμού, ο συνδυασμός με τη φυσική παρουσία μπορεί να λειτουργήσει ευεργετικά. Οι τρεις πυλώνες των υπηρεσιών ενός τέτοιου οργανισμού διαμορφώνονται πλέον ως εξής: περιεχόμενο σε φυσική μορφή αλλά και σε ψηφιακή, χώρος φυσικός αλλά πλέον και ψηφιακός, άνθρωποι με φυσική αλλά και ψηφιακή παρουσία (Culture24, 2020).

Take Away Art

Λόγω των έκτακτων μέτρων για την προστασία της δημόσιας υγείας από την πανδημία Covid-19, και καθώς ανεστάλη η λειτουργία των Προγραμμάτων του Baytna Hub από τον χώρο της βιβλιοθήκης και όλων των εκπαιδευτικών προγραμμάτων

της, ομάδα της Athens Comics Library δημιούργησε τη σειρά πακέτων δημιουργικής απασχόλησης Take Away Art που μπορούν να κάνουν οι γονείς από το σπίτι μόνοι μαζί με τα παιδιά τους (προσχολικής ηλικίας). Τα πακέτα αυτά περιείχαν όλα τα υλικά που χρειάζεται το παιδί, τις οδηγίες σε ελληνικά, αγγλικά, γαλλικά και φαρσί, καθώς και δώρα έκπληξη. Τα Take Away Art αποτέλεσαν την απάντηση της Athens Comics Library όχι μόνο στον εγκλεισμό αλλά και στην ψηφιακή κόπωση, η οποία δημιουργήθηκε κατά τη διάρκειά του. Σύμφωνα με τους δημιουργούς τους: «Θέλαμε τα παιδιά να σταματήσουν να βρίσκονται μπροστά από μια οθόνη και παράλληλα οι γονείς να έχουν μια βοήθεια προκειμένου να τα απασχολούν δημιουργικά». Από τον Οκτώβριο του 2020 δημιουργήθηκαν εννέα θεματικά πακέτα, και ένα επιπλέον σε συνεργασία με το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, τα οποία έφτασαν σε περισσότερα από εξακόσια παιδιά σε όλη την Ελλάδα.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΡΑΣΕΩΝ

Συχνά λέγεται ότι η κρίση μπορεί να αποδειχθεί και ευκαιρία. Το χάος που δημιούργησε ο κορονοϊός σίγουρα έφερε στην επιφάνεια ευκαιρίες για τους οργανισμούς να επανασυνδεθούν με τα ακροατήριά τους με έναν διαφορετικό τρόπο. Το παράδειγμα του Comicdom CON Athens και της Athens Comics Library απέδειξε ότι, κατά τη διάρκεια αυτής της ιδιαίτερης συνθήκης, το κοινό είχε την ανάγκη να διαδρά με τους οργανισμούς που αγαπούσε. Και αυτή η ανάγκη έδωσε τη δυνατότητα στη συγκεκριμένη ομάδα να πειραματιστεί δημιουργικά, να σκεφτεί νέους τρόπους διασύνδεσης και να διερευνήσει τις δυνατότητες που προσφέρουν τα ψηφιακά μέσα. Σύμφωνα με τους διοργανωτές του Stay Comicdom: «Η κατάσταση αυτή μας έκανε να σκεφτούμε πώς μπορούμε να παραγάγουμε και στο μέλλον υβριδικές δράσεις συνδυάζοντας την ψηφιακή και τη φυσική παρουσία». Παράλληλα, όπως μας είπαν, «παρά τις προκλήσεις και τις δυσκολίες, είμαστε ιδιαίτερα χαρούμενοι που βοηθήσαμε με τον τρόπο μας την αγορά να κινηθεί και που υποστηρίξαμε τους καλλιτέχνες», ενώ, όσον αφορά τον αντίκτυπο των δράσεων στην επωνυμία του οργανισμού, τα αποτελέσματα ήταν και πάλι θετικά, με αρκετά μηνύματα να καταφθάνουν με συγχαρητήρια στους διοργανωτές για την ανταπόκρισή τους στη συγκεκριμένη κατάσταση. Παράλληλα, ρωτώντας τους βασικούς stakeholders τόσο του φεστιβάλ όσο και της βιβλιοθήκης, καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι η απόφασή τους να παραμείνουν τόσο ενεργοί και κατά τη διάρκεια των λοκντάουν λειτούργησε ως ξεχωριστό ανταγωνιστικό πλεονέκτημα απέναντι σε αντίστοιχους οργανισμούς, το οποίο συμβαδίζει απόλυτα με την αποστολή τους όπως περιγράφεται στην ιστοσελίδα τους, να προσφέρουν «ώρες εθελοντικής εργασίας για την τέχνη που αγαπάμε».

Βλέποντας και τα ποσοστά επισκεψιμότητας και διάδρασης, διαπιστώσαμε ότι η περίοδος της πανδημίας λειτούργησε ενισχυτικά, καθώς οι ιστότοποι του οργανισμού (comicdom-con.gr, athenscomicslibrary.gr) σημείωσαν αύξηση κατά 30% και

20% αντίστοιχα, ενώ και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης φάνηκαν να κερδίζουν όχι μόνο σε likes και follows, αλλά κυρίως σε διάδραση με shares και reposts. Πιο συγκεκριμένα, η σελίδα της Athens Comics Library στο Instagram ξεπέρασε τους 1.000 καινούργιους followers, ενώ η ανακοίνωση της υπηρεσίας Take Away Art παραμένει ακόμα και σήμερα το story και post με τις περισσότερες αντιδράσεις και reposts. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι αποτέλεσε περιεχόμενο που αναπαράχθηκε από γνωστή influencer στον χώρο «μαμά-παιδί». Αντίστοιχα, η σελίδα του Facebook της ACL είχε σχεδόν 50% άνοδο σε engagement με αφορμή τις εκπομπές «Μίλα μου για Comics»! Παρόμοια είναι τα νούμερα και για τους λογαριασμούς των μέσων κοινωνικής δικτύωσης του Comicdom CON Athens. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι τα βίντεο που παράχθηκαν από τις εκδηλώσεις στο πλαίσιο του Stay Comicdom συνέχισαν να παρουσιάζουν ενδιαφέρον για το κοινό ακόμα και έναν μήνα αργότερα, με σχεδόν 4.000 οργανικές προβολές και περισσότερες από 800 μοναδικές προβολές ανά βίντεο, κάτι που συνάδει με την τάση που αναπτύχθηκε κατά τη διάρκεια της πανδημίας για κατανάλωση μεγαλύτερου σε έκταση περιεχομένου, αλλά και για κατανάλωση περισσότερων βίντεο (Fatemi, 2021).

ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΤΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ

Αναμφισβήτητα, ο σχεδιασμός και η υλοποίηση των παραπάνω δράσεων ενείχαν και αρκετές προκλήσεις, καθώς ο οργανισμός, λόγω του περιορισμένου οικονομικού μεγέθους και του αριθμού στελεχών, δεν διέθετε επαρκείς πόρους για να σχεδιάσει και να εφαρμόσει μια πιο συστηματική στρατηγική ψηφιακού μετασχηματισμού. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι περισσότερο βασίστηκε στην ευελιξία αλλά και στη διάθεση των συνεργατών του, οι οποίοι αποδείχθηκαν αρκετά δημιουργικοί ώστε να ανταποκριθούν αρκετά αποτελεσματικά στις απαιτήσεις της νέας εποχής.

Η ψηφιοποίηση των δραστηριοτήτων ενός πολιτιστικού οργανισμού κατά τη διάρκεια της πανδημίας αποτέλεσε αφενός μια αναγκαία λύση για να παραμείνει ενεργός, αφετέρου περιόρισε την προσωπική διάσταση της πολιτιστικής εμπειρίας, καθώς οι χρήστες πλέον αλληλεπιδρούσαν μόνο σε ψηφιακό περιβάλλον με τα μουσεία και τους υπόλοιπους πολιτιστικούς οργανισμούς. Και στην περίπτωση που εξετάζουμε, αρκετοί ήταν αυτοί που δυσκολεύτηκαν να παρακολουθήσουν τις ψηφιακές δράσεις, όχι τόσο εξαιτίας έλλειψης ψηφιακών δεξιοτήτων και πόρων, όσο κυρίως λόγω της προτίμησης τους για φυσική διάδραση. Παράλληλα, η ψηφιακή κόπωση που εμφανίστηκε κυρίως κατά τη δεύτερη περίοδο των εγκλεισμών απέτρεψε αρκετούς χρήστες να συμμετάσχουν στις διαδικτυακές δράσεις του οργανισμού, γεγονός που αντικατοπτρίστηκε και στα νούμερα απήχησης συγκεκριμένων δράσεων. Συγκρίνοντας διαδικτυακά εργαστήρια και ομιλίες που έγιναν στην πρώτη περίοδο της καραντίνας με εκείνα που έγιναν στη δεύτερη, παρατηρούμε μια πτώση της τάξεως του 25%.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά η έρευνα «The Digital Transformation Agenda and GLAMs» (Culture24, 2020), η πανδημία προσέφερε μεν μια ευκαιρία ανάπτυξης των πολιτιστικών οργανισμών, από την άλλη δε ανέδειξε και τις μεγάλες ελλείψεις σε υποδομές και δεξιότητες σε σχέση με τον ψηφιακό μετασχηματισμό. Η ηγεσία και η αποφασιστικότητα κάθε οργανισμού να είναι ανθεκτικός στην αλλαγή αποτέλεσαν δύο ακόμα σημαντικούς παράγοντες για την επιβίωσή τους στις δυσχερείς συνθήκες της Covid-19. Στο χάος της πανδημίας, μπορούμε να πούμε ότι προέκυψαν αυτές οι ευκαιρίες για τους οργανισμούς τόσο για να σκεφτούν νέους, καινοτόμους τρόπους προσφοράς των υπηρεσιών τους όσο και για να διατηρήσουν, αλλά και να προσελκύσουν, ακροατήρια. Τις περισσότερες φορές, οι ευκαιρίες αυτές εξαντλήθηκαν κατά τη διάρκεια των λοκντάουν, ωστόσο υπήρξαν προσπάθειες που παρέμειναν ενεργές και μετά από αυτά. Μία τέτοια είναι και το Ψηφιακό Μουσείο Comics, το οποίο παραμένει ενεργό και με διάθεση εμπλουτισμού των δράσεών του. Όπως υποστηρίζουν οι υπεύθυνοι του Μουσείου: «Η απόφασή μας αυτή μας έφερε πιο κοντά στο κοινό μας, σε μια στιγμή δύσκολη, σε μια στιγμή που μας είχε ανάγκη, και πιστεύουμε ότι, μακροπρόθεσμα, αυτό θα λειτουργήσει μόνο θετικά για τον οργανισμό μας». Άλλωστε, όπως αναφέρει και ο Harvey (2020): «Όλες οι κρίσεις κάποτε τελειώνουν, και ο τρόπος με τον οποίο τοποθέτησες το brand σου κατά τη διάρκεια μιας κρίσης θα προσδιορίσει και αν θα επιβιώσεις».