



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες»

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation. Sound environment design as an interpretive means of art exhibition on the site of a museum. The 4 Seasons Project Installation case.
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Ζήση Βασιλική
Πατρώνυμο	Θεμιστοκλής
Αριθμός Μητρώου	ΨΠΟΛ20020
Επιβλέπων	Άγγελος Πικράκης, Επίκουρος Καθηγητής

Ημερομηνία Παράδοσης **Απρίλιος 2022**

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

(υπογραφή)

(υπογραφή)

(υπογραφή)

Άγγελος Πικράκης

Δημήτριος Βέργαδος

Άγγελος Μιχάλας

Επίκουρος Καθηγητής

Καθηγητής

Καθηγητής

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

Ευχαριστίες

Η παρούσα διπλωματική εργασία πραγματοποιήθηκε στο Πανεπιστήμιο Πειραιά και συγκεκριμένα στο Μεταπτυχιακό: Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες κατά τα έτη 2021-2022.

Η ολοκλήρωση αυτής της διπλωματικής εργασίας θα ήταν αδύνατη χωρίς την πολύτιμη υποστήριξη του καθηγητή μου, Επίκουρου καθηγητή του Πανεπιστημίου Πειραιά, κ. Άγγελου Πικράκη. Του εκφράζω ένα μεγάλο ευχαριστώ για όλη τη στήριξη και τη βοήθεια που μου προσέφερε απλόχερα, αλλά και την εμπιστοσύνη του προς εμένα και τη δουλειά μου.

Χρωστάω επίσης ένα μεγάλο ευχαριστώ στον κ. Πέτρο Γιαννακόπουλο, υποψήφιο Διδάκτορα, για τον πολύτιμο χρόνο που διέθεσε για να μου δώσει σημαντικά στοιχεία και εξηγήσεις σε θέματα προγραμματισμού στο πρόγραμμα Unity.

Ευχαριστώ πολύ τη ζωγράφο κ. Σωτηρία Παπανδρέου για την ευγενική παραχώρηση των έργων της.

Τέλος, ευχαριστώ πολύ την οικογένειά μου που με στήριξε και ακόμη με στηρίζει στο να πραγματοποιήσω το όνειρό μου.

Αθήνα, Μάρτιος 2022

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Περίληψη

1. Εισαγωγή

Ο ρόλος του σύγχρονου μουσείου

Η ερμηνεία των εκθεμάτων

Η επίδραση των ήχων στον άνθρωπο

Ήχοι της φύσης

Μουσική και ανθρώπινος εγκέφαλος

Ηχητικά - μουσικά ερεθίσματα: η επίδρασή τους στους γνωστικούς και συναισθηματικούς παράγοντες

Η μουσειακή εμπειρία του επισκέπτη

Ο ρόλος του σχεδιασμένου ηχητικού περιβάλλοντος στην αναβάθμιση της μουσειακής εμπειρίας

Η αλληλεπίδραση Μουσικής και Εικαστικών Τεχνών

Οπτικοακουστικές εγκαταστάσεις στο χώρο της Τέχνης

2. Πειραματικό Μέρος

To 4 Seasons Project

Δομή της Εγκατάστασης

3. Συζήτηση - Συμβολή της παρούσας μελέτης

4. Βιβλιογραφία

5. Παράρτημα

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι η δημιουργία μίας ολοκληρωμένης θεωρητικής και πειραματικής πρότασης για μία έκθεση ζωγραφικής με τη χρήση νέων τεχνολογιών στο χώρο ενός μουσείου Σύγχρονης Τέχνης. Το 4 Seasons Project στοχεύει να εμπλουτίσει τις επιστημονικές απόψεις για τον ρόλο του σύγχρονου μουσείου καθώς επίσης και τις εφαρμογές της εμπειρικής έρευνας σχετικά με το σχεδιασμό οπτικοακουστικών εγκαταστάσεων σε χώρους Τέχνης.

Με εργαλεία το πρόγραμμα “Sketch Up” όπως και το “Unity” και δομικά υλικά την εικόνα (συλλογή έργων ζωγραφικής) και τον ήχο (ήχοι της φύσης) επιχειρήσαμε σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας τη δημιουργία μιας εγκατάστασης. Οι κατάλληλα επιλεγμένοι ήχοι και ο συγχρονισμός τους με τα εικαστικά έργα συνετέλεσε στην οικοδόμηση ερμηνευτικών σεναρίων, τα οποία διαμορφώθηκαν στο πλαίσιο μιας ερμηνευτικής στρατηγικής, απαραίτητης για την ολιστική αντίληψη της Τέχνης που εκτίθεται.

Πρωταρχικός αλλά και τελικός στόχος ήταν η αναβάθμιση της μουσειακής εμπειρίας του επισκέπτη.

Λέξεις κλειδιά: μουσειακή εμπειρία, εικαστική έκθεση, εγκατάσταση, νέες τεχνολογίες, αρχιτεκτονική, ήχοι της φύσης, ερμηνευτική στρατηγική, μουσειακοί χώροι.

Abstract

The purpose of this Thesis is to create a complete theoretical and experimental proposal for a painting exhibition, using new technologies in a museum of Contemporary Art. The 4 Seasons Project aims to enrich the scientific view on the modern museum as well as the applications of empirical research on the design of audiovisual installations in Art Spaces.

Using Sketch Up and Unity as technology tools, as well as using building materials such as the image (collection of paintings) and sound (sounds of nature), we tried to create an installation in a Virtual Reality environment.

Properly selected sounds and their synchronization with the artworks contributed in the construction of interpretive scenarios which were formed in the context of an interpretive strategy, necessary for the holistic Art perception on display.

The primary and final goal was to upgrade visitor's museum experience.

Keywords: museum experience, art exhibition, installation, new technologies, architecture, sound of nature, interpretive strategy, museum spaces.

1. Εισαγωγή

Ο ρόλος του σύγχρονου μουσείου

Για πολλά χρόνια το Μουσείο ήταν ένας χώρος φύλαξης θησαυρών που αφορούσε μόνο τους λίγους, ανθρώπους του πνεύματος ή ειδικούς επιστήμονες. Οι αντιλήψεις όμως άλλαξαν. Το Μουσείο χαρακτηρίζεται σήμερα ως ζωντανός οργανισμός, και είναι ανοιχτό στην κοινωνία. Οι άνθρωποι που εργάζονται σε αυτό θεωρούνται διαχειριστές μιας ανεκτίμητης κληρονομιάς και διαμεσολαβητές μεταξύ των υλικών αντικειμένων - εκθεμάτων, που δε μιλούν από μόνα τους, και των επισκεπτών, που στόχο έχουν να προσεγγίσουν τα αντικείμενα, όχι μόνο γνωστικά αλλά και ψυχοσυναισθηματικά και να συνδιαλλαγούν μαζί τους κριτικά και εκφραστικά (Μπούνια, 2015).

Τα τελευταία χρόνια παρατηρήθηκε διεθνώς αλλά και στην Ελλάδα ένα ζωντανό ενδιαφέρον για τα θέματα που αφορούν τα μουσεία. Σύμφωνα με το άρθρο 2 του καταστατικού του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων ICOM (2001) «το μουσείο είναι ένα μη κερδοσκοπικό ίδρυμα στην υπηρεσία της κοινωνίας και της εξέλιξής της, ανοικτό στο κοινό. Το μουσείο αποκτά, διατηρεί, ερευνά, επικοινωνεί και εκθέτει τις υλικές μαρτυρίες του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία».

Η ουσιαστική αυτή αλλαγή, δηλαδή η μετατροπή του Μουσείου από έναν χώρο φύλαξης θησαυρών του παρελθόντος σε έναν ζωντανό, διαδραστικό, ανοιχτό προς το κοινό χώρο πολιτισμού, σε συνδυασμό με την τεχνολογική πρόοδο επηρέασε τη δομή, την οργάνωση και τον τρόπο παρουσίασης των εκθεμάτων, στα οποία βασικό ρόλο παίζει η ολιστική προσέγγιση και η διαδραστικότητα. Ο 18^{ος} αιώνας σηματοδοτεί την εξέλιξη του σύγχρονου μουσείου ως εκπαιδευτικού ιδρύματος ανοιχτού στο ευρύ κοινό. Η συνεισφορά του Λούβρου και του Βρετανικού Μουσείου στην ανάπτυξη του μοντέρνου μουσείου είναι καθοριστική όπως και του Μουσείου Φυσικής Ιστορίας στη Φιλαδέλφεια των ΗΠΑ (Δαλακούρα, 2008).

Κυρίως, τον 19^ο αιώνα γίνεται συστηματική οργάνωση των μουσειακών συλλογών και επιστημονική τους επεξεργασία με αποτέλεσμα την τεκμηρίωση και την ταξινόμηση των μουσειακών εκθεμάτων. «Τα σύγχρονα μουσεία στρέφουν το ενδιαφέρον τους πέρα από τα εκθέματα και την τεκμηριωμένη παρουσίαση του παρελθόντος προς τους επισκέπτες και τις πολλαπλές ερμηνευτικές σχέσεις και δράσεις που μπορούν ελεύθερα να αναπτυχθούν σε σχέση με το παρόν» (Νάκου, 2001, σελ.137).

Στη σύγχρονη εποχή μπορεί να βρει κανείς πολλά καλά παραδείγματα αυτής της τακτικής, τα οποία σηματοδοτούν την μετατροπή της παθητικής θέασης των εκθεμάτων σε συμμετοχική - βιωματική διαδικασία με πλούσια μαθησιακά οφέλη. Ωστόσο, αξίζει να σημειωθεί εδώ ότι μόλις στα τέλη του 19^{ου} αιώνα επιχειρήθηκε η χρήση οπτικοακουστικών μέσων στο Μουσείο. Κατά τη δεκαετία του '60 λειτούργησαν μουσειακές εκθέσεις της ανθρώπινης πολιτισμικής δράσης στο φυσικό της περιβάλλον. Τέτοιου είδους μουσεία ονομάστηκαν «Οικομουσεία» και είχαν ως μακρινό τους πρόγονο το υπαίθριο Μουσείο Σκανδιναβικής Λαογραφίας του Artur Hazelius στη Σουηδία (Οικονόμου, 2003). Το υψηλό κόστος των μηχανημάτων, η έλλειψη ειδικών και οι περιορισμένες δυνατότητες των υπευθύνων των μουσείων είναι μερικές από τις αιτίες που επέβαλαν την καθυστέρηση της διείσδυσης των οπτικοακουστικών τεχνολογιών στα μουσεία. Το Australian Museum στο Σίδνεϋ είναι ένα από τα πρώτα μουσεία Φυσικής Ιστορίας παγκοσμίως που από τις αρχές της δεκαετίας του '70 αξιοποίησαν ηχητικά αρχεία για την πλαισίωση εκθεμάτων (Ζησίου, 2014, σελ. 78). Οι νέοι τρόποι παρουσίασης εμφανίστηκαν στην δεκαετία του '80 και αναπτύχθηκαν πλήρως κατά τη δεκαετία του '90.

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

Συμπερασματικά, η μουσειακή εμπειρία μπορεί να θεωρηθεί ως μια επικοινωνιακή - πολιτισμική πράξη. «Τόσο οι ειδικοί της επικοινωνίας των μουσείων όσο και το κοινό μπορούν να εκληφθούν ως ενεργοί δημιουργοί του νοήματος με το πεδίο του νοήματος να βρίσκεται σε διαρκή ρευστότητα» (Hooper - Greenhill, 1994, σελ. 17). Σε αυτό το πλαίσιο και τα ίδια τα αντικείμενα συμμετέχουν ενεργά στη διαμόρφωση του νοήματός τους. Ο ήχος, όπως θα δούμε στη συνέχεια, μπορεί να θεωρηθεί ως ένα τέτοιο αντικείμενο με οντότητα (Ξενάκης, 2001). Παράλληλα, μπορεί να βοηθήσει ως μέσον στην ερμηνευτική προσέγγιση των εκθεμάτων και την κατανόησή τους από την πλευρά του επισκέπτη, όπως άλλωστε και τα υπόλοιπα μέσα παρουσίασης που υπάρχουν σε ένα μουσείο.

Η ερμηνεία των εκθεμάτων

Η ερμηνεία είναι μια «εκπαιδευτική διαδικασία η οποία αποκαλύπτει νοήματα για τη φύση, την καταγωγή, τον σκοπό των ιστορικών, φυσικών και πολιτισμικών πόρων, αντικειμένων, εμπειριών, μέσα από εμπειρίες με αντικείμενα, έργα τέχνης, τοπία ή διαδικτυακούς τόπους» αναφέρει η Οικονόμου (2003).

Κατά συνέπεια τα αντικείμενα – εκθέματα ενός μουσείου δεν αρκούν από μόνα τους, ούτε και οι γραπτές πληροφορίες που τα συνοδεύουν συνιστούν ερμηνεία, διότι εξίσου σημαντική προϋπόθεση είναι και το κίνητρο από την πλευρά του επισκέπτη, εφόσον η ερμηνεία είναι «δράση προσωπική» (Tilden, 1977). Η κατάλληλη υποδομή σε ένα μουσειακό χώρο θα αφυπνίσει το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή του επισκέπτη, η οποία με τη σειρά της θα προωθήσει την ανακάλυψη. Τότε μόνο τα εκθέματα μπορούν να «αποκαλύψουν κάτι» γι' αυτά και να γίνουν αντιληπτά.

Εφόσον στόχος της ερμηνείας είναι η ενθάρρυνση σε δράση και όχι η διδασκαλία, απαιτείται γνώση και σχεδιασμός έτσι ώστε αυτή να γίνει προσιτή σε όλους. Αρχικά, κάτι «τραβάει» την προσοχή και στη συνέχεια τη διατηρεί και αυτό το κάτι είναι εντελώς προσωπικό για τον καθένα, είναι η σύνδεση με την προσωπικότητά του, δηλαδή τις προηγούμενες εμπειρίες, τις μνήμες και τις προσδοκίες του καθώς επίσης και τα προσωπικά του ενδιαφέροντα.

Ένα σημαντικό «εργαλείο» για το σκοπό αυτό είναι το συναίσθημα. Για τον λόγο αυτό οι επιστήμονες προτείνουν οι σύγχρονες εκθέσεις να είναι έτσι σχεδιασμένες, ώστε να διεγείρουν το θαυμασμό και τα συναισθήματα (Beier de Haan, 2006). Στην πράξη αυτό γίνεται εμφανές στις «εγκαταστάσεις».

Μετά από όλα αυτά φαίνεται ότι η ερμηνεία είναι ένα μέσον επικοινωνίας του εκθέματος και του δημιουργού του με το κοινό. Είναι δε φορτισμένη εννοιολογικά εφόσον εξηγεί τις σχέσεις μεταξύ των πραγμάτων και προωθεί την αντίληψη και την κατανόησή τους (Μουτουσίδη, 2017). Η πολυαισθητηριακή παρουσίαση του περιεχομένου ενός μουσείου είναι σπουδαίο στοιχείο για τη βίωση της εμπειρίας (Rorrola, 2012). Τα πολυμέσα συνεισφέρουν τόσο στον εστιασμό της προσοχής, όσο και στη δημιουργία νοήματος, εφόσον βέβαια είναι κατάλληλα επιλεγμένα, γιατί και η υπερβολική χρήση τους δρα τελικά διασπαστικά και προκαλεί σύγχυση.

Είναι γεγονός ότι η ανθρώπινη αντίληψη λειτουργεί συνθέτοντας δεδομένα από διάφορες αισθήσεις και ότι όσο πιο πολλές αισθήσεις συμμετέχουν στη διαδικασία αυτή, τόσο δυνατότερη και ευκολότερη είναι η κατανόηση και η μάθηση. Αυτή την αρχή «εκμεταλλεύεται» η Μουσειοπαιδαγωγική, η οποία ως ξεχωριστός επιστημονικός τομέας αντιλαμβάνεται το μουσείο ως χώρο μάθησης και προτείνει ένα σύνολο αρχών που διέπουν τις εκπαιδευτικές δράσεις οι οποίες συγκροτούνται με βάση το περιεχόμενό του. Οι μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι (αφήγηση, κατευθυνόμενη συζήτηση, εξερεύνηση, ανακάλυψη) εφαρμόζονται σε εκπαιδευτικές διαδικασίες που πραγματοποιούνται με την υποστήριξη των εμψυχωτών ή άλλου ειδικευμένου προσωπικού των μουσείων. Στόχος των παραπάνω εκπαιδευτικών διαδικασιών είναι «η διευκόλυνση της διανοητικής και συναισθηματικής πρόσβασης των επισκεπτών στις εκθεσιακές θεματικές μέσα από την παρότρυνση για ανακάλυψη των νοημάτων που συνυπάρχουν στα μουσειακά εκθέματα, μέσα από τη δημιουργία συσχετισμών ανάμεσα στα εκθέματα και τη ζωή τους, την έκφραση προσωπικών ερμηνειών, την προώθηση της δημιουργίας και της έμπνευσης» (Νικονάνου, 2013).

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

Η θεσμοθέτηση της Μουσειοπαιδαγωγικής στον 20^ο αιώνα προβάλλει το μουσείο ως χώρο εμπειρίας, επικοινωνίας, συνάντησης και ψυχαγωγίας. Η Μουσειοπαιδαγωγική εκπαίδευση στηρίζεται στα δεδομένα της τέχνης, της αισθητικής και του πολιτισμού και μελετά, ερευνά και προάγει την επικοινωνία μέσα από το εμπλουτισμένο εκπαιδευτικό περιβάλλον του μουσείου (Δεληγιάννης, 1999).

Ο μουσειοπαιδαγωγός, ο οποίος μόνος ή σε συνεργασία με το δάσκαλο θα οργανώσει την εκπαιδευτική δραστηριότητα ως προς αυτήν την κατεύθυνση θέτει και επιδιώκει για το παιδί – επισκέπτη όχι μόνο γνωστικούς αλλά και κοινωνικο – συναισθηματικούς βραχυπρόθεσμους και μακροπρόθεσμους στόχους. Η εξοικείωση με το χώρο του μουσείου και με τις δημιουργίες της υλικής και άυλης πολιτισμικής κληρονομιάς είναι το άμεσο αποτέλεσμα, ενώ οι στάσεις και οι συμπεριφορές που σταδιακά οικοδομούνται καθιστούν τον επισκέπτη ενεργό συμμετοχό στη διατήρηση και διαμόρφωση της πολιτιστικής του κληρονομιάς.

Η επίδραση των ήχων στον άνθρωπο

Ήχοι της φύσης

Η φύση είναι γεμάτη με ηχητικές πηγές. Όλα τα έμβια όντα παράγουν ήχους με τη φωνή, με τα μέλη του σώματός τους ακόμη και με τον εσωτερικό οργανισμό τους. Ήχοι όμως δημιουργούνται και από τα φυσικά φαινόμενα στο περιβάλλον. Όλοι αυτοί χαρακτηρίζονται ως «πρωτογενείς» ή «αρχέγονοι» ήχοι σε αντιδιαστολή με τους «δευτερογενείς» ήχους που παράγονται από ηχητικές πηγές που δημιούργησε ο άνθρωπος. Όλοι είμαστε εξοικειωμένοι με το κελάδισμα του πουλιού, το θρόισμα των φύλλων, το κελάρυσμα του νερού, τον βόμβο των μελισσών, τον παφλασμό του κύματος... Πολλά από τα παραπάνω ακούσματα «ανασύρουν» αναμνήσεις των παιδικών μας χρόνων – και όχι μόνο – μας φορτίζουν νοσταλγικά, κουβαλούν και ξαναδημιουργούν συναισθήματα. Περικλείουν δημιουργική και θεραπευτική δύναμη, που έχει μελετηθεί από τη σύγχρονη επιστημονική έρευνα κυρίως στον χώρο ψυχολογίας και τις νευροφυσιολογίας του εγκεφάλου.

Οι παρατηρήσεις και τα πειράματα οδήγησαν στο συμπέρασμα ότι το άκουσμα των «φυσικών ήχων» επιδρά θετικά στη διαχείριση του άγχους και ειδικότερα μειώνει τα επίπεδα των νευροορμονών κορτιζόλης και αδρεναλίνης που σχετίζονται με αυτό (Διαμαντή, 2020). Επίσης, διαπιστώθηκε ότι οι κυματισμοί της θάλασσας ασκούν θετική επίδραση στον εγκέφαλο. Ο ήχος του κύματος που σπάει απαλά στα βότσαλα της παραλίας εκλαμβάνεται από τον εγκέφαλο ως ένας χαλαρωτικός ήχος που προκαλεί ηρεμία ακόμη και ύπνο, ενώ παράλληλα βελτιώνει την ικανότητα σκέψης. Έχει σημειωθεί ότι το είδος και η ποιότητα των αποτελεσμάτων αυτών εξαρτάται αφενός μεν από τα αντικειμενικά χαρακτηριστικά του ακουστικού ερεθίσματος και αφετέρου από υποκειμενικούς παράγοντες που σχετίζονται με τον ακροατή, όπως είναι οι προηγούμενες σχετικές ακουστικές του εμπειρίες και η ψυχολογική κατάσταση της στιγμής (Ετμεκτσόγλου, 2003).

Μύθοι και παραμύθια διαφόρων πολιτισμών, όπως το λαϊκό μας παραμύθι «ο βασιλιάς και το αηδόνι», αναφέρουν τη θεραπευτική επίδραση των ήχων της φύσης, όπως επίσης και τη χρήση του τραγουδιού ως θεραπευτικού εργαλείου. Στην ελληνική μυθολογία και στα έπη του Ομήρου υπάρχουν σχετικά παραδείγματα, ενώ τα ιστορικά τεκμηριωμένα ευρήματα θέλουν τη μουσική ως απαραίτητη για την ψυχική αρμονία και τον χορό και την κίνηση ταυτόχρονα ως στοιχεία έκφρασης και διδασκαλίας στο αρχαίο θέατρο. Οι αρχαίοι πρόγονοί μας μάλλον είχαν παρατηρήσει ότι οι ήχοι της φύσης π.χ. τα πουλιά, το νερό που έτρεχε, είχαν θεραπευτικές ιδιότητες, αφού για παράδειγμα τα Θεραπευτήρια του Ασκληπιού βρισκόνταν σε ανάλογα επιλεγμένες περιοχές.

Μουσική και ανθρώπινος εγκέφαλος

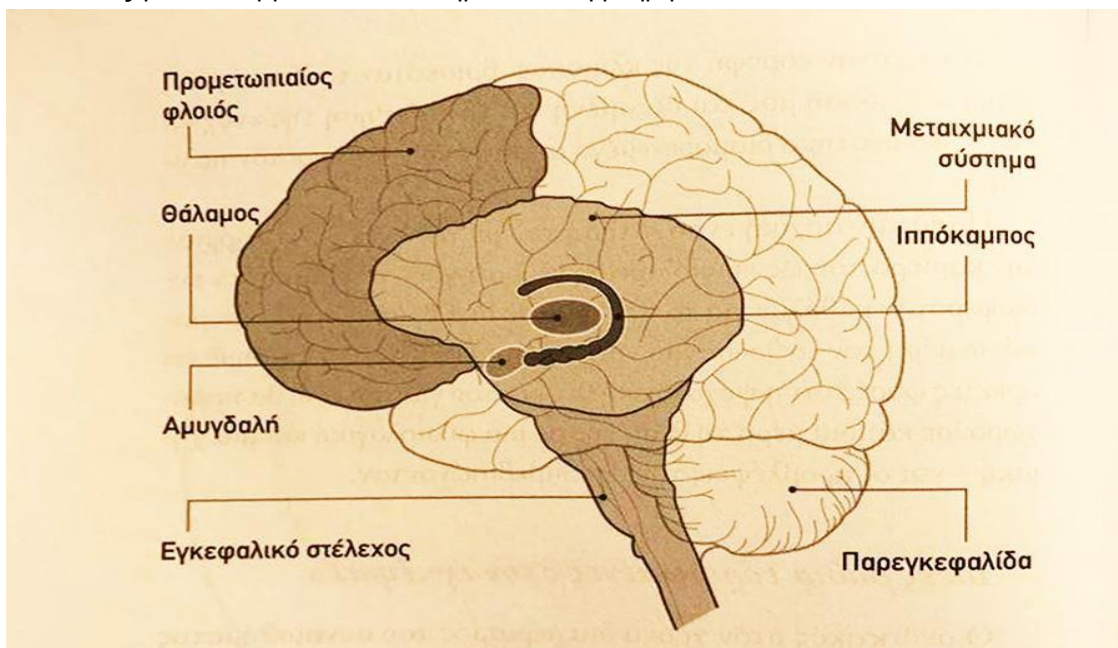
Η στροφή της έρευνας στη νευροφυσιολογία του εγκεφάλου εστίασε το επιστημονικό ενδιαφέρον στη μελέτη της επίδρασης της μουσικής στο νευρικό σύστημα και στον εγκέφαλο. Παρατηρήθηκε ότι μια ήρεμη μουσική μπορεί να μειώνει τους καρδιακούς παλμούς και την αρτηριακή πίεση και ότι η χαλαρωτική δράση της σχετίζεται με την παραγωγή ντοπαμίνης και νευροορμονών που προκαλούν συναισθήματα χαράς και ευεξίας (Δρίτσας, 2018).

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

Η ανίχνευση και ανάλυση των «φυσικών» ήχων και των μουσικών ερεθισμάτων κατά τη γνώμη κάποιων γίνεται από τις ίδιες περιοχές εγκεφάλου (Ιωαννίδης, 2020). Ο καθηγητής αναφέρει ότι η μελωδία, δηλαδή μια αλληλουχία από νότες στον χρόνο δημιουργεί μια «εικόνα» που φυλάσσεται στη μνήμη. Η μουσική μνήμη με τη σειρά της έχει τη δύναμη να αγγίζει με μοναδικό τρόπο τη διάθεση και το συναίσθημα. «Το κανάλι της μουσικής αγγίζει αυτό που οι λέξεις δεν προσεγγίζουν και έτσι συμπληρώνει το κανάλι της γλώσσας» τονίζει και προσθέτει ότι η μουσική αναγνωρίζεται στην ίδια περιοχή του εγκεφάλου που αναγνωρίζει και μια πολύπλοκη οπτική εικόνα, η οποία έχει δυνατές συνδέσεις με περιοχές που ελέγχουν τη διάθεση και το συναίσθημα.

Παρακάμπτοντας το γεγονός ότι οι ήχοι μάς επηρεάζουν από την εμβρυική μας ηλικία (ήχος του κτύπου της καρδιάς της μητέρας, εξωτερικοί ήχοι), αξίζει στο σημείο αυτό να σημειώσουμε ότι ο άνθρωπος εδώ και αιώνες αφουγκραζόταν τους ήχους της φύσης (των ζώων, του αέρα..) γιατί αυτό χρειαζόταν πρωταρχικά για την επιβίωσή του. Άλλοτε οι ήχοι τού προκαλούσαν φόβο (π.χ. ο κεραυνός, το ουρλιαχτό ενός ζώου και άλλοτε τον καθησύχαζαν). Ο σύγχρονος άνθρωπος απομακρύνθηκε από τους αρχέγονους αυτούς ήχους, αλλά τους αναπολεί (αφού οι ήχοι του πολιτισμένου κόσμου τον κουράζουν) και προσπαθεί να αποδράσει στη φύση ή τους αναπαράγει με προσομοιώσεις όπως το καναρίνι που έχει στο κλουβί του, ο κτύπος στο κινητό του, η ηχητική επένδυση στο κέντρο ευεξίας.

Η μουσική αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο για την ανάπτυξη και την εκπαίδευση του ανθρώπινου εγκεφάλου (Δρίτσας, 2012). Από σύγχρονες έρευνες νευροεπιστημόνων γνωρίζουμε ότι το δεξί ημισφαίριο είναι το κυρίαρχο ημισφαίριο της μουσικής, ωστόσο, υπάρχουν ξεχωριστοί μηχανισμοί στον εγκέφαλο, οι οποίοι διαχωρίζουν τη μουσική από άλλους ήχους (Σίσκος, 2013). Ο πρώτος μηχανισμός εδράζεται στο μεταιχμιακό σύστημα, το οποίο περιλαμβάνει τον ιππόκαμπο, τους αμυγδαλοειδείς πυρήνες και τον υποθάλαμο και είναι υπεύθυνος για τα κίνητρα, τα συναισθήματα και τη μνήμη.



Πηγή: <https://www.lecturesbureau.gr/1/when-we-feel-the-burden-of-confusion-and-the-pressure-to-unravel-it-we-are-pushed-towards-philosophy-1675/>

Ο δεύτερος, που δρα σε γνωστικό νοητικό επίπεδο αφορά την ιδιότητα της μουσικής που σχετίζεται με την φαντασία, τις σκέψεις γύρω από εικόνες και τους αντίστοιχους συνειρμούς και εδράζεται στον εγκεφαλικό φλοιό.

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

Ο τρίτος μηχανισμός ανιχνεύτηκε στον θάλαμο και σχετίζεται με την ιδιότητα που έχει η μουσική να δημιουργεί εσωτερική αρμονία, ενώ ένας τέταρτος μηχανισμός, που άρχισε να διερευνάται πρόσφατα, ανιχνεύει τον ήχο ως αυτόματο ερέθισμα στα περιφερειακά και επιδερμικά νεύρα.

Η κύρια παραδοχή, ωστόσο, είναι ότι η μουσική προκαλεί συναισθήματα και εκφράζει διαθέσεις, σύμφωνα και με τη θεωρία της «διέγερσης» (Davies, 2001). Η «διέγερση» κατά τον Becker (2001), «είναι καθαρά μια καθολική αντίδραση στη μουσική ακρόαση, η οποία συνδυασμένη με μια εστιασμένη και ενσυνείδητη προσοχή μπορεί να συνεισφέρει σε ακραίες καταστάσεις συναισθήματος». Συμπερασματικά, φαίνεται από όλα αυτά ότι η μουσική είναι μια πολυδιάστατη διαδικασία εφόσον κάθε της ιδιότητα εδράζεται και σε μία διαφορετική περιοχή του εγκεφάλου και εφόσον επηρεάζει όλον τον ψυχοσυναισθηματικό κόσμο του ανθρώπου. Για το λόγο αυτό και η έρευνα σχετικά με αυτήν είναι πολυεπίπεδη και συνεχιζόμενη.

Η μουσική επίσης δραστηριοποιεί τους μηχανισμούς της συμβολικής σκέψης (Wilkinson, 2006), γεγονός που επηρεάζει τη δημιουργικότητα και τις αναμνήσεις. Η ιδιότητά της αυτή είχε ως αποτέλεσμα την ένταξή της σε εκφραστικές και δημιουργικές δραστηριότητες καθώς επίσης και σε ψυχοθεραπευτικές πρακτικές παράλληλα με τα παλαιότερα θεραπευτικά μέσα (Δρίτσας, 2004). Σήμερα η Μουσικοθεραπεία ως επιστήμη ενδιαφέρεται αφενός μεν για τα μετρήσιμα αποτελέσματα της επίδρασης της μουσικής ως εξειδικευμένης διεργασίας στην ανθρώπινη φυσιολογία (π.χ. καρδιακοί παλμοί, αρτηριακή πίεση, επίπεδα ορμονών και εγκεφαλική δραστηριότητα) και αφετέρου ως εργαλείου για την καλλιέργεια της ικανότητας δημιουργικής έκφρασης συχνά σε συνδυασμό με την κίνηση.

Μία σειρά πειραμάτων ξεκίνησαν στις αρχές της δεκαετίας του '90 με το γνωστό όνομα «Mozart effect», δηλαδή τη θετική επίδραση της μουσικής του Mozart στις γνωστικές δυνατότητες των παιδιών. Η θεωρία που αναπτύχθηκε δέχθηκε θετικές και αρνητικές κριτικές και μετα-αναλύσεις που φανέρωσαν πολλές ασάφειες με αποτέλεσμα τελικά να απορριφθεί (The Royal Society of Medicine, 2001).

Μεταγενέστερες πειραματικές έρευνες έδειξαν θετική συσχέτιση των γνωστικών επιδόσεων με τα θετικά συναισθήματα που διεγείρονται από τη μουσική και έχουν θέση κινήτρου, όπως άλλωστε συμβαίνει και με άλλα ερεθίσματα.

«Τελικά, δεν φαίνεται να υπάρχει ένα συγκεκριμένο είδος μουσικής που να δραστηριοποιεί τις γνωστικές μας λειτουργίες ή και να δρα θεραπευτικά, αλλά η καταλληλότερη φαίνεται πως είναι αυτή που μας διεγείρει θετικά συναισθήματα λόγω συνειρμών, μνημονικών επεισοδίων, εξαρτημένης μάθησης και μουσικών προτιμήσεων» αναφέρει ο Κωστελέτος (2020) επιγράφοντας ένα θέμα που αξίζει να διερευνηθεί βαθύτερα στο μέλλον.

Ηχητικά - μουσικά ερεθίσματα: η επίδρασή τους στους γνωστικούς και συναισθηματικούς παράγοντες

«Η συνειδητή εξερεύνηση του ήχου, με τρόπο συστηματικό, είναι κάτι που συνέβη αποκλειστικά τον 20ο αιώνα» (Hamilton, 2007, σελ. 41). Μουσικοί αλλά και φιλόσοφοι και θεωρητικοί της τέχνης έχουν ασχοληθεί με τον προσδιορισμό της έννοιας της μουσικής είτε αυτή βασίζεται στην αντίληψη και την κατανόηση μουσικών συμβόλων και ήχων είτε στα συναισθήματα που δημιουργούνται στον ακροατή από τις ίδιες τις δομικές ιδιότητες της μουσικής. Μελωδία, ρυθμός, τονικότητα και ηχόχρωμα ήταν οι παράγοντες που μελετήθηκαν για να αποδειχθεί ο τρόπος που οι άνθρωποι αξιολογούν την ευχαρίστησή τους από ένα μουσικό έργο.

Μελετήθηκε επίσης η σχέση της με το συναίσθημα και με τη γλώσσα και διαπιστώθηκε ότι η μουσική παραμένει άρρηκτα συνδεδεμένη με το συναίσθημα. Τα διαφορετικά μουσικά γεγονότα - μουσικά ερεθίσματα δημιουργούν προσδοκίες στον ακροατή για το τι πρόκειται να ακολουθήσει, οι οποίες εξαρτώνται τόσο από τα ίδια τα χαρακτηριστικά της μουσικής όσο και από την προηγούμενη εμπειρία του και τις μνήμες του. Αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης όλων αυτών είναι η συγκίνηση ή το συναίσθημα. Από πολύ παλιά άλλωστε από την Langer το 1953 είχε διατυπωθεί η φιλοσοφική άποψη ότι η μουσική είναι μια μορφή αναπαραστατικού σχεδιασμού, υπάρχει για το συναίσθημα και μπορεί να το μεταδώσει.

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

Φαίνεται ότι επιστήμες όπως η φιλοσοφία, η αισθητική, η ψυχολογία, η γλωσσολογία, η μουσική εμπλέκονται σε μια περίπλοκη σχέση συνεισφέροντας η μία στη γνώση της άλλης. Για παράδειγμα η αντίληψη της μελωδίας μπορεί να εξηγηθεί με τον ίδιο τρόπο που ένας γλωσσολόγος εξηγεί μια πρόταση: οι βασικές ηχητικές μονάδες συνιστούν τη *μουσική φωνολογία*, οι κανόνες που διέπουν το συνδυασμό αυτών των μονάδων συνιστούν τη *γραμματική και το συντακτικό* και τα νοήματα που συνδέονται με την αλληλουχία αυτών των μονάδων συνιστούν τη *σημασιολογία*. Αυτόν τον παραλληλισμό και πολλούς ακόμη διατύπωσε ο Σλομπόντα το 1985 με υπόβαθρο τις θεωρίες του γλωσσολόγου Chomsky και του μουσικολόγου Schenker για τη δομή της γλώσσας και της μουσικής αντίστοιχα.

Στο πλαίσιο της ίδιας συζήτησης ο Gardner αναλύοντας τις παραμέτρους της πολλαπλής νοημοσύνης υποστηρίζει ότι τα κάθε είδους αισθητικά αντικείμενα εγείρουν σε κάθε άτομο μοναδικές προσωπικές αντιλήψεις. Οι τέχνες, επιπλέον, υπερβαίνουν τη διάκριση ανάμεσα στο συναίσθημα και στο γνωστικό, γιατί δραστηριοποιούν ταυτόχρονα τη σκέψη και το συναίσθημα σε σημείο που κανένα δεν μπορεί να απομονωθεί από το άλλο (Gardner, 1983).

Η αντίδραση στα ηχητικά ερεθίσματα καλύπτει ένα ευρύ φάσμα της ανθρώπινης εμπειρίας. Η μουσική είναι πανταχού παρούσα σε καταστήματα, χώρους αναμονής, σταθμούς, καφετέριες και οι άνθρωποι διαρκώς είναι ακροατές άλλοτε ενεργητικοί και άλλοτε παθητικοί. Τα μουσικά ερεθίσματα επιδρούν και ερμηνεύονται διαφορετικά από απλούς ακροατές και διαφορετικά από μουσικούς ή κριτικούς. Ο Abeles το 1980 αναλύοντας το γενικό όρο «αντιδράσεις στα μουσικά ερεθίσματα» μιλάει για συγκινησιακές αντιδράσεις, αισθητηριακές αντιδράσεις και προτιμήσεις που συνδέονται τόσο με την αισθητική αντίληψη όσο και με στάσεις, απόψεις και προθέσεις συμπεριφοράς. Φάνηκε από τις λεκτικές αυτοαναφορές για τις αντιδράσεις στα μουσικά ερεθίσματα ότι σημαντική είναι η συναισθηματική κατάσταση του ακροατή αλλά και αντίθετα, τα ηχητικά δεδομένα δημιουργούν επίδραση στη διάθεσή του. Αντίστοιχες έρευνες της πειραματικής κοινωνικής ψυχολογίας κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι η ακρόαση της μουσικής, και γενικότερα η επαφή με την τέχνη, δημιουργεί αλλαγές στη συναισθηματική κατάσταση του ακροατή - θεατή, που κατά συνέπεια επηρεάζουν τη συμπεριφορά του προς τους άλλους.

Για το Vygotsky η τέχνη καθιστά δυνατή την ενεργοποίηση όλων των σφαιρών της ψυχικής ζωής του ατόμου: νοητικών, συγκινησιακών, διαισθητικών και αισθητηριακών, γεγονός που μπορεί να βοηθήσει στην προσωπική ανάπτυξη του ατόμου και στην ολοκλήρωση της προσωπικότητάς του (Vygotsky, 1997).

Τις τελευταίες δεκαετίες, οι επιστήμονες αξιοποιώντας τις δευτερογενείς επιδράσεις της τέχνης διαμόρφωσαν ερευνητικά προγράμματα, τα οποία εφαρμόστηκαν σε πρακτικό επίπεδο στην εκπαίδευση κυρίως. Ένα από αυτά ήταν το Project Zero (Πουρκός, 2009, σελ. 28) με εμπνευστή τον N. Goodman και συνεχιστή τον H. Gardner στις ΗΠΑ. Η φιλοσοφία του συγκεκριμένου προγράμματος εστιάζεται στον ψυχοπαιδαγωγικό και εκπαιδευτικό ρόλο και την αξία που έχει η τέχνη και οι καλλιτεχνικές γενικά δραστηριότητες στις διαδικασίες της μάθησης και της ανάπτυξης τόσο των παιδιών όσο και των ενηλίκων. Στην Ελλάδα η φιλοσοφία αυτή υλοποιήθηκε μέσα από το πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ (ΥΠΕΠΘ, 1996).

Σύμφωνα με το Vygotsky βασικά στοιχεία κάθε έργου είναι το υλικό και η μορφή. Στη μουσική συγκεκριμένα το υλικό είναι οι ήχοι και η μελωδία, ενώ η μορφή είναι μια «ενεργητική αρχή μέσω της οποίας το υλικό επεξεργάζεται και μερικές φορές μετασχηματίζεται στις πιο πρωτογενείς και στοιχειώδεις του ιδιότητες (Πουρκός, 2009). Αναλύοντας ολιστικά τη σύνθετη μορφή μιας τέτοιας εμπειρίας ο Vygotsky αποδεικνύει ότι στοιχεία της αισθητικής εμπειρίας είναι η αισθητηριακή αντίληψη, τα συναισθήματα και η φαντασία, ωστόσο για αυτόν η σχέση της τέχνης με τη ζωή είναι πολύ πιο πολύπλοκη από τη μετάδοση συναισθημάτων. Η τέχνη δημιουργείται από κάποια συναισθήματα της ζωής τα οποία άμεσα μετασχηματίζει. Σε αυτό το σημείο βρίσκεται η αντίθεσή του με τον Tolstoy, ο οποίος με παράδειγμα τη σονάτα Kreutzer του Beethoven αποκαλύπτει μια νέα πτυχή της αισθητικής αντίδρασης σε ένα έργο τέχνης που συγχρόνως είναι και ένα νέο ισχυρό ερέθισμα για επιπλέον δράσεις.

Συμπερασματικά, αν και οι παλαιότερες ιδέες για τις συγκινήσεις υπογράμμιζαν τη διασπαστική τους ιδιότητα, οι σύγχρονες απόψεις αποδείχθηκε ότι υποστηρίζουν πως οι

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

συγκινήσεις είναι κυρίως λειτουργικές, δηλαδή εξυπηρετούν σημαντικές λειτουργίες. Τα συναισθήματα και οι διαθέσεις προσφέρουν μια ξεχωριστή ετοιμότητα για δράση και συμβάλλουν ενεργητικά στη διαμόρφωση σχεδίων για την αντιμετώπιση της ζωής. Όσο και αν δεν έχουμε μάθει τον τρόπο να εξωτερικεύουμε τα συναισθήματά μας, αυτό είναι ένα ζητούμενο, διότι τα συναισθήματα είναι ουσιώδη για τη σκέψη και η σκέψη επίσης για τα συναισθήματα. Η νέα έννοια της «συναισθηματικής νοημοσύνης» ορίστηκε από τον Goleman ως ικανότητα εξεύρεσης κινήτρων ώστε να αντέχει το άτομο τις απογοητεύσεις, να ελέγχει την παρόρμηση και να χαλιναγωγεί την ανυπομονησία, να έχει ενσυναίσθηση και ελπίδα.

Όλα τα παραπάνω ισχυροποιούν το σημαντικό ρόλο της μουσικής τόσο στη διαμόρφωση της προσωπικότητας ως γνωστικό - συναισθηματικού όλου (Cervone & Pervin, 2013, σελ. 593), όσο και ως παραμέτρου της γνωστικής ανάπτυξης και μιας ικανότητας από το ευρύ φάσμα εκείνων από τις οποίες τα άτομα θα αντλήσουν για να πετύχουν στη ζωή σύμφωνα με τη θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης.

Η μεταφορά όλης αυτής της γνώσης στην περίπτωση του μορφωτικού ρόλου ενός μουσείου και στην αλληλεπίδραση των αντικειμένων με τον επισκέπτη αναδεικνύει πολύ σημαντικές προεκτάσεις. Ιδιαίτερα, αν δεχθούμε την επαφή αυτή ως επίλυση προβλήματος μπορούμε να καταλήξουμε στο συμπέρασμα ότι η όλη διαδικασία θα επηρεαστεί από μια σειρά παραγόντων οι οποίοι αφορούν πεποιοθήσεις για τον εαυτό, στάσεις απέναντι στο γνωστικό αντικείμενο και συναισθηματικές αντιδράσεις, δηλαδή όλα αυτά που γενικότερα επηρεάζουν τη μάθηση. Αυτοί οι παράγοντες συνιστούν το θυμικό στοιχείο της γνωστικής συμπεριφοράς και έχουν δύναμη κινήτρου και ταυτόχρονα επιφέρουν αλλαγές στην πορεία και στον έλεγχο της γνωστικής δραστηριότητας ενεργοποιώντας, ενδυναμώνοντας ή και αναστέλλοντας την πρόθεση του ατόμου για την επιδίωξη ενός στόχου (McLeod, 1989). «Η επιδίωξη του συγκινησιακού βιώματος αποτελεί το κλειδί για τη γνωστική και συναισθηματική κινητοποίηση του επισκέπτη - ακροατή ενός μουσείου» τονίζει ο Μπακιρτζής (2003). Αυτή γίνεται στην πράξη μέσω της διαμόρφωσης μιας πολυαισθητηριακής εμπειρίας, η οποία είναι αποτέλεσμα ειδικού και προσεκτικού σχεδιασμού.

Μια συναρπαστική σχέση αρχίζει να αναπτύσσεται στην πορεία της επαφής και κατανόησης της πολιτισμικής αξίας των αντικειμένων που μπορεί να είναι εθνική, κοινωνική, επιστημονική, αισθητική, λειτουργική, συμβολική ακόμα και προσωπικά συναισθηματική (Ζησίου, 2014). Στην ολιστική αυτή θεώρηση σημαντική θέση κατέχει η αξιοποίηση του σχεδιασμένου ηχητικού περιβάλλοντος για την επίτευξη επικοινωνιακών στόχων.

Η μουσειακή εμπειρία του επισκέπτη

«Οι άνθρωποι δεν επισκέπτονται τα μουσεία μόνο για την επιμορφωτική εμπειρία που προσφέρουν, αλλά και για να βιώσουν κάτι ασυνήθιστο. Ο επισκέπτης, η κουλτούρα της κοινωνίας και οι φυσικές συνθήκες διαμορφώνουν την πολυδιάστατη μουσειακή εμπειρία» (Roprola, 2012).

Έχει ήδη αναφερθεί ότι το μουσείο πλέον είναι ένα δομημένο περιβάλλον εμπειριών γι' αυτό και ο σχεδιασμός του έχει χαρακτηριστεί ως αναπόσπαστο κομμάτι της εμπειρίας του επισκέπτη (Macdonald, 2007), ο οποίος γίνεται ενεργός ερμηνευτής των εκθεμάτων του.

Στη σύγχρονη εποχή ο σχεδιασμός αυτός περιλαμβάνει το συνδυασμό των νέων τεχνολογιών με τα αντικείμενα και την αρχιτεκτονική του χώρου. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούνται συστήματα προηγμένης τεχνολογίας προκειμένου να βελτιώσουν την εμπειρία του επισκέπτη. Από την πλευρά τους τα αντικείμενα έχουν πολλαπλά νοήματα και σύνθετες σημασίες και ως εκθέματα συχνά δεν αποκαλύπτουν την ταυτότητά τους αλλά την κρύβουν στην εξωτερική σχέση τους με τον άνθρωπο, για το λόγο αυτό απαιτούν ερμηνεία.

Τέλος, η αρχιτεκτονική επηρεάζει τη σχέση αυτή μέσα από τον τρόπο που το κτήριο οργανώνει το χώρο. Ο νέος εκθεσιακός σχεδιασμός δίνει έμφαση στην αντίληψη της χωρικής εμπειρίας με κίνηση και διάταξη αντικειμένων και θεατή. Προβάλλει τις ιδιότητες των εκθεμάτων και συμβάλλει στην ανάδειξη του νοήματός τους. Η χωρική εμπειρία είναι μια αίσθηση που πηγάζει από τη σχέση περιέχοντος - περιεχομένου. Στην παρούσα περίπτωση το πρώτο αφορά

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

στην μορφολογία του χώρου και στις ποιότητες που δημιουργούνται και το δεύτερο στα αντικείμενα που υποδέχεται, δηλαδή τα εκθέματα και τους ανθρώπους.

Ανάμεσα στις ποιότητες που δημιουργεί η αρχιτεκτονική του χώρου σημαντική θέση κατέχει η διαμόρφωση ενός λειτουργικού πλαισίου ικανού να υποστηρίξει την ερμηνεία των εκθεμάτων, η οποία έχει ως συνέπεια την πρόσβαση στην πολιτιστική κληρονομιά.

Στην παρούσα μελέτη μέσω του ήχου διαμορφώσαμε ερμηνευτικά σενάρια και οικοδομήσαμε μια ερμηνευτική στρατηγική απαραίτητη για τη δημιουργία μιας ολιστικής αντίληψης της Τέχνης που εκτίθεται.

Στο πλαίσιο αυτό, γνωρίζοντας ότι αυτό που εντυπωσιάζει περισσότερο τον επισκέπτη είναι η συναισθηματική του εμπλοκή χρησιμοποιήσαμε τον ήχο (Stocker, 1995) αλλά και το φωτισμό (Armas, 2011) ως στοιχεία που μπορούν να αναβαθμίσουν την εμπειρία του επισκέπτη.

Με την εικόνα και τον ήχο ως δομικά υλικά επιχειρήσαμε σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας τη δημιουργία μιας εγκατάστασης στο χώρο ενός μουσείου Σύγχρονης Τέχνης.

Ο ρόλος του σχεδιασμένου ηχητικού περιβάλλοντος στην αναβάθμιση της μουσειακής εμπειρίας

Έχει αποδειχθεί πλέον ότι τα ηχητικά αντικείμενα αποτελούν μοναδικής αξίας ιστορικά τεκμήρια του πολιτισμού μας (Ζησίου, 2014). Μπορεί το ηχητικό αντικείμενο να μην είναι απτό, ορατό και στατικό, ωστόσο η ρευστότητα της μορφής του που αναπτύσσεται στο χώρο και η διάδοσή του προς όλες τις κατευθύνσεις το κάνουν αν μη τι άλλο προκλητικό. Οι προσφερόμενες δυνατότητες (Gibson, 2002) με την επιρροή της «οικολογικής ψυχολογίας» καθιστούν το ηχητικό αντικείμενο σημαντικό τόσο σε σχέση με το περιβάλλον όσο και σε σχέση με τον επισκέπτη όσο αναφορά στην αντίληψη του μουσικού νοήματος αλλά και στην νοηματοδότηση και την ερμηνεία των μουσειακών εκθεμάτων και συλλογών. «Το αντικείμενο επομένως δεν περιορίζεται στην υλική του υπόσταση, αποκομμένο από την πραγματολογική συνθήκη που το πλαισιώνει και από τη στάση του υποκειμένου που το αντιλαμβάνεται και το ερμηνεύει. Η πολιτισμική του αξία έγκειται ακριβώς στα νοήματα που ενσωματώνει και ιδιαίτερα στις δυνατότητες ατομικών ή ομαδικών δράσεων που προσφέρει σε ένα δομημένο περιβάλλον» (Ζησίου, 2014, σελ.34).

Τα ηχητικά αντικείμενα γίνονται αντιληπτά με την ακρόαση και γι' αυτό οι μελετητές επικεντρώθηκαν στη μελέτη της ακρόασης εξετάζοντας την πρόσληψη των ηχητικών παραστάσεων σε σχέση με το βαθμό εγρήγορσης και την εστίαση της προσοχής του ακροατή. Στην πραγματεία του ο Schaeffer ορίζει στάδια επεξεργασίας της ηχητικής πληροφορίας από το ηχητικό ερέθισμα μέχρι τη σημασιολογική-συμβολική ερμηνεία του. Ο ίδιος είναι εφευρέτης ενός τύπου ηχητικής οργάνωσης που ονομάστηκε «ηλεκτροακουστική μουσική» αξιοποίησε μια σειρά από ηχογραφημένα ηχητικά δείγματα, τα μετασχημάτισε και τα συνδύασε προσεκτικά έτσι ώστε να δημιουργηθεί στο εργαστήριο μια πρωτότυπη ηλεκτροακουστική διάταξη. Παράλληλα, όρισε το ηχητικό αντικείμενο ως τη μικρότερη δυνατή ηχητική οντότητα με πλήρες νόημα. Συνθέτες και θεωρητικοί της τέχνης του ήχου προεκτείνοντας τις απόψεις του Schaeffer κάνουν λόγο για ηχητικά γεγονότα δίνοντας έτσι έμφαση στη διάσταση του χρόνου που καθιστά τον ήχο ένα πεδίο ρευστό, ανοιχτό σε πιθανούς μετασχηματισμούς (Ζησίου, 2014). Οι αρχές της ψυχολογίας Gestalt οδήγησαν στην άποψη ότι τα ηχητικά γεγονότα θεωρούνται ως μορφές που προβάλλονται με φόντο το πεδίο του θορύβου, συνθέτοντας ένα ρευστό συνεχές που επιδρά στην ανθρώπινη συνείδηση.

Οι μελετητές του υλικού πολιτισμού, που έχουν συνηθίσει να επικεντρώνονται σε χειροπιαστά αρχαιολογικά ευρήματα ή σε εικαστικά έργα τέχνης, πιθανόν να δυσκολεύονται στην κατανόηση και τη διατύπωση κρίσεων σχετικά με τα ηχητικά γεγονότα ως αντικείμενα. Ωστόσο, υπάρχουν σαφείς αποδείξεις ότι τα ηχητικά αντικείμενα διαθέτουν εκφραστικότητα και νόημα και συνδυαζόμενα σε ηχητικά γεγονότα παρέχουν διευρυμένες δυνατότητες ερμηνείας. Με τον τρόπο αυτό διαμορφώνουν ένα σύγχρονο ηχοτοπίο. Ένα τέτοιο εύληπτο ηχοτοπίο με ποικιλία στο είδος των ηχητικών αντικείμενων, στο ρυθμό εμφάνισής τους και στη διασπορά

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

τους στο χώρο, που να μπορεί να αλληλεπιδρά με άλλα πεδία αντικειμένων, που να διαθέτει πληροφοριακό πλούτο είναι ένα σημαντικό ζητούμενο του ηχητικού σχεδιασμού σε ένα σύγχρονο μουσείο.

Με την ενσωμάτωση των νέων ψηφιακών τεχνολογιών πρωτοπόροι ηχητικοί σχεδιαστές για δημόσιους χώρους όπως ο Nigel Frayne και ο David Chessworth έχουν δημιουργήσει έργα που προβάλλουν μια ολιστική και δημιουργική προσέγγιση στο σχεδιασμό ηχοτοπίου για μουσειακές εκθέσεις (Ζησίου, 2014, σελ. 83). Στα παραδείγματα αυτά φαίνεται η ευελιξία στη χρήση μέσων και μεθόδων: φυσικές και ηλεκτροακουστικές ηχητικές πηγές, αυτοματοποιημένο πρόγραμμα ηχητικής ξενάγησης, ηχητική επένδυση (π.χ. για τη δημιουργία διηγηματικού φόντου σε έναν πίνακα ζωγραφικής) ηχητικά ντοκουμέντα που σχετίζονται άμεσα με μια συλλογή ακόμα και τρισδιάστατα ηχητικά περιβάλλοντα. Με τους τρόπους αυτούς τα ηχητικά μουσειακά αντικείμενα, είτε προσφέρονται για ακρόαση, είτε συμπληρώνουν τα εκθέματα με την αυθεντικότητά τους ως ντοκουμέντα, είτε αποτελούν στοιχεία μιας αναπαράστασης.

Ο ηχητικός σχεδιασμός μπορεί να λειτουργήσει θετικά στην επίτευξη των εκπαιδευτικών και ψυχαγωγικών στόχων του μουσείου είτε ως αυτόνομη μουσική εμπειρία είτε σε συνδυασμό με άλλες πτυχές του μουσειολογικού σχεδιασμού (Μπουμπάρης, 2006). Η λογική αυτή αντιβαίνει στην μέχρι τώρα ισχύουσα πολιτική της σιωπηλής ενατένησης των εκθεμάτων που παρατηρείται συχνά για παράδειγμα στα μεγάλα εθνικά αρχαιολογικά μουσεία.

Μέσα από διαδικασίες κοινωνικής αλληλεπίδρασης συγκροτούνται νοήματα. Η μουσική είναι πιθανόν το όχημα με το οποίο επικοινωνείται όλη αυτή η κοινωνική δραστηριότητα. Το βέβαιο είναι ότι η δράση των υποκειμένων μέσα σε συγκεκριμένο πλαίσιο βοηθάει στην κατανόηση του κόσμου (μέρος της οποίας είναι και η ιστορία) και τη νοηματοδότηση του κόσμου. Υπ'αυτήν την έννοια η πολιτισμική διαμεσολάβηση παίζει κεντρικό ρόλο στην ανάπτυξη του νου. Άλλωστε η ίδια θεμελιώδης θέση του Vygotsky για τον κοινωνικό χαρακτήρα της ανάπτυξης της νόησης (Vygotsky, 1997) έφερε μια βαθιά τομή με την παραδοχή ότι «η ατομικότητα συγκροτείται με βάση τη συλλογικότητα».

Με άλλα λόγια η μουσική ως επικοινωνιακή διαδικασία καλείται να γίνει ένας σύνδεσμος μεταξύ του έργου - αντικειμένου και του επισκέπτη διευκολύνοντας την εκφραστικότητα του ίδιου του έργου στην ερμηνεία και τη διάπλαση νοήματος στο κέντρο της εμπειρίας. Στη διαδικασία αυτή το ψυχολογικό περιεχόμενο ενός έργου τέχνης δεν είναι αισθητικά ουδέτερο αλλά αντίθετα από αισθητικής τουλάχιστον πλευράς παίζει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση μιας σημαντικής καινούριας εμπειρίας.

Η αλληλεπίδραση μουσικής και εικαστικών τεχνών

Αναμφισβήτητα, μέσα από κάθε μορφή τέχνης εκφράζονται οι ανησυχίες, οι σκέψεις και τα συναισθήματα του δημιουργού όπως επίσης και το «εικαστικό αποτύπωμα». Το δημιουργήμα είναι το μέσον που θα ανασύρει μνήμες, θα εγείρει σκέψεις και θα φέρει συναισθήματα στον παρατηρητή.

Η Μουσική και η Ζωγραφική συνδέονται με την εσωτερική δύναμη που κρύβει το συναίσθημα. Έχει καταγραφεί ότι η μουσική συμβάλλει στην εσωτερική ισορροπία και στην εξωτερική των συναισθημάτων μας, καθώς επίσης και στον συντονισμό των σκέψεών μας. Για το λόγο αυτό, πολλοί ζωγράφοι, όπως ο Kandinsky, χρησιμοποιούσαν τη μουσική και τους ήχους του περιβάλλοντος ως πηγή ερεθισμάτων, έμπνευσης και δημιουργίας, η οποία εκδηλωνόταν ανάλογα με το είδος της μουσικής, το ρυθμό και τη μελωδία. Δικαιολογημένα έχει εκφραστεί η άποψη ότι «η μουσική παράγει ήχο και ο ήχος χρώμα».

Η Μουσική και οι Εικαστικές Τέχνες συνδυάστηκαν άρρηκτα μεταξύ τους από την Αρχαιότητα, μετέπειτα στη Βυζαντινή εποχή για τη δημιουργία του ναού του λατρευτικού χώρου και τέλος στα νεότερα χρόνια στον μουσικό κλασικισμό με χαρακτηριστικό παράδειγμα τον Beethoven.

Η Μουσική όμως λειτουργεί και ως όχημα μεταφοράς του Πολιτισμού, γεγονός που κατά μία έννοια έχει γίνει εμφανές σε δράσεις όπως σε περιοδικές εκθέσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα και συναυλίες στο μουσείο (Βαλάρη, 2003).

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

Οπτικοακουστικές Εγκαταστάσεις στο χώρο της Τέχνης

Στην εποχή μας η τέχνη «των εγκαταστάσεων» (Installation Art) είναι ένα ευρέως διαδεδομένο καλλιτεχνικό μέσο, το οποίο αναπτύσσεται μέσα σε συγκεκριμένα χωρικά πλαίσια, έχει τρισδιάστατη υπόσταση στο χώρο και δραστηριοποιεί όλα τα παραδοσιακά και σύγχρονα καλλιτεχνικά μέσα προκειμένου να εκφραστεί. Αξίζει να σημειωθεί στο σημείο αυτό ότι η ζωγραφική είναι το πλέον παραδοσιακό και το περισσότερο διαδεδομένο καλλιτεχνικό μέσον.

Η έννοια "Installation" ξεκίνησε το 1960 με την εισαγωγή των ready – mades του Marcel Duchamp σε χώρους τέχνης (Βουτσά, 2015) και ξαναεμφανίζεται από το 1990 σε όλο το εύρος της Τέχνης με πρωτοποριακές συνθέσεις. Έχουν υλοποιηθεί και δημοσιευθεί εξαιρετικά παραδείγματα οπτικοακουστικών εγκαταστάσεων (<http://vasileiosbouzas.artroomt.com>, Απρίλιος 2008). Ανάμεσά τους πρωτεύουσα θέση κατέχουν οι εγκαταστάσεις του Ryoji Ikeda, διεθνώς καταξιωμένου για τις digital art αλλά και στην Ελλάδα « Τα νομίσματα» της Τράπεζας της Ελλάδος και το «Πικάσο: Γαλάζια και ροζ περίοδος» στο Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος.

Η Εγκατάσταση ως η μεγαλύτερη καλλιτεχνική τάση του 20^{ου} αιώνα (Ηλιοπούλου, 2012) είναι ένα πλαίσιο που οργανώνει τα εκθέματα και μέσω αυτών αναδεικνύει την Τέχνη και την οικουμενικότητά της εφόσον προωθεί την πρόσβαση του επισκέπτη και αποτελεί τόπο στοχασμού γι' αυτόν και αναστοχασμού του ίδιου του καλλιτέχνη για το έργο του.

Στην παρούσα μελέτη επιχειρήσαμε μια ψηφιακή διαδραστική εγκατάσταση έργων ζωγραφικής της Σωτηρίας Παπανδρέου, τα οποία παρουσιάζονται σε 4 ενότητες, προσεκτικά επιλεγμένα σε συγχρονισμό και «διάλογο» με επιλεγμένους ήχους του φυσικού περιβάλλοντος.

2. Πειραματικό Μέρος

To 4 Seasons Project

Στόχος της παρούσας μελέτης είναι η διατύπωση μιας πρότασης εικαστικής εγκατάστασης στο χώρο ενός μουσείου και ο ερμηνευτικός εμπλουτισμός της με σχεδιασμό ηχητικού περιβάλλοντος έτσι ώστε να επιτευχθεί:

1. η διαντίδραση εικόνας και ήχου
2. η αφύπνιση προσωπικών βιωμάτων και συναισθημάτων
3. η ολιστική θεώρηση του πολιτισμού
4. η δυναμική αξιοποίηση ήχων του φυσικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου μιας εικαστικής δημιουργίας του αφηρημένου εξπρεσιονισμού και
5. η ολοκληρωμένη εμπειρία του επισκέπτη και η σφαιρική αντιληπτική θέαση εφόσον σε αυτήν θα συμμετέχουν οπτικές και ακουστικές εμπειρίες

Δομή της εγκατάστασης

Η εγκατάσταση σχεδιάστηκε σε ένα πρόγραμμα αρχιτεκτονικού σχεδιασμού "Sketch Up" με πραγματικές μετρήσεις, ώστε να προσαρμοστεί σε δεδομένα φυσικού χώρου.

Ύψος: 5μ.

Μήκος: 10.72μ.

Πλάτος: 3.90μ.

Ράμπα: 0.39 X 0.96 X 1.00 (σύμφωνα με τις ιδανικές μετρήσεις για αναπηρικό αμαξίδιο ΑΜΕΑ)

Σκαλοπάτι: 0.39μ.

Σε απόσταση 2 μέτρων από τον τοίχο που τοποθετείται το βίντεο της παρουσίασης τοποθετήθηκε ένα χαλί, ώστε να απορροφά τους ήχους και ένα παγκάκι, γι' αυτούς που θα ήθελαν να καθίσουν εκεί και να απολαύσουν τη συλλογή.

Η εγκατάσταση είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε να μπορούν οι επισκέπτες να κάθονται στο πάτωμα ή ακόμα και να στέκονται όρθιοι.

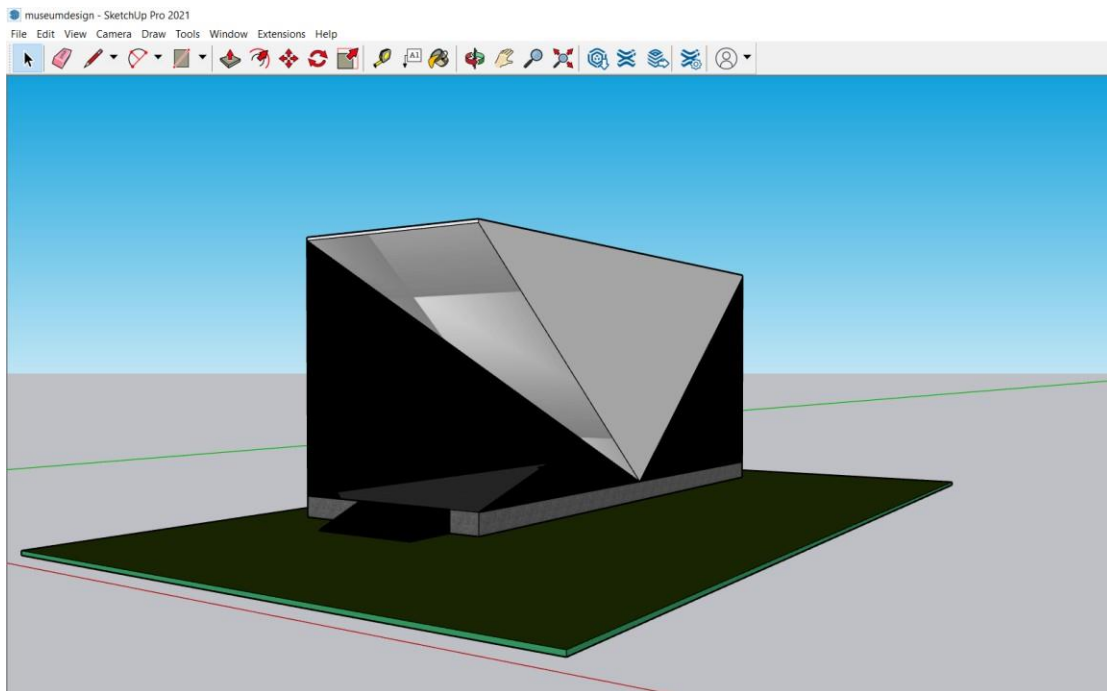
Ο τοίχος στον οποίο προβάλλεται το βίντεο έχει:

Ύψος: 4.67μ.

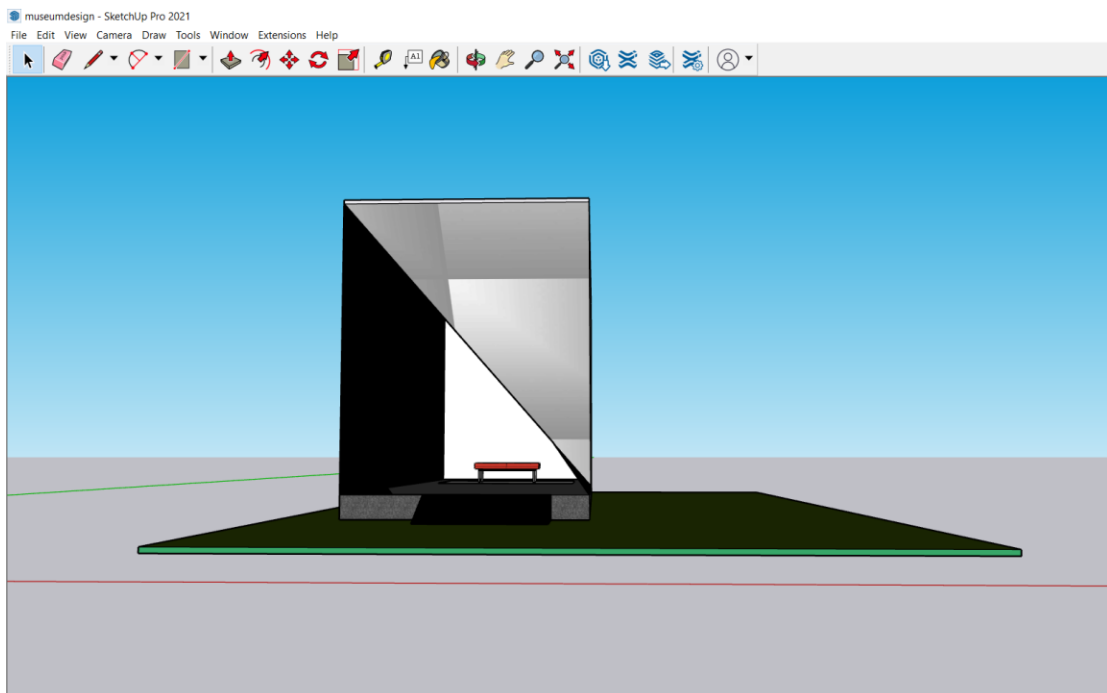
Πλάτος: 3.90μ.

Τα χρώματα που επιλέχθηκαν για τους τοίχους είναι σκουρόχρωμα, ώστε ο επισκέπτης να μπορεί να εστιάζει στο κέντρο της εγκατάστασης χωρίς να αποσπά την προσοχή του από το γύρω περιβάλλον.

Εικόνες από το σχεδιασμό της εγκατάστασης:

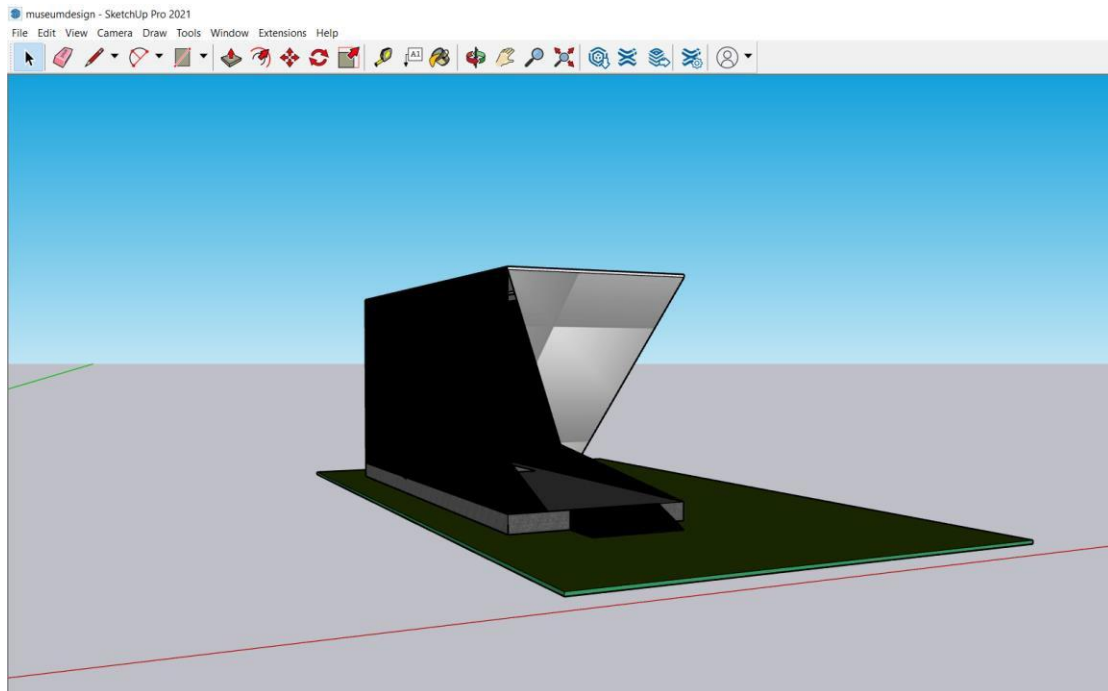


Εικόνα (1)

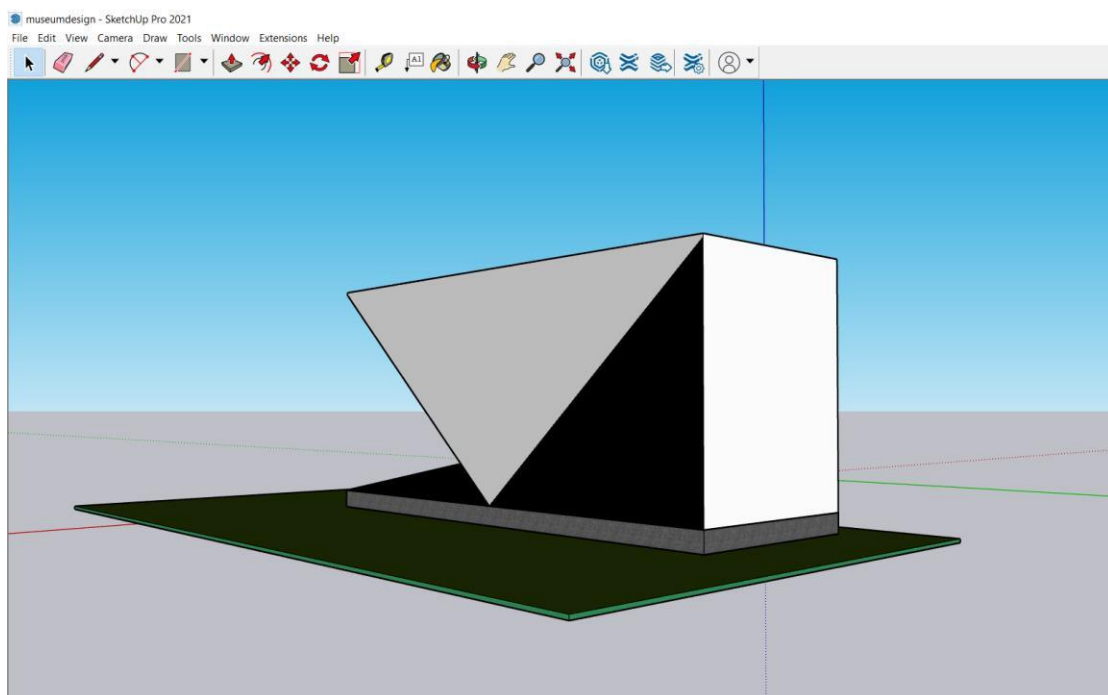


Εικόνα (2)

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.



Εικόνα (3)



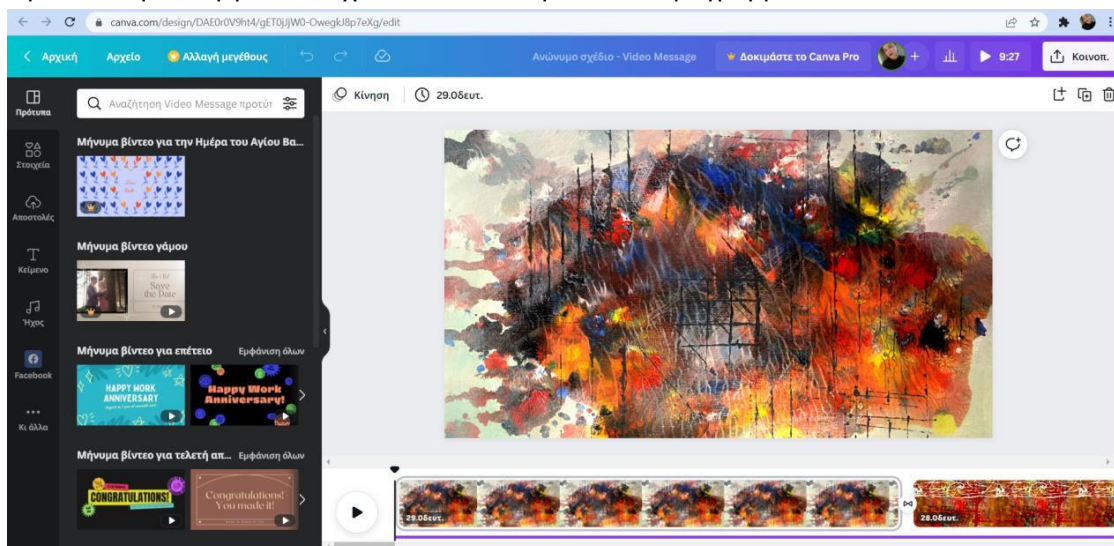
Εικόνα (4)

Καθώς περνάμε στο βίντεο που σχεδιάσαμε για την συγκεκριμένη εγκατάσταση αξίζει να σημειωθεί πως αρχικά φωτογραφίσαμε με επαγγελματική φωτογραφική μηχανή τα έργα τέχνης

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

που χρησιμοποιήθηκαν στην συγκεκριμένη έκθεση, αφού τα επιλέξαμε έχοντας στο μυαλό μας ένα πλαίσιο των τεσσάρων εποχών του έτους.

Επιλέξαμε να χωρίσουμε την έκθεση σε 4 κατηγορίες με 5 πίνακες για κάθε εποχή και με editing να τονίσουμε σημεία επάνω στους πίνακες και να περάσουμε συμβολισμούς και νοήματα, ώστε να δώσουμε την επιθυμητή ερμηνεία. Οι πίνακες διαδέχονται ο ένας τον άλλον με τρόπο φυσικό, που δείχνει σαν να αναδύεται ο ένας πίνακας μέσα από τον άλλον για να μεταβεί ο επισκέπτης αβίαστα στον επόμενο πίνακα με ηρεμία, ενώ με άλλο τρόπο, δηλώνεται η αλλαγή των εποχών. Όλα αυτά έγιναν στο πρόγραμμα “Canva”.



Εικόνα (5)

Στο Παράρτημα παρατίθενται συνολικά όλοι οι πίνακες που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία της έκθεσης.

Ο σχεδιασμός του ήχου σίγουρα ήταν από τα βασικότερα στοιχεία της παρούσας μελέτης.

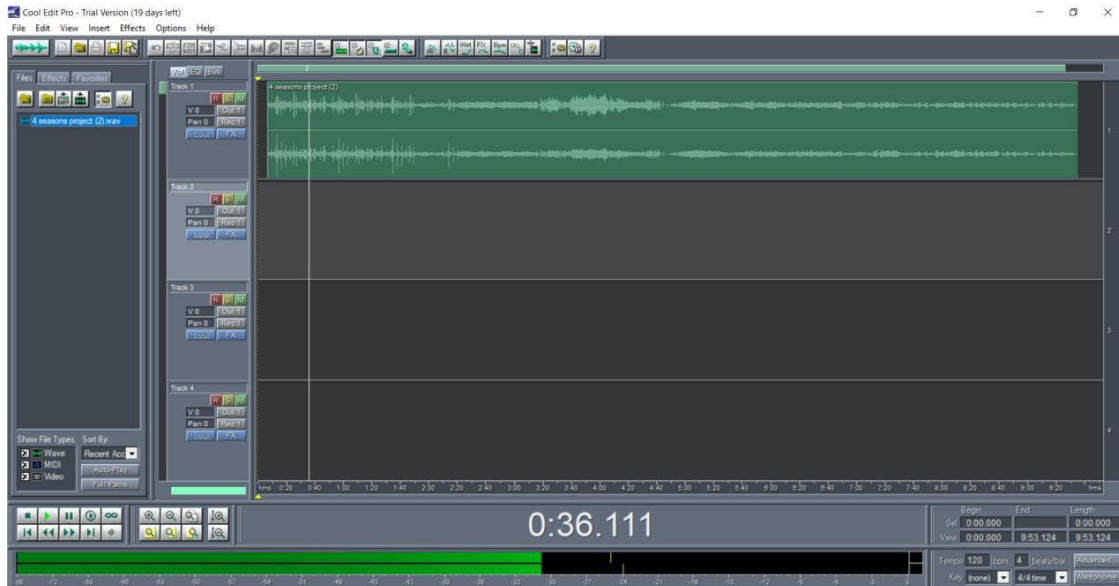
Επιλέξαμε να καταγράψουμε οι ίδιοι ήχους της φύσης όπως βροχή, κύματα, διαφορετικές φάσεις του αέρα, ήχους των ζώων, των φύλλων των δέντρων και ό,τι δε βρήκαμε οι ίδιοι το αναζητήσαμε σε βιβλιοθήκες ήχων χωρίς πνευματικά δικαιώματα.

Όλοι οι ήχοι ήταν σε WAV μορφή και έπειτα περάστηκαν στο πρόγραμμα “Cool Edit Pro”, ώστε να δημιουργηθεί το τελικό μας αρχείο με μία μίξη όλων των ήχων.

Ο ήχος που δημιουργήθηκε έγινε στο πλαίσιο των εποχών του έτους ξεκινώντας από το φθινόπωρο και φτάνοντας μέχρι το καλοκαίρι. Η αίσθηση που θέλαμε να περάσουμε στον ακροατή είναι η αίσθηση ενός ηχητικού storytelling, με ήρεμη ροή αλλά και εντάσεις, όπου αυτό ήταν απαραίτητο, σύμφωνα πάντα με τους ήχους κάθε εποχής και του πίνακες που είχαμε ως υλικό.

Στο αρχείο αυτό σχεδιάσαμε τελικά ένα ήχο Stereo με 17 κανάλια και δύο σήματα (ένα στο δεξί και ένα στο αριστερό αυτί) και κάποιους ήχους PAN, οι οποίοι δίνουν στον ακροατή – επισκέπτη την αίσθηση πως αυτοί οι ήχοι τον περικυκλώνουν ή ακούγονται από αριστερά στα δεξιά. Αυτό γίνεται καλύτερα αντιληπτό όταν φοράει ακουστικά στο περιβάλλον του υπολογιστή, αλλά μπορεί να λειτουργήσει και χωρίς.

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.



Εικόνα (6)

Ο ήχος μόλις ετοιμάστηκε προστέθηκε στο βίντεο, ώστε να υπάρχει μια σύνδεση μεταξύ τους.

Η τελική διάρκεια του βίντεο της εγκατάστασης είναι τα 9.27 λεπτά.

Τελικό στάδιο της εργασίας αυτής ήταν να παρουσιαστεί σε ένα εικονικό περιβάλλον VR.

Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήσαμε στην παρούσα πτυχιακή εργασία για το σκοπό αυτό είναι το "Unity", μια πλατφόρμα δημιουργίας παιχνιδιών και έτσι καταφέραμε να εισάγουμε την εγκατάσταση που σχεδιάσαμε σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας και να την αναδείξουμε με τις δυνατότητες που μας δίνει το Unity.

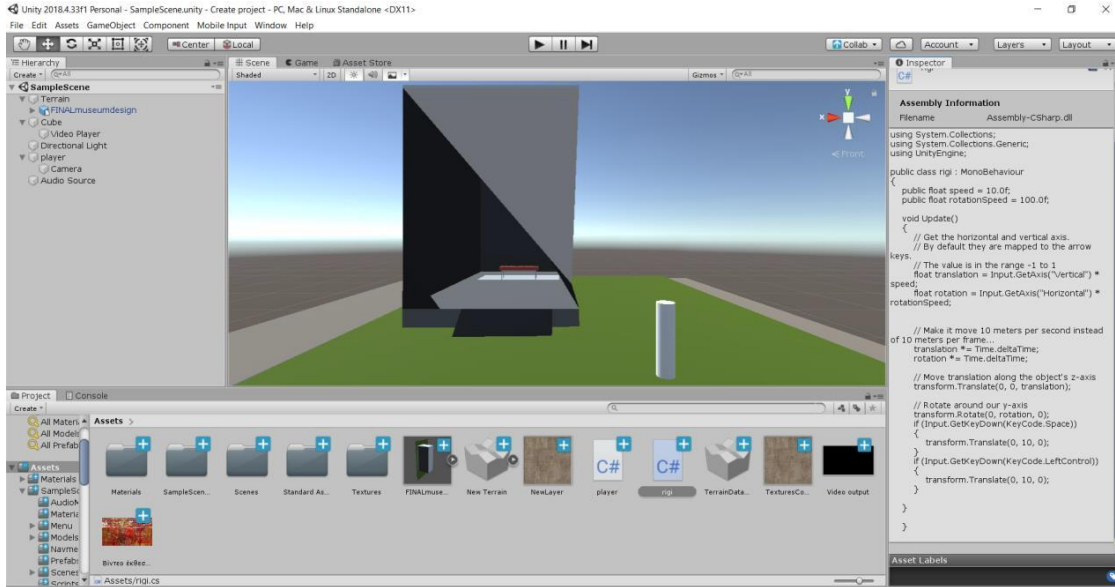
Αφού εισαγάγαμε την εγκατάσταση και τις υφές στο Unity, προχωρήσαμε στον κεντρικό τοίχο όπου τοποθετήσαμε το βίντεο με τους πίνακες και το ηχητικό περιβάλλον που δημιουργήσαμε.

Ο φωτισμός που επιλέχθηκε για την εγκατάσταση είναι χαμηλός με εναλλαγές θερμού και ψυχρού, ώστε να εξυπηρετεί την παρουσίαση των έργων τέχνης.

Στη συνέχεια, δημιουργήσαμε μια μορφή για τον παίκτη μας - επισκέπτη και αρχίσαμε να γράφουμε τους δυο κώδικες που χρειάζονται για να κινείται μέσα στο χώρο.

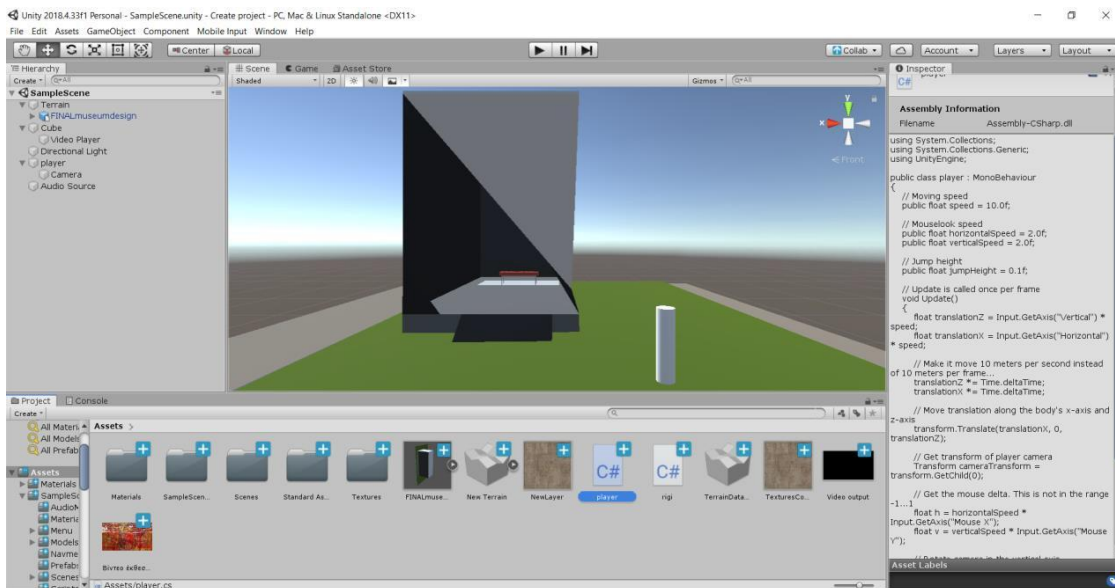
Ο πρώτος κώδικας που δημιουργήσαμε αφορά στην κίνηση του χρήστη στο χώρο της εγκατάστασης, τόσο εξωτερικά όσο και εσωτερικά του. Με τα A και D στο πληκτρολόγιο ο χρήστης μπορεί να μετακινηθεί αριστερά και δεξιά, με τα W και S πηγαίνει μπρος και πίσω, ενώ με το Space μπορεί να πηδάει τα εμπόδια ή να τα ανεβαίνει. Στην περίπτωση μας μπορεί να ανέβει τη ράμπα, ώστε να πάει προς την έκθεση.

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.



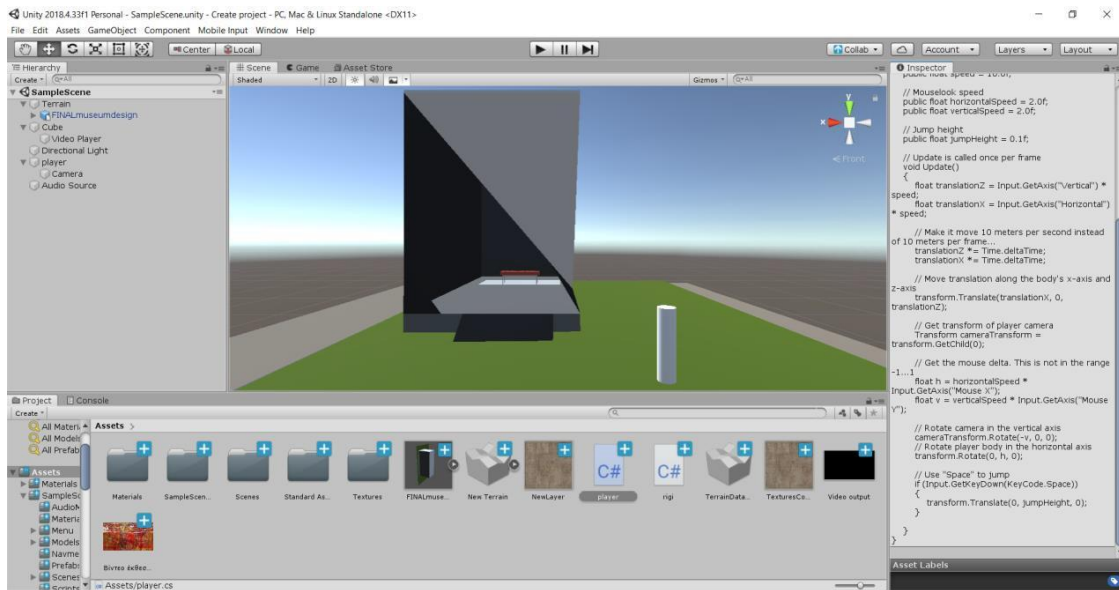
Εικόνα (7) - Κώδικας 1

Ο δεύτερος κώδικας που δημιουργήσαμε έγινε με σκοπό να μπορεί ο χρήστης να γυρίσει το κεφάλι του μέσα στο χώρο, ώστε να μη χάνει καμία λεπτομέρεια και να μπορεί να έχει στα χέρια του την απόλυτη εμπειρία.



Εικόνα (8) - Κώδικας 2α

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικό μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.



Εικόνα (9) - Κώδικας 2β

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

3. Συζήτηση - Συμπεράσματα της παρούσας μελέτης

Ο βασικός στόχος της παρούσας μελέτης αφορούσε στη συγκρότηση μιας ολοκληρωμένης θεωρητικής πρότασης και ταυτόχρονα στο σχεδιασμό ενός ηχητικού περιβάλλοντος, το οποίο λειτουργεί ως ερμηνευτικό εργαλείο των εικαστικών εκθεμάτων που παρουσιάζονται ως εγκατάσταση σε ένα μουσείο Σύγχρονης Τέχνης. Η βιβλιογραφική επισκόπηση επιβεβαίωσε το ρόλο του σύγχρονου μουσείου ως ζωντανού οργανισμού ανοικτού στην κοινωνία που αποσκοπεί στην καλλιέργεια κριτικής σκέψης και γνώσης αλλά και αισθητικών, συναισθηματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων.

Η παραδοχή αυτή εμπλουτίζεται με τα επιστημονικά δεδομένα που συνδέονται με τη μουσειακή εμπειρία του επισκέπτη ιδίως όταν αυτή αναπτύσσεται στο χώρο μιας οπτικοακουστικής εγκατάστασης με τρισδιάστατη υπόσταση.

Επιχειρούμε την οικοδόμησή της σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας – με το πρόγραμμα Unity – και δομικά υλικά την εικόνα και τον ήχο. Ειδικότερα, χρησιμοποιήθηκε μια συλλογή έργων ζωγραφικής με αφηρημένα – εξπρεσιονιστικά έργα της ζωγράφου Σωτηρίας Παπανδρέου σε ερμηνευτική διαντίδραση και συγχρονισμό με κατάλληλα επιλεγμένους ήχους της φύσης.

Σε αυτό το πλαίσιο κάθε έργο τέχνης δε λειτουργεί ως μεμονωμένο αντικείμενο – έκθεμα και κάθε ομάδα έργων δεν αντιμετωπίζεται ως απομονωμένο σύνολο αλλά εντάσσεται στο πλαίσιο του εκτεταμένου εννοιολογικού του περιβάλλοντος, το οποίο είναι εξίσου σημαντικό με το κάθε αντικείμενο και έχει ως αποτέλεσμα ο επισκέπτης να εισπράττει μια ολιστική θέαση της Τέχνης και του Πολιτισμού. Μουσική και Εικαστικές Τέχνες συνδυάστηκαν άρρηκτα με την πρώτη να λειτουργεί όχι ως φόντο ή «χαλί», όπως γίνεται σε παρόμοιες πολυαισθητηριακές παρουσιάσεις, αλλά ως όχημα μεταφοράς πολιτισμού (Βαλάρη, 2003) και ως ερμηνεία της δεύτερης με απώτερο σκοπό τη βίωση της εμπειρίας (Rorrola, 2012).

Η επιλογή των ήχων της φύσης ως μουσικών ερεθισμάτων έγινε σκόπιμα, διότι όλοι είμαστε εξοικειωμένοι με αυτούς, συνδέονται με τις αναμνήσεις μας και πυροδοτούν συναισθήματα. Οι αρχέγονοι αυτοί ήχοι αποτελούν στοιχεία της άυλης πολιτιστικής μας κληρονομιάς και χαρακτηρίζουν άμεσα και ουσιαστικά τη χώρα μας. Η δημιουργική και θεραπευτική δύναμη των ήχων της φύσης έχει μελετηθεί από τη σύγχρονη επιστημονική έρευνα και έχει τεκμηριωθεί η σύνδεσή τους με την εγκεφαλική λειτουργία, την έκκριση ορμονών που σχετίζονται με την ηρεμία και την καταστολή του άγχους και τη ρύθμιση της αρτηριακής πίεσης.

Ωστόσο, στην παρούσα μελέτη χρησιμοποιήσαμε συγκεκριμένους ήχους της φύσης που σχετίζονται με τα εικαστικά εκθέματα της έκθεσής μας και διαχειριστήκαμε με προσοχή τον χρονισμό, τη διάρκεια, την ένταση, το ηχόχρωμα του καθενός καθώς επίσης και τον ρυθμό και την αρμονία του συνόλου. Τα στοιχεία αυτά έχει αποδειχθεί ότι αποτελούν το μουσικό «λεξιλόγιο» των μουσικών ερεθισμάτων (Ζησίου, 2014) και μέσω αυτών η μουσική δραστηριοποιεί τους μηχανισμούς της συμβολικής σκέψης και επηρεάζει τη δημιουργικότητα.

Στην περίπτωση μας χρησιμοποιήθηκε το μουσικό «λεξιλόγιο» ως γέφυρα μεταξύ της Τέχνης και της εισπραττόμενης εμπειρίας του επισκέπτη, δηλαδή ως ερμηνευτικό μέσον, με το οποίο επιδιώξαμε να αντικαταστήσουμε το κρυμμένο περιεχόμενο (αφηρημένη Τέχνη) του πίνακα και το κρυφό νόημα που εκπέμπει η θέασή του. Στη λογική αυτή στηρίχθηκε και η εστίαση της

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

προσοχής και η δημιουργία συναισθημάτων και κατόπιν αυτών η παροχή κινήτρου για ανάλογη μελλοντική εμπλοκή του επισκέπτη.

Μέσα στο δυναμικό αυτό πλαίσιο ισχυροποιήθηκε ο σημαντικός ρόλος της μουσικής ως συνδέσμου των Εικαστικών Τεχνών και ως παγκόσμιας γλώσσας ικανής να «μιλήσει» για τον Πολιτισμό αγγίζοντας την ψυχή. Το 4 Seasons Project ως πειραματική εφαρμογή σε ένα ψηφιακό περιβάλλον παρέχει τη δυνατότητα μεταφοράς της έκθεσης οπουδήποτε, πέρα από τόπο και χρόνο, με ασφάλεια και με ελάχιστο κόστος.

Ωστόσο πρέπει να τονιστεί το γεγονός ότι ο σχεδιασμός που περιγράψαμε στην παρούσα μελέτη απαιτεί τη συνεργασία πολλών ειδικών. Μια διεπιστημονική ομάδα θα μπορούσε εύκολα να επιλύσει τα προβλήματα του ήχου, του βίντεο και να υπερβεί τους περιορισμούς του Unity. Στα ερωτήματα αυτά θα μπορούσε να δώσει απαντήσεις η μελλοντική έρευνα.

Φάνηκε επίσης ότι η άμεση και δια ζώσης ακρόαση δεν μπορεί να υποκατασταθεί πλήρως και η άμεση θέαση ενός εικαστικού έργου διαφέρει σε ποιότητα από την μέσω υπολογιστή ή μέσω βίντεο παρουσίασή του.

Εξίσου σημαντική όμως θεωρούμε και την καταγραφή κάθε γνώμης που θα διατυπωθεί από τον κάθε επισκέπτη της έκθεσης, διότι η εκλαμβανόμενη εμπειρία είναι προσωπική και μοναδική.

4. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ξένη Βιβλιογραφία

- Armas, J. (2011). *Lighting for Museums*, Tallin University of Technology, Estonia.
- Becker, M. (2001), *Anthropological perspectives on music and emotion*. In Juslin, P.N., Sloboda, J.A. (2001), *Music and Emotion: Theory and research*, Oxford: Oxford University Press.
- Beier de Haan, (2006). In Macdonald S. (2007). *Interconnecting: museum visiting and exhibition design*, (pp 186-197). University of Manchester, UK.
- Cervone, D. & Pervin, L. (2013) επιμ. Μπρούζος, Α. *Θεωρίες προσωπικότητας: Έρευνα και Εφαρμογές*. Αθήνα: Gutenberg. (σελ. 593)
- Davies, S. (2001). *Philosophical perspectives in music's expressiveness*. In Juslin, P. N., Sloboda, J.A. (2001), *Music and Emotion: Theory and research*, Oxford: Oxford University Press.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Gibson, J. (2002). *Η οικολογική προσέγγιση στην Οπτική Αντίληψη*. (επιμ. Πουρκός, Αθήνα: Gutenberg (σελ. 99-114).
- Hamilton, A. (2007). *Aesthetics and Music*. London: Continuum. σελ. 41
- Hooper - Greenhill, E. (1994). *A New Communication Model for Museums*. In E. Hooper - Greenhill (Ed.), *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge (pp. 17-26).
- Jones – Carmil, K. (ed.) 1997, *The Wired Museum. Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington D.C., American Association of Museums.
- Macdonald S. (2007). *Interconnecting: museum visiting and exhibition design*, University of Manchester, UK.
- McLeod, D.B. (1989). *Beliefs, attitudes and emotions: New views of affect in mathematical problem solving: A new perspective* (pp. 245-258). NewYork: Springer- Verlag.
- Roppola Tina (2012). *Designing for the Museum Visitor Experience*, New York: Routledge.
- Stocker M. (1995), *Exhibit sound design*, Museum International, Paris.
- The Royal Society of Medicine (2001). Τελευταία ανάκτηση 25/4/2022 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1281386/>
- Tilden, F. (1977), *Interpreting Our Heritage*, 3rd edition, Chapter Hill: The University of North Carolina Press.
- Vygotsky, L.S. (1997). *Νους στην Κοινωνία: Η Ανάπτυξη των Ανώτερων Ψυχολογικών Διαδικασιών*. (μτφρ., Α. Μπίμπου και Σ. Βοσνιάδου). Αθήνα: Gutenberg. (σελ. 104).

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

Wilkinson, M. (2006). *Coming to Mind. The Mind – Brain Relationship. A Jungian Clinical Perspective*, London: Routledge.

Ελληνική Βιβλιογραφία

Βαλάρη, Α. (2003). *Η μουσική στο μουσείο*. Διπλωματική εργασία: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

Βουτσά, (2015). «Εγκαταστάσεις»: Όταν η Τέχνη Συναντά τη Βιομηχανία του Θεάματος. Τελευταία ανάκτηση 21/3/2022 <http://www.artmag.gr/articles/art-articles/about-art/item/6538-egkatastasis-otan-i-texni-synanta-ti-viomihania-toy-theamats>

Δαλακούρα Ν. (2008). *Πολιτισμός – Τέχνες – Διαχείριση ελεύθερου χρόνου: Μουσεία*, ΥΠΕΠΘ, Γενική Γραμματεία Εκπαίδευσης Ενηλίκων, Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων, (εκπαιδευτικό υλικό).

Δεληγιάννης Δ. (1999). *Περί Μουσείων*, Βόλος: Παιδαγωγικές Εκδόσεις, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

Διαμαντή, Α. (2020). Health Web/ Ψυχική Υγεία.

Δρίτσας, Θ. (2004). *Η Τέχνη ως μέσο Θεραπευτικής Αγωγής*, Αθήνα: Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών.

Δρίτσας, Θ. (2012). *Η μουσική αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο για την ανάπτυξη και την εκπαίδευση του ανθρώπινου εγκεφάλου*.

Δρίτσας, Θ. (2018). *Η μουσική ως φάρμακο*. Αθήνα: Παπαζήση

Ετμεκτσόγλου Ι. (2003). *Η επίδραση των ήχων της φύσης στον άνθρωπο: Μια θεωρητική προσέγγιση με εκπαιδευτικές προεκτάσεις*. Σεμινάριο Κ.Π.Ε. Ποροίων. Τμήμα Μουσικών Σπουδών, Ιόνιο Πανεπιστήμιο.

Ζησίου, Μ. (2014). *Ηχητικός Μουσειολογικός Σχεδιασμός. Το Μουσειακό Ηχοτοπίο και η Λειτουργία του* Διδακτορική Διατριβή. Κέρκυρα: Ιόνιο Πανεπιστήμιο.

Ηλιοπούλου, Α. (2012). Installation (Εγκατάσταση), η μεγαλύτερη καλλιτεχνική Τάση του 20^{ου} αιώνα, Artmag.gr
Τελευταία ανάκτηση 21/3/2022 <http://www.artmag.gr/art-history/art-history/item/3563-installation-20th-century>

Ιωαννίδης, Α. (2020). Στο Γραμματικοπούλου Ε., Μωρέλας Α., *Πώς τα διάφορα είδη μουσικής επιδρούν στον ανθρώπινο εγκέφαλο; Pint of Science Greece* <https://pintofsciencegr.wixsite.com/2020/post/πως-τα-διαφορα-ειδη-μουσικής-επιδρούν-στον-ανθρώπινο-εγκέφαλο>

Κωστελέτος, Γ. (2020). Στο Γραμματικοπούλου Ε., Μωρέλας Α., *Πώς τα διάφορα είδη μουσικής επιδρούν στον ανθρώπινο εγκέφαλο; Pint of Science Greece* <https://pintofsciencegr.wixsite.com/2020/post/πως-τα-διαφορα-ειδη-μουσικής-επιδρούν-στον-ανθρώπινο-εγκέφαλο>

Μουτουσίδη, Ι. (2017) Μελέτη και επανασχεδιασμός εκθεσιακού χώρου σε μικρής κλίμακας αρχαιολογικό μουσείο στην Άνω Σύρο. Διπλωματική εργασία. Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και συστημάτων. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Μπακιρτζής, Κ. (2003). *Επικοινωνία και Αγωγή*. Αθήνα: Gutenberg.

Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.

Μπουμπάρης, Ν. (2006). Η Πολιτισμική Παραγωγή Του Ήχου και η Ηχητική Παραγωγή του Πολιτισμού. Η περίπτωση των Μουσείων στο *Τα οπτικοακουστικά Μέσα ως Πολιτιστική Κληρονομιά και η χρήση τους στα Μουσεία*, Πρακτικά Γ' Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας. (Μυτιλήνη, 5-8 Ιουνίου, 2006).

Μπούνια Αλ., (2015). Έρευνα επισκεπτών και αξιολόγηση: Η «Φωνή» του κοινού στο Νικονάνου Ν., (επιμ) *Μουσειακή Μάθηση και εμπειρία στον 21^ο αιώνα, Ελληνικά Ακαδημαϊκά, Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα*, Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. [www. Kallipos.gr](http://www.Kallipos.gr)

Νάκου, Ε., (2001). *Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός*. Αθήνα: Νήσος. (σελ. 137)

Νικονάνου, Ν. (2013). *Μουσειοπαιδαγωγική: Από τη Θεωρία στην πράξη*. Αθήνα: Πατάκης.

Οικονόμου, Μ. (2003), *Μουσείο: αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός; Μουσειολογικοί προβληματισμοί και ζητήματα*, Αθήνα: κριτική

Πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ - Εκπαίδευση και πολιτισμός, ΥΠΕΠΘ σε συνεργασία με ΥΠΠΟ, ΓΓ Λαϊκής Επιμόρφωσης σε συνεργασία με ICOM- ελληνικό τμήμα 1996.

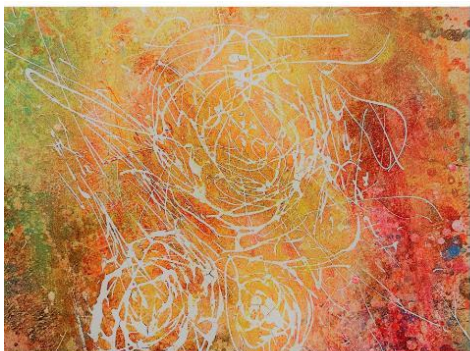
Πουρκός, Μ. (2009). *Τέχνη Παιχνίδι Αφήγηση. Ψυχολογικές και Ψυχοπαιδαγωγικές Διαστάσεις*. Αθήνα: Τόπος.

Σίσκος, Α. (2013). Οι θεραπευτικές δυνάμεις της Μουσικής και η Μουσικοθεραπεία στην Ελλάδα. Πτυχιακή εργασία. Παν/μιο Μακεδονίας. Τμήμα Μουσικής Επιστήμης και Τέχνης. https://aspace.lib.uom.gr/SiskosAngelos_Pe2013.pdf_Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.

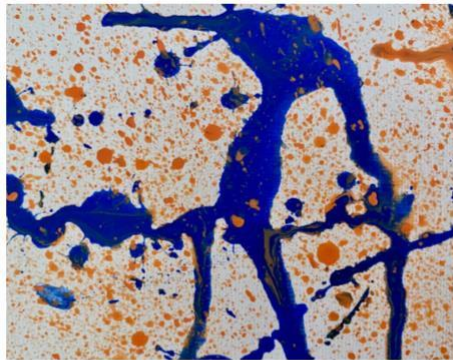
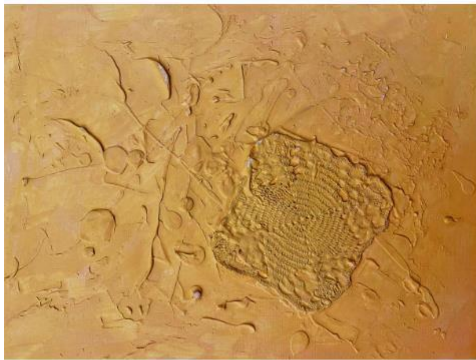
Ξενάκης Ι. 2001. *Κείμενα περί Μουσικής και Αρχιτεκτονικής*, Μ. Σολωμός, επιμ. Τ. Πλυτά, μετ. Αθήνα: Ψυχογιός.

ICOM, (2001). ICOM statutes, On – line στη διεύθυνση: http://icom.museum/hist_def_eng.html

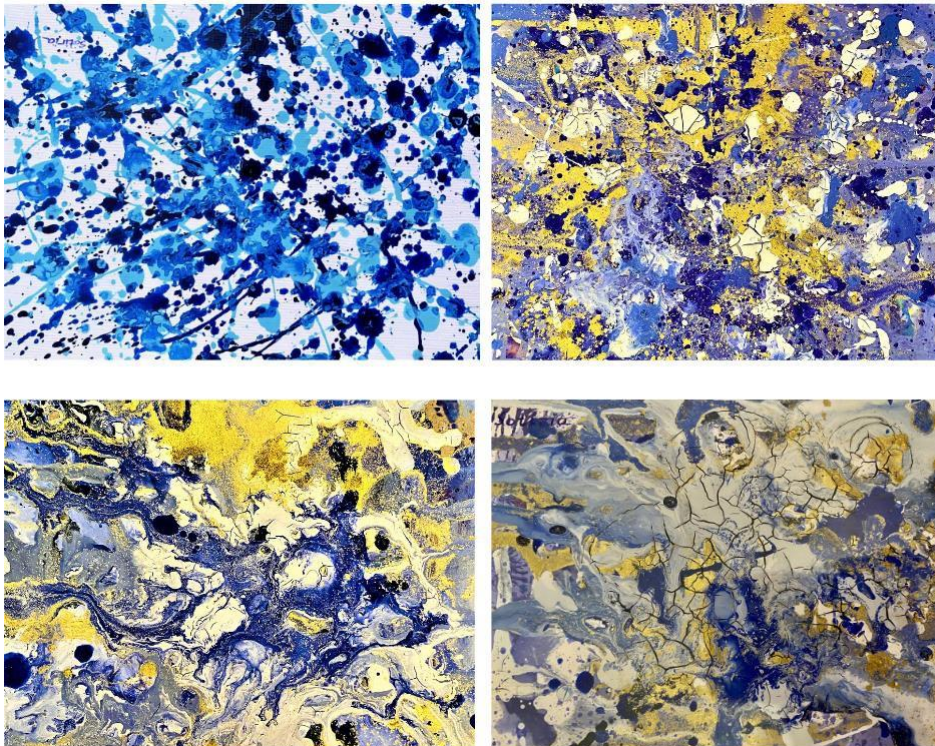
Παράρτημα Εικόνων



Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.



Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.



Σχεδιασμός ηχητικού περιβάλλοντος ως ερμηνευτικού μέσου εικαστικής έκθεσης στο χώρο ενός μουσείου. Η περίπτωση του 4 Seasons Project Installation.