



Η πολυαγαπημένη κόρη του Τροφωνίου, όμορφη νύμφη, συνήθιζε να κατεβαίνει στο άλσος της Κρύας και να παίζει με τη φίλη της, την Περσεφόνη, κόρη της θεάς της γεωργίας, Δήμητρας (Παυσανίας, Ελλάδος Περιήγησις / Βοιωτικά και Φωκικά).

Μια ανοιξιάτικη μέρα συνέβη κάτι ξεχωριστό: Η Έρκυνα, έχοντας στην αγκαλιά της μια πανέμορφη λευκή χήνα, δώρο του πατέρα της, τρέχει να απολαύσει το φως του ήλιου και της φύσης. Δεν είναι μια απλή βόλτα με τη φίλη της, Περσεφόνη, αλλά μια εξερεύνηση μέσα στα μεγάλα δέντρα, τους πράσινους κήπους, τους αρχαίους ναούς και τα αγάλματα.

Λίγο πιο κάτω ξάφνου προβάλλει η σπηλιά της Κρύας και η άσπρη χήνα γουργουρίζοντας ευτυχισμένα με βήμα γοργό ξεκινά για τη μεγάλη ανακάλυψη. Η Έρκυνα χωρίς δεύτερη σκέψη και με τεράστια τόλμη ακολουθεί το πανέμορφο δώρο της. Μπαίνοντας στη σπηλιά αμέσως το σκοτάδι και η υγρασία χάνονται και δίνουν τη θέση τους στο φως και στη θέρμη, καθώς το σημείο στο οποίο κάθεται η χήνα λαμπυρίζει. Θεέ μου, τι λάμψη! Η Έρκυνα εκστασιάζεται βλέποντας την αστραφετή λάμψη και με ανήσυχο και ερευνητικό πνεύμα ανασηκώνει την πέτρα στην οποία βρίσκεται η χήνα. Μειδιά, ακούγεται ένα δυνατό βουητό, παντού αναβλύζουν νερά. Η φίλη της Έρκυνας, η Περσεφόνη γίνεται αυτόπτης μάρτυρας ενός υπέροχου θεάματος: Η Έρκυνα, αγκαλιά με τη χήνα της γίνεται ένας ορμητικός ποταμός που ξεχύνεται στο όμορφο άλσος. Χαιρετά ευτυχισμένη κρατώντας στα χέρια της την χήνα της. Είναι ευτυχισμένη γιατί τα καθαρά, κρυστάλλινα και γεμάτα μουσική νερά του ποταμού διασχίζουν την πόλη της Λιβαδειάς. Άλλωστε, η απόλαυση της χαράς από ένα νεαρό κορίτσι αποτέλεσε την αιτία της ανακάλυψης του σπουδαιότερου αγαθού στην κοινωνία των έμβιων όντων, το νερό. Μια ανακάλυψη, που έδωσε στο ποτάμι όνομα γένους θηλυκού, Έρκυνα, και χάρη σε αυτή ο μύθος μεταφέρεται στόμα με στόμα από τους παλιούς κατοίκους της Λιβαδειάς στους νεότερους. Ένας μύθος που αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της πολιτιστικής κληρονομιάς και αφορμή ένταξης και παρουσίας ενός αρχέγονου μύθου στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, κοινωνώντας τις αλήθειες του σε όλους ανεξαιρέτως, συνυφαίνοντας τον υλικό και τον άυλο πολιτισμό με μια σύγχρονη ψηφιακή προσέγγιση και εμπειρία.

Η ελληνική σκέψη και ο ελληνικός λόγος διαμορφώνονται με τέτοιο τρόπο, ώστε να αναπτύσσονται επικοινωνιακές σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων σε τέτοιο βαθμό, που η σκέψη ως προς τα όρια και ως προς τις καινοτομίες να είναι συνυφασμένη με μια πόλη. Μια τέτοια σκέψη συναντάται και εκφράζεται και με ένα μύθο. Ο Γ. Κουτσαβδής αντλώντας στοιχεία από το ποίημα του Γ. Αννίνου «Όμορφη που 'σαι Λιβαδειά» χαρακτηρίζει την πόλη «πολυτραγουδισμένη» και «δροσολουσμένη» νύμφη εξαιτίας της νύμφης Έρκυνας (Κουτσαβδής, 1965).

Όμορφη που 'σαι Λιβαδειά, μες στα νερά δοσμένη.

Χήνα της Έρκυνας παλιά, νύφη δροσολουσμένη.

Κι αν έρθει μαντευτής κανείς στου Τροφωνίου τη βρύση,

Για σένα τώρα όλο ρωτά, και πώς κοντά να ζήσει.

Με τα πλατάνια τα ψηλά δροσιά κι ανάσα δίνεις,

Και μες στις δυο σου τις πηγές Λήθης και Μνημοσύνης

Ξεχνάει καθείς από τη μια, όσα έχει αλλού περάσει,

Και με την άλλη δένεται ποτές μη σε ξεχάση.

Και καθώς ο μύθος αποτελεί μια εικονική φανταστική προσέγγιση έκφρασης σε συνάρτηση με τον παραδοσιακό καμβά, στον οποίο ο καθένας πλέκει με το δικό του μοναδικό τρόπο, η ψηφιακή τεχνολογία μας ωθεί και δίνει τα εργαλεία να αναδειχθεί ο μύθος και να γίνει αντιληπτός με τη σύγχρονη ματιά του 21ου αιώνα.

Η ψηφιακή αφήγηση (Digital Storytelling) του μύθου από την ίδια την ηρωίδα καλλονή Έρκυνα (άγαλμα) θα μεταφέρει τον ακροατή/θεατή στο τότε δικό της κόσμο και φυσικό της περιβάλλον, ανάμεσα στα πανύψηλα και καταπράσινα πλατάνια, στα γάργαρα νερά με τις πηγές της Λήθης και της Μνημοσύνης, αναδεικνύοντας έτσι την αισθητική πλευρά της ποιητικής φωνής.

Οι Έλληνες δεν σταμάτησαν να θεωρούν ότι ο λόγος του μύθου εκφράζει τις σκέψεις τους, εφόσον υπάρχει μια σύνδεση μυθικής σκέψης και ορθού λόγου. Οι φανταστικές διηγήσεις, ως λαϊκές παραδόσεις αποκαλύπτουν μια ιδιαίτερη επαφή με την πολιτιστική κληρονομιά, καθώς εντάσσονται στη συλλογική ζωή μιας κοινωνίας, αποδίδονται στο άτομο και στην ομάδα και αναγνωρίζεται μια ανθρώπινη διάσταση μέσα από μια ανθρωπολογική οπτική (Vernant, 2005). Για αυτό, αξιοποιώντας λογισμικά 3D απεικονίσεων και κινούμενων σχεδίων μπορούμε να δώσουμε κίνηση και λόγο στους ήρωες, ζωντανά στους χαρακτήρες. Η λογική δραστηριοποιεί και η μυθική σκέψη ευαισθητοποιεί διασχίζοντας σαν ένα ποτάμι την ανθρώπινη παρουσία. Έτσι και η Νύμφη Έρκυνα ως πηγή έμπνευσης θα κινητοποιήσει το λογικό και το όνειρο ταυτόχρονα στη νέα ψηφιακή εποχή, με καινοτόμα εργαλεία της σύγχρονης τεχνολογίας, ως παράγοντας παραγωγικής ενέργειας και προβολής φυσικού κάλλους. Η δύναμη της αφήγησης, της εικόνας, των κινούμενων και αλληλεπιδραστικών στοιχείων κατασκευάζει έναν διαδραστικό χάρτη του μύθου, ξεδιπλώνοντας τη μαγεία του μέσα σε πραγματικές συνθήκες, προσπελάσιμο από διάφορες οπτικές και προσεγγίσεις. Το στήσιμο ενός ψηφιακού παιχνιδιού, σε μορφή περιπέτειας και παζλ, στηριζόμενο σε βασικές έννοιες του μύθου κινητοποιεί, ωθεί σε δράση και διεγείρει τη φαντασία. Η ψηφιακή αποτύπωση των τεχνών λόγου και έκφρασης του ανθρώπου στα σύγχρονα μέσα νέων τεχνολογιών και λογισμικών τεχνητής νοημοσύνης δημιουργεί ηχητικές εικόνες και δρώμενα με μουσική επένδυση στον ήχο των νερών της πόλης προβάλλοντας σκηνές από το μύθο της Έρκυνας. Η δημιουργία ψηφιακού αποθετηρίου με άρθρα, κινούμενα σχέδια, διαδραστικά παιχνίδια, βίντεο, εικόνες που εξηγούν την ιστορία, τους χαρακτήρες και τον πολιτισμό που τον περιβάλλει, μπορεί να ταξιδέψει τον περιηγητή στην πόλη της Λιβαδειάς, αρχαία και σύγχρονη, έχοντας ως συντροφιά την όμορφη κόρη, Έρκυνα.

Τα όρια της εποχής συνεχώς αναδιατάσσονται και ανατρέπουν τη ροή της πραγματικότητας που πρωτοκαθεδρεύει σε σχέση με τη φαντασία, όμως η επικοινωνία έρχεται ως μια ανόθευτη συμμετοχή των πολιτών στα κοινωνικά δρώμενα (Κόκκινος, 2004), μια αισιόδοξη ματιά που αποτινέει από την πολιτιστική κληρονομιά και που αυτή η ίδια αποκαλύπτει στο ευρύ κοινό θαυμαστούς θησαυρούς, χάρη στους οποίους ο άνθρωπος, η φύση, η τεχνητή νοημοσύνη συμφιλιώνονται (Denizeau, 2006) με σύνθημα τη φράση του Goethe «βλέπω την θαυμαστά ρυθμισμένη τροχιά του ήλιου, του φεγγαριού, των άστρων, αναγνωρίζω σε αυτά τον εαυτό μου και συλλογίζομαι μήπως θα μπορούσα να φτιάξω κι εγώ κάτι».

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Παυσανίου Ελλάδος Περιήγησις - Βοιωτικά Φωκικά, Εκδόσεις Εκδοτική Αθηνών.
- Denizeau, G., 2006. Η Παγκόσμια Κληρονομιά. LAROUSSE. Ειδική έκδοση για την ΕΛΕΥΘΕΡΟΤΥΠΙΑ
- Vernant, J., 2005. Μύθος και κοινωνία στην αρχαία Ελλάδα. Εκδόσεις Μεταίχμιο
- Vernant, J. Μύθος και σκέψη στην αρχαία Ελλάδα. Εκδόσεις Ολκός
- Κόκκινος, X., 2004. Η τεχνολογία συνδρομητής του πολιτισμού. Αθήνα. Εκδόσεις Παταξίση
- Κουτσαβδής, Γ., 1965 ... Όμορφη που είναι η Λιβαδειά. Αθήνα.
- Μηττά, Δ., 1997. Απολογία για τον Μύθο. Θεσσαλονίκη. Εκδόσεις UNIVERSITY STUDIO PRESS



Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ: ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΝΥΜΦΗΣ «ΕΡΚΥΝΑ»



ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΜΙΧΟΥ