

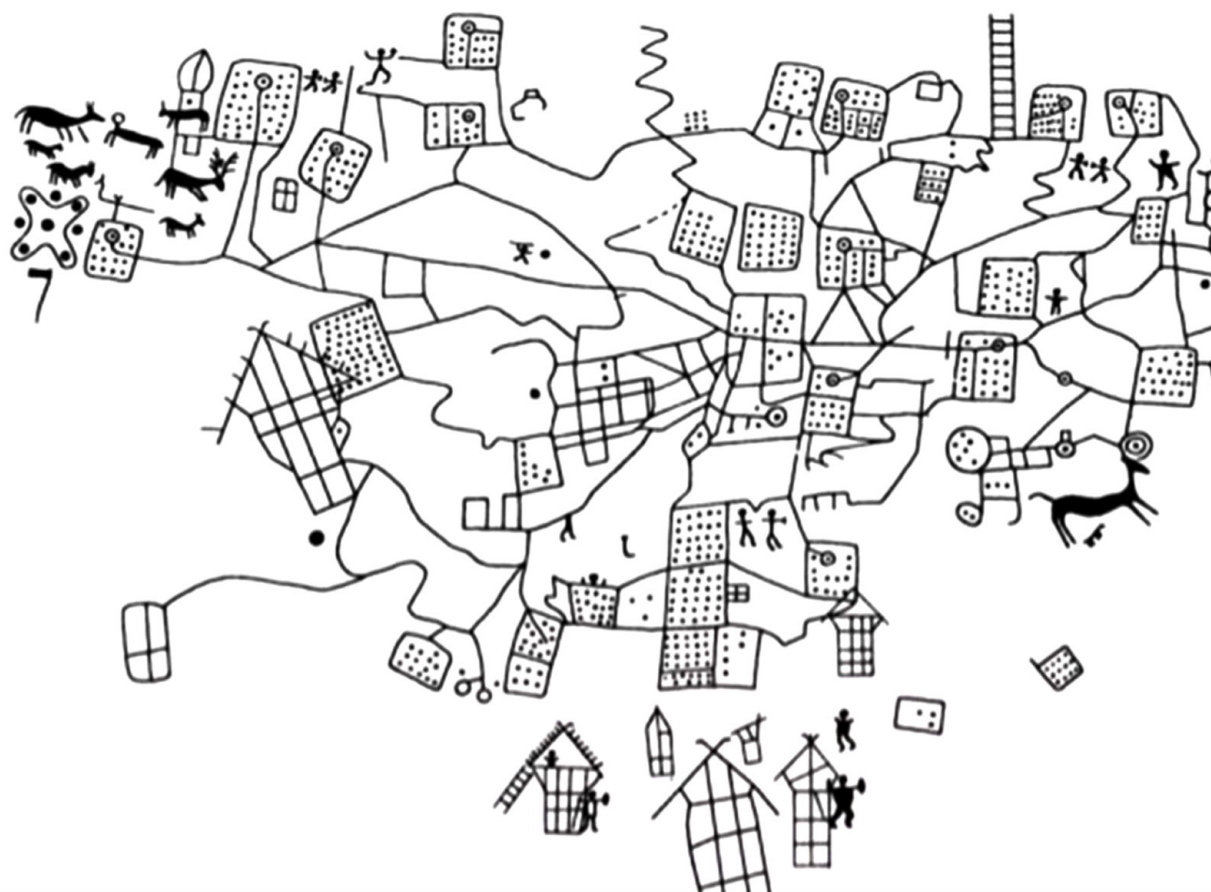


ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΠΜΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

## Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΥ & Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΣΤΗ ΜΟΥΣΕΙΑΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΣΗΜΑΝΣΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΜΕΤΑΒΑΣΗΣ

Δηράκη Αγγελική  
[4114M003]



:: ΜΑΙΟΣ 2016 ::



ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΠΜΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

**Η έννοια του προσανατολισμού  
και η συμβολή του στη μουσειακή εμπειρία**  
Συστήματα σήμανσης  
και επίλυση προβλημάτων μετάβασης

Δημάκη Αγγελική :: Α.Μ. 4114Μοο3

ΜΑΪΟΣ 2016



επιβλέπουσα :: Γκαζή Ανδρομάχη, επίκουρη Καθηγήτρια  
μέλη :: Φουντουλάκη Ευτυχία, επίκουρη Καθηγήτρια  
Τσακαρέστου Παναγιώτα, επίκουρη Καθηγήτρια



# :: ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ::

<b>A :: ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b>	<b>09</b>
[A.01] Θεματική περιοχή .....	11
[A.02] Δομή της εργασίας .....	12
<b>B :: ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ</b>	<b>15</b>
[B.01] Αισθητηριακή αντίληψη .....	17
[B.02] Γνωστική αντίληψη .....	19
B.02.α Νοητική εικόνα .....	21
B.02.β Γνωστικός χάρτης .....	21
<b>Γ :: Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΥ</b>	<b>25</b>
[Γ.01] Το χωρικό πρόβλημα .....	27
[Γ.02] Εξέλιξη του όρου <i>wayfinding</i> και εισαγωγή σε βασικές έννοιες .....	29
[Γ.03] Ο προσανατολισμός στο μουσείο .....	32
<b>Δ :: ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΑΙ Η ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΣΕ ΑΥΤΟ</b>	<b>41</b>
[Δ.01] Αρχιτεκτονικός σχεδιασμός μουσειακών χώρων .....	43
[Δ.02] Η εμπειρία της επίσκεψης .....	50
[Δ.03] Η αίθουσα υποδοχής και η αποφασιστική στιγμή .....	56
[Δ.04] Πώς βρίσκουμε τον δρόμο στα μουσεία; .....	59
Δ.04.α Προσωπική διάσταση .....	60
Δ.04.β Κοινωνική διάσταση .....	61
Δ.04.γ Φυσική διάσταση .....	63
[Δ.05] Space Syntax και ανάλυση του χώρου .....	67
<b>Ε :: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΣΗΜΑΝΣΗΣ</b>	<b>77</b>
[E.01] Η κατανόηση της χωρικής πληροφορίας .....	79
[E.02] Σκοπός και χωροθέτηση των συστημάτων σήμανσης .....	81
[E.03] Γραφιστική έκφραση και συμβολή στην έννοια του συνόλου .....	84
<b>ΣΤ :: ΕΠΙΛΟΓΟΣ</b>	<b>91</b>
<b>Ζ :: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b>	<b>97</b>
[Z.01] Ελληνόγλωσση .....	99
[Z.02] Ξενόγλωσση .....	100





# **A :: ΕΙΣΑΓΩΓΗ**



Εικ.01 :: Πύλη εισόδου στο Tasmanian Museum & Art Gallery, Hobart, Tasmania  
Online στη διεύθυνση <http://www.tmag.tas.gov.au/> (τελευταία πρόσβαση 21/05/2016)

### [A.01] Θεματική περιοχή

Στην παρούσα εργασία εξετάζεται η διαδικασία του προσανατολισμού στους μουσειακούς χώρους, ως μέθοδος επίτευξης χωρικών στόχων και εμπλουτισμού της μουσειακής εμπειρίας. Η μελέτη εντάσσεται στον γενικότερο προβληματισμό που αφορά την καθημερινή κίνηση στον χώρο, ως αποτέλεσμα της επίλυσης του χωρικού προβλήματος, δηλαδή της μετάβασης από ένα σημείο σε ένα άλλο και των μέσων ή εφοδίων που οφείλει να έχει στη διάθεσή του ο άνθρωπος για να την επιτελέσει.

Ο προσανατολισμός στον χώρο μπορεί να συμπυκνώνει διαφόρων ειδών κινήσεις (μετακίνηση, πλοήγηση, περιήγηση, εξερεύνηση) αλλά έχει πάντα αφετηρία, τερματισμό και συγκεκριμένο στόχο: να ενώσει αυτά τα δύο σημεία. Ανάλογα με το είδος της κίνησης, τα παραπάνω σημεία είναι πιθανό να ενώνονται απευθείας ή να διακόπτονται από παρεμβαλλόμενα υπο-σημεία. Η εργασία ασχολείται με τα διάφορα επιστημονικά πεδία που κατά καιρούς, ανάλογα με τα ερευνητικά τους ενδιαφέροντα, μελετούν τη διαδικασία του προσανατολισμού στον χώρο υπό το πρίσμα των διαφορετικών πτυχών της κίνησης.

Το θεωρητικό υπόβαθρό, λοιπόν, της εργασίας έχει ως αφετηρία την αστική κλίμακα (Urban planning) του K. Lynch, συνεχίζει στην αρχιτεκτονική κλίμακα των R. Passini και P. Arthur και καταλήγει στην μικροκλίμακα του γραφιστικού σχεδιασμού (Graphic design) που αντιπροσωπεύουν τα συστήματα σήμανσης. Σε όλη την έκταση της εργασίας είναι ισχυρή η παρουσία εννοιών που απορρέουν από το πεδίο της Περιβαλλοντικής Ψυχολογίας (Environmental Psychology) και πιο συγκεκριμένα του κλάδου «Visitor Studies» -με κύριο εκφραστή τον S. Bitgood, ο οποίος εστιάζει στη μελέτη της συμπεριφοράς, των κινήτρων και των ενδιαφερόντων των ατόμων που επισκέπτονται εκπαιδευτικά περιβάλλοντα όπως μουσεία, πάρκα, ζωολογικούς κήπους κτλ.

## [A.02] Δομή της εργασίας

Στο Β' κεφάλαιο περιγράφονται οι πολύπλοκες διαδικασίες που συμβαίνουν στον ανθρώπινο εγκέφαλο με σκοπό να κωδικοποιηθεί η χωρική πληροφορία, η οποία λαμβάνεται από τα αισθητήρια όργανα και μεταφέρεται στον εγκέφαλο μέσω των νευρώνων. Αναλύονται οι έννοιες της αισθητηριακής και γνωστικής αντίληψης, το αποτέλεσμα των διεργασιών των οποίων είναι η αντίληψη που έχουμε για τον χώρο που μας περιβάλλει, για το βάρος του, την έκταση, τις υφές και τα χρώματά του.

Στο Γ' κεφάλαιο γίνεται λόγος για το χωρικό πρόβλημα, δηλαδή την αποτελεσματική μετακίνηση του ανθρώπου από ένα σημείο σε ένα άλλο, και πώς αυτό επιλύεται. Ταυτόχρονα εισάγεται η έννοια του *wayfinding*, ως μια μέθοδος που περιλαμβάνει το σύνολο των διαδικασιών που επιτελούνται ώστε να επιλυθεί το προαναφερθέν χωρικό πρόβλημα, μετατοπίζοντας το βάρος του προσανατολισμού στον χώρο από τη γνωστική διαδικασία στο δομημένο περιβάλλον. Εντοπίζονται και αναλύονται, επίσης, οι δύο βασικές πτυχές του προσανατολισμού στον χώρο, ο χωρικός και ο νοητικός προσανατολισμός. Σημειώνεται, τέλος, ότι στην εργασία ο όρος *wayfinding* διατηρείται στην αγγλική γλώσσα, καθώς οποιαδήποτε απόπειρα μετάφρασης στην ελληνική κρίθηκε ανεπαρκής για να αποδώσει το εύρος του.

Στο Δ' κεφάλαιο κρίνεται σκόπιμο να γίνει, αρχικά, μια σύντομη αναδρομή σε σημαντικά κτίρια μουσείων των δύο τελευταίων αιώνων, ώστε να καταδειχθούν οι διαφορετικοί τρόποι παρουσίασης των εκθεμάτων και περιήγησης των επισκεπτών. Διακρίνονται, έτσι, διαφορετικά μοντέλα μουσειακών χώρων, στο εσωτερικό των οποίων και ανάλογα με το πώς προσαρμόζεται κάθε φορά το μοντέλο, ο επισκέπτης αποκομίζει τελείως διαφορετική εμπειρία. Η εμπειρία της επίσκεψης, βέβαια, κρίνεται ευχάριστη ή απογοητευτική σε μεγάλο βαθμό από την άνεση και την ευκολία που ο επισκέπτης καθοδηγείται και βρίσκει τον δρόμο του στον χώρο. Η ανάλυση του χώρου, επομένως, είναι χρήσιμο εργαλείο για μια

---

επιμελητική πρόταση και για το λόγο αυτό παρουσιάζεται σύντομα μία από τις θεωρίες ανάλυσης του χώρου, η θεωρία Space Syntax.

Τέλος, στο Ε' κεφάλαιο προσεγγίζεται η σημασία των συστημάτων σήμανσης (signage) σημειώνοντας ότι ο αποτελεσματικός προσανατολισμός του επισκέπτη είναι ζωτικής σημασίας για την όλη εμπειρία μιας έκθεσης. Τα συστήματα σήμανσης συνεπικουρούν στην επίλυση προβλημάτων μετάβασης μεταξύ δύο σημείων και στην αποτελεσματική μετάδοση της χωρικής πληροφορίας. Ετσι, οι στόχοι τους εκτείνονται από τη δημιουργία αίσθησης προσανατολισμού και την καθοδήγηση των χρηστών μέσα στο κτίριο μέχρι τη δημιουργία ταυτότητας και την ενίσχυση της χωρικής σημασίας ενός τόπου (branding και placemaking).



**B :: ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ**



Εικ. 02 :: Ο λεγόμενος χάρτης της Bedolina, σκαλισμένος επάνω σε προϊστορικό βράχο στην περιοχή Camonica των Ιταλικών Αλπεων  
Online στη διεύθυνση <https://gr.pinterest.com/pin/414894184404278642/>  
(τελευταία πρόσβαση 21/05/2016)



Η διαδικασία της αντίληψης δεν αφορά αποκλειστικά την παθητική καταγραφή αισθητηριακών ερεθισμάτων του περιβάλλοντος, αλλά αποτελεί, παράλληλα, υπόθεση επεξεργασίας από τον εγκέφαλο, μέσω της νόησης<sup>01</sup>. Η καταχωρούμενη, λοιπόν, αντιληπτική εικόνα, προκύπτει από τη σύνθεση πραγμάτων που είναι ήδη γνωστά αλλά και νέων δεδομένων, με αποτέλεσμα οι πληροφορίες που αποθηκεύονται να είναι προϊόν της αντιληπτικής επεξεργασίας του κάθε ατόμου.

Παράλληλα, σε συνδυασμό με τις υλικές ιδιότητες του χώρου, το νόημα που του αποδίδει κανείς είναι αποτέλεσμα διαφορετικών ψυχολογικών καταστάσεων και βιωματικών εμπειριών<sup>02</sup>, γεγονός που οδηγεί πιθανόν σε πολλαπλές αναγνώσεις.

### **[B.01] Αισθητηριακή αντίληψη**

Η επικοινωνία του ανθρώπου με τον χώρο που τον περιβάλλει γίνεται, σε πρώτο στάδιο, μέσω των αισθήσεων. Ο άνθρωπος, ανάλογα με τις αισθητηριακές του δυνατότητες, λαμβάνει έναν ανεξάντλητο πλούτο πληροφοριών για τα αντικείμενα και τα γεγονότα του εξωτερικού κόσμου, τα οποία ο εγκέφαλος τείνει να επαναφέρει στη μνήμη του και να τα επανακατασκευάζει.

Στην σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα, όπου η «όποια εμπειρία είναι φτιαγμένη πάνω σε εικόνες» (Σταυρίδης, 2006, 211), σε μια κοινωνία που έχει την τάση να δίνει επιστημονικές απαντήσεις για καθετί, οι αισθήσεις γίνονται αντιληπτές σύμφωνα με το δίπολο βιολογικό όργανο-φυσικό ερέθισμα. Τα αυτιά είναι για να ακούμε ήχους, τα μάτια για να βλέπουμε το φως, το δέρμα για να αγγίζουμε επιφάνειες<sup>03</sup>. Παρόλ' αυτά, το βλέμμα, οι ήχοι, οι υφές και ο τρόπος που το ένα συμπληρώνει το άλλο, κινητοποιούν μηχανισμούς ανάγνωσης και ερμηνείας του περιβάλλοντος,

01 Pocock and Hudson (1978, 28)

02 Πεπονής (1997, 24)

03 Ackerman (1990, 14)

που κατά κύριο λόγο διαφέρουν από παρατηρητή σε παρατηρητή.

Η όραση δίνει, κυρίως, πληροφορίες για τα σχήματα και τα χρώματα, ενώ μπορεί να αναγνωρίσει τις υφές μόνο όταν είναι καταγεγραμμένες στη μνήμη ως απτικό ερέθισμα, όταν δηλαδή έχει προηγηθεί η αναγνώρισή τους μέσα από τη διαδικασία της αφής. Καθώς κινούμαστε στον χώρο, τα μάτια μας σαρώνουν το οπτικό πεδίο αναζητώντας μηνύματα ενδιαφέροντος<sup>04</sup>. Το βλέμμα, βέβαια, και η κίνησή του επηρεάζονται άμεσα από τις δομές του χώρου, γεγονός που έχει άμεσο αντίκτυπο στην κίνηση του σώματος μέσα σε αυτόν.

Η όραση μπορεί να είναι ευέλικτη, καθώς λειτουργεί εξίσου καλά για κοντινές και για μακρινές αποστάσεις, έχει όμως ένα εγγενές μειονέκτημα: για να αντιληφθεί την πληροφορία, το άτομο θα πρέπει να είναι σχεδόν εξ' ολοκλήρου στραμμένο προς την πηγή της. Αντίστοιχα λειτουργούν η όσφρηση και η ακοή, αισθήσεις που μπορεί να πλεονεκτούν στο εύρος της αντίληψης, καθώς το άτομο λαμβάνει ερεθίσματα σε ακτίνα 360°, όμως μειονεκτούν όσον αφορά την απόσταση. Τα απτικά ερεθίσματα, από την άλλη μεριά, δίνουν μια άμεση και πολύ έντονη πληροφορία για το βάρος στον τρισδιάστατο χώρο<sup>05</sup>. Η απτική επαφή επιτρέπει στον άνθρωπο να αναγνωρίζει τις υλικότητες του περιβάλλοντος, οι οποίες σκηνοθετούν ως ένα βαθμό, την κίνηση και τις δραστηριότητές του στον χώρο. Ακόμα και οι εναλλαγές των κλίσεων του εδάφους δίνουν απτικά ερεθίσματα κιναισθητικού ενδιαφέροντος<sup>06</sup>.

-----

04 Arthur and Passini (1992, 34)

05 Βλ. Σταυρίδης (1990, 36): «... Ο υλικός κόσμος προσφέρεται στην αφή μέσω της υφής των υλικών. Στη διαφορετικότητα της υφής των διαφορετικών υλικών στηρίζεται η επένδυση της υφής με κοινωνική αξία. [...] Μπορεί να μεταφέρει εμπειρίες, γεγονότα της κοινωνικής ζωής που για κάποιους έχουν αξία. Συλλογικές εμπειρίες και πρακτικές αναγνωρίζουν στην υφή συμβολικό περιεχόμενο, της αποδίδουν, λοιπόν, την ικανότητα να προσδιορίζει συμβολικές σχέσεις με το χώρο.»

06 Κιναισθησία: η ενσυνείδητη αντίληψη ενός ατόμου για τη θέση του στο χώρο και το χρόνο. Συνδέεται απόλυτα με την αίσθηση της αφής και την επαφή του σώματος με τον κόσμο που το περιβάλλει.

Οι χωρικές πληροφορίες που μεταδίδονται στον εγκέφαλο μπορούν να γίνουν εξαιρετικά αντιληπτές και μέσα από την αίσθηση της ακοής, καθώς η ζωή μέσα στο φυσικό και στο τεχνητό περιβάλλον σκιαγραφείται μέσα από τους ήχους, οι οποίοι δίνουν πληροφορίες όχι μόνο για τη γεωμετρία, αλλά και για τις ποιότητες του χώρου. Το σύνολο των ήχων ενός χώρου είναι βασικός παράγοντας για την διαμόρφωση της χωρικής αντίληψης του παρατηρητή. Τα άτομα με οπτική εξασθένιση αποτελούν χαρακτηριστικό παράδειγμα παρατηρητών που χρησιμοποιούν σε σχετικά μεγάλο βαθμό τα ηχητικά γεγονότα για την κατανόηση του χώρου και κατ' επέκταση, για τον προσανατολισμό και την κίνησή τους. Από την ακρόαση και μόνο των «συμβάντων», που λαμβάνουν χώρα γύρω τους, του ηχοτοπίου δηλαδή, μπορούν να οπτικοποιήσουν ένα ολόκληρο περιβάλλον.

Συνήθως δεν έχουμε επίγνωση του πώς η ακοή σημασιοδοτεί την χωρική εμπειρία, παρ' όλο που ο ήχος είναι αυτός που συχνά παρέχει το χρονικό συνεχές στο οποίο ενσωματώνονται οι διάφορες οπτικές εντυπώσεις. Ο χώρος γίνεται αντιληπτός τόσο μέσα από τις αντηχήσεις όσο και μέσα από το σχήμα του, αλλά η ακουστική αντίληψη συχνά παραμένει ως μια ασυνείδητη εμπειρία.

### **[B.02] Γνωστική αντίληψη**

Η ανθρώπινη δραστηριότητα συντελείται στον χώρο. Για τον χώρο γνωρίζουμε, όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, από την επαφή μας με αυτόν μέσω των αισθήσεων, καθώς τον χώρο τον βλέπουμε, τον αγγίζουμε, τον ακούμε και τον μυρίζουμε. Ταυτόχρονα, όμως, τον φανταζόμαστε ή τον σχηματίζουμε στο μυαλό μας από διηγήσεις. Ο χώρος αυτός μετασχηματίζεται τόσο λόγω των φυσικών φαινομένων όσο και λόγω της ανθρώπινης δραστηριότητας και της κίνησης του ανθρώπινου σώματος μέσα σε αυτόν. Η κίνηση παίζει καθοριστικό ρόλο στον τρόπο με τον οποίο κανείς δίνει μορφή στον χώρο. Πέρα από το λειτουργικό κομμάτι που ικανοποιούν, οι κινήσεις εκφράζουν πρωτίστως αυτή τη χωρική αναζήτηση του σώματος και προκύπτουν από το «διάβασμα» του περιβάλλοντος, από την

κατανόησή του και από την επιλογή μιας διαδοχής ποιοτήτων χώρων που το σώμα τελικά ακολουθεί. Μέσω των διαφόρων κινητικών του καταστάσεων, μέσα από το ίδιο το ίχνος της κίνησής του, αλλά και μέσω συνειρμικών παραστάσεων, ο άνθρωπος επαναδιαμορφώνει και επανοηματοδοτεί τον χώρο. Όπως αναφέρει και ο Κοτιώνης «η διαδικασία του σχεδιασμού δε διαχειρίζεται αντικείμενα, αλλά δυνατότητες μορφοποίησης καταστάσεων εν εξελίξει, που φέρουν εντός τους πάντα μια ενεργητική δυναμική εκ των προτέρων» (2007, 42).

Το περπάτημα αποτελεί ένα προνόμιο που μας δίνεται από τα πρώτα χρόνια της ζωής μας και σε όλη τη διάρκειά της και είναι συνυφασμένο με το σώμα και τον νου. «Όταν σταματώ να περπατώ, σταματώ να σκέφτομαι· το μυαλό μου δουλεύει μόνο διαμέσου των ποδιών μου»<sup>07</sup>, γράφει ο J. J. Rousseau στο βιβλίο του *Confessions*. Το περπάτημα είναι το μέσο πλοήγησής μας στον κόσμο και το άγνωστο και συμβολίζει μια αέναη διαδικασία εξερεύνησης, εμπειρίας και ανακάλυψης. Μπορεί, λοιπόν, σύμφωνα με τον Κοτιώνη (2007, 32), το περπάτημα να είναι αποτέλεσμα της ανάγκης του ανθρώπου να τραφεί, όμως από τη στιγμή που η ανάγκη αυτή καλύφθηκε, οι διάφορες κινήσεις στον χώρο πήραν άλλη μορφή. Μπορούμε να πούμε πως δίνεται πια η δυνατότητα στον άνθρωπο να κατανοήσει τη γη και να έρθει σε επαφή με το περιβάλλον στο οποίο θα εισαγάγει στη συνέχεια τις δικές του δραστηριότητες και θα τοποθετήσει τα δικά του αντικείμενα. Τα μονοπάτια είναι τα ίχνη τέτοιων κινήσεων και συνιστούν πρωταρχικής μορφής αρχιτεκτονική πράξη.

Χαράσσεται έτσι μια πορεία, όχι εξαρχής καθορισμένη, αλλά σταδιακά συντιθέμενη, με την συνεχή επεξεργασία και αξιολόγηση δεδομένων. Η διαδικασία αυτή είναι αποτέλεσμα της γνωστικής αντίληψης, δηλαδή της ικανότητας κατανόησης και διαχείρισης των πληροφοριών που λαμβάνονται από τις αισθήσεις. Μέσω

-----

<sup>07</sup> <http://amiquote.tumblr.com/post/59619231269/i-can-only-meditate-when-i-am-walking-wrote>

ορισμένων διαδικασιών, η χωρική πληροφορία κωδικοποιείται με τη μορφή νοητικών κατασκευών, όπως η εικόνα και ο γνωστικός χάρτης, που αποτελούν τα εργαλεία πλοήγησής μας στον χώρο.

### B.02.α Νοητική εικόνα

Η νοητική εικόνα είναι αποτέλεσμα της αντιληπτικής διαδικασίας και αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι στη μελέτη για την κατανόηση και την πρόβλεψη της ανθρώπινης χωρικής συμπεριφοράς. Οι διάφορες νοητικές αναπαραστάσεις του χώρου, που προέρχονται από τις ποικίλες πραγματικές ή φανταστικές αλληλεπιδράσεις με τον ίδιο τον χώρο, διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό από τις εξωτερικές-επιστημονικές αναπαραστάσεις του χώρου της γεωμετρίας ή του χώρου των φυσικών επιστημών ή ακόμα και των χαρτών. Η νοητική εικόνα που σχηματίζει το άτομο για έναν τόπο είναι μια μερική και απλοποιημένη αναπαράσταση της πραγματικότητας<sup>08</sup>.

Ο σχηματισμός της εικόνας είναι αποτέλεσμα ενός είδους «συμβιβασμού»<sup>09</sup> που κάνει ο εγκέφαλος, καθώς η ικανότητά του είναι πεπερασμένη και δεν έχει τη δυνατότητα να επεξεργάζεται ταυτόχρονα μεγάλο όγκο πληροφοριών. Η εικόνα, επομένως, λειτουργεί ως το συγκερασμένο αποτέλεσμα της αντίληψης προς αποφυγήν της υπέρ-πληροφόρησης από την πληθώρα των ερεθισμάτων.

### B.02.β Γνωστικός χάρτης

Σχεδόν όλες οι ανθρώπινες δραστηριότητες απαιτούν την αναπαράσταση των χωρικών σχέσεων<sup>10</sup>. Μπορεί να συναντήσει κανείς διάφορες θεωρίες για

08 Tversky (2003)

09 Tversky (1993, 18)

10 Tversky (2003, 65)

την εσωτερική-νοητική αναπαράσταση του περιβάλλοντος<sup>11</sup>, ωστόσο ο όρος «γνωστικός χάρτης» φαίνεται πως είναι γενικά αποδεκτός για να περιγράψει μια νοητική αναπαράσταση του περιβάλλοντος. Παρόλο που ο όρος περιέχει τη λέξη «χάρτης», δεν πρόκειται για μια αναπαράσταση τύπου χάρτη, αλλά για μια πολύπλοκη νοητική κατασκευή που ενσωματώνει, σε μια συνολική οντότητα, πληροφορίες που έχουν γίνει αντιληπτές σε τμήματα-νοητικές εικόνες.

Ο χώρος που καταλαμβάνουμε καθώς κινούμαστε στον χώρο, όμως, είναι συνήθως πολύ μεγάλος σε μέγεθος για να μπορούμε να τον συλλάβουμε και να τον δούμε με μιας. Χρειάζονται σημεία-κλειδιά που να συμβάλλουν στη νοητική οργάνωση του χώρου. Τέτοια βασικά στοιχεία οργάνωσης του χώρου αποτελούν, σύμφωνα με τον Kevin Lynch, τα τοπόσημα και τα μονοπάτια. Με βάση αυτά, λοιπόν, ερευνά στο βιβλίο του *The image of the city* (1960) τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες αντιλαμβάνονται και οργανώνουν τις χωρικές πληροφορίες καθώς προσανατολίζονται μέσα στο αστικό τοπίο. Συγκεκριμένα, ο Lynch αναφέρει ότι η σχηματοποίηση (σε μονοπάτια, τοπόσημα και άλλα στοιχεία) είναι αυτή που επιτρέπει την ενσωμάτωση των θραυσμάτων σε ένα σύνολο. Το σύνολο αυτό, που αποτελεί υποκειμενική κατανόηση και ερμηνεία του χώρου, δυνητικά διαμορφώνει τους «γνωστικούς χάρτες» των χρηστών.

Ο Lynch υποστηρίζει, επίσης, ότι η επίγνωση του γνωστικού χάρτη ενός ατόμου είναι απαραίτητη για την πρόβλεψη της χωρικής συμπεριφοράς του, καθώς είναι αυτή που του «παρέχει την δυνατότητα να πραγματοποιεί παρακάμψεις και συντομεύσεις σε οικεία περιβάλλοντα»<sup>12</sup> ή να ακολουθεί εναλλακτικές διαδρομές για να μεταβεί από ένα σημείο Α σε ένα σημείο Β. Ο ίδιος, μελετώντας αυτόν τον τρόπο ανάγνωσης της πόλης, προσπάθησε να συνδέσει τις αφηρημένες ιδέες που

---

<sup>11</sup> Dufour-Janvier (1987) και Kaput (1991)

<sup>12</sup> Spiers and Maguire (2008, 233)

έχει ο κάθε άνθρωπος για την πόλη, με την εμπειρία που αποκτά βιώνοντάς την<sup>13</sup>, αποδεσμεύοντάς τον έτσι από τα περιοριστικά όρια και την αυστηρότητα ενός χάρτη.

Παράλληλα, όπως αναφέρει η Tversky (2003, 69), κατά τη διαδικασία του προσανατολισμού στον χώρο κάνουμε χρήση πλήθους πληροφοριών. Οχι μόνο ανασύρουμε βιωμένες εμπειρίες από περιβάλλοντα ή ανακαλούμε την εικόνα κάποιου χάρτη, αλλά χρησιμοποιούμε και προφορικές πληροφορίες, όπως οδηγίες για κάποια διαδρομή ή γεωγραφικές περιγραφές. Αντί για τον όρο «γνωστικός χάρτης», λοιπόν, μια πιο εύστοχη μεταφορά για τις νοητικές αναπαραστάσεις του χώρου θα ήταν ο όρος «γνωστικό κολάζ».

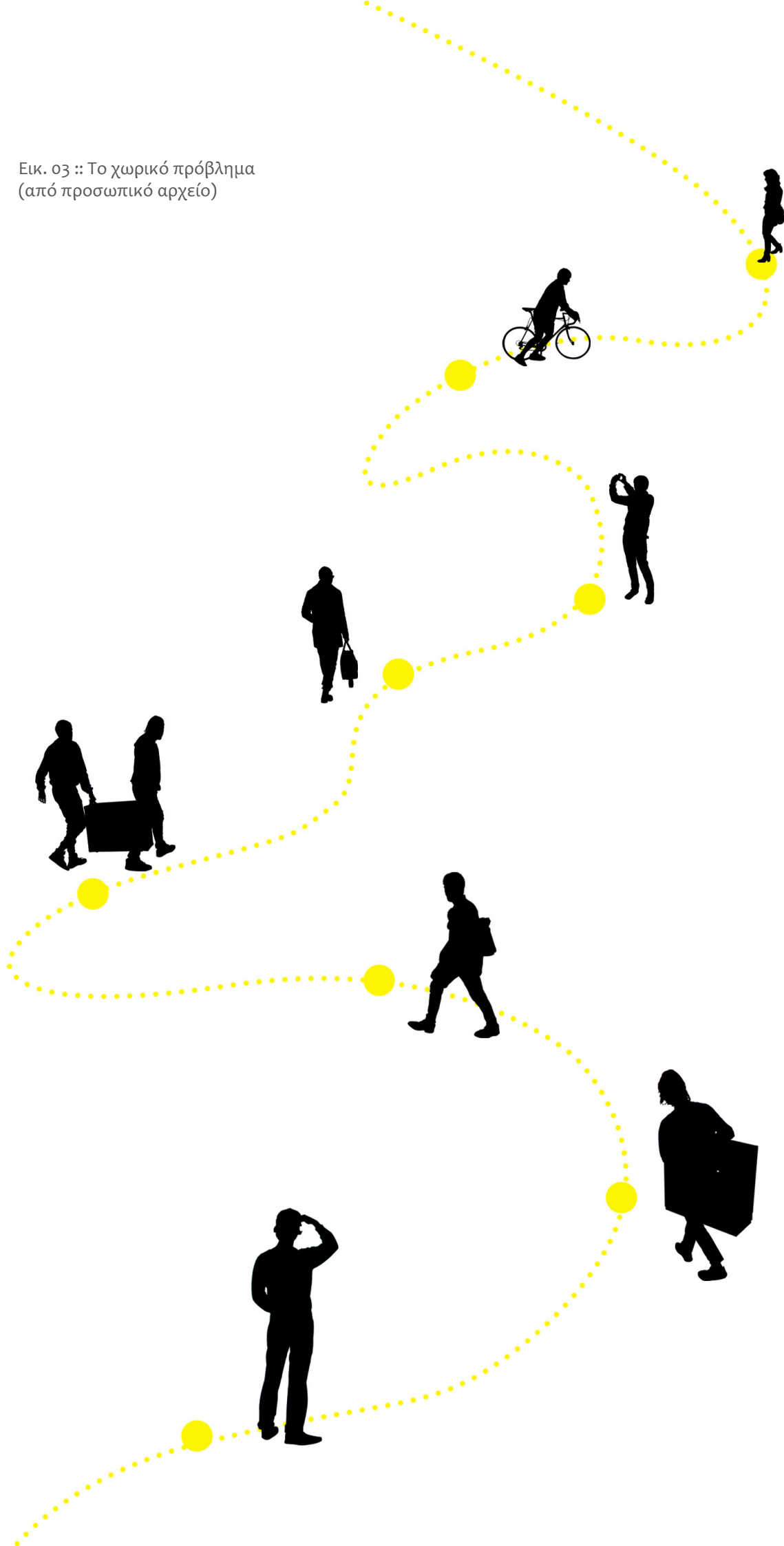
-----  
13 Ο Ιταλο Καλβίνο στο βιβλίο του «Αόρατες πόλεις» (1972, 117-118), γράφει για την εμπειρία του βιώματος της πόλης: «Σε κάθε σημείο της η πόλη δεν παύει να προσφέρει στο μάτι εκπλήξεις. [...] Όπως όλοι οι κάτοικοι της Φιλίδας, ακολουθείς κι εσύ ζικ ζακ διαδρομές για να πας από τον ένα δρόμο στον άλλο, ξεχωρίζεις τις ηλιόλουστες από τις σκιερές περιοχές, εδώ μια πόρτα, εκεί μια σκάλα, ένα παγκάκι όπου μπορείς να αποθέσεις το καλάθι, ένα χαντάκι στο οποίο αν δεν προσέξεις μπορεί να σκοντάψεις το πόδι σου...»





# **Γ :: Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΥ**

Εικ. 03 :: Το χωρικό πρόβλημα  
(από προσωπικό αρχείο)



### [Γ.01] Το χωρικό πρόβλημα

Ο προσανατολισμός στον χώρο επιτυγχάνεται ύστερα από μια εσωτερική διαδικασία που λαμβάνει χώρα στον εγκέφαλο ενός ατόμου και περιλαμβάνει τα στάδια της αναγνώρισης και της αφομοίωσης των πληροφοριών του περιβάλλοντος (που συχνά σχετίζονται, όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα, με ήδη υπάρχουσες νοητικές εικόνες ή γνωστικούς χάρτες του εκάστοτε ατόμου) και καταλήγει στην ίδια τη χωρική του συμπεριφορά.

Η καθημερινή κίνηση, λοιπόν, του ανθρώπου στον χώρο είναι αποτέλεσμα πολλών μικρών αλλά κρίσιμων αποφάσεων, το σύνολο των οποίων έχει ως σκοπό να επιλύσει το «χωρικό πρόβλημα», δηλαδή την μετακίνηση του ατόμου από ένα σημείο Α σε ένα σημείο Β με ασφάλεια, αποτελεσματικότητα και μέσα σε εύλογο χρονικό διάστημα. Η διαδικασία επίλυσης του χωρικού προβλήματος, δηλαδή η μετάβαση από το σημείο Α στο σημείο Β, με ό,τι αυτή μπορεί να περιλαμβάνει, ονομάζεται *wayfinding* και είναι αποτέλεσμα της χωρικής μάθησης και μνήμης, λειτουργιών που σχετίζονται με την ικανότητα του οργανισμού να προσλαμβάνει και να συγκρατεί πληροφορία κρίσιμη για τον επιτυχή προσανατολισμό και την πλοήγηση στον χώρο.

Η παραπάνω διαδικασία μπορεί να είναι τόσο απλή όσο η μετακίνηση από ένα δωμάτιο σε ένα άλλο ή τόσο περίπλοκη όσο, για παράδειγμα, η διαφυγή από ένα φλεγόμενο, πολυώροφο, εμπορικό κέντρο. Κατά τη διάρκεια της επίλυσης χωρικών προβλημάτων, το άτομο είναι πιθανό να αντιμετωπίζει δυσκολίες, οι οποίες με τη σειρά τους μπορούν να οδηγήσουν σε στρεσογόνες καταστάσεις, όπως την απώλεια της αίσθησης του χρόνου και την ανάπτυξη αισθήματος ανασφάλειας. Οι δυσκολίες αυτές μπορούν να αντιμετωπιστούν ουσιαστικά όταν το άτομο αντιληφθεί, αφενός, ότι η μετακίνησή του στον χώρο διαμορφώνεται πάντα σε σχέση με τα στοιχεία που συνθέτουν το κτισμένο περιβάλλον και, αφετέρου, όταν αποκωδικοποιήσει τον τρόπο με τον οποίο τα παραπάνω συσχετίζονται,

συνθέτονται και λειτουργούν.

Σύμφωνα με τον περιβαλλοντικό ψυχολόγο Romedi Passini (1992, 58), οι δύο βασικοί παράγοντες που επηρεάζουν την επίλυση οποιουδήποτε χωρικού προβλήματος είναι «η διάρθρωση του χώρου και η ποιότητα της περιβαλλοντικής πληροφορίας». Η διάρθρωση εξαρτάται από το περιεχόμενο, την οργάνωσή του στον χώρο και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί κανείς να κυκλοφορήσει μέσα σε ή γύρω από αυτό, ενώ η περιβαλλοντική πληροφορία είναι η αρχιτεκτονική και η γραφιστική έκφραση του παραπάνω χωρικού περιεχομένου αλλά και όλων των απαραίτητων, για την επίλυση των χωρικών προβλημάτων, πληροφοριών. Πρόκειται για δύο στρατηγικές σχεδιασμού αλληλοεξαρτώμενες και αλληλοσυμπληρούμενες, που απαιτούν τη συνεργασία αρχιτεκτόνων, γραφιστών και άλλων ειδικοτήτων για τον σχεδιασμό, τον συντονισμό και τη διαχείριση τόσο των χωρικών χαρακτηριστικών ενός κτιρίου όσο και της «εικόνας» του (branding, ιστοσελίδα κτλ).

Οι χώροι που παράγονται ύστερα από σχεδιασμό που εμπεριέχει ως κεντρική παράμετρο τον προσανατολισμό και τη διευκόλυνση της κίνησης μέσα σε αυτούς ευνοούν την κατανόηση σε όλες τις κλίμακες. Ενας επιτυχημένος σχεδιασμός<sup>14</sup> επιτρέπει στους χρήστες να καθορίσουν τη θέση τους μέσα σε ένα περιβάλλον, να καθορίσουν τον προορισμό τους, να αναπτύξουν ένα σχέδιο για το πώς θα μετακινηθούν από τη θέση τους στον προορισμό τους και, τέλος, να εκτελέσουν το παραπάνω σχέδιο. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι αφορά τη συνολική χωρική οργάνωση ενός περιβάλλοντος, αλλά και τους τρόπους σύνδεσης και σύνθεσης των μεμονωμένων στοιχείων του.

---

14 Arthur and Passini (1992, 62)

## [Γ.02] Εξέλιξη του όρου *wayfinding* & εισαγωγή σε βασικές έννοιες

Η κίνηση και ο προσανατολισμός μέσα στον χώρο που μας περιβάλλει ή όπως συναντάται συχνά στη βιβλιογραφία το *wayfinding*, υπήρξε αντικείμενο έρευνας των ψυχολόγων ήδη από τα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα και εξακολουθεί να αποτελεί πεδίο μελέτης, που υπάγεται στον κλάδο της γνωστικής ψυχολογίας (*cognitive psychology*)<sup>15</sup>. Απαρχή του όρου μπορεί να θεωρηθεί το λήμμα *wayfaring*, το οποίο εμφανίζεται πρώτη φορά τον 16<sup>ο</sup> αιώνα για να δηλώσει την πεζοπορία ή το ταξίδι με τα πόδια<sup>16</sup>. Κάνοντας ένα άλμα στον χρόνο, φτάνουμε στα μέσα του 20<sup>ού</sup> αιώνα, όταν στο βιβλίο *The image of the city* του K. Lynch, που αναφέρθηκε νωρίτερα, εισάγεται ο όρος *way-finding*, τον οποίο ο ίδιος ερμηνεύει ως «την διαρκή χρήση και οργάνωση των αισθητηριακών ερεθισμάτων που προέρχονται από το εξωτερικό περιβάλλον»<sup>17</sup>.

Στις αρχές της δεκαετίας του '70 σημειώνεται μια σημαντική εννοιολογική μετατόπιση. Οι γνωσιακοί επιστήμονες (*cognitivists*) υποστηρίζουν ότι πρέπει κανείς να καταλάβει τις βαθύτερες διαδικασίες που συντελούνται στον ανθρώπινο εγκέφαλο, προκειμένου να ερμηνεύσει το πώς οι άνθρωποι βρίσκουν τον δρόμο τους. Ως εκ τούτου, η έννοια του προσανατολισμού δεν βασίζεται πλέον μόνο στον χωρικό προσανατολισμό αλλά και σε διαδικασίες που περιλαμβάνουν την αντίληψη, τη γνωστική λειτουργία και τη λήψη αποφάσεων. Εισάγεται, λοιπόν, ο όρος *wayfinding*<sup>18</sup>, ο οποίος αντικατοπτρίζει μια νέα προσέγγιση στη μελέτη της

15 Η γνωστική ψυχολογία (*cognitive psychology*) είναι επιστημονικό πεδίο της ψυχολογίας που προσπαθεί να ερμηνεύσει τα φαινόμενα της αντίληψης και των διανοητικών διεργασιών υποστηρίζοντας ότι έτσι μπορεί να εξηγηθεί η ανθρώπινη συμπεριφορά. Ο όρος γνωστική ψυχολογία πρωτοπαρουσιάστηκε στο βιβλίο *Cognitive Psychology* από τον Ulrich Neisser το 1967 (πηγή: <https://el.wikipedia.org>)

16 <https://thewayfinding.wordpress.com/what-is-wayfinding/>

17 Lynch (1960, 3)

18 <https://thewayfinding.wordpress.com/what-is-wayfinding/>

κίνησης του ανθρώπου και της σχέσης του με τον χώρο. Στην ουσία πρόκειται για μια μέθοδο επίλυσης χωρικών προβλημάτων για την οποία διάφορα γνωστικά μοντέλα έχουν προταθεί στο πέρασμα των χρόνων<sup>19</sup>. Σε όλα τα μοντέλα ξεχωρίζει η αναφορά σε δύο αλληλένδετες διεργασίες: τον σχεδιασμό της διαδρομής και την εκτέλεση του σχεδιασμού, ενώ περιλαμβάνεται και μια σειρά άλλων διεργασιών, οι οποίες ξετυλίγονται διαδοχικά και επαναληπτικά κατά τη διάρκεια του προσανατολισμού στον χώρο και στις οποίες το κάθε μοντέλο δίνει άλλη βαρύτητα.

Προς τα τέλη του αιώνα, ο Passini στο βιβλίο του *Wayfinding in Architecture* (1984) διευρύνει την έννοια του όρου, συνδέοντάς τον με την αρχιτεκτονική και τη σήμανση (signage). Υποστηρίζει ότι το άτομο εκτιμά έναν χώρο, καθώς κινείται μέσα σε αυτόν, σε συνδυασμό με την πληροφορία και τα ερεθίσματα που δέχεται, καθώς η εκάστοτε απόφαση που αφορά την κίνηση στον χώρο είναι μια συμπεριφορά (behavior) που προκύπτει ως αποτέλεσμα της αντίδρασης σε ένα ή περισσότερα περιβαλλοντικά ερεθίσματα, όπως μια διασταύρωση, μια σκάλα, μια αφίσα κτλ<sup>20</sup>. Εφόσον, λοιπόν, τα περιβάλλοντα είναι σύνθετες οντότητες αντιληπτές μέσα από την ανθρώπινη δραστηριότητα, ο Passini καταλήγει στην άποψη ότι «καλύτερα να μην υπάρχει καθόλου περιβαλλοντική πληροφορία παρά να είναι τοποθετημένη στο λάθος σημείο»<sup>21</sup>.

Όπως διαφαίνεται, λοιπόν, κατά τις τελευταίες δεκαετίες του 20<sup>ου</sup> αιώνα, μια σειρά από διαφορετικές επιστήμες συμπλέκονται με σκοπό να αναλύσουν και να εξηγήσουν τις διαδικασίες που λαμβάνουν χώρα στον ανθρώπινο εγκέφαλο και στο ανθρώπινο σώμα με στόχο την πλοήγηση στον χώρο. Οι ψυχολόγοι

---

19 Βλ. γνωστικά μοντέλα που αναλύονται στο Spiers and Maguire (2008, 232-249)

20 Arthur and Passini (1992, 31)

21 Arthur and Passini (1992, 34)

μελετούν το ζήτημα από την πλευρά του ανθρώπινου σώματος και διερευνούν τη νοητική λειτουργία, προσπαθώντας να εξηγήσουν τον τρόπο που το περιβάλλον γίνεται αντιληπτό από τον άνθρωπο. Για τους ανθρωπογεωγράφους (human geographers)<sup>22</sup>, από την άλλη, το προϊόν της αντίληψης (η εικόνα) είναι ένα φίλτρο μεταξύ ανθρώπου και περιβάλλοντος, το οποίο προσπαθούν να αποσπάσουν και να αναπαραστήσουν, «εξάγοντας μια απλοποιημένη μορφή της πραγματικότητας με τη μορφή χάρτη» (Στεφάνου και Στεφάνου, 1989). Η γνώση που έχουμε σήμερα σχετικά με τον όρο αλλά και γενικότερα με το θέμα του προσανατολισμού στον χώρο, οφείλεται και στις δύο επιστήμες που συχνά στις μελέτες τους χρησιμοποιούν κοινά εργαλεία, και πιο συγκεκριμένα μεθόδους της ψυχολογίας.

Σημαντική έννοια, συμπληρωματική για την αντίληψη και κατανόηση του χώρου, είναι αυτή της αναγνωσιμότητας ενός χώρου. Παρά το γεγονός ότι η ίδια η αρχιτεκτονική μπορεί να περιέχει τις πληροφορίες για να δημιουργήσει κανείς ένα σύστημα προσανατολισμού, παρόλ' αυτά κάποιοι χώροι προσφέρονται καλύτερα για την εξόρυξη και την κατανόηση των παραπάνω πληροφοριών. Αυτή η ποιότητα, λοιπόν, ενός χώρου αναφέρεται ως αναγνωσιμότητα (legibility). Ως εκ τούτου, ένας χώρος που διευκολύνει την αναγνώριση των επιμέρους στοιχείων και, κατά συνέπεια, την ευχερέστερη κίνηση μέσα σε αυτόν έχει υψηλό συντελεστή αναγνωσιμότητας<sup>23</sup>.

Η αναγνωσιμότητα των βασικών αρχιτεκτονικών στοιχείων (είσοδοι, οριζόντια και κατακόρυφη κυκλοφορία) αποτελεί προϋπόθεση για την κατανόηση της χωρικής οργάνωσης ενός κτιρίου. Εάν ο χώρος δεν έχει σαφή χωρική οργάνωση, δεν είναι

22 Ανθρωπογεωγραφία (human geography): κλάδος της επιστήμης της Γεωγραφίας που εξετάζει τη σχέση ανθρώπου, χώρου και τόπου και την ανθρώπινη δραστηριότητα μέσα σε αυτούς. (πηγή: <https://el.wikipedia.org>)

23 Dogu and Erkip (2000, 732)

κατανοητός, έχει χαμηλό συντελεστή αναγνωσιμότητας και δεν εξυπηρετεί τον χωρικό προσανατολισμό<sup>24</sup>. Ετσι, για την αποτελεσματικότερη πλοήγηση σε έναν χώρο, οι αρχές της χωρικής του οργάνωσης οφείλουν να είναι εύληπτες από τους χρήστες<sup>25</sup>.

Ωστόσο, ακόμη και ο υψηλός βαθμός αναγνωσιμότητας ενός χώρου δεν εξασφαλίζει την απόλυτη οικειοποίησή του από τον χρήστη, καθώς η διαδικασία του προσανατολισμού στο περιβάλλον είναι στην πραγματικότητα συνεχής και επαναλαμβανόμενη, ακόμη και σε οικεία περιβάλλοντα. Ετσι, η προσπάθεια ενός ατόμου να κινηθεί μέσα σε έναν χώρο και να αντιληφθεί τις σχέσεις που το περιβάλλον συμπληρώνεται από ένα δεύτερο, αλλά εξίσου σημαντικό, είδος προσανατολισμού, αυτό του νοητικού προσανατολισμού. Σε γενικές γραμμές, ο σκοπός και η σημασία του νοητικού προσανατολισμού είναι να «μεταδώσει κάποιες βασικές πληροφορίες σχετικά με το περιβάλλον ή την εμπειρία που πρόκειται κανείς να συναντήσει πριν από την ίδια την επίσκεψη» (Hayward & Miller, 1984, 318). Ειδικά αν το περιβάλλον είναι άγνωστο προς το άτομο που εισέρχεται σε αυτό, μια «γεύση» του τι πρόκειται να ακολουθήσει θα μπορούσε να έχει σημαντικές επιπτώσεις στις προσδοκίες του, την πορεία του στον χώρο, αλλά και στην τελική ικανοποίησή του ύστερα από την επίσκεψη.

### **[Γ.03] Ο προσανατολισμός στο μουσείο**

Οι μουσειακοί χώροι αποτελούν παραδείγματα χώρων για τους οποίους ο νοητικός προσανατολισμός είναι εξαιρετικά κρίσιμος όσον αφορά την επισκεψιμότητα, αλλά και την εμπειρία της επίσκεψης, και αποκτά ξεχωριστή σημασία, καθώς παρέχει μια εισαγωγή σε καίρια, για τη θεματική του μουσείου, ζητήματα. Παράλληλα,

-----  
<sup>24</sup> Dogu and Erkip (2000, 732)

<sup>25</sup> Arthur and Passini (1992)



βοηθά τον επισκέπτη να αφομοιώσει τις πληροφορίες σχετικά με τα παραπάνω ζητήματα κατά τη διάρκεια της επίσκεψής του στον φυσικό χώρο, όπου, με τη συνέργεια των διαδικασιών του χωρικού προσανατολισμού, οδηγείται στο να βρει τον δρόμο του και να εντοπίσει τα εκθέματα που τον ενδιαφέρουν.

Οι Bitgood και Lankford (1995, 4), προσπαθώντας να δώσουν έναν σαφή και περιεκτικό ορισμό, περιγράφουν τον νοητικό προσανατολισμό ως την απαραίτητη γνώση που έχει το άτομο για το τι παρουσιάζεται σε ένα μουσείο, για τη διάρκεια της επίσκεψης και για τις πληροφορίες που απαιτούνται για τον σχεδιασμό της επίσκεψης. Στο ίδιο μήκος κύματος, ο Wolf θεωρεί ότι, εάν ένας μουσειακός χώρος έχει πετύχει ένα καλό επίπεδο σχεδιασμού που να επιτρέπει τον καλό χωρικό αλλά και νοητικό προσανατολισμό τότε τείνει να δημιουργηθεί «μια ευχάριστη και πολύτιμη εμπειρία εκμάθησης» (Wolf στο Legrand, 2005, 23) και, τέλος, οι Bitgood και Lankford επανέρχονται διευκρινίζοντας ότι «οι επισκέπτες τείνουν να μαθαίνουν περισσότερα και να είναι πιο ικανοποιημένοι, όταν είναι σωστά προσανατολισμένοι» (1995, 4). Συνοψίζοντας τις παραπάνω απόψεις, στόχος του νοητικού προσανατολισμού είναι να ενισχύσει την μάθηση των επισκεπτών, αλλά, επίσης, να αυξήσει το ενδιαφέρον, την ικανοποίηση και την απόλαυση κατά τη διάρκεια της επίσκεψης.

Στην πραγματικότητα, ο νοητικός προσανατολισμός ξεκινά όταν ένας επισκέπτης συναντά οποιαδήποτε πληροφορία σχετικά με το μουσείο πριν από την επίσκεψή του, για παράδειγμα κάποια πινακίδα στον δρόμο ή ενημέρωση από την ιστοσελίδα του μουσείου ή από άρθρο σε εφημερίδα. Ωστόσο, πιο κρίσιμος για την κατανόηση του χώρου και για την εμπειρία της επίσκεψης θεωρείται ο νοητικός προσανατολισμός που πραγματοποιείται στο εσωτερικό του μουσειακού χώρου. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Wolf, οι επισκέπτες συχνά νιώθουν αποπροσανατολισμένοι όταν αδυνατούν να κατανοήσουν τι ακριβώς παρουσιάζει και προσπαθεί να μεταδώσει το μουσείο και συχνά είναι πιο απογοητευμένοι με

το παραπάνω είδος αποπροσανατολισμού από ό,τι είναι όταν δεν βρίσκουν τον δρόμο τους μέσα στον χώρο<sup>26</sup>.

Οι Bitgood και Lankford (1995, 6), αναφέρουν τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά που οφείλει να πληροί μια αίθουσα υποδοχής μουσείου ώστε να παρέχει καλό νοητικό προσανατολισμό στους επισκέπτες:

01. Να παρέχει πληροφορίες σχετικά με το τι μπορεί κανείς να παρακολουθήσει και να κάνει ως δραστηριότητα στο μουσείο
02. Να παρέχει ευκρινείς οδηγίες για τους βοηθητικούς χώρους, όπως οι τουαλέτες, το εστιατόριο, το βεστιάριο κτλ.
03. Να παρέχει πληροφορίες που επιτρέπουν τη διαχείριση του χρόνου
04. Να παρέχει τρόπους παρουσίασης της θεματικής της έκθεσης, χωρίς να είναι απαραίτητο ο επισκέπτης να εισέλθει στον κυρίως χώρο του μουσείου

Σε έρευνα που διεξήχθη από τους Hayward & Brydon-Miller (1984) στο Old Sturbridge village, ένα υπαίθριο μουσείο στη Μασαχουσέτη των Η.Π.Α., τα αποτελέσματα καταδεικνύουν ότι το εισαγωγικό φιλμ σε συνδυασμό με την αφήγηση, δράσεις που λαμβάνουν χώρα στο πρώτο κατά σειρά κτίριο του μουσείου, είναι πολύ αποτελεσματικά όσον αφορά την κατανόηση της θεματικής του μουσείου και των επικείμενων εκθεμάτων και δράσεων. Αντιθέτως, άλλα συστήματα, όπως «ενημερωτικές πινακίδες, πινακίδες σήμανσης, φωτογραφίες, ιστορικά έργα ζωγραφικής, δείκτες χρόνου, καθώς και ένας καλοσχεδιασμένος χάρτης του μουσείου που βρίσκεται σε επιδαπέδια προθήκη, παρέχουν μεν κάποιο οπτικό ενδιαφέρον, αλλά τελικά έχουν μικρή αξία για τον νοητικό προσανατολισμό» (1984, 322).

Η παραπάνω παρατήρηση των Hayward & Brydon-Miller θα μπορούσε κάλλιστα να οδηγήσει στο συμπέρασμα ότι τα ενεργητικά-δυναμικά μέσα (active media),

---

<sup>26</sup> Legrand (2005, 23)

όπως το φιλμ και η αφήγηση, είναι αποτελεσματικότερα από τα παθητικά (passive media), δηλαδή πινακίδες, φωτογραφίες, χάρτες κτλ. για την κατανόηση του χώρου και των εκθεμάτων. Ωστόσο, σε άλλη έρευνα<sup>27</sup>, που διεξήχθη και αυτή τη φορά σε υπαίθριο μουσείο, εξετάζονται οι επιπτώσεις που έχουν στην εμπειρία της επίσκεψης από τη μία τα ενεργητικά και από την άλλη τα παθητικά μέσα προσανατολισμού (στα οποία, βέβαια, παρουσιάζεται το ίδιο περιεχόμενο ώστε να αποτελούν συγκρίσιμα μεγέθη). Η ερευνήτρια διαπιστώνει ότι βραχυπρόθεσμα οι επισκέπτες διατηρούν με μεγαλύτερη ευκολία και ένταση πληροφορίες που τους παρέχονται από ενεργητικά-δυναμικά μέσα από ότι από παθητικά. Ωστόσο, στο τέλος της επίσκεψης, δηλαδή στη μακροπρόθεσμη διατήρηση των πληροφοριών, δεν παρατηρείται σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο, παρότι, βέβαια, οι επισκέπτες αναφέρουν ότι απόλαυσαν περισσότερο τα δυναμικά μέσα.

Γίνεται κατανοητό, λοιπόν, ότι η επιλογή των μέσων και η ποιότητα της όποιας παρουσίασης είναι σημαντικά στην προσέλκυση της προσοχής των επισκεπτών, αλλά το μήνυμα και το περιεχόμενο της παρουσίασης διαδραματίζουν εξίσου σημαντικό, αν όχι και πρωτεύοντα, ρόλο έτσι ώστε να επιτευχθεί στον σωστό βαθμό η επικοινωνία του μηνύματος, η ενημέρωση, η κατεύθυνση και τελικά ο προσανατολισμός των επισκεπτών. Παράλληλα, ο αποτελεσματικός προσανατολισμός διευκολύνεται σε μεγάλο βαθμό από την ύπαρξη σαφών στόχων και επιδιώξεων. Έτσι, η καλή γνώση του κοινού-στόχου του μουσείου, αλλά και η οργάνωση της επικοινωνίας του μουσείου με το εκάστοτε κοινό γύρω από θέματα απτά και κατανοητά είναι από τα πρώτα βήματα για έναν σωστό σχεδιασμό.

Ένας καλός σχεδιασμός, όμως, δεν τελειώνει στην καλή στρατηγική του μουσείου όσον αφορά τον νοητικό προσανατολισμό. Η παροχή επαρκών πληροφοριών για τον χωρικό προσανατολισμό στο μουσείο, είτε με τη βοήθεια συστημάτων

-----

27 Hayward and Brydon-Miller (1984, 319)

σήμανσης είτε με τη χρήση των αρχιτεκτονικών μελών του εκάστοτε κτιρίου ως «βοηθήματα προσανατολισμού», είναι εξαιρετικής σημασίας. Σε αυτή την κατεύθυνση διάφορες έρευνες<sup>28</sup> έρχονται να τεκμηριώσουν ότι τα μοτίβα της κίνησης των επισκεπτών μέσα στον χώρο σχετίζονται σε πολύ μεγάλο βαθμό με τη φυσική οργάνωση του χώρου, ανεξάρτητα από το είδος του μουσείου ή των εκθεμάτων. Πιο συγκεκριμένα, σε έρευνα που διεξήχθη στο Smithsonian Institution, διαπιστώθηκε αφενός ότι οι επισκέπτες των μουσείων «ζητούν με έμφαση πληροφορίες για τον προσανατολισμό τους στον χώρο»<sup>29</sup> και αφετέρου ότι διαφορετικές στρατηγικές μπορούν να καλύψουν διαφορετικές ανάγκες. Για παράδειγμα, οι χάρτες βοηθούν τους επισκέπτες να αποκτήσουν μια γενική εικόνα του χώρου που τους περιβάλλει, ενώ οι πινακίδες δρουν πιο στοχευμένα, εξυπηρετώντας τον εντοπισμό συγκεκριμένων εκθεμάτων.

Σε συνέχεια της άποψης ότι ο αποπροσανατολισμός μπορεί να προκύψει στην περίπτωση απουσίας αποτελεσματικών βοηθημάτων προσανατολισμού<sup>30</sup>, οι Bitgood και Langford αναπτύσσουν μία ακόμη λίστα με τα απαραίτητα συστατικά ενός σωστά σχεδιασμένου χώρου για την επίτευξη ενός καλού επιπέδου χωρικού προσανατολισμού:

01. Το εκδοτήριο εισιτηρίων και το σημείο πληροφοριών είναι εύκολα αναγνωρίσιμα.
02. Οι οδηγοί του μουσείου είναι αναγνώσιμοι και καλής απεικονιστικής ποιότητας.
03. Οι φορητοί χάρτες είναι απλοί και προσδιορίζουν μόνο ουσιώδεις πληροφορίες.

---

<sup>28</sup> Legrand (2005) – Wnkel et al (1977)

<sup>29</sup> Winkel et al. (1977)

<sup>30</sup> Bitgood and Lankford (1995, 5)

04. Οι σταθεροί χάρτες τηρούν βασικές αρχές παροχής πληροφοριών προσανατολισμού, όπως η απεικόνιση τοποσήμων (π.χ. εξαιρετικής σημασίας εκθέματα) και η σωστή τοποθέτηση του συμβόλου «βρίσκεστε-εδώ» (το «επάνω» στο χάρτη θα πρέπει να αντιπροσωπεύει τον χώρο που έπεται).
05. Οι πινακίδες κατεύθυνσης είναι τοποθετημένες σε σημεία που είναι εύκολο να γίνουν αντιληπτά από τους επισκέπτες.
06. Σε σημεία-κόμβους, δηλαδή σημεία επιλογή κατεύθυνσης, τοποθετείται η κατάλληλη πληροφορία.
07. Οι φύλακες του μουσείου είναι έτσι καταρτισμένοι ώστε να απαντούν σε πιθανές ερωτήσεις σχετικά με την πορεία στον χώρο και να δίνουν τις κατάλληλες οδηγίες.

Οι άνθρωποι, λοιπόν, βασίζονται σε πολλά είδη περιβαλλοντικών πληροφοριών για να βρουν το δρόμο τους μέσα στους χώρους μουσείων. Παράλληλα, διάφορες έρευνες<sup>31</sup> δείχνουν ότι παράγοντες όπως η ηλικία, το φύλο, το επάγγελμα, αλλά και η ψυχολογική κατάσταση και η οικειοποίηση με το περιβάλλον φαίνεται πως συνδυάζονται με τα παραπάνω και επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο οι επισκέπτες «διαβάζουν» τον χώρο και τον οικειοποιούνται.

Παράλληλα, έχοντας ως βάση τη λίστα των Bitgood και Langford, ο Weisman (στο Dogu and Erkip, 2000, 733) προσφέρει έναν γενικότερο κανόνα σχεδιασμού αναπτύσσοντας τέσσερις ομάδες περιβαλλοντικών μεταβλητών που επηρεάζουν τον προσανατολισμό:

- (α) η οπτική πρόσβαση σε οικεία τοπόσημα εντός ή εκτός του κτιρίου,
- (β) ο βαθμός της αρχιτεκτονικής διαφοροποίησης μεταξύ των διαφόρων περιοχών του κτιρίου που τείνει να εξυπηρετεί την μνήμη ως ανάκληση πληροφοριών και ως

31 O'Neill (1991) - Peponis et al. (1990) - Weisman (1981)

εκ τούτου τον προσανατολισμό,

(γ) η χρήση πινακίδων πληροφοριών και σήμανσης για την αναγνώριση ή την επισήμανση της κατεύθυνσης, και

(δ) η γενικότερη διαμόρφωση του κτιρίου, στοιχείο που μπορεί να επηρεάσει την ευκολία με την οποία κανείς οπτικοποιεί νοητά την κάτοψη του κτιρίου και την αλληλουχία των χώρων.

Η διαμόρφωση του συστήματος κυκλοφορίας μπορεί να μην είναι πάντα ορατή στους χρήστες ενός περιβάλλοντος, όμως κτίρια που οργανώνονται, για παράδειγμα, γύρω από έναν ανοικτό πυρήνα έχουν το πλεονέκτημα της παροχής ξεκάθαρης οπτικής πρόσβασης στη μορφή του συστήματος κυκλοφορίας. Ετσι, όταν η οργάνωση του συστήματος κυκλοφορίας μεταφράζεται σε αρχιτεκτονική έκφραση, όταν, δηλαδή, η μορφή του κτιρίου εκφράζει την ίδια τη χωρική οργάνωση του περιβάλλοντος, το κτίριο καθίσταται εύκολα «αναγνώσιμο» και εύληπτο στον χρήστη. Ένα άρτια διαρθρωμένο κτίριο επικοινωνεί με ευκολία την «εσωτερική» του οργάνωση και ο χρήστης που εισέρχεται σε αυτό τείνει να έχει στη διάθεσή του ικανό αριθμό πληροφοριών για την πλοήγησή του στον χώρο. Τέλος, η καλή χωρική οργάνωση χρησιμεύει ως πλαίσιο για την κατασκευή του γνωστικού χάρτη του χρήστη, ενώ, παράλληλα, εξυπηρετεί την ενσωμάτωση των πληροφοριών που θα λάβει μόλις εισέλθει στον χώρο<sup>32</sup>.

Σύμφωνα με μελέτη που διεξήχθη στο St. Louis Science Center το 1996, και οι δύο τύποι προσανατολισμού (χωρικός και νοητικός) επηρεάζουν τη συνολική ικανοποίηση των επισκεπτών μιας έκθεσης<sup>33</sup>, γεγονός που σαφώς επεκτείνεται και ισχύει για όλους τους μουσειακούς χώρους. Οσον αφορά το συγκεκριμένο κέντρο (St. Louis Science Center), υπάρχουν δύο χώροι υποδοχής: το Avenue

---

<sup>32</sup> Dogu and Erkip (2000, 735)

<sup>33</sup> Bitgood and Tisdal (1996, 14)

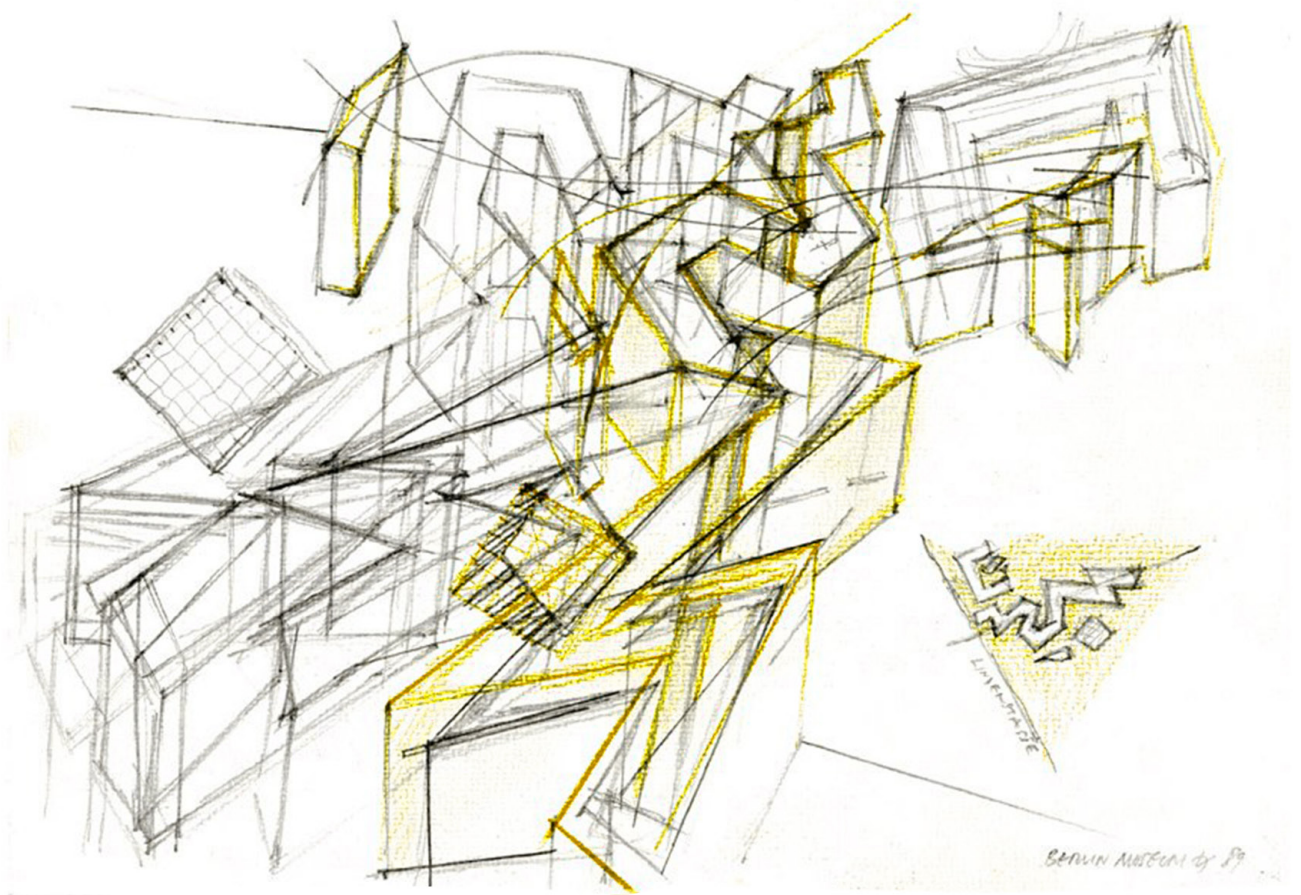
Οκλαντ λόμπι και το Forest Park λόμπι. Οι περισσότεροι επισκέπτες ανέφεραν προβλήματα στον προσανατολισμό τους μέσα στο Forest Park λόμπι, πιθανώς λόγω της πολύπλοκης χωρικής διαμόρφωσης του συγκεκριμένου κτιρίου, αλλά και της έλλειψης σήμανσης, ενώ επισημαίνουν ως σημαντική έλλειψη το γεγονός ότι δεν έλαβαν «οδηγό» του μουσείου. Αντίθετα, τα περισσότερα θετικά σχόλια δόθηκαν από επισκέπτες που έκαναν χρήση του «οδηγού» του μουσείου και οι οποίοι, όπως ήταν αναμενόμενο, έδωσαν καλύτερη βαθμολογία όσον αφορά στην ικανοποίηση από την εμπειρία της επίσκεψης.

Συνοψίζοντας, αποδεικνύεται ότι, πέρα από το πρακτικό γεγονός ότι και ο χωρικός και ο νοητικός προσανατολισμός εξυπηρετούν τον επισκέπτη στην πλοήγηση και στην κατανόηση των «προθέσεων» του μουσείου, επηρεάζουν εξίσου την συνολική εμπειρία της επίσκεψης. Τα δύο είδη είναι αλληλένδετα και ζωτικής σημασίας για μια επίσκεψη που θα έχει αντίκτυπο στον χρήστη και επομένως μια καλή πρακτική στο ένα είδος δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να επικαλύψει μια ελλιπή πρακτική στο άλλο.





# **Δ :: ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΑΙ Η ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΣΕ ΑΥΤΟ**



Εικ. 04 :: Αρχικό σκίτσο του Daniel Libeskind για το Εβραϊκό Μουσείο του Βερολίνου  
Online στη διεύθυνση <http://www.inexhibit.com/case-studies/daniel-libeskind-jewish-museum-berlin/> (τελευταία πρόσβαση 21/05/2016)

### [Δ.01] Αρχιτεκτονικός σχεδιασμός μουσειακών χώρων

Για τον περισσότερο κόσμο η λέξη «μουσείο» φέρνει στον νου την εικόνα κάποιου κτηρίου. Η ανάπτυξη, όμως, νέων τύπων μουσείων αποδεσμευμένων από το κέλυφος ενός κτηρίου, όπως, για παράδειγμα, τα οικομουσεία ή τα υπαίθρια μουσεία, καθώς και απόψεων που αντανακλούν την ευρύτερη σημασία του όρου «μουσείο» ως χώρου μέσα στον οποίο καλλιεργείται η σχέση μεταξύ του μουσειακού περιεχομένου και του κοινού<sup>34</sup>, τείνουν να ανατρέψουν την παραπάνω άποψη.

Σήμερα παρατηρείται τεράστια ποικιλία στους χώρους που λογίζονται ως μουσειακοί, γεγονός που δυσκολεύει, ως ένα βαθμό, τη δημιουργία τυπολογίας. Η μορφολογία του εξωτερικού περιβλήματος, η εσωτερική διαρρύθμιση των υπο-χώρων, η ύπαρξη εκθεμάτων -παρότι η σημασία του όρου «έκθεμα» έχει διαφοροποιηθεί αρκετά με το πέρασμα του χρόνου- και η έκθεσή τους ως αποτέλεσμα της διαδικασίας του εκθεσιακού σχεδιασμού, αποτελούν, ωστόσο, βασικά χαρακτηριστικά για να αναγνωρίσει κανείς έναν χώρο και να τον κατατάξει στην κατηγορία «μουσείο».

Σύμφωνα με μια τυπολογική ανάλυση του Pevsner, η αρχιτεκτονική διάρθρωση του μουσείου, ταλαντεύεται ανάμεσα σε δύο πρότυπα: το «μουσείο-μνημείο» και το «μουσείο-μέσο» (monument & instrument)<sup>35</sup>. Ο κάθε τύπος τείνει να καθορίσει και τη σχέση που διαμορφώνεται ανάμεσα στο περιέχον και στο περιεχόμενο, δηλαδή ανάμεσα στα λειτουργικά και τα αισθητικά στοιχεία που συγκροτούν τον χώρο, προσδίδοντας εντέλει και τον όποιο χαρακτήρα στον χώρο. Είναι δυνατή, όμως, και η αντίστροφη διαδικασία: η ίδια δηλαδή η περίπλοκη σχέση μεταξύ του

34 <http://www.westkowloon.hk/en/newsroom/news/west-kowloon-dialogue-johnson-chang-and-phoebe-wong-with-lars-nittve>

35 Giebelhausen (2006, 223)

περιέχοντος και του περιεχομένου να ορίσει την αρχιτεκτονική του μουσείου.

Στο σημείο αυτό κρίνεται απαραίτητη μια σύντομη αναφορά σε μουσειακούς χώρους-σταθμούς του 19<sup>ου</sup> και του 20<sup>ού</sup> αιώνα για να καταδειχθεί η διαρκής μετατόπιση ανάμεσα στα δύο πρότυπα που αναφέρθηκαν παραπάνω, γεγονός που φυσικά επηρεάζει τον τρόπο θέασης της όποιας συλλογής και φυσικά την κίνηση στον χώρο και την εμπειρία της θέασης, με αποτέλεσμα να μεταλλάσσεται διαρκώς η σχέση μουσειακού χώρου-κοινού, από αποστειρωμένη και διδακτική έως διαδραστική και επικοινωνιακή.

Στα «μουσεία-μνημεία» του 19<sup>ου</sup> αιώνα ή των αρχών του 20<sup>ού</sup> παρατηρείται μια κοινή χαρακτηριστική προσέγγιση· το οικοδόμημα σε συνδυασμό με την εκάστοτε συλλογή σχεδιάζονται ως μια ενότητα -εν είδει μνημείου- που δεν επιτρέπει πολλά περιθώρια για μετατροπή ή επέκταση. Το παράδειγμα της Γλυπτοθήκης του Μονάχου, έργου του Leo von Klenze, είναι χαρακτηριστικό του παραπάνω είδους αρχιτεκτονικής σύνθεσης μουσειακών χώρων. Πρόκειται για ένα συμμετρικό πρίσμα, το οποίο στην πρόσοψή του διαμορφώνει μια στοά σε εξοχή με οκτώ ιονικούς κίονες που καταλήγουν σε αέτωμα, ενώ στους εξωτερικούς τοίχους υπάρχουν δεκαοκτώ εσοχές στις οποίες είναι τοποθετημένα ισάριθμα ελληνικά και ρωμαϊκά αγάλματα. Το μουσείο είναι ναός για τις τέχνες και το κτίριό του πρέπει να το εκφράζει με την εξωτερική και εσωτερική του μορφή<sup>36</sup>. Ως αποτέλεσμα, η τέχνη -και το ίδιο το μουσείο- είναι αποκομμένα από το κοινό που τα θεωρεί σαν απασχόληση των ευγενών και των μορφωμένων.

Ηδη από τα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα, έχει αρχίσει να γίνεται μια προσπάθεια γεφύρωσης του παραπάνω χάσματος. Στο πλαίσιο του εκδημοκρατισμού του μουσείου, η μνημειακότητα των κτιρίων αρχίζει να υποχωρεί. Το μουσείο δεν είναι πια

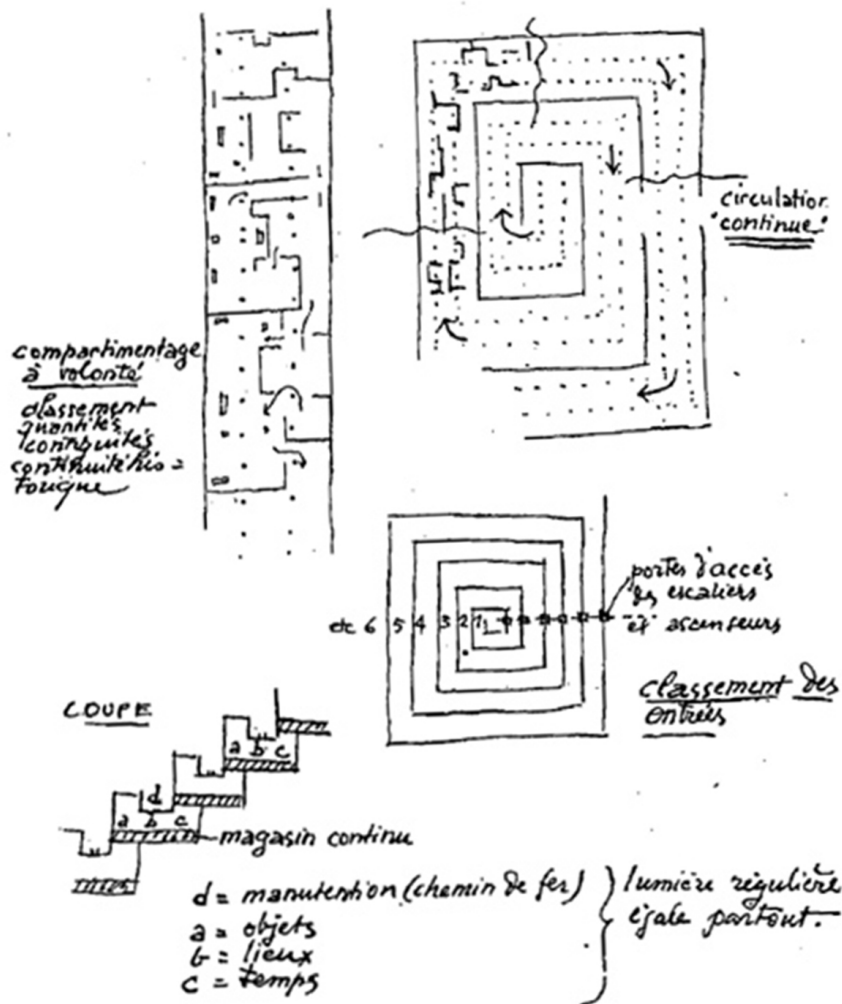
---

36 Οικονόμου (1985, 73)



Εικ. 05 :: Αποψη της Αίθουσας των Κεφαλών στην Γλυπτοθήκη του Μονάχου  
Online στη διεύθυνση <http://www.munichphotos.com/maxvorstadt/inside-the-glyptothek>  
(τελευταία πρόσβαση 21/05/2016)





Εικ. 06 :: Σκίτσα του LeCorbusier για το μοντέλο του Musée à Croissance illimitée  
Online στη διεύθυνση <http://architecturalmoleksine.blogspot.gr/2011/10/le-corbusier-museum-of-western-art.html> (τελευταία πρόσβαση 21/05/2016)

το αυστηρό νεοκλασικό κτίριο με δωρικό πρόστυλο, ενώ υπάρχει μια συνεχής προσπάθεια απομνημειοποίησης των νέων μουσείων. Η προσπάθεια αυτή κορυφώνεται με τις προτάσεις των αρχιτεκτόνων του μοντέρνου κινήματος, με κυριότερο εκπρόσωπο τον Le Corbusier.

Πρόγονος των προτάσεων των μοντερνιστών ως προς τους μουσειακούς χώρους, όμως, μπορεί να χαρακτηριστεί το Crystal Palace, που σχεδιάζεται από τον Joseph Paxton για να στεγάσει την Great Exhibition του Λονδίνου το 1851. Με την κατασκευή του αναδύονται δύο σημαντικές έννοιες για την εξέλιξη της αρχιτεκτονικής των εκθεσιακών χώρων: η παροδικότητα και η ευελιξία. Τα ίδια τα υλικά κατασκευής του, δηλαδή ο χάλυβας και το γυαλί, επιτρέπουν την πιθανή μετακίνηση του κτιρίου από έναν τόπο σε έναν άλλο (γεγονός που συνέβη, μάλιστα, το 1854, καθώς το κατασκεύασμα μεταφέρθηκε εξολοκλήρου στο προάστιο Sydenham Hill στο νότιο Λονδίνο). Παράλληλα, το «δάσος» από υποστυλώματα που δημιουργούν οι χαλύβδινες διατομές παράγει, στην ουσία, ένα κελυφος διαθέσιμο για όποια διαμερισματοποίηση υποδεικνύεται από την εκάστοτε έκθεση.

Ενώ, λοιπόν, οι διεθνείς εκθέσεις εισάγουν το αίτημα για προσωρινούς εκθεσιακούς χώρους, ο Le Corbusier επεκτείνει την έννοια του μουσείου ως ενός μέσου που σχεδιάζεται για να καταδείξει την αθροιστική πρόοδο των επιτευγμάτων της ανθρωπότητας και των μεταμορφώσεων του φυσικού περιβάλλοντος<sup>37</sup>. Το 1929 σχεδιάζει το Unlimited Growth Museum (Musée à croissance illimitée) στην Γενεύη, στο οποίο προτείνει κάθε φορά που απαιτείται περισσότερος χώρος για την έκθεση ενός νέου αντικειμένου ή ιδέας, απλώς να προστίθεται στη λογική μιας σπειροειδούς δομής. Το έργο, βέβαια, δεν πραγματοποιήθηκε ποτέ, καθώς επικρίθηκε ως ουτοπικό. Παρόλ' αυτά, με προτάσεις όπως η παραπάνω του Le Corbusier, το μουσείο αφήνει σταδιακά πίσω του τη μνημειακότητα και αρχίζει να

37 Giebelhausen (2006, 232)

εξελισσεται ως το μέσο (instrument) για την έκθεση, την απόλαυση και τη μελέτη των έργων τέχνης, της ιστορίας και της επιστήμης<sup>38</sup>.

Στο πλαίσιο της παραπάνω προσπάθειας γεννιέται στο Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης της Νέας Υόρκης και η έννοια του «white cube» (λευκός κύβος). Πρόκειται για μια μορφή παρουσίασης των εκθεμάτων που επιδιώκει να δημιουργήσει εκθεσιακούς χώρους τόσο ευέλικτους όσο και ουδέτερους κατά μήκος μιας πορείας χωρίς περισπασμούς. Τα έργα είναι κρεμασμένα σε λευκούς τοίχους, τα δάπεδα είναι μονόχρωμα και οι οροφές<sup>39</sup> λιτές και λειτουργικές. Όπως, λοιπόν, η παραδοσιακή διάρθρωση του χώρου σε διαδοχικά δωμάτια και στοές, απότοκο των παλατιών, είχε αποτελέσει το πρότυπο για τους μουσειακούς χώρους του 19<sup>ου</sup> αιώνα, ο «λευκός κύβος» έγινε το μοντερνιστικό πρότυπο εκθεσιακού σχεδιασμού και στην ουσία κυριάρχησε σε όλο το δεύτερο μισό του 20<sup>ου</sup> αιώνα. «Ο χώρος δεν είναι πια εκεί όπου τα πράγματα συμβαίνουν· τα πράγματα είναι εκείνα που παράγουν και δημιουργούν τον χώρο», εξηγεί ο O'Doherty (1999, 39) ερμηνεύοντας τη μοντερνιστική αρχή του Sullivan «form follows function» (η μορφή ακολουθεί τη λειτουργία).

Κύρια μέριμνα, λοιπόν, των εκφραστών του μοντέρνου κινήματος είναι η εξέλιξη της ιδέας του μουσείου με βάση την αλλαγή του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού του. Γίνεται προσπάθεια να δημιουργηθεί αντι-μνημειώδης αρχιτεκτονική, αποκεντρωμένη, που να προσελκύει τον απλό πολίτη να έρθει σε άμεση επαφή με την τέχνη. Σε αυτό το πλαίσιο, αρκετά χρόνια αργότερα, κάνει την εμφάνισή του το Centre Pompidou στο Παρίσι, έργο των αρχιτεκτόνων Richard Rogers και Renzo Piano (1977). Παρά το μέγεθός του και την, για πολλούς, άγρια επέμβασή του στην

-----  
 38 Giebelhausen (2006, 232)

39 Βλ. O'Doherty (1999, 66): «...[η οροφή] έχει ήδη καταληφθεί από φεγγίτες, πολυελαίους, ράγες, φωτιστικά. Δεν κοιτάμε πια πολύ την οροφή τώρα. Στην ιστορία των εσωτερικών “κοιτώντας ψηλά”, κατατασσόμαστε χαμηλά...»



γειτονιά Beaubourg, το Centre Pompidou επαναπροσδιορίζει το παραδοσιακό μουσείο, καθώς χαρακτηριστικά όπως τα φωτεινά χρώματα, η εύκολη προσπέλαση στο εσωτερικό του και η διαφάνεια, προτείνουν ένα παιχνίδισμα σε αντίθεση με την έννοια του μουσείου ως μνημείο που κυριαρχούσε έως τότε. Σύμφωνα με την Giebelhausen (2006, 223) η κατασκευή «αντιπροσωπεύει ένα πολυδύναμο εργαλείο, επιτρέποντας ταυτόχρονα την παραγωγή, συλλογή, διάδοση και την κατανάλωση του πολιτισμού».

Ηδη από τις δεκαετίες του 1960 και 1970 καταγράφονται αντιδράσεις απέναντι στην έννοια του «white cube» και τον αισθητικά ουδέτερο και α-πολίτικο χαρακτήρα του και όλο και περισσότερο, καλλιτέχνες και κοινό, αναζητούν κάτι πέρα από την «εξιδανικευμένη ουδετερότητα του λευκού εσωτερικού χώρου και την πουριστική αισθητική του ιστορικού μοντερνισμού» (Putnam, 2001, 8). Τα τελευταία χρόνια η μουσειακή αρχιτεκτονική απορρίπτει τη ρήση «less is more» του Mies van de Rohe και των μοντερνιστών και στην πραγματικότητα παρατηρείται μια επιστροφή στο «μουσείο-μνημείο» ή αλλιώς στο «signature building».

Χαρακτηριστικά ως προς την παραπάνω τάση είναι τα μουσεία του Daniel Libeskind (όπως για παράδειγμα το Εβραϊκό Μουσείο του Βερολίνου) τα οποία απηχούν συμβολικά και συγκινησιακά νοήματα μετέχοντας ενεργά στην εμπειρία της επίσκεψης. Η ίδια η αρχιτεκτονική αναλαμβάνει να ερμηνεύσει και να πλαισιώσει την αφήγηση της έκθεσης προκαλώντας τόσο την πνευματική όσο και τη σωματική αντίδραση του επισκέπτη. Ο αρχιτέκτονας, δηλαδή, επιδιώκει να καταστήσει αντιληπτό για τις αισθήσεις -μεταχειριζόμενος τα εργαλεία και τα τεχνάσματα της αρχιτεκτονικής- το μήνυμα που έχει επιλέξει να προβάλει το μουσειολογικό σκεπτικό.

Η γλώσσα του χώρου, λοιπόν, μπορεί να πει ή να υπαινιχθεί πολλά μουσειολογικά νοήματα. Νοήματα, ακόμη και αφηρημένα, που πολλές φορές τα συνοδευτικά κείμενα δυσκολεύονται να τα πουν στην απαιτούμενη συντομία

ή επιγραμματικότητα. Νοήματα που ο επισκέπτης θα τα εισπράξει ακόμη κι αν παραλείψει να διαβάσει κάποια από τα συνοδευτικά κείμενα κι αν απλά αφεθεί να περιπλανηθεί στον χώρο.

### [Δ.02] Η εμπειρία της επίσκεψης

*What is emotionally experienced,  
will be remembered<sup>40</sup>.*

Το μέγεθος, η κλίμακα, η ατμόσφαιρα, οι μυρωδιές, η κίνηση, οι διαδρομές και οι στάσεις, η άνεση και η ικανότητα του επισκέπτη να διαχειριστεί τον χώρο, ο προσανατολισμός και ο έλεγχος που νιώθει πάνω σε αυτόν, συνθέτουν στοιχεία της εμπειρίας των αισθήσεων και των συναισθημάτων που βιώνει ο επισκέπτης μέσα στο διαμορφωμένο εκθεσιακό περιβάλλον<sup>41</sup>. Η συνολική εμπειρία της επίσκεψης, επομένως, αποτελεί μια εξαιρετικά προσωπική υπόθεση, καθώς, σύμφωνα με το μοντέλο των Falk & Dierking (1992, 67), είναι αποτέλεσμα τριών συνισταμένων: της προσωπικής, της κοινωνικής και της φυσικής διάστασης (personal, social & physical context). Ο κάθε επισκέπτης φέρει τη δική του προσωπική (εμπειρίες, γνώσεις και ενδιαφέροντα) και κοινωνική (διαπροσωπικές σχέσεις) διάσταση και, ταυτόχρονα επηρεάζεται σε διαφορετικό βαθμό από τη φυσική διάσταση, δηλαδή την αρχιτεκτονική έκφραση και την ατμόσφαιρα του κτιρίου και τα φυσικά χαρακτηριστικά των ίδιων των εκθεμάτων και των συλλογών.

Γίνεται, λοιπόν, εμφανές, πόσο οι ατομικές εμπειρίες και οι προσδοκίες πριν από την επίσκεψη στον φυσικό χώρο αποτελούν τη βάση πάνω στην οποία μπορεί να δομηθεί η όποια περαιτέρω εμπειρία της επίσκεψης. Για παράδειγμα, οι Hayward

---

<sup>40</sup> Falk and Dierking (1992, 67)

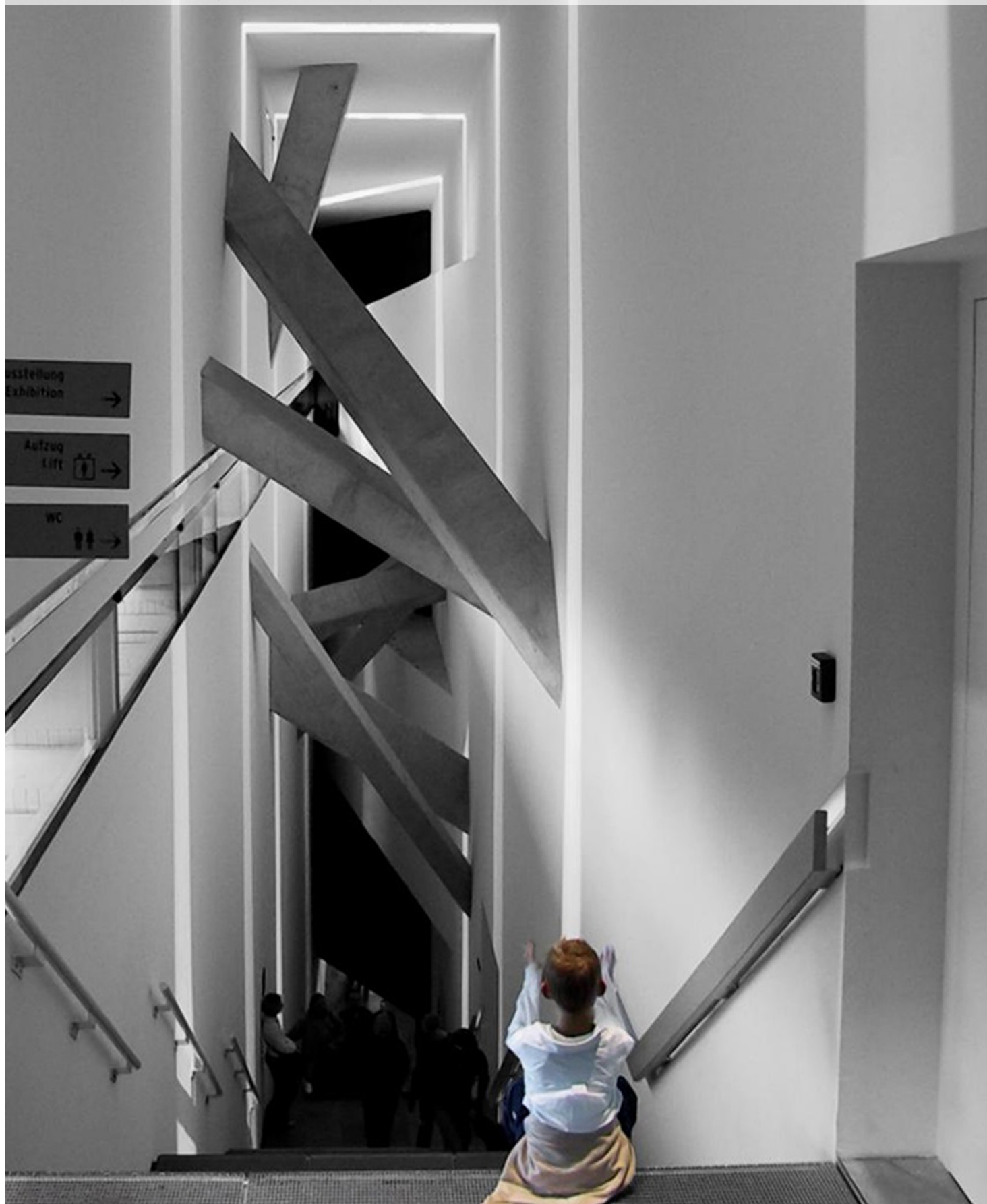
<sup>41</sup> Νικονάνου (2006)

& Brydon-Miller (στην ίδια έρευνα που αναφέρθηκε και νωρίτερα) αναφέρουν ότι περίπου οι μισοί από τους επισκέπτες του Old Sturbridge Village είχαν ήδη πάρει πληροφορίες από φίλους και συγγενείς σχετικά με την έκθεση πριν από την επίσκεψή τους, ενώ, παράλληλα, περισσότεροι από τους μισούς είχαν προσωπική εμπειρία από παρόμοιους εκθεσιακούς χώρους. Ταυτόχρονα, βέβαια, διαπιστώθηκε ότι πολλοί από τους επισκέπτες είχαν παρανοήσει τι επρόκειτο να συναντήσουν κατά την επίσκεψή τους σε ένα τέτοιου είδους υπαίθριο-ιστορικό μουσείο. Από την άλλη πλευρά, ο Bitgood (1988, 160) -ύστερα από παρόμοια έρευνα που διεξήγαγε στο Alabama Space & Rocket Center- αναφέρει ότι μεγάλο ποσοστό του κοινού που επισκεπτόταν για πρώτη φορά τον εκθεσιακό χώρο γνώριζε λεπτομερώς τις δράσεις που θα λάμβαναν χώρα. Οι παραπάνω εμπειρίες έχουν σαφώς κάποια επίπτωση στο κατά πόσο ή όχι οι άνθρωποι επιλέγουν να επισκεφτούν έναν μουσειακό χώρο, χωρίς, βέβαια, να είναι μετρήσιμο το ποσοστό που δύνανται να επηρεάσουν τη γνώμη του κοινού.

Όταν πια ο επισκέπτης, είτε έχει πρότερη γνώση για το χώρο είτε όχι, εισέλθει στο εκθεσιακό περιβάλλον, ξεκινά η φυσική του εμπλοκή με τον χώρο και τα περιεχόμενά του. Έτσι, όταν περπατά κανείς σε ένα περιβάλλον αντιλαμβάνεται ότι η κίνησή του τείνει να περιορίζεται από τη διάταξη των εκάστοτε συστατικών του. Για παράδειγμα, στο εσωτερικό ενός κτιρίου, οι τοίχοι υποδιαιρούν τον χώρο σε μικρότερες μονάδες, ενώ τα ανοίγματα τον επανασυνδέουν. Η οργάνωση του χώρου, λοιπόν, γίνεται εφικτή μέσω της χρήσης των παραπάνω «εμποδίων», τα οποία στην ουσία δημιουργούν ένα πλέγμα δυνατών κινήσεων και αλληλουχιών μέσα στο περιβάλλον, μετατρέποντας έναν χώρο άπειρων δυνατών κινήσεων, σε έναν χώρο με καθορισμένες πορείες και περιορισμένο βλέμμα.

Ο χώρος συντίθεται από έναν αριθμό υπο-χώρων, τους οποίους μπορεί κανείς να προσπελάσει με μια διαδοχικότητα ακολουθώντας μια κάποια ιεραρχία. Συχνά, η διάταξη των υπο-χώρων δίνει τη δυνατότητα εναλλακτικών πορειών που να οδηγούν στο ίδιο σημείο. Οι πολλαπλές αυτές δυνατότητες κίνησης επιτρέπουν

Εικ. 07 :: Αποψη της κλίμακας εισόδου του Εβραϊκού Μουσείου του Βερολίνου  
Online στη διεύθυνση <http://musictour.eu/en/halls/view/3269.jewish-museum-berlin.html>  
(τελευταία πρόσβαση 21/05/2016)



στο άτομο να διακρίνει τις διαφορετικές κατευθύνσεις κίνησης που μπορεί να πάρει το βλέμμα του και, κατ' επέκταση, το σώμα του, στην προσπάθειά του να κινηθεί στον χώρο. Ο τρόπος με τον οποίο συνδυάζονται τα συστατικά του εκάστοτε περιβάλλοντος καθορίζουν το εύρος και το βάθος του βλέμματος του ατόμου και, κατά συνέπεια, την ευκολία ή όχι της προσπέλασης των υπο-χώρων που συνθέτουν το περιβάλλον.

Ο οπτικός ορίζοντας του επισκέπτη δύναται να περιλαμβάνει -ανάλογα πάντα με τη χωρική διάταξη των συστατικών του χώρου- τον φυσικό χώρο στον οποίο βρίσκεται το σώμα, αλλά και άλλους χώρους που βρίσκονται πέρα από τα όρια που το περιβάλλουν. Ετσι, στο σύνολο ενός χώρου διακρίνονται περιοχές που γίνονται ορατές καθώς κανείς τις διασχίζει, άλλες που διακρίνονται μόνο από συγκεκριμένα σημεία και, τέλος, περιοχές με τις οποίες δεν υπάρχει καθόλου οπτική επαφή. Η οργάνωση του χώρου, δηλαδή, επιτρέπει συγκεκριμένες κινήσεις και θεάσεις, μορφοποιώντας συστηματικά τις απροσδιόριστες δυνατότητες κίνησης που θα παρέχονταν στον κενό χώρο. Ετσι, από ορισμένα σημεία ένα κτίριο μπορεί να φαίνεται εύκολα προσπελάσιμο στο σύνολό του, ενώ άλλα σημεία να είναι σχετικά απομονωμένα. Φυσικά, ο τρόπος με τον οποίο αντιλαμβάνεται κανείς τον χώρο εξαρτάται από την θέση του σε αυτόν, την γωνία παρατήρησης και τον τρόπο κίνησης, καθώς μέσα στο μουσείο υπάρχουν διάφορα στοιχεία, ακμές, όρια και σημεία οπτικής προοπτικής που, ανάλογα με την κίνησή μας, είτε αποκρύπτονται, είτε αναδεικνύονται. Ταυτόχρονα, αυτά είναι τα στοιχεία που μπλοκάρουν το βλέμμα από την συνέχεια της έκθεσης και καθλώνουν τον θεατή στο επιθυμητό οπτικό πεδίο. Ετσι, άλλες φορές το βλέμμα χάνεται στο βάθος του χώρου επιτρέποντας την ευρύτερη εποπτεία, ενώ άλλες φορές παρεμποδίζεται και είναι στενά περιορισμένο.

Με άλλα λόγια, σύμφωνα με τον Πεπονή (1997, 168) «ο κτιριακός χώρος παρουσιάζεται ως σύστημα σχέσεων και όχι ως συνεχές κενό» ή, όπως θα έλεγαν και οι Duncan & Wallach (στο Τζώρτζη, 2010, 73), η οργάνωση του μουσειακού χώρου

«δημιουργεί μια συγκεκριμένη κοινωνικο-πολιτισμική δομή στο διαμορφωμένο εσωτερικό της οποίας λαμβάνει χώρα ένα σενάριο». Μέσω, δηλαδή, της αρχιτεκτονικής σύνθεσης και της διάταξης των εκθεμάτων δημιουργείται μια προγραμματισμένη εμπειρία, η οποία, καθώς οι επισκέπτες κινούνται στον χώρο, προσομοιάζει σε τελετουργική διαδικασία. Στον αντίποδα των παραπάνω, απόψεις όπως αυτές της Noordeggraaf (στο Τζώρτζη, 2010, 74), έρχονται να αποδώσουν στον επισκέπτη του μουσειακού χώρου τη «δύναμη» που του αναλογεί, προτείνοντας ότι ο ίδιος με τις οπτικές του συνήθειες, με τις καταβολές, με το υπόβαθρο και την προσωπικότητά του, διαδραματίζει ενεργητικό ρόλο στη διαμόρφωση του μουσειακού χώρου και «μπορεί να προκαλέσει μέχρι και την αναθεώρηση του όποιου σεναρίου». Είναι γενικώς αποδεκτό ότι ανεξάρτητα από την προσέγγιση του επιμελητή να περιορίσει τους επισκέπτες, η πλειονότητα των επισκεπτών τείνει να δημιουργεί προσωπικές διαδρομές, να παραλείπει στοιχεία και, ως αποτέλεσμα, να διαμορφώνει ξεχωριστά σενάρια<sup>42</sup>.

Ιδιαίτερη σημασία έχει η δημιουργία μιας διαδρομής, ενός σεναρίου όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, για τον τρόπο με τον οποίο τα αντικείμενα προσφέρονται στην αντίληψή μας και προκαλούν την πρώτη εντύπωση. Η επιλογή μίας συγκεκριμένης πορείας, αντί μιας άλλης και η ελεύθερη ή η περιοριστική κυκλοφορία καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό την αντίληψη, την επαφή και το αντίκτυπο που θα έχουν τα εκθέματα στον επισκέπτη. Παρόλ' αυτά, η αναγνωσιμότητα του περιβάλλοντος, και κατ' επέκταση του σεναρίου, από τη μία πλευρά και η αποτελεσματική πλοήγηση και ο προσανατολισμός στο ίδιο περιβάλλον από την άλλη, δεν θα πρέπει να συγχέονται. Μπορεί ο επισκέπτης να αντιλαμβάνεται ένα περιβάλλον στο σύνολό του γιατί είναι εύκολα αναγνώσιμο

---

42 Βλ. Tzortzi (2009, 117): «Η παρακολούθηση πενήντα ατόμων κατά τη διάρκεια της επίσκεψής τους στους χώρους του Πομπιντού απέδειξε ότι καθένας ακολούθησε διαφορετική πορεία, αξιοποιώντας το πυκνό δίκτυο των συνδέσεων και εξερευνώντας την ποικιλία των πιθανών συνδυασμών -με το 50% των επισκεπτών να παρακάμπτουν περίπου τις μισές αίθουσες».

(για παράδειγμα ένα μουσείο με ένα αίθριο στον πυρήνα του), αλλά να βρίσκει δυσκολία στον προσανατολισμό μέσα σε αυτό. Από την άλλη, μπορεί η πορεία μέσα σε ένα περιβάλλον να είναι τόσο προσδιορισμένη ώστε η πλοήγηση να είναι απλή και την ίδια στιγμή ο επισκέπτης να μην μπορεί να αποκτήσει μια γενικότερη εικόνα του χώρου<sup>43</sup>.

Στο περιβάλλον του μουσείου, το οποίο δεν σχηματίζεται από «γυμνούς» σε αλληλουχία χώρους, αλλά περιλαμβάνει εκθέματα, θα λέγαμε ότι η εκάστοτε πορεία του επισκέπτη στηρίζεται, πέρα από τη χωρική δομή, στα προσωπικά του ενδιαφέροντα. Οι ψυχολόγοι επιβεβαιώνουν τη θεωρία πως το μάτι μας αναζητά στον χώρο χαρακτηριστικά σημεία για να «πιαστεί», να εξοικειωθεί με τα πράγματα και να απολαύσει τελικά την αισθητική τους διάσταση. Στο σημείο αυτό, ακολουθεί η στάση, δηλαδή ο στοχασμός για το προσωπικό βίωμα που επέρχεται με τη θέαση.

Κίνηση και στάση αποτελούν, τελικά, τα δύο βασικά στοιχεία που συνθέτουν την πλοήγηση του ανθρώπου στο περιβάλλον του και κατασκευάζουν την τελική εμπειρία. Ετσι, και ένας μουσειακός χώρος δεν θα μπορούσε να αποτελεί εξαίρεση. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο μουσειακός χώρος αποτελεί συνέχεια της πόλης, εσωκλείοντας μια μικρογραφία της. Η δομή του εκθεσιακού χώρου προσομοιάζει με τη δομή της πόλης, με τους αλληλοσυνδεδεμένους χώρους της, τις πλατείες, τα δρομάκια και τα αδιέξοδά της, όπου ο επισκέπτης μπορεί να κινείται ελεύθερα, ακόμη κι αν αυτό σημαίνει ότι μπορεί να χάσει τον δρόμο του. Η τυπική μουσειακή εμπειρία συνίσταται στη θέαση εικόνων σε σειρά, μία σειρά που γίνεται αισθητή από έναν θεατή που αντικρίζει στατικά αντικείμενα καθώς κινείται. Μοιάζει πολύ, από μία άποψη, με τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε ένα κτίριο ή μία πόλη.

43 Peponis et al. (1990, 562)

Ιδιαίτερης σημασίας είναι, λοιπόν, και πάλι η έννοια της αναγνωσιμότητας του μουσειακού χώρου, όπως αναφέρθηκε και στο δεύτερο κεφάλαιο της παρούσας εργασίας. Με αφετηρία την αρχή ότι τα μουσεία μπορούν να «διαβαστούν» σαν μικρές πόλεις, και επομένως να τα αντιληφθεί κανείς μέσω της κίνησης, η θεωρία του Kevin Lynch για την πόλη μπορεί να εφαρμοστεί και είναι το ίδιο αποτελεσματική για τον προσανατολισμό του επισκέπτη σε έναν μουσειακό χώρο.

### **[Δ.03] Η αίθουσα υποδοχής & η αποφασιστική στιγμή**

Στο πλαίσιο της καλής αναγνωσιμότητας του χώρου και αφού εντοπιστεί το μουσείο ως τοπόσημο στον ιστό της πόλης, ο επισκέπτης τείνει να το προσεγγίσει. Κατά την προσπάθειά του αυτή συνήθως συναντά, σύμφωνα με τον Bitgood (1988, 161), μια σειρά από στοιχεία, τα οποία, αν δεν είναι επαρκώς μελετημένα κατά τον σχεδιασμό, είναι δυνατόν να δημιουργήσουν ζητήματα δυσαρέσκειας, ανησυχίας και αποπροσανατολισμού ακόμη και πριν από την ίδια την επίσκεψη στον κυρίως μουσειακό χώρο:

01. Η ύπαρξη & ο εντοπισμός του χώρου στάθμευσης των μεταφορικών μέσων,
02. Ο εντοπισμός της κύριας εισόδου του χώρου και
03. Ο καλός προσανατολισμός στο εσωτερικό της αίθουσας υποδοχής.

Εφόσον ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να προσεγγίσει με ευκολία τον χώρο, να καθοδηγηθεί σωστά από τον χώρο στάθμευσης προς την είσοδο και να την εντοπίσει χωρίς να χρειαστεί να την αναζητήσει (συχνά, μεγάλοι μουσειακοί χώροι έχουν πολλαπλές εισόδους από τις οποίες μία είναι η κεντρική) εισέρχεται στην αίθουσα υποδοχής, από όπου ξεκινά, πια, το «ταξίδι» του στο μουσείο.

Από τη στιγμή που κανείς εισέλθει στην αίθουσα υποδοχής του μουσειακού χώρου πρέπει να πάρει έναν αριθμό αποφάσεων, το αποτέλεσμα των οποίων θα είναι μια αλληλουχία κινήσεων στον χώρο με στόχο την βέλτιστη (για τον επισκέπτη) θέαση



και παρακολούθηση του μουσειολογικού σκεπτικού. Οι Passini και Arthur (1992) περιγράφουν την διαδικασία προσανατολισμού και εύρεσης της κατάλληλης διαδρομής μέσα στον χώρο ως μια διαδικασία δύο επιπέδων, κατά τη διάρκεια της οποίας οι επισκέπτες καλούνται να λύσουν μια σειρά προβλημάτων τόσο στο εσωτερικό όσο και στο εξωτερικό περιβάλλον. Η παραπάνω διαδικασία εμπεριέχει και προϋποθέτει την ενεργή συμμετοχή του επισκέπτη, ο οποίος καλείται να επεξεργαστεί αναλυτικά και συνθετικά τα ερεθίσματα που λαμβάνει από τον χώρο στον οποίο έχει εισέλθει. Σε πρώτο επίπεδο ορίζεται το πρόβλημα της λήψης της απόφασης. Οι επισκέπτες, δηλαδή, καλούνται να αποφασίσουν ποια διαδρομή θα ακολουθήσουν καταστρώνοντας ένα σχέδιο δράσης. Σε δεύτερο επίπεδο υπάγεται η εκτέλεση της απόφασης, εφαρμόζεται δηλαδή το προαναφερόμενο σχέδιο.

*επεξεργασία διαθέσιμων πληροφοριών → λήψη αποφάσεων → εκτέλεση αποφάσεων*

Οι αίθουσες υποδοχής των μουσειακών χώρων είναι γεμάτες με οπτικά ερεθίσματα, ενώ πολύ συχνά μπορεί κανείς να συναντήσει συνωστισμό. Θα έλεγε κανείς, ότι ο τρόπος, η χωροθέτηση και το είδος των πληροφοριών που παρουσιάζονται θέτουν τον τόνο για την όλη επίσκεψη και το σχέδιο δράσης που θα ακολουθηθεί. Ετσι, ο επισκέπτης, σύμφωνα με τις συνθήκες που θα συναντήσει στην εκάστοτε αίθουσα υποδοχής, καλείται να αποφασίσει (και μάλιστα σε σύντομο χρονικό διάστημα) αν αξίζει τον κόπο να πληρώσει το αντίτιμο που ζητείται για την είσοδό του ή ποια από τις προσφερόμενες εκθέσεις τον ενδιαφέρει ή αν έχει αρκετό χρόνο ώστε να κάνει μια ολοκληρωμένη επίσκεψη κτλ.

Πιο συγκεκριμένα, όπως αναφέρει ο Screven (1986), είναι δυνατό να προσδιοριστούν τρία είδη «προετοιμασίας» του επισκέπτη κατά την παραμονή του στην αίθουσα υποδοχής, πριν από την είσοδό του στον κυρίως χώρο του μουσείου:

01. Η νοητική προετοιμασία, δηλαδή σύντομες πληροφορίες για το περιεχόμενο των προσφερόμενων εκθέσεων

02. Η χωρική προετοιμασία, όπως για παράδειγμα η παροχή απλών φορητών ή επίτοιχων χαρτών και κατόψεων του χώρου
03. Η επισκόπηση του χώρου, δηλαδή η συνολική ενημέρωση σχετικά με τις παροχές του μουσείου (εστιατόριο, πωλητήριο κτλ)

Η παραπάνω προετοιμασία του επισκέπτη είναι δυνατό να οργανωθεί με διάφορους τρόπους. Κάποια μουσεία διαθέτουν ξεχωριστό χώρο -ενός είδους κέντρο πληροφόρησης- για την προετοιμασία των επισκεπτών, όπως το υπαίθριο μουσείο του Colonial Williamsburg<sup>44</sup> στην Virginia των Ηνωμένων Πολιτειών, ενώ σε άλλα μουσεία συναντά κανείς, μετά την είσοδό του στον χώρο, μια μικρή περιοχή στην οποία μπορεί να πληροφορηθεί για την επικείμενη επίσκεψή του και να προετοιμαστεί κατάλληλα.

Τα όποια συστήματα προετοιμασίας και προσανατολισμού του επισκέπτη πριν από την επίσκεψή του στον κυρίως εκθεσιακό χώρο μπορούν να είναι αποτελεσματικά αν έχουν σχεδιαστεί και τοποθετηθεί προσεκτικά και λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες και τις δυσκολίες που πιθανά αντιμετωπίζει ένας νέος επισκέπτης του χώρου. Γίνεται, επομένως, αντιληπτό ότι ο καλός προσανατολισμός του επισκέπτη στο εσωτερικό της αίθουσας υποδοχής είναι εξαιρετικής σημασίας για τη συνέχεια (ή μη) της επίσκεψης στα ενδότερα του μουσείου. Παρόλ' αυτά, παρατηρείται έλλειψη στην βιβλιογραφία σχετικά με το συγκεκριμένο ζήτημα, ενώ οι περισσότερες έρευνες έχουν διεξαχθεί από τον ακαδημαϊκό S. Bitgood (1988; 1995; 1996) και την ομάδα του, στο πλαίσιο του τομέα της Περιβαλλοντικής Ψυχολογίας (Environmental Psychology).

---

44 Βλ. τον ιστότοπο του μουσείου <https://www.colonialwilliamsburg.com/plan/visitor-center/> «...Μια επιτυχημένη, χωρίς άγχος επίσκεψη στο Williamsburg αρχίζει στο Κέντρο Επισκεπτών του Colonial Williamsburg. Είτε έχετε προετοιμάσει ήδη την δική σας διαδρομή είτε αναζητάτε να ακολουθήσετε μία, το φιλόξενο προσωπικό μας θα σας βοηθήσει να κατευθυνθείτε προς τη σωστή κατεύθυνση, να αγοράσετε εισιτήρια για εκδηλώσεις, να εξαργυρώσετε τα εισιτήριά σας και να βρείτε πληροφορίες σχετικά με τις τρέχουσες δραστηριότητες και εκδηλώσεις. Το Κέντρο Επισκεπτών θα σας βοηθήσει να προσανατολιστείτε στην Επαναστατική Πόλη και θα σας δώσει μια γεύση από όλα αυτά που το Williamsburg έχει να προσφέρει...»

#### [Δ.04] Πώς βρίσκουμε το δρόμο στα μουσεία

Οι άνθρωποι που βρίσκονται σε άγνωστα περιβάλλοντα τείνουν να αναζητούν ανά πάσα στιγμή την ακριβή τους θέση μέσα στο κτιριακό περιβάλλον, τη δομή του κτιρίου και την ακριβή τοποθεσία του προορισμού τους, με σκοπό να δημιουργήσουν τα προαναφερόμενα σχέδια δράσης. Επιδιώκουν, δηλαδή, να γνωρίζουν ανά πάσα στιγμή προς τα πού πρέπει να κατευθυνθούν. Ταυτόχρονα, στη διαδρομή προς τον προορισμό που έχουν επιλέξει, είναι πιθανό οι επισκέπτες να διευκολύνονται ή και να δυσχεραίνονται σκόπιμα από την αρχιτεκτονική του κτιρίου και την σήμανση.

Ο Falk (1993) επισημαίνει ότι, παρότι οι επιμελητές των μουσειακών χώρων καταστρώνουν συγκεκριμένες πορείες και στρατηγικές κίνησης στον χώρο τις οποίες και επιθυμούν -ως ένα σημείο- από τους επισκέπτες να τηρούν, την ίδια στιγμή οι επισκέπτες δεν δίνουν ιδιαίτερη σημασία στις όποιες κατευθύνσεις των επιμελητών, καταλήγοντας τελικά να διαγράφουν τις δικές τους προσωπικές διαδρομές<sup>45</sup>. Η παραπάνω άποψη, βέβαια, μπορεί να θεωρηθεί καθαρά επισκεπτοκεντρική, δεδομένου ότι δίνει έμφαση στο προσωπικό πλαίσιο του επισκέπτη και δεν λαμβάνει υπόψη την αλληλεπίδραση ανάμεσα στα εκθέματα, τον χώρο και τον επισκέπτη, καθώς και τις επιπτώσεις αυτών στην κίνηση.

Θα μπορούσαμε, επομένως, να πούμε ότι η αλήθεια βρίσκεται κάπου στη μέση, καθώς το περιβάλλον σε συνδυασμό με την αντίληψη είναι αυτό που θα καταδείξει εάν και κατά πόσο είναι εύκολο για τον επισκέπτη να κινηθεί μέσα στο εκθεσιακό περιβάλλον. Προϋποτίθεται, η αλληλεπίδραση ανάμεσα στον παράγοντα

45 Βλ. Falk (1993, 117) «...Σημαντικό κομμάτι της έρευνας τεκμηριώνει ότι οι επισκέπτες των μουσείων σπανίως ακολουθούν την ακριβή αλληλουχία του σχεδιασμού που έχει προταθεί από τους επιμελητές... Οι επισκέπτες θα εκπληρώσουν τις δικές τους ανάγκες και επιθυμίες, για παράδειγμα, στρίβοντας δεξιά (Melton, 1972; Porter, 1938) ή βγαίνοντας από την πρώτη διαθέσιμη έξοδο (Melton, 1972) αντί να κάνουν ό, τι οι επιμελητές έχουν σχεδιάσει.»

«επισκέπτης» και στους εκθεσιακούς παράγοντες (εκθεσιακός σχεδιασμός, αρχιτεκτονική, γραφιστική έκφραση, εκθέματα). Ο συνδυασμός, δηλαδή, των τριών διαστάσεων του μοντέλου των Falk and Dierking που αναφέρθηκε νωρίτερα (προσωπική, κοινωνική και φυσική διάσταση) είναι εκείνος που, τελικά, θα καθορίσει τις αποφάσεις κατά τη διάρκεια της επίσκεψης, τις επιλογές των κατευθύνσεων και τις πορείες της κίνησης του εκάστοτε επισκέπτη.

#### Δ.04.α Προσωπική διάσταση

Πιο συγκεκριμένα, και όσον αφορά την προσωπική διάσταση της επίσκεψης, οι συνήθειες των επισκεπτών (visitor habits) φαίνεται να διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο. Ο Melton περιέγραψε σε μια σειρά από μελέτες ότι, ελλείψει πιο ισχυρών παραγόντων, οι επισκέπτες έχουν την τάση να στρίβουν δεξιά ακολουθώντας τον κανόνα «εισέρχομαι στο κτίριο, κάνω δεξιά και ακολουθώ την περίμετρό του μέχρι να επιστρέψω στην αφετηρία μου» (Melton στο Bitgood, 1988, 165). Ο Bitgood (2006, 465), βέβαια, αναφερόμενος στο παραπάνω μοτίβο κίνησης επισημαίνει ότι πρόκειται για ένα χαρακτηριστικό της «οικονομίας της κίνησης», καθώς όταν συμβαίνει είναι αποτέλεσμα της τάσης του ανθρώπου να επιλέξει τη διαδρομή για την οποία θα χρειαστεί να κάνει τα λιγότερα βήματα. Στο πλαίσιο αυτό, διάφορες έρευνες έχουν αποδείξει ότι οι άνθρωποι συνηθίζουν να περπατούν στα δεξιά της όποιας πορείας<sup>46</sup>. Είναι, επομένως, πιο «οικονομικό», όταν κανείς βρεθεί σε μία διασταύρωση να επιλέξει τον κλάδο της που βρίσκεται στα δεξιά του ή να συνεχίσει ευθεία.

Παρατηρούνται, επομένως, επαναλαμβανόμενα μοτίβα που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για να κινηθούν σε έναν χώρο, όπως και στην περίπτωση του μουσείου. Πιο συγκεκριμένα, ένας γενικός κανόνας είναι ότι οι επισκέπτες επιθυμούν να

---

46 Βλ. Whyte στο Bitgood (2005, 2)

κρατούν μία οπτική επαφή με γνώριμους χώρους όπως την είσοδο ή ένα κεντρικό διάδρομο, ενώ λιγότερο δημοφιλή είναι τα μονοπάτια που αποκλίνουν πολύ από την ασφάλεια ενός κεντρικού διαδρόμου και, επομένως, λιγότερο πιθανό να χρησιμοποιηθούν. Ακόμη, όταν η κίνηση γίνεται σε διαδρόμους με εκθέματα εκατέρωθεν τις περισσότερες φορές δίνεται σημασία μόνο σε εκείνα που βρίσκονται από τη μία πλευρά του διαδρόμου.

Οι επισκέπτες, αν δεν βρεθεί κάτι που να τους τραβήξει το ενδιαφέρον και κινούμενοι σύμφωνα με την αρχή της αδράνειας (Bitgood, 2002, 469), έχουν την τάση να ακολουθούν μια συγκεκριμένη διαδρομή που, συνήθως, βρίσκεται πάνω σε μια ευθεία γραμμή. Σε αυτό το πλαίσιο, ο Melton κάνει λόγο για την «κλίση προς την έξοδο» (gradient exit)· για το φαινόμενο, δηλαδή, κατά το οποίο, στο πλαίσιο της οικονομίας της κίνησης που αναφέρθηκε νωρίτερα, ο επισκέπτης που κινείται στο εσωτερικό ενός μουσειακού χώρου επιλέγει τη συντομότερη δυνατή διαδρομή ανάμεσα στην είσοδο και την έξοδο από αυτόν. Στον αντίποδα, υπάρχει η άποψη ότι η κίνηση των επισκεπτών ανάμεσα στα εκθέματα είναι ένας τυχαίος περίπατος, όπου οι επισκέπτες κινούνται χωρίς κάποιο σαφές σχέδιο δράσης<sup>47</sup>, ενώ υπάρχουν και φορές που οι άνθρωποι απλά επιλέγουν να ακολουθούν τη ροή του πλήθους σε ένα εκθεσιακό περιβάλλον<sup>48</sup>.

#### Δ.04. β Κοινωνική διάσταση

Όσον αφορά την κοινωνική διάσταση της επίσκεψης, διακρίνονται ορισμένες επαναλαμβανόμενες συμπεριφορές των επισκεπτών, οι οποίες σχετίζονται με την αλληλεπίδραση τους με το υπόλοιπο κοινό ενός μουσειακού χώρου. Όπως

47 Bitgood (1988, 162)

48 Bitgood and Lankford (1995, 4)

αναφέρουν οι Falk και Dierking «ένα μεγάλο πρόβλημα στα περισσότερα μουσεία είναι ο συνωστισμός πλήθους κόσμου, και τα πλήθη δεν είναι πάντα εύκολο να τα ελέγξει κανείς» (1993, 145).

Σύμφωνα με τον Bitgood (2011, 335), όταν οι άνθρωποι βρίσκονται σε περιβάλλον που επικρατεί συνωστισμός τείνουν να προσαρμόζουν την ταχύτητα του βηματισμού τους με εκείνη των ανθρώπων γύρω τους. Παράλληλα, στην προσπάθειά τους να ελαχιστοποιήσουν τη σωματική επαφή με άλλους ανθρώπους, έχουν την τάση να είναι περισσότερο οργανωμένοι ως προς την κίνησή τους, όπως για παράδειγμα να περπατούν στη δεξιά πλευρά ενός χώρου.

Ενα άλλο στοιχείο που παρατηρείται είναι εκείνο που ο Bitgood ονομάζει τριβή (2011, 335). Σύμφωνα με την έννοια της τριβής, μεγαλύτερα πλήθη ανθρώπων κινούνται πιο αργά από ότι μικρότερα. Με άλλα λόγια, οι άνθρωποι τείνουν να περπατούν πιο γρήγορα όταν κινούνται μόνοι και όχι ως μέλη κάποιας πολυάριθμης ομάδας.

Τέλος, υπό ορισμένες συνθήκες, ένα συγκεντρωμένο πλήθος ανθρώπων μπορεί να λειτουργήσει με δύο εκ διαμέτρου αντίθετους τρόπους: είτε να προσελκύσει κι άλλους ανθρώπους κοντά του είτε να τους απωθήσει στην προσπάθειά τους να το παρακάμψουν. Δεν είναι σαφείς οι ακριβείς λόγοι που οδηγούν τους ανθρώπους είτε στη μία συμπεριφορά είτε στην άλλη, ούτε εκείνοι που προσδίδουν στο πλήθος ελκυστικά ή απωθητικά χαρακτηριστικά. Ο Bitgood (2011, 335) εικάζει ότι το μέγεθος του πλήθους μπορεί να αποτελεί έναν παράγοντα ενώ συνεχίζει λέγοντας ότι για κάποιους ανθρώπους παίζει σημαντικό ρόλο η ανταμοιβή που έπεται της αναμονής: «Αυτή η έννοια της ανταμοιβής ευθύνεται για το γεγονός ότι τόσοι άνθρωποι περιμένουν στην ουρά για ώρες σε μέρη όπως η Disneyland» (2011, 336).

## Δ.04.γ Φυσική διάσταση

Σε κάθε περίπτωση, πάντα μπορεί να επινοηθεί κάτι που θα κινήσει την περιέργεια, θα τραβήξει το βλέμμα και εντέλει θα εκτρέψει το σώμα, και κατ' επέκταση τον επισκέπτη, από την πορεία που έχει προαποφασίσει. Ένας σημαντικός παράγοντας, ο οποίος σύμφωνα με τη θεώρηση του Falk συγκαταλέγεται στη φυσική διάσταση της επίσκεψης, είναι η περιβαλλοντική πληροφορία, τα αρχιτεκτονικά και γραφιστικά στοιχεία δηλαδή των εκθεσιακών χώρων, τα οποία διαδραματίζουν κυρίαρχο ρόλο και, σε συνδυασμό με τις συνήθειες και τις καταβολές των επισκεπτών, διαμορφώνουν κινήσεις και μοτίβα κυκλοφορίας.

Μια κλειστή πόρτα ή ένας «τυφλός» τοίχος, για παράδειγμα, μπορούν να αναιρέσουν ή να εντείνουν την φυσική τάση της κίνησης των επισκεπτών. Σε συνέχεια του φαινομένου της «κλίσης προς την έξοδο», ο Melton παρατηρεί ότι, όταν σε μια αίθουσα δεν δίνεται η δυνατότητα της διαμπερούς κίνησης, αλλά, αντιθέτως, ο επισκέπτης πρέπει αναγκαστικά να χρησιμοποιήσει το ίδιο άνοιγμα από το οποίο εισήλθε στον χώρο και για την έξοδό του από αυτόν, η κυκλοφορία μέσα στο εκθεσιακό περιβάλλον είναι πληρέστερη και ο επισκέπτης δίνει μεγαλύτερη προσοχή στα εκθέματα.

Παράλληλα με τα «χωρικά εμπόδια» έτσι και τα συστήματα σήμανσης είναι απαραίτητα για την κατεύθυνση της ροής κυκλοφορίας των επισκεπτών. Για παράδειγμα, σε μελέτη που πραγματοποιήθηκε στον ζωολογικό κήπο του Μπέρμιγχαμ των Ηνωμένων Πολιτειών (Bitgood et al., 1985) ανάμεσα στα ευρήματα συναντά κανείς το στοιχείο ότι λιγότερο από το 1% των επισκεπτών παραβίασαν τις πινακίδες κατεύθυνσης στα σημεία που η ροή της κυκλοφορίας άλλαζε από διπλής κατεύθυνσης σε μονή. Σε επόμενο κεφάλαιο της παρούσας εργασίας θα γίνει λεπτομερέστερη αναφορά στον συγκεκριμένο παράγοντα.

Εξαιρετικά σημαντικός παράγοντας που επηρεάζει και διαμορφώνει το φυσικό

πλαίσιο της επίσκεψης είναι, φυσικά, οι επιλογές του εκθεσιακού σχεδιασμού και τα χαρακτηριστικά του. Ένα μεγάλο αντικείμενο (όπως, για παράδειγμα, μία οθόνη προβολής) θα επηρεάσει αναπόφευκτα τη ροή της κυκλοφορίας, δημιουργώντας στους επισκέπτες την τάση να κινηθούν προς αυτό και να το προσεγγίσουν (Bitgood, 2002, 469). Πρόκειται για τοπόσημα, δηλαδή σημεία-αναφοράς, η σημασία των οποίων έγκειται στο γεγονός ότι τείνουν να ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα συστατικά στοιχεία του χώρου, καθώς συνήθως είναι ορατά από περισσότερες από μία γωνίες θέασης. Αποτελούν «ακτινικά» (Lynch, 1960, 48) σημεία αναφοράς (radial reference), τα οποία επηρεάζουν την κίνηση του επισκέπτη και, συνεπώς, το αν και κατά πόσο τα υπόλοιπα αντικείμενα-εκθέματα που βρίσκονται σε εγγύτητα θα κεντρίσουν την προσοχή του. Για παράδειγμα, ο επισκέπτης είναι πιθανό να παρακάμψει και, κατά συνέπεια, να αγνοήσει ένα λιγότερο εμφανές αντικείμενο, προκειμένου να προσεγγίσει ένα περισσότερο εξέχον.

Στο ίδιο μήκος κύματος, η διάταξη των προθηκών και των ελεύθερων εκθεμάτων διαμορφώνουν πορείες και εμπειρίες. Είναι πιθανό, σε ένα χώρο διάσπαρτο με προθήκες και εκθέματα, άλλα να λαμβάνουν πολλή προσοχή και άλλα όχι. Διαμορφώνονται, με αυτόν τον τρόπο, «ζεστές» και «κρύες» περιοχές (Bitgood, 2002, 469), οι οποίες επηρεάζονται από τα μοτίβα της κυκλοφορίας των επισκεπτών. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι όταν η ροή της κίνησης είναι χαοτική, είναι πιθανό ο επισκέπτης να παρακάμψει χωρίς τη θέλησή του κάποια εκθέματα, ενώ αν αντιθέτως η πορεία είναι σαφής, υπάρχει μεγαλύτερη πιθανότητα κάθε έκθεμα να λάβει την προσοχή που του αντιστοιχεί.

Σε ένα μουσείο-μνημείο, σύμφωνα με τη διάκριση που έγινε σε προηγούμενο κεφάλαιο, οι πορείες επίσκεψης είναι συνήθως καθορισμένες και ο επισκέπτης τείνει να μην αποκλίνει από αυτές. Ακολουθεί μια προκαθορισμένη ροή κυκλοφορίας είτε συμβουλευόμενος πινακίδες είτε ακολουθώντας το πλήθος. Όταν, όμως, η πορεία υποβάλλεται με αυστηρό τρόπο, ο επισκέπτης τείνει να μην ενεργοποιεί τα αντανακλαστικά του για να αναγνωρίσει χαρακτηριστικά του



χώρου και να προσανατολιστεί, με αποτέλεσμα να κινείται μηχανικά. Ετσι, στο τέλος της πορείας, είναι πιθανό να μην μπορεί να επαναφέρει νοητά ούτε την ίδια την πορεία της επίσκεψής του ούτε τα εκθέματα που είδε.

Αντίθετα, σε ένα μουσείο με περισσότερο διαδραστικό χαρακτήρα, ή αλλιώς σε ένα μουσείο-μέσο (όπως, για παράδειγμα, το Εβραϊκό μουσείο στο Βερολίνο) μπορεί να προτείνεται μια γενική κατεύθυνση, όμως ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να κινηθεί ελεύθερα στον χώρο, να έρθει σε επαφή με τα εκθέματα και να τα περιτριγυρίσει. Με αυτόν τον τρόπο, κινητοποιεί τον εγκέφαλό του και «σημαδεύει» χαρακτηριστικά του χώρου ικανά να τον βοηθήσουν ώστε να συνεχίσει την επίσκεψή του από εκεί που την άφησε μετά από μια ενδεχόμενη στάση. Με άλλα λόγια, η επίσκεψη μπορεί να χαρακτηριστεί πιο ενεργή.

Οι χωρικές ενότητες αποτελούν, όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, βασικό δομικό στοιχείο της γνωστικής χαρτογράφησης, προαπαιτούμενο της χωρικής συμπεριφοράς. Ο επισκέπτης μπορεί να χαρτογραφήσει νοητικά τις διάφορες χωρικές ενότητες μόνο αν είναι διακριτές, αν έχουν, δηλαδή, μια ιδιαίτερη ταυτότητα που να τις ξεχωρίζει από τις υπόλοιπες που βρίσκονται σε γειτνίαση. Η ιδιαιτερότητα αυτή είναι δυνατό να επιτευχθεί και με τη χρήση στοιχείων, φαινομενικά δευτερεύουσας σημασίας, όπως το φως, το χρώμα και οι γραφιστικές επιλογές.

Το χρώμα εξυπηρετεί στη διαφοροποίηση των ποικίλων στοιχείων μέσα σε ένα περιβάλλον, αλλά και των χώρων μεταξύ τους<sup>49</sup>. Με τη χρήση ενός ενιαίου χρώματος ή ενός συγκεκριμένου συνδυασμού χρωμάτων, είναι δυνατόν να προτείνει κανείς την κύρια λειτουργία ενός χώρου. Αλλά και μέσα στον ίδιο χώρο μια ποικιλία από χρώματα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να τονίσει τη μορφή, τις

-----

49 Dogu and Erkip (2000, 735)

διαιρέσεις του χώρου, τα αρχιτεκτονικά στοιχεία και την εκθεσιακή πορεία. Ένα χρώμα που έρχεται σε αντίθεση με το υπόβαθρό του μπορεί να προσελκύσει το βλέμμα. Ως εκ τούτου, ο επισκέπτης τείνει να το προσεγγίσει, με αποτέλεσμα να αποκτήσει καλύτερη αντίληψη και θέαση του προς έκθεση αντικειμένου. Στο ίδιο πλαίσιο, ο επισκέπτης διστάζει να εισέρχεται σε σκοτεινές περιοχές του χώρου ενώ, στον αντίποδα, είναι πιθανότερο να ακολουθεί καλά φωτισμένες πορείες.

Τελικά, η διαδρομή που θα ακολουθήσει ο επισκέπτης μέσα στο μουσείο, σε μεγάλο βαθμό επηρεάζεται από τον συνολικό τρόπο που είναι δομημένη η έκθεση. Τα παραπάνω μεμονωμένα στοιχεία είναι εκείνα που, ανάλογα με τον τρόπο που θα χρησιμοποιηθούν και θα συνδυαστούν από τον μουσειολόγο/επιμελητή, θα διαμορφώσουν, εντέλει, την επιθυμητή μουσειογραφική πορεία. Οι γενικοί τύποι της μουσειογραφικής πορείας<sup>50</sup> θα μπορούσαμε να πούμε ότι συμπυκνώνονται παρακάτω:

01. Η «παρεμβατική μέθοδος» μεταχειρίζεται στοιχεία όπως η σήμανση, το χρώμα και ο φωτισμός, τα οποία με κατάλληλους συνδυασμούς τείνουν να παρασύρουν τον επισκέπτη σε μια προκαθορισμένη πορεία. Περιλαμβάνει προκαθορισμένα τμήματα πορείας και τομείς όπου το κοινό περιφέρεται ελεύθερα, όμως η όλη μεταχείριση του χώρου σκοπεύει στον εντυπωσιασμό και τον αιφνιδιασμό του επισκέπτη, καθώς η συχνά αναπάντεχη διασταύρωσή του με «έργα-κλειδιά» αποτελεί τον παράγοντα που τον έλκει και που προωθεί την επίσκεψή του. Στη μέθοδο αυτή, η οποία δύσκολα εφαρμόζεται σωστά, απαιτείται υψηλή διδακτικότητα με σχετικά μικρό ποσοστό μουσειακής κόπωσης.
02. Η δεύτερη μέθοδος είναι η «ελεύθερη ή εντροπική» και εφαρμόζεται κυρίως σε πινακοθήκες, γκαλερί και μουσεία τέχνης. Το χαρακτηριστικό

---

<sup>50</sup> Σαλή (2007)

της είναι ότι παρέχει μεγάλη ελευθερία στην κίνηση, καθώς είναι το «ειδικό βάρος» των εκθεμάτων και οι προσωπικές αναζητήσεις του επισκέπτη που καθορίζουν την κίνηση στον χώρο. Το μειονέκτημα αυτής της μεθόδου είναι ότι δύσκολα εφαρμόζεται όταν η «ερμηνευτικότητα» εξαρτάται από μια δεδομένη ακολουθία, ενώ αν η μέθοδος αυτή αποτύχει, οδηγεί σε σύγχυση και μουσειακή κόπωση.

03. Τέλος, παρατηρείται η «αυταρχική» μέθοδος, η οποία στοχεύει στον υψηλό βαθμό διδακτικότητας. Η πορεία της κίνησης υποδεικνύεται ξεκάθαρα με τη χρήση χωρικών εμποδίων (αρχιτεκτονικών στοιχείων) και πολύ συχνά αποτελεί μονόδρομο για τον επισκέπτη. Ετσι, δημιουργείται, θα έλεγε κανείς, ένα αίσθημα παγίδευσης που, με τη σειρά του, καλλιεργεί την τάση για αναζήτηση της εξόδου.

#### [Δ.05] Space Syntax & Ανάλυση του χώρου

*The rooms and objects of art are only a container,  
the contents of which is formed by the visitors*

G. Bataille<sup>51</sup>

Ανάλογα με το είδος, λοιπόν, της μουσειογραφικής πορείας που επιλέγεται, ο επισκέπτης καθοδηγείται, ως ένα σημείο, στον χώρο, καθώς του υποβάλλεται, άλλοτε σε μεγαλύτερο και άλλοτε σε μικρότερο βαθμό, η πορεία της επίσκεψης. Παρόλ' αυτά, η βούληση και τα ενδιαφέροντα του καθενός, σε συνδυασμό με τη χωρική διάταξη, είναι δυνατόν να εκτρέψουν την πορεία και να οδηγήσουν σε μονοπάτια και πορείες επίσκεψης διαφορετικές από τις προκαθορισμένες. Η δύναμη του χώρου είναι μεγάλη και απαιτείται δεξιότητα και εξαιρετική ανάλυση

51 Bataille στο Vidler (1994, 99)

των δομικών του χαρακτηριστικών για να καταφέρει κανείς να τα αναιρέσει και να προτείνει μια διαφορετική «ανάγνωση».

Τα τελευταία χρόνια, και με σύμμαχο την ανάπτυξη των τεχνολογικών μέσων, έχει παραχθεί ένας σημαντικός αριθμός θεωριών που στοχεύουν στην ανάλυση του αρχιτεκτονικού χώρου. Οι Yoshimura et al. (2014, 1115) χρησιμοποιώντας συσκευές bluetooth για την συλλογή των δεδομένων τους, στοχεύουν στην ανάπτυξη μιας θεωρίας που θα ταξινομεί τις ποικίλες κινητικές συμπεριφορές των ανθρώπων και θα βασίζεται στο «ψηφιακό αποτύπωμα». Ο Arabacioglu (2009) προτείνει την «Fuzzy architectural spatial analysis»<sup>52</sup> (FASA ή FIS), η οποία, στηριγμένη στη μαθηματική «λογική της ασάφειας» (fuzzy logic)<sup>53</sup>, αναλύει τα αρχιτεκτονικά στοιχεία του χώρου ανάλογα με την «ένταση» που αυτά εμφανίζονται. Τέλος, εξαιρετικά διαδεδομένη είναι η λεγόμενη θεωρία του «Συντακτικού Χώρου» (Space Syntax).

Η θεωρία του «Συντακτικού του Χώρου» (Space Syntax) αποτελεί μια μέθοδο που περιλαμβάνει και μεταχειρίζεται μια σειρά από αναλυτικά, ποσοτικά και περιγραφικά εργαλεία με στόχο την ανάλυση της διάταξης του χώρου σε κτίρια και πόλεις (Hillier et al., 1987, 363). Βασίζεται στην ιδέα ότι ο χώρος μπορεί να αναλυθεί στα βασικά του συστατικά, τα οποία συνθέτουν ένα δίκτυο επιλογών (κατεύθυνσης, οπτικής προσέγγισης κλπ) που μπορούν να περιγραφούν σε χάρτες και γραφήματα ως προς τη σχετική τους συνδεσιμότητα (connectivity) και την

52 Πρόκειται για μια μέθοδο ανάλυσης του χώρου που αναπτύχθηκε από τον Burcin Cem Arabacioglu, σύμφωνα με την οποία ο χώρος αναλύεται εξετάζοντας τα αντιληπτά αρχιτεκτονικά στοιχεία που τον αποτελούν και πιο συγκεκριμένα εξετάζοντας τα όριά τους και την ένταση με την οποία τα παραπάνω εμφανίζονται στο χώρο.

53 Η λογική της ασάφειας (fuzzy logic) προέρχεται από τον κλάδο της μαθηματικής θεωρίας των ασαφών συνόλων. Αντίθετα με τη βασική αριστοτελική θεωρία η οποία παραδέχεται μόνο αληθείς ή ψευδείς προτάσεις, οι οποίες στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές παριστάνονται βάσει του δυαδικού συστήματος με 0 ή 1, η λογική της ασάφειας είναι σε θέση να εκφράζει γλωσσικούς όρους όπως ίσως ψευδείς ή περίπου αληθείς.

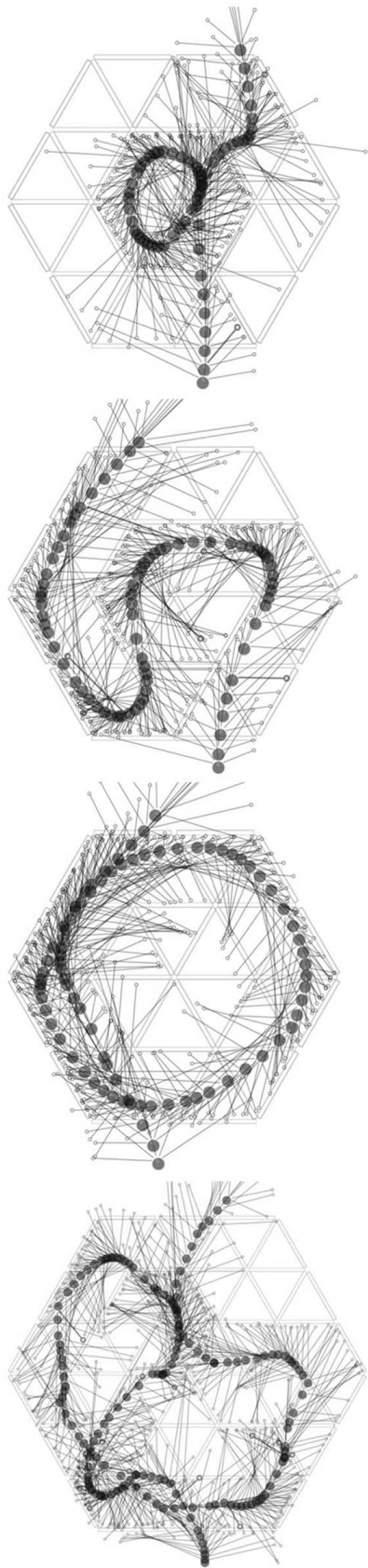
ενσωμάτωσή (integration) τους στο συνολικό σύστημα.

Πιο συγκεκριμένα, σε πρώτο επίπεδο ερευνώνται οι οπτικές σχέσεις που αναπτύσσονται σε ένα περιβάλλον, οι οποίες και αναπαρίστανται γραφικά. Σαν αποτέλεσμα δομείται ένα σύστημα «αξονικών γραμμών»<sup>54</sup> (αξόνων), ένα σύνολο δηλαδή τεμνόμενων ευθειών, οι οποίες αντιπροσωπεύουν όλες τις πιθανές πορείες κυκλοφορίας στο εσωτερικό του παραπάνω περιβάλλοντος. Οι συντακτικές σχέσεις μεταξύ των αξόνων ενός χώρου αναλύονται με βάση τον «βαθμό ενσωμάτωσης» ενός άξονα στον χώρο, που εκφράζει τον αριθμό των «αξονικών βημάτων», δηλαδή αλλαγών κατεύθυνσης, που συνδέουν τον άξονα με όλους τους υπόλοιπους άξονες του χώρου, μέσω της συντομότερης διαδρομής. Οι άξονες που διαπιστώνεται να είναι οι πιο εύκολα προσπελάσιμοι, θεωρούνται ως οι καλύτερα ενσωματωμένοι και συνθέτουν τον «πυρήνα ενσωμάτωσης» (integration core). Η συνδεσιμότητα, από την άλλη μεριά, μετρά τον αριθμό των άλλων υπο-χώρων που συνδέονται άμεσα με έναν υπο-χώρο.

Ετσι, η ενσωμάτωση είναι μια μέτρηση που περιγράφει τη σχέση του κάθε υπο-χώρου με τον χώρο στο σύνολό του, ενώ η συνδεσιμότητα είναι μια μέτρηση που περιγράφει τη σχέση του κάθε υπο-χώρου με τους γειτονικούς του. Η γραφική αναπαράσταση των αποτελεσμάτων παράγει, τελικά, μια λεπτομερή περιγραφή του πώς ένας χώρος μπορεί να προσπελαστεί (οπτικά ή φυσικά), καθώς είναι σε θέση κανείς να γνωρίζει τον ακριβή αριθμό των αλλαγών κατεύθυνσης που απαιτούνται για να μετακινηθεί από ένα σημείο του χώρου σε ένα άλλο (Turner et al., 2007, 105).

Όπως είδαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο, ο Lynch μιλά για την «αναγνωσιμότητα»

54 Σύμφωνα με τη θεωρία του Space Syntax, οι «αξονικές γραμμές» είναι οι λιγότερες και μακρύτερες γραμμές όρασης και πρόσβασης που μπορούν να διασχίσουν όλους τους χώρους ενός περιβάλλοντος



Εικ. 08 :: Ανάλυση χώρου σύμφωνα τις αρχές του Space Syntax από τον S. McElhinney  
Online στη διεύθυνση <http://www.bldgblog.com/2010/04/the-switching-labyrinth/>  
(τελευταία πρόσβαση 21/05/2016)

του περιβάλλοντος, εννοώντας την ευκολία με την οποία μπορεί κανείς να αναγνωρίσει τα επιμέρους συστατικά του, τα οποία, με τη σειρά τους, οφείλουν να οργανώνουν μια συνεκτική διάταξη. Σε πολλές έρευνες (Choi 1991; Peronis 1993; Hillier et al., 1996; Li and Klippel 2014) που σχετίζονται με την ανάλυση του χώρου μέσω του Space Syntax και τον προσανατολισμό στον χώρο (wayfinding), η ικανότητα ενός περιβάλλοντος να παρέχει τις απαραίτητες ενδείξεις ώστε να το κατανοεί κανείς με ευκολία στο σύνολό του, αναφέρεται με τον όρο *καταληπτότητα* (intelligibility).

Ο Hillier ορίζει την καταληπτότητα ως «τον βαθμό που κανείς μπορεί να δει μέσα από τους υπο-χώρους που συγκροτούν ένα περιβάλλον» (1996, 107). Στην έρευνά του, αναλύει τον χώρο αφενός με τους όρους του Lynch (νοητικοί χάρτες) και αφετέρου με τους όρους του Space Syntax, μετρώντας την καταληπτότητά του (που προκύπτει ως αποτέλεσμα του συσχετισμού ανάμεσα στην ενσωμάτωση και τη συνδεσιμότητα ενός χώρου). Τα ευρήματα που προκύπτουν και από τις δύο διαδικασίες είναι συνεκτικά και πολλές φορές ταυτίζονται, ενώ σε μεταγενέστερη έρευνα (Long and Baran, 2012) αναφέρεται ότι η αναγνωσιμότητα και η καταληπτότητα αποτελούν τις δύο όψεις ενός νομίσματος, επηρεάζοντας η μία την άλλη.

Στόχος της θεωρίας του Space Syntax είναι να απαντήσει σε βασικά αρχιτεκτονικά ερωτήματα για την παραγωγή και επεξεργασία του χώρου. Αν και κατά πόσο η ίδια η δομή του χώρου επηρεάζει την ανθρώπινη συμπεριφορά, δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι κινούνται και αλληλεπιδρούν, τι είναι εκείνο που διακρίνει τις διάφορες κινητικές καταστάσεις και αν μπορεί κανείς να υποβάλλει συγκεκριμένες συμπεριφορές μέσω του σχεδιασμού του χώρου.

Οι Hillier και Hanson (1984) υποστηρίζουν ότι ο τρόπος που οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τον χώρο δεν έχει να κάνει μόνο με τις ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά των επιμέρους υπο-χώρων που τον συνθέτουν, αλλά, αντιθέτως,

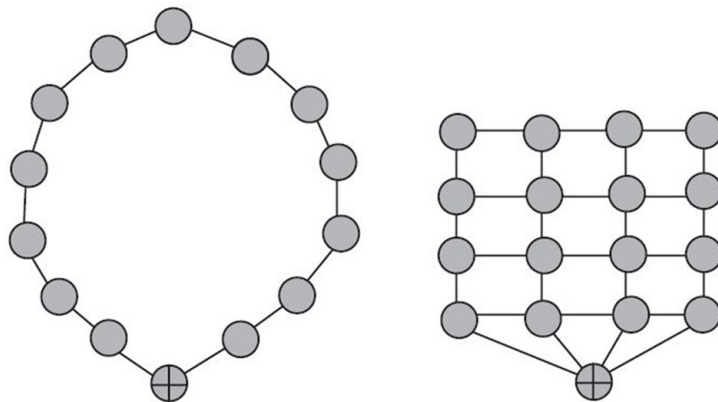
είναι αποτέλεσμα των σχέσεων που αναπτύσσονται ανάμεσα στο σύνολο αυτών των υπο-χώρων. Παράλληλα, εξίσου κεντρική θέση στη θεωρία κατέχει η άποψη ότι «ο χώρος δεν είναι μόνο το πεδίο μέσα στο οποίο αντανακλώνται και εκφράζονται οι κοινωνικές σχέσεις» (Hiller και Tzortzi, 2006, 286). Ο ίδιος ο χώρος έχει τη δυνατότητα, επομένως, ανάλογα με τη μορφοποίησή του, να τις παράξει, καθώς μπορεί να φέρει κοντά, να απομακρύνει, να διασταυρώσει, να απομονώσει, και να φέρει αντιμέτωπους τους ανθρώπους που βρίσκονται στο εσωτερικό του.

Οι παραπάνω ιδέες αποκτούν ιδιαίτερη αξία στο πεδίο των μουσειακών χώρων, όπου, όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, η ίδια η ιδιότητα του χώρου επιβάλλει την ύπαρξη ενός «σεναρίου». Μπορεί το σενάριο να είναι αυστηρό και σφιχτό ή πιο ελεύθερο, πάντως, σε κάθε περίπτωση, υφίσταται ένα «νήμα» που συνδέει τους χώρους και κατασκευάζει ενός είδους αφήγηση. Θα μπορούσε, λοιπόν, μια τέτοιου είδους ανάλυση να ενισχύσει την εκάστοτε επιμελητική πρόταση, αναμορφώνοντας ή αναδιατάσσοντας την αλληλουχία και τη χωρική οργάνωση των υπο-χώρων μιας έκθεσης, πράξη που, συνεπώς, θα έχει αντίκτυπο στην πρόσληψή της από τον επισκέπτη και στη διαμόρφωση της τελικής του εμπειρίας.

Σε έρευνα που διεξήχθη στις αρχές της δεκαετίας του '90, ο Choi (1999, 247), αφού ανέλυσε με βάση τη θεωρία του Space Syntax οκτώ μουσειακούς χώρους, κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η διάταξη των υπο-χώρων κατασκευάζει μια δομή για την εξερεύνηση της έκθεσης και του κτιρίου από τους επισκέπτες. Απέδειξε ότι ο βαθμός στον οποίο η κίνηση είναι προβλέψιμη από τη δομή του χώρου εξαρτάται από τον βαθμό της ενσωμάτωσης του ίδιου χώρου. Με βάση, λοιπόν, αυτή τη διαπίστωση και σύμφωνα με τον ρόλο που παίζει ο χώρος στη δημιουργία ενός μοτίβου κίνησης, πρότεινε δύο μοντέλα: [α] το ντετερμινιστικό (deterministic), σύμφωνα με το οποίο η κίνηση επιβάλλεται, καθώς οι επιλογές της κυκλοφορίας είναι περιορισμένες και [β] το πιθανολογικό (probabilistic), όπου η κίνηση μπορεί να επιτρέπεται να είναι πιο τυχαία, είναι όμως πάντα διαμορφωμένη μέσα από τα δομικά χαρακτηριστικά του χώρου.



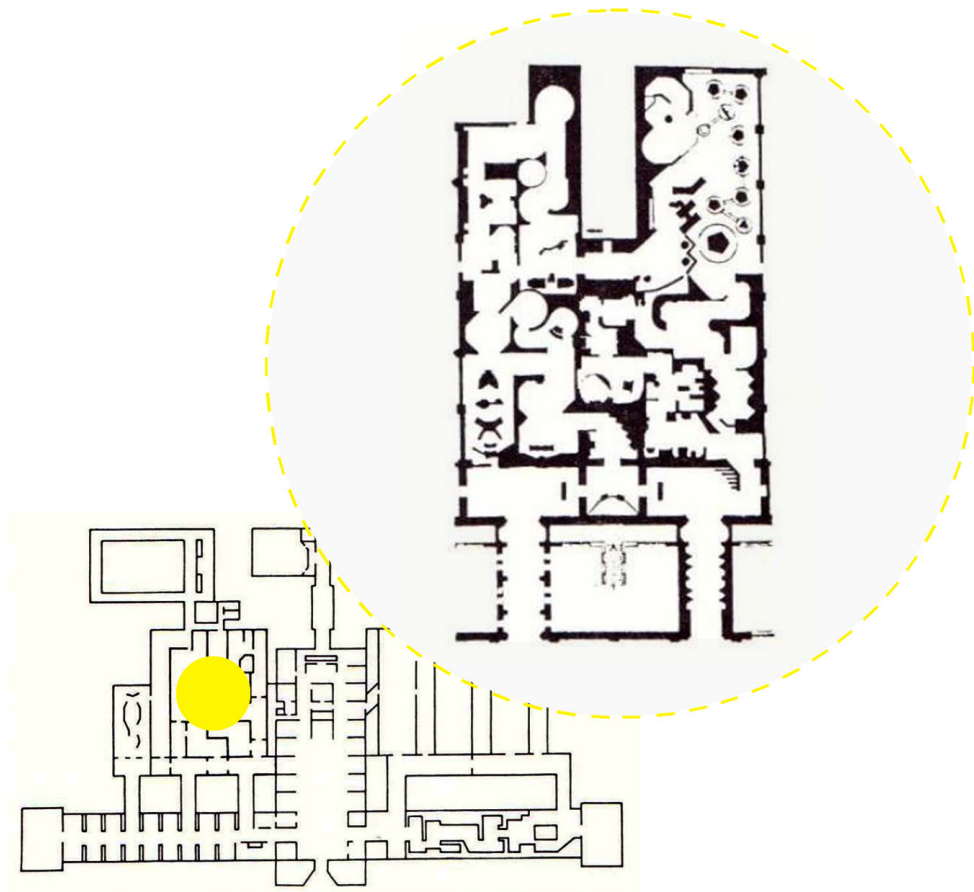
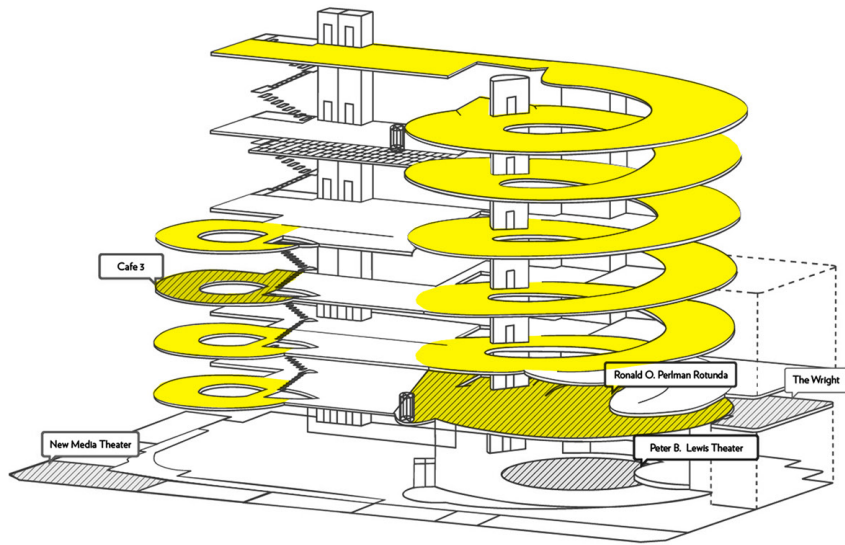
Λίγα χρόνια αργότερα, ο Peronis (1993) μελετά, μέσα από το πρίσμα της θεωρίας του Space Syntax, δύο παραδείγματα μουσειακών χώρων με πολύ διαφορετικά χαρακτηριστικά: της πτέρυγας Ανθρώπινης Βιολογίας (Human Biology Hall) του Μουσείου Φυσικής Ιστορίας του Λονδίνου, ως μιας διάταξης υπερβολικά περίπλοκης, όπου ο επισκέπτης τείνει να χάσει κάθε αίσθηση του κτιρίου στο σύνολό του, με αποτέλεσμα να αποπροσανατολίζεται σε βάρος της εμπειρίας της επίσκεψης, και του Μουσείου Guggenheim στη Νέα Υόρκη, ως την εκ διαμέτρου αντίθετη περίπτωση, μιας διάταξης στην οποία ο δημόσιος χώρος τείνει να υπερισχύσει μιας εξαιρετικά ντετερμινιστικής παρουσίασης των εκθεμάτων, με αποτέλεσμα ο χώρος και τα εκθέματα να συγκροτούν, τελικά, ένα σύνολο που δημιουργεί σύγχυση στον επισκέπτη (1993, 59).



Εικ. 09 :: Αποτύπωση των δύο βασικών μοντέλων κίνησης στο εσωτερικό μουσειακών χώρων, σύμφωνα με τη θεωρία του Space Syntax, του ντετερμινιστικού (deterministic) και του πιθανολογικού (probabilistic)

Πηγή: McDonald, S. (2006) A companion to Museum Studies, UK, Blackwell Publishing

Ένα παράδειγμα που δείχνει να εκμεταλλεύεται και τις δύο δυνατότητες και ταυτόχρονα να δημιουργεί μια πλουσιότερη εμπειρία για τον επισκέπτη αποτελεί η Tate Gallery στο Λονδίνο, όπως περιγράφεται σε έρευνα που διεξήγαγε ο Hillier και οι συνεργάτες του (1996) στο Space Syntax Laboratory του University College London. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας, στον εκθεσιακό χώρο παρατηρείται



Εικ. 10 (επάνω) :: Αποτύπωση της σπειροειδούς κίνησης στο εσωτερικό του Guggenheim Museum στη Νέα Υόρκη  
 Εικ. 10 (κάτω) :: Κάτοψη της πτέρυγας Ανθρώπινης Βιολογίας (Human Biology Hall) του Μουσείου Φυσικής Ιστορίας του Λονδίνου (από προσωπικό αρχείο)

.....

μια ισορροπία ανάμεσα σε ισχυρούς και αδύναμους άξονες (ορατότητας και πρόσβασης), χαρακτηριστικό που επιτρέπει στον επισκέπτη τακτικές «κλεφτές ματιές» στο σύνολο του χώρου, έτσι που οποιαδήποτε πιθανή σύγχυση τείνει να δημιουργηθεί από τον καταμερισμό του χώρου να επιλύεται άμεσα.

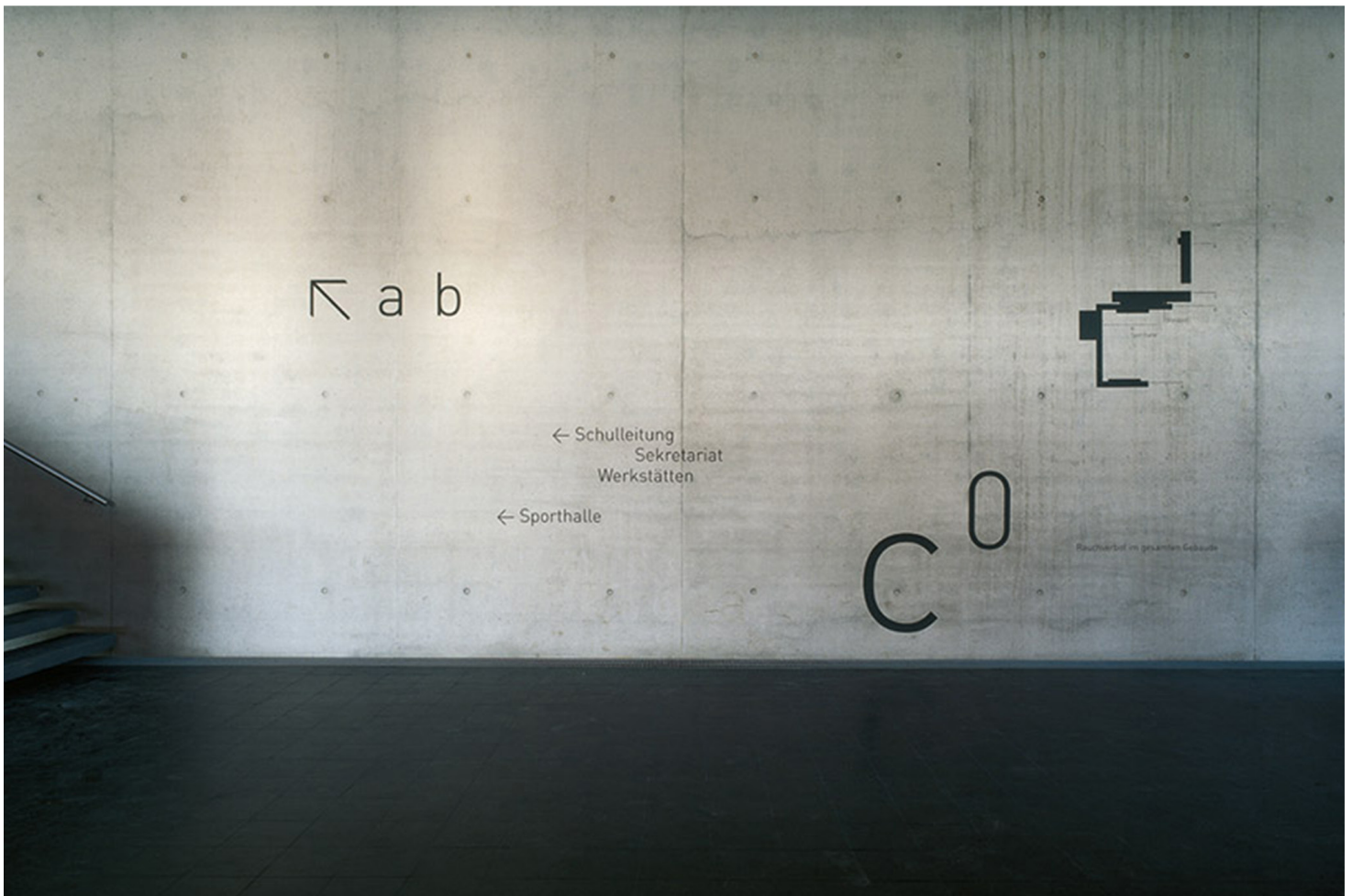
Αντίστοιχα αποτελέσματα μεγάλου βαθμού ενσωμάτωσης του χώρου έχει να επιδείξει και ο Peronis (1993, 60) για το High Museum of Art της Ατλάντα, όπου ο επισκέπτης, αφού επισκεφθεί τον κάθε υπο-χώρο, οδηγείται σε ενός είδους εξώστη, ο οποίος επιτρέπει πολλαπλές θεάσεις στο κεντρικό αίθριο του μουσείου, αλλά και στους απέναντι, πάνω και κάτω, αντίστοιχους εξώστες, προσφέροντας μια εξαιρετική αίσθηση προσανατολισμού και «καταληπτότητας» του κτιρίου. Κοινό χαρακτηριστικό και των δύο παραπάνω μουσειακών χώρων είναι η παρουσία ενός πυρήνα, στον οποίο εκτονώνονται τακτικά οι υπο-χώροι, επιτρέποντας μια καλή εποπτεία του χώρου.

Τα παραπάνω αποδεικνύουν ότι οι αρχιτέκτονες και οι επιμελητές μουσειακών χώρων μπορούν να επεξεργαστούν με τέτοιο τρόπο τη διάταξη των υπο-χώρων ώστε να προσφέρουν άνεση και ευκολία στην κίνηση, ποικιλία στην εμπειρία, αλλά και να ελέγχουν τις πιθανές πορείες-εμπειρίες των επισκεπτών, χωρίς ταυτόχρονα να επιβάλλουν μια άκαμπτη, ντετερμινιστική χωρική ακολουθία. Αλλωστε, η πορεία της επίσκεψης υποβάλλεται διακριτικά με την παρουσία ενός συστήματος σήμανσης, το οποίο σε τακτά διαστήματα και σε σημεία όπου κανείς καλείται να επιλέξει κατεύθυνση, δίνει την δυνατότητα και τον χρόνο στον επισκέπτη να επανακαθορίσει τη θέση του στον χώρο, ώστε να συνεχίσει με άνεση την περιήγησή του.



**Ε :: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΣΗΜΑΝΣΗΣ**

Εικ. 11 :: Σχεδιασμός Συστήματος Σήμανσης για το Parsevalschule στο Bitterfeld της Γερμανίας από το γραφείο Büro Uebele  
Online στη διεύθυνση <http://www.uebele.com/en/projekte/visuelle-identitaet.html>  
(τελευταία πρόσβαση 21/05/2016)



### [Ε.ο1] Η κατανόηση της χωρικής πληροφορίας

Οι μουσειακοί χώροι αποτελούν σημείο συνάντησης ανθρώπων από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα, με διαφορετικά ενδιαφέροντα, με ποικίλους σκοπούς επίσκεψης, με διαφορετική γλώσσα και επίπεδο μόρφωσης και, σίγουρα, διαφόρων ηλικιακών διαβαθμίσεων. Ο συνδυασμός των παραπάνω ετερόκλητων χαρακτηριστικών είναι πιθανό να δημιουργήσει στους επισκέπτες κλίμα φόβου και αισθήματα ανασφάλειας, καθώς άνθρωποι με διαφορετική κουλτούρα και ερεθίσματα τείνουν να αναπτύσσουν διαφορετικούς τρόπους για να αντιλαμβάνονται το περιβάλλον και να αλληλεπιδρούν με αυτό.

Παράλληλα, ο αριθμός και το εύρος των εκθεμάτων, οι ποικίλες παροχές ως προς τους επισκέπτες, οι δραστηριότητες και οι εκδηλώσεις που μπορεί να πραγματοποιούνται ταυτόχρονα στον χώρο του μουσείου δημιουργούν προβλήματα που σχετίζονται με τον προσανατολισμό και την καθοδήγηση των επισκεπτών, ιδίως όταν πρόκειται για πολύπλοκα κτίρια.

Σε αυτού του είδους, λοιπόν, τα σύνθετα περιβάλλοντα, η εμπειρία της επίσκεψής είναι πιθανό να μετατραπεί από ευχάριστη και ξέγνοιαστη σε απογοητευτική, εάν οι επισκέπτες αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην εύρεση της πορείας τους. Στο εσωτερικό ενός τέτοιου χώρου, επομένως, και ανεξάρτητα από το μοντέλο που έχει ακολουθηθεί στη διάταξή του (ντετερμινιστικό ή πιθανολογικό), προκύπτει ως αναφαίρετη ανάγκη, για την επίλυση των όποιων χωρικών προβλημάτων, η ένταξη ενός συστήματος σήμανσης, το οποίο, σε συνδυασμό με την υπόλοιπη περιβαλλοντική πληροφορία, δηλαδή την αρχιτεκτονική και γραφιστική έκφραση του χωρικού περιεχομένου (Arthur and Passini, 1992, 31), θα διευκολύνει και θα καθορίσει τις αποφάσεις των επισκεπτών όσον αφορά στην κίνηση στον χώρο.

Σύμφωνα με έρευνες, οι άνθρωποι παίρνουν εσφαλμένες αποφάσεις σπανιότερα όταν βρίσκονται σε περιβάλλοντα στα οποία συμπεριλαμβάνεται κάποιο είδος

σήμανσης, παρά σε αντίστοιχα στα οποία πρέπει να πλοηγηθούν ερμηνεύοντας μόνο τα ερεθίσματα που δέχονται από το περιβάλλον (Dogu and Erkip, 2000, 735). Γίνεται επομένως κατανοητό ότι, όταν η περιβαλλοντική πληροφορία συμπεριλαμβάνεται στο σύνολο των χωρικών χαρακτηριστικών, βελτιώνεται σε μεγάλο βαθμό η διαδικασία του χωρικού προσανατολισμού και δίνεται στον επισκέπτη η δυνατότητα για καλύτερο «έλεγχο και διαχείριση της εμπειρίας του» (Γκαζή και Νικηφορίδου, 2004, 9).

Από την άλλη πλευρά, βέβαια, είδαμε ότι τα τελευταία χρόνια παρατηρείται η τάση τα κτίρια μουσείων να αναπτύσσονται σε ολοένα και πιο περίπλοκες διατάξεις. Ετσι, η παροχή πληροφοριών για τον χωρικό προσανατολισμό μέσω των συστημάτων σήμανσης αποκτά μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας, καθώς τα συστήματα οφείλουν να είναι εξαιρετικά λεπτομερή και επεξηγηματικά, χωρίς, την ίδια στιγμή, να γίνονται φλύαρα και κουραστικά για τον επισκέπτη. Σε αυτό το πλαίσιο, μελέτες του χώρου και της κινητικής συμπεριφοράς των ανθρώπων στο εσωτερικό του (Dogu and Erkip, 200) δείχνουν ότι η τοποθέτηση πινακίδων σήμανσης στην προσπάθεια να αποτραπεί ο αποπροσανατολισμός δεν φέρνει πάντα το επιθυμητό αποτέλεσμα. Για διάφορους λόγους, οι άνθρωποι τείνουν να χάνονται είτε στον χώρο υπάρχει σήμανση είτε όχι. Για το λόγο αυτό, είναι εξαιρετικά σημαντικό, όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, η ίδια η διάταξη του χώρου να ευνοεί την κίνηση και να παρέχει, σε συνδυασμό με τη σήμανση, τις απαραίτητες χωρικές πληροφορίες.

Τα συστήματα σήμανσης, ως «ένα σύνολο εργαλείων σχεδιασμένο για να βοηθήσει τους ανθρώπους να φτάσουν στον προορισμό τους σε ένα άγνωστο περιβάλλον» (Dogu και Erkip, 2000, 735), παίζουν εξαιρετικά σημαντικό ρόλο σε χώρους όπως τα μουσεία, όπου κανείς είναι εύκολο να αποπροσανατολιστεί εντελώς. Παρά, όμως, το γεγονός ότι η σήμανση αποτελεί μία έννοια με ευρύτατη χρήση και γενικευμένη σημασία και θεωρείται από τα βασικότερα βοηθήματα εύρεσης πορείας, συχνά οι επισκέπτες, στην αναζήτησή τους για έγκυρη και έγκαιρη σήμανση, έρχονται



αντιμέτωποι με συστήματα ανεπαρκώς σχεδιασμένα και χωροθετημένα. Το πρώτο βήμα, λοιπόν, για τον επιτυχή σχεδιασμό είναι να απαντηθούν βασικά ερωτήματα που αφορούν την κίνηση των επισκεπτών: ποιος είναι ο στόχος του συστήματος; πού θέλει να οδηγήσει τους επισκέπτες; πώς θέλει να τους κατευθύνει στον χώρο;

### **[E.02] Σκοπός και χωροθέτηση των συστημάτων σήμανσης**

Οι Calori και Vanden-Eyden (2015, 8) υποστηρίζουν ότι η λειτουργία της σήμανσης είναι να επικοινωνήσει στον επισκέπτη «προειδοποιητικές, λειτουργικές και ερμηνευτικές πληροφορίες» για το περιβάλλον του και ισχυρίζονται ότι η ιδιότητα που θα πρέπει να τη χαρακτηρίζει είναι η διακριτικότητα, αφού «η καλύτερη σήμανση είναι σχεδόν αόρατη -οι άνθρωποι τη βλέπουν αλλά θεωρούν την παρουσία της αυτονόητη».

Η σήμανση, ανάλογα με τον τρόπο που κανείς την έχει διαχειριστεί και σχεδιάσει, μπορεί να δουλέψει σε δύο αντίθετες κατευθύνσεις: είτε να προσδώσει ποιότητα στο περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται είτε να αφαιρέσει από την ποιότητα του χώρου. Αν κάποιο μήνυμα δηλαδή είναι τοποθετημένο σε σημείο που δεν είναι απαραίτητο είναι πιθανό να αποτελέσει σημαντικό περισπασμό, αποσπώντας την προσοχή του επισκέπτη από την ουσία της επίσκεψής του. Παράλληλα, αν ένα μήνυμα είναι πολύ μεγάλο σε έκταση ή οπτικά φλύαρο ή αν κυριαρχεί σε βάρος άλλων χαρακτηριστικών του χώρου, όπως τα υλικά, το φως, οι υφές και πολύ περισσότερο αν κυριαρχεί σε βάρος του περιεχομένου της έκθεσης, τότε το μήνυμα δεν έχει μεταφερθεί με σωστό τρόπο. «Η σωστή σήμανση είναι στο σωστό σημείο, τη σωστή στιγμή», σύμφωνα με τους Calori και Vanden-Eyden (2015, xi).

Ενα σύστημα σήμανσης μπορεί να κατευθύνει και να καθοδηγήσει, να ταυτοποιήσει μια περιοχή, να επισημάνει κάτι που πρόκειται να ακολουθήσει, να πληροφορήσει για δρώμενα και δραστηριότητες, να ερμηνεύσει κάτι με το οποίο έρχεται αντιμέτωπος ο επισκέπτης, να προειδοποιήσει ή, απλά, να ενημερώσει.

Όλα τα παραπάνω εξαρτώνται από τις προϋποθέσεις που έχουν αρχικά τεθεί από τους σχεδιαστές του συστήματος βάσει των απαιτήσεων του χώρου στον οποίο θα εφαρμοστεί.

Βασικός στόχος, λοιπόν, ενός συστήματος σήμανσης είναι να μπορεί να αντιμετωπίσει με επιτυχία τα όποια προβλήματα επιλογής κατεύθυνσης προκύπτουν στην πορεία του επισκέπτη και, γενικότερα, να δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες ώστε ο επισκέπτης να εξοικειώνεται γρήγορα με το περιβάλλον και να νιώθει ότι μπορεί να περιηγηθεί με ασφάλεια και ευκολία. Η σημασία που έχει για τον επισκέπτη ο τρόπος με τον οποίο από ένα σημείο θα προσεγγίσει το επόμενο, ο προσδιορισμός της διαδρομής και η επαλήθευση ότι έχει φτάσει στον προορισμό του προσδίδουν στη σήμανση εξέχουσα θέση στο σχεδιασμό.

Παράλληλα, όμως, με την επιθυμητή βελτίωση της εμπειρίας της επίσκεψης, η σήμανση οφείλει να αποτελεί συνέχεια του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού, να συνδιαλέγεται με τα εκθέματα, χωρίς όμως να τα επισκιάζει ή να τα ανταγωνίζεται, να είναι ευέλικτη σε αλλαγές και προσαρμογές και, βέβαια, να συμπληρώνει την οπτική ταυτότητα (branding) αφενός της εκάστοτε έκθεσης και αφετέρου του μουσειακού χώρου στο σύνολό του.

Οι δύο βασικές κατηγορίες ενός συστήματος σήμανσης είναι τα σήματα (signs) και οι χάρτες (Holscher et al., 2007, 378) και εξυπηρετούν διαφορετικές ανάγκες της πλοήγησης στον χώρο. Τα σήματα κατευθύνουν από ένα σημείο σε ένα άλλο, χωρίς να απαιτούν από τον χρήστη να απομνημονεύει στοιχεία του χώρου και τμήματα της διαδρομής. Το μόνο που χρειάζεται είναι ο επισκέπτης να εντοπίσει το σήμα μέσα στο περιβάλλον, να διακρίνει την πληροφορία που το σήμα φέρει και στη συνέχεια να αντιστοιχίσει τα ερεθίσματα που αντιλαμβάνεται κατά τη διάρκεια της πορείας του με εκείνα που λαμβάνει από τα σήματα.

Εχει παρατηρηθεί ότι με τη χρήση της σήμανσης επιτυγχάνεται πολύ μεγάλη

βελτίωση της απόδοσης στην εύρεση της πορείας από τους επισκέπτες. Αυτό οφείλεται κυρίως στο γεγονός ότι μειώνεται ο όγκος της συνολικής πληροφορίας που χρειάζεται να αναλύσει και να επεξεργαστεί ο επισκέπτης, ο οποίος πρέπει απλά να γνωρίζει το όνομα ή τον αριθμό του προορισμού του και να τα ταυτοποιήσει στο σύστημα σήμανσης.

Οι χάρτες, από την άλλη πλευρά, παρέχουν πολύ περισσότερες πληροφορίες και επιτρέπουν τον σχεδιασμό μιας διαδρομής σχεδόν εκ των προτέρων. Για μια αποτελεσματική πλοήγηση, με την συνδρομή των χαρτών, ο επισκέπτης οφείλει να προσδιορίσει τον στόχο που θέλει να προσεγγίσει και να σχεδιάσει τη διαδρομή που πρόκειται να ακολουθήσει. Η διαδρομή ή η θέση του στόχου πρέπει να απομνημονεύονται και στη συνέχεια να επαληθεύονται με την τακτική χρήση του χάρτη.

Ταυτόχρονα, όμως, απαιτείται και μια πιο περίπλοκη νοητική διαδικασία· η μετάφραση της πληροφορίας. Ο χάρτης εικονοποιεί τον χώρο προσφέροντας μιας «θέα από ψηλά». Ο επισκέπτης, για να αντιληφθεί την πληροφορία και για να μπορέσει στη συνέχεια να κάνει χρήση της, οφείλει να μετατρέψει το πλαίσιο του χάρτη σε αυτοαναφορικό (Shelton and McNamara, 2004, 162) και τη διδιάστατη πληροφορία σε τριδιάστατη με επίκεντρο τον ίδιο.

Ενα καλό σύστημα σήμανσης λειτουργεί σε συνδυασμό με τις υπόλοιπες πτυχές της περιβαλλοντικής πληροφορίας, όπως, για παράδειγμα, τα τοπία (landmarks) ή τα αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά του χώρου. Παράλληλα, πρέπει να χωροθετείται με τέτοιο τρόπο, ώστε να ευνοείται η αναγνώριση των βασικών προορισμών ενός μουσειακού χώρου (χώροι στάθμευσης, είσοδοι και έξοδοι, αίθουσα υποδοχής, κλιμακοστάσια και ανελκυστήρες, εκθεσιακοί χώροι, καφετέρια και βοηθητικοί χώροι) και να διευκολύνεται η μετακίνηση από τον έναν στον άλλο.

Παρά την αποδεδειγμένη σημασία της περιβαλλοντικής πληροφορίας στην

ορθή και αποτελεσματική χρήση του χώρου, πολύ συχνά λαμβάνεται λιγότερο υπόψη στον σχεδιασμό σε σχέση με άλλα χαρακτηριστικά, όπως η επίπλωση ή η διακόσμηση. Η σήμανση οφείλει να βρίσκεται εκεί όπου οι επισκέπτες έχουν ανάγκη, σε μορφή ταυτόχρονα σαφή και περιεκτική. Συχνά, επειδή ο σχεδιασμός του συστήματος σήμανσης ενός μουσείου γίνεται σε δεύτερο χρόνο ή επειδή δεν δίνεται η βαρύτητα που απαιτείται στον σχεδιασμό και τη μορφοποίηση, δεν καλύπτεται καμία από τις δύο παραπάνω απαιτήσεις.

Ο προγραμματισμός, λοιπόν, για την χωροθέτηση των συστημάτων σήμανσης είναι σημαντικό να συνδυάζεται με κάθε βήμα της διαδικασίας σχεδιασμού, καθώς «η έλλειψη υιοθέτησης μιας ενιαίας στρατηγικής ως προς την τοποθέτηση των κειμένων έχει ορατές συνέπειες όχι μόνο στον σχεδιασμό του χώρου, αλλά και στην αναγνωσιμότητα των κειμένων» (Γκαζή και Νικηφορίδου, 2004, 5).

Το πλεόνασμα ή η έλλειψη πτυχών της περιβαλλοντικής πληροφορίας, και πιο συγκεκριμένα της σήμανσης, επηρεάζουν την «αναγνωσιμότητα» του χώρου. Ωστόσο, ακόμα και η γραφιστική έκφραση των συστημάτων σήμανσης, δηλαδή η επιλογή της γραμματοσειράς, η αντίθεση των χρωμάτων, το μέγεθος, ο φωτισμός, συμβάλλουν στην κατανόηση τους και, ως εκ τούτου, στην κατανόηση του ίδιου του χώρου.

### **[Ε.03] Γραφιστική έκφραση και συμβολή στην έννοια του συνόλου**

Η σήμανση μπορεί να προσφέρει πολύ περισσότερα από το να καθοδηγεί στο χώρο· μπορεί να του προσδώσει ταυτότητα και χαρακτήρα. Όπως αναφέρει ο Uebele «μπορεί να μας δώσει πληροφορίες για το προϊόν, τους ανθρώπους και τα κτίρια»<sup>55</sup>. Παρότι, όμως, ο σκοπός της σήμανσης είναι η επικοινωνία πληροφοριών

---

55 [www.uebele.com](http://www.uebele.com)



Εικ. 12 :: Σχεδιασμός Συστήματος Σήμανσης για το University of applied sciences στο Osnabrück της Γερμανίας από το γραφείο Büro Uebele  
Online στη διεύθυνση <http://www.uebele.com/en/projekte/visuelle-identitaet.html>  
(τελευταία πρόσβαση 21/05/2016)

και μηνυμάτων, «αν το μήνυμα είναι πολύ μεγάλο, οπτικά φλύαρο ή αν κυριαρχεί σε βάρος άλλων στοιχείων του χώρου [...] τότε το μήνυμα δεν είναι σωστά αποδοσμένο», εξηγούν οι Calori και Vanden-Eyden (2015, x).

Θα μπορούσε να πει κανείς ότι η ρήση «less is more» του Mies van de Rohe βρίσκει εφαρμογή και σε αυτό το πεδίο, καθώς οι άνθρωποι αποζητούν πληροφορίες σε απλή, καθαρή και κατανοητή μορφή. Αν οι πληροφορίες είναι περίπλοκες, τείνουν να απογοητεύονται και να κουράζονται (μουσειακή κόπωση), γι' αυτό και η εύρεση της πορείας θα πρέπει να απαιτεί, από τη μεριά τους, τη μικρότερη δυνατή προσπάθεια και, ιδανικά, ελάχιστη αλλά πολύ καλής σχεδιαστικής ποιότητας σήμανση.

Η επιλογή της γραμματοσειράς είναι το κλειδί για την οπτική εμφάνιση του συστήματος σήμανσης, καθώς η τυπογραφία είναι το κυρίαρχο στοιχείο που επικοινωνεί τα μηνύματα του συστήματος. Σε γενικές γραμμές, διακρίνονται τρεις βασικοί παράγοντες που βοηθούν στην επιλογή της γραμματοσειράς: η καταλληλότητα, η υφολογική διάρκεια και η αναγνωσιμότητα (Calori and Vanden-Eyden, 2015, 129).

Η καταλληλότητα έχει να κάνει με το κατά πόσο μια γραμματοσειρά ταιριάζει οπτικά σε ένα δεδομένο μουσειακό περιβάλλον. Απαιτείται προσεκτική επιλογή -έχοντας πάντα κατά νου τον χώρο που πρόκειται να τοποθετηθεί- γιατί οφείλει να είναι προσαρμοσμένη στο αρχιτεκτονικό πλαίσιο και να μην το διαταράσσει.

Το σύστημα σήμανσης, από τη στιγμή που θα τοποθετηθεί, τείνει να έχει μεγάλη διάρκεια ζωής, ενώ δεν είναι ασυνήθιστο κάποια συστήματα να χρησιμοποιούνται για χρόνια ή και για δεκαετίες. Για τον λόγο αυτό, η υφολογική διάρκεια των τυπογραφικών στοιχείων είναι ένας εξίσου σημαντικός παράγοντας επιλογής. Οι

γραμματοσειρές προσαρμόζονται στη μόδα της εποχής και διαρκώς σχεδιάζονται νέες. Όπως, όμως, η μόδα μεταβάλλεται, έτσι και οι γραμματοσειρές τείνουν να θεωρούνται ξεπερασμένες πολύ σύντομα, γεγονός που αποδεικνύει ότι οι γραμματοσειρές που έχουν αντέξει διαχρονικά, αυτές δηλαδή με τη μεγαλύτερη υφολογική διάρκεια, είναι και οι καταλληλότερες για να ενταχθούν σε ένα σύστημα σήμανσης.

Τέλος, η αναγνωσιμότητα-ιδιότητα που έχει αναφερθεί και ως βασικός παράγοντας για την κατανόηση του χώρου- συνδέεται τόσο με την καταλληλότητα όσο και με την υφολογική διάρκεια ενός συστήματος σήμανσης. Η αναλογία είναι ευθεία: ένα ευδιάκριτο κείμενο είναι εύκολο να διαβαστεί και, εφόσον ο στόχος ενός συστήματος σήμανσης είναι να μεταδώσει την πληροφορία, οφείλει να είναι ευανάγνωστο, ώστε ο επισκέπτης να το κατανοήσει και εν συνεχεία, με βάση αυτό, να κινηθεί στον χώρο. Με άλλα λόγια, η γραμματοσειρά οφείλει να παράγει μια «καθαρή, εκλεπτυσμένη και συνεπή οπτική αλληλουχία» (Calori and Vanden-Eyden, 2015, 132), έτσι ώστε να συνδράμει θετικά στην κατασκευή του προσωπικού νοητικού χάρτη του επισκέπτη.

Στο πλαίσιο της σωστής επιλογής των τυπογραφικών στοιχείων, ο Herman (2012) δημιούργησε μια εφαρμογή (The Legibility Test Tool)<sup>56</sup>, η οποία σε πραγματικό χρόνο προσφέρει σε σχεδιαστές τη δυνατότητα να δοκιμάσουν την αναγνωσιμότητα των πιθανών προτάσεών τους. Αλλωστε, ο σχεδιασμός για συστήματα σήμανσης είναι πολύ διαφορετικός από εκείνον που αφορά προϊόντα που πρόκειται να τυπωθούν· «η γραμματοσειρά σε μια επιγραφή που διαβάζεται από 50 μέτρα μακριά έχει διαφορετικές απαιτήσεις από τη γραμματοσειρά που μπορεί κανείς να συναντήσει σε ένα περιοδικό», γράφει ο Herman. Ο ίδιος θέτει έναν ακόμη παράγοντα που επηρεάζει την επιλογή γραμματοσειράς και, αναφερόμενος στην ποικιλία των

56 <https://vimeo.com/6376765>

γλωσσών και των πολιτισμών, επισημαίνει ότι ορισμένες γραμματοσειρές μπορεί να λειτουργούν καλύτερα για συγκεκριμένες γλώσσες από ότι για άλλες.

Πιο συγκεκριμένα, η επιλογή των γραμμάτων, αλλά και των υπολοίπων στοιχείων που απαρτίζουν το σύστημα σήμανσης (σύμβολα, βέλη κτλ) εξαρτάται από το γενικότερο χαρακτήρα της έκθεσης. Τα υλικά κατασκευής, το σχήμα, το μέγεθος και το πάχος αποτελούν χαρακτηριστικά του συστήματος, τα οποία οφείλουν να είναι συμβατά με το εκτιθέμενο μουσειακό αντικείμενο, ομοιόμορφα (όχι πανομοιότυπα) για όλα τα εκθέματα μιας παρουσίασης και χωροθετημένα με προσοχή και αίσθηση του μέτρου, ανάλογα με τη σπουδαιότητα του εκάστοτε χώρου στον οποίο τοποθετούνται.

Η αξία της σήμανσης συμβάλλει στην προσωπική άνεση του επισκέπτη αλλά και στην πληρέστερη αξιοποίηση του μουσειακού χώρου. Ετσι, η επιμελημένη εμφάνιση και οι σωστές επιλογές της θέσης του κειμένου και των συμπληρωματικών στοιχείων θα μπορούσαν να δημιουργήσουν τις κατάλληλες προϋποθέσεις, ώστε ο επισκέπτης να κινηθεί εκτεταμένα στον χώρο, εξαντλώντας, με αυτόν τον τρόπο, το θέμα της έκθεσης.

Βέβαια, η επίτευξη της ισορροπίας μεταξύ ενός κατανοητού και ευδιάκριτου συστήματος σήμανσης και ενός διακριτικού και σε συνάρτηση με την αρχιτεκτονική του μουσείου σχεδιασμού, αποτελεί μια δύσκολη και χρονοβόρα διαδικασία. Η σήμανση που δεσπόζει στο περιβάλλον μην αφήνοντας χώρο στα εκθέματα να αναδειχθούν δεν είναι επιθυμητή. Ούτε, όμως, η σήμανση που είναι δύσκολο να εντοπιστεί και να γίνει κατανοητή είναι ελκυστική, -όσο όμορφα κι αν είναι σχεδιασμένη- ακριβώς γιατί δεν επιτελεί τον σκοπό της. Τέλος, ένα καλοσχεδιασμένο και απόλυτα ενταγμένο στο μουσειακό περιβάλλον σύστημα που, όμως, δεν επιτρέπει τροποποιήσεις και προσθήκες είναι εξίσου δυσλειτουργικό και πιθανά



κοστοβόρο.

Σε πρακτικό επίπεδο, λοιπόν, αρχιτέκτονες, μουσειολόγοι και γραφίστες είναι σημαντικό να εργαστούν από κοινού για να επιτευχθεί ένας σχεδιασμός άρτιος από κάθε πλευρά. Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός αφενός και ο σχεδιασμός της σήμανσης που θα επιτρέψει την βέλτιστη πλοήγηση στο προς σχεδίαση περιβάλλον αφετέρου οφείλουν να είναι δύο συμπληρωματικές και αλληλένδετες διαδικασίες. Σε αντίθεση με την πεποίθηση αρκετών αρχιτεκτόνων, η προσθήκη σήμανσης σε ένα σχεδιασμένο περιβάλλον δεν σημαίνει απαραίτητα την ανεπάρκεια του σχεδιασμού.



**ΣΤ :: ΕΠΙΛΟΓΟΣ**



Αφετηρία της παρούσας εργασίας υπήρξε ο προβληματισμός σχετικά με το κατά πόσο ο χώρος και τα χαρακτηριστικά του είναι δυνατό να διαμορφώσουν εμπειρίες θέασης. Αν, δηλαδή, υπάρχει ευθεία αναλογία ανάμεσα στην ευκολία της πλοήγησης και του προσανατολισμού στο εσωτερικό ενός περιβάλλοντος και στην απόλαυση της επίσκεψης.

Προσπαθήσαμε να καλύψουμε σφαιρικά το θέμα εξετάζοντας διάφορα γνωστικά πεδία και αναγνωρίσαμε σχεδόν καθολικά την παραδοχή ότι, μπορεί ο χώρος να παρέχει το συνεχές, ή αλλιώς το κοινό πλαίσιο, μέσα στο οποίο ο άνθρωπος κινείται και διαμορφώνει τις εμπειρίες του, αλλά βιώνεται, εν τέλει, τελείως διαφορετικά από τον καθένα. Οι μελετητές πλέον αποδέχονται τη δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ του ανθρώπου και των συγκεκριμένων μετρήσιμων χαρακτηριστικών του χωρικού περιβάλλοντος και διερευνούν το πώς αυτή η αλληλεπίδραση επηρεάζεται από την υλικότητα και τη διάταξη του χώρου, την αισθητηριακή πολυπλοκότητα των ανθρώπινων όντων, την προσωπική γνώση και τα βιώματα και, τέλος, τα πολιτισμικά χαρακτηριστικά των κοινωνικών ομάδων.

Στην εργασία προσπαθήσαμε να καλύψουμε ελπίζουμε ικανοποιητικά κρίσιμες έννοιες που αφορούν την κίνηση ως αποτέλεσμα του προσανατολισμού στον χώρο, ενώ εξετάζεται και η εξέλιξή τους στο πέρασμα των χρόνων. Παράλληλα, τονίζεται η σημασία του νοητικού προσανατολισμού και της αξίας που έχει η προετοιμασία του επισκέπτη για την εύκολη και άνετη προσαρμογή κατά τη διάρκεια της επίσκεψής του στον φυσικό χώρο, ανεξάρτητα από το μουσειογραφική πορεία που θα συναντήσει.

Στο πλαίσιο της εξέτασης των χωρικών διαδρομών που συναντά κανείς στα μουσειακά περιβάλλοντα, λοιπόν, κρίναμε σημαντικό να γίνει αναφορά στη θεωρία του Space Syntax, ως μία από τις πολλές, αλλά από τις πιο εύληπτες, θεωρίες ανάλυσης του χώρου, που αναζητά απάντηση στο κρίσιμο ερώτημα: αν και κατά πόσο η δομή του χώρου επηρεάζει την ανθρώπινη συμπεριφορά.

Η μελέτη μας οδηγεί, τελικά, σε δυο είδη χώρων, και κατ' επέκταση μουσειογραφικών διαδρομών, ως τα βασικά μοντέλα γύρω από τα οποία διαμορφώνονται οι μουσειακές προτάσεις: οι λαβυρινθώδεις χώροι (labyrinths)<sup>57</sup>, δηλαδή εκείνα τα μοντέλα χώρων στα οποία καλείται κανείς να περάσει από όλα τα σημεία με μια προκαθορισμένη -ως ένα σημείο- πορεία και οι συγκεχυμένοι χώροι (mazes), οι οποίοι συντίθενται από ένα δίκτυο αλληλοδιασταυρούμενων διαδρομών, με αποτέλεσμα να δίνεται στον επισκέπτη τόση μεγάλη ελευθερία κινήσεων ώστε, μοιραία, να δυσκολεύεται να προσανατολιστεί, να αντιληφθεί τον χώρο στο σύνολό του και να τον επισκεφθεί με μια λογική συνέχεια.

Όπως είναι αναμενόμενο, η εμπειρία που αποκτά ο επισκέπτης κατά την προσπέλαση των δύο διαδρομών είναι τελείως διαφορετική. Στην πρώτη περίπτωση, οι επιλογές παρέκκλισης από την πορεία είναι ελάχιστες. Αντίθετα, στη δεύτερη περίπτωση, το άτομο χρειάζεται πνευματική καθαρότητα και αντοχή, μιας και για να καταφέρει να πλοηγηθεί οφείλει να δώσει απάντηση σε ένα δύσκολο χωρικό πρόβλημα.

Γεννάται, λοιπόν, το ερώτημα: θα έπρεπε όλοι οι χώροι να είναι της λαβυρινθώδους λογικής, ώστε να πετυχαίνεται η μέγιστη καταληπτότητα και θέαση της εκθεσιακής λογικής; Μάλλον η απάντηση εντοπίζεται στο συνδυασμό των δύο μοντέλων· όταν κατασκευάζονται, δηλαδή, διαδρομές που βρίσκονται στο όριο ανάμεσα στην οικειότητα, τον αποπροσανατολισμό και την περιπέτεια.

Στη συζήτηση προστίθεται, τέλος, και η λειτουργία των συστημάτων σήμανσης, ως απαραίτητες προεκτάσεις της διαδικασίας του προσανατολισμού στον χώρο και απαραίτητου εργαλείου για κάθε είδος πορείας. Κατανοούμε ότι σωστή

---

<sup>57</sup> Για τις έννοιες των λαβυρινθώδων και συγκεχυμένων χώρων (labyrinths and mazes) βλ. McElhinney (2009)

χωροθέτηση, αλλά ακόμη και η γραφιστική έκφραση της σήμανσης αποτελούν βασικές συνισταμένες που επιτρέπουν την άνετη πλοήγηση, αφαιρώντας, με αυτόν τον τρόπο, από τον χρήστη ένα μέρος του προβληματισμού για την εύρεση της πορείας του και δίνοντάς του την ευκαιρία να περιηγηθεί διαγράφοντας τις προσωπικές του διαδρομές.

Το υπό μελέτη θέμα είναι σημαντικό και εξαιρετικά ενδιαφέρον για ποικίλες ειδικότητες που ασχολούνται με τις μουσειακές πρακτικές. Συμβάλλει στη συζήτηση για την επανανακάλυψη της αξίας του μουσείου και της περιήγησης. Μέσα από την βέλτιστη αντίληψη του χώρου και του προσανατολισμού στο μουσειακό περιβάλλον είναι δυνατό να επιτευχθεί καλύτερη διάδραση ανάμεσα στον επισκέπτη και το έκθεμα. Γιατί διαδραστικό δεν είναι μόνο ό,τι μπορεί κανείς να δει σε μια οθόνη, αλλά αυτό με το οποίο μπορεί να συνδιαλλαγεί στον χώρο και τον χρόνο.





## **Z :: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**



**[Z.01] Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία**

- Γκαζή, Α. και Νικηφορίδου, Α.** (2004) «Κείμενα για μουσεία και εκθέσεις, Προβληματισμός, μεθοδολογία, μελέτη περίπτωσης», *Museology*, 2, 2-50  
Online στη διεύθυνση: <http://museology.ct.aegean.gr/articles/2007112175832.pdf>  
(τελευταία πρόσβαση: 18/05/2016)
- Καλβίνο, Ι.** (2004) *Αόρατες πόλεις*, Αθήνα, εκδόσεις Καστανιώτη
- Κοτιώνης, Ζ.** (2007) *Μορφοποιητική. Σωματικά ενεργήματα στο τοπίο*, Αθήνα - Βόλος, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Θεσσαλίας
- Νικονάνου, Ν.** (2006) «Εκθεμα και επισκέπτης: μορφές επικοινωνίας σε εκθεσιακούς χώρους» στο Δ. Παπαγεωργίου – Ν. Μπουμπάρη και Ε. Μυριβήλη (επιμ.) *Πολιτιστική Αναπαράσταση*, Αθήνα, Κριτική
- Οικονόμου, Ε.** (1985) «Το μουσείο στην ιστορία της αρχιτεκτονικής», *Αρχαιολογία*, 16, 72-77
- Πεπονής, Γ.** (1997) *Χωρογραφίες. Ο αρχιτεκτονικός σχηματισμός του νοήματος*, Αθήνα, Αλεξάνδρεια
- Σαλή, Τ.** (2007) *Βασικές αρχές έκθεσης μουσειακών συλλογών: Παρουσίαση και ερμηνεία-Φωτισμός-Υποτιτλισμός-Σήμανση*, Αθήνα, Μεταίχμιο
- Σταυρίδης, Σ.** (1990) *Η συμβολική σχέση με το χώρο. Πώς οι κοινωνικές αξίες διαμορφώνουν και ερμηνεύουν το χώρο*, Αθήνα, Κάλβος
- Σταυρίδης, Σ.** (2006) «Κατοίκηση των εικόνων ή δράσεις εξεικόνισης του κοινωνικού;» στο Γ. Κουζέλης και Π. Μπασάκος (επιμ.) *Φως-Εικόνα-Πραγματικότητα*, Αθήνας, Νήσος, 211-221
- Στεφάνου, Ιωσήφ και Στεφάνου Ιουλία** (1989) *Το αστικό τοπίο*, Αθήνα, ΕΜΠ-Τομέας Πολεοδομίας και Χωροταξίας
- Τζώρτζη, Κ.** (2010) *Η χωρική αρχιτεκτονική των μουσείων*, Αθήνα, εκδόσεις

Καλειδοσκόπιο

**Serota, N.** (1996) *Εμπειρία ή ερμηνεία. Το δίλημμα των μουσείων μοντέρνας τέχνης*, Αθήνα, εκδόσεις Αγρα

### [Z.02] Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

**Ackerman, D.** (1990) *A natural history of the senses*, New York, Vintage books

**Arabacioglu, B. C.** (2009) «Using fuzzy inference system for architectural space analysis», *Applied Soft Computing. The Official Journal of the World Federation on Soft Computing (WFSC)*

Online στη διεύθυνση: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1568494609002014> (τελευταία πρόσβαση: 16/05/2016)

**Arthur, P. και Passini, R.** (1992) *Wayfinding: People, signs and architecture*, New York, McGraw-Hill

**Bitgood, S.** (1988) «Problems in visitor orientation and circulation» στο S. Bitgood – J. Roper και A. Benefield (eds.) *Visitor studies-1988: Theory, research and practice*, Jacksonville, AL: Center for Social Design

**Bitgood, S.** (2002) «Environmental psychology in museums, zoos, and other exhibition centers» στο R. Bechtel και A. Churchman (eds.) *Handbook of Environmental Psychology*, New York, John Wiley & Sons, 461-480

**Bitgood, S.** (2006) «An analysis of visitor circulation: movement patterns and the general value principle», *Curator*, 49 (4), 463-475

**Bitgood, S.** (2011) *Social design in museums. The psychology of visitor studies. Collected essays. Volume one*, Edinburgh, MuseumsEtc Ltd

**Bitgood, S. - Benefield, A. - Patterson, D. - Lewis, D. και Landers, A.** (1985) «Zoo visitors: Can we Make them behave?», *Proceedings of the American Association of*

*Zoological Parks and Aquariums*, Columbus, 419-432

**Bitgood, S. και Dukes, S.** (2005) «Not Another Step! Economy of Movement and Pedestrian Choice Point Behavior in Shopping Malls», *Environment and Behavior*, 20 (10), 1-12

**Bitgood, S. και Lankford, S.** (1995) «Museum orientation and circulation», *Visitor Behavior*, X (2), 4-6

**Bitgood, S. και Tisdal, C.** (1996) «Does lobby orientation influence visitor satisfaction?», *Visitor Behavior*, XI (3), 13-16

**Calori, C. και Vanden-Eynden, D.** (2015) *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems (2nd Edition)*, Hoboken, New Jersey, John Wiley & sons

**Choi, Y. K.** (1999) «The morphology of exploration and encounter in museum layouts», *Environment and Planning B: Planning and Design*, 26, 241-50

**Dogu, U. και Erkip, F.** (2000) «Spatial factors affecting wayfinding and orientation. A case study in a shopping mall», *Environment and Behavior*, 32 (6), 731-755

**Falk, J.** (1993) «Assessing the impact of exhibit arrangement on visitor behavior and learning», *Curator: The Museum Journal*, 36 (2), 133-146

**Falk, J. και Dierking, L.** (1992) *The museum experience*, Oxford, Routledge

**Giebelhausen, M.** (2006) «Museum Architecture: A brief history» στο S. McDonald (ed.) *A companion to Museum Studies*, UK, Blackwell Publishing, 223-244

**Hayward, G. και Brydon-Miller, M.** (1984) «Spatial and conceptual aspects of orientation: Visitor experiences at an outdoor History museum», *Journal of environmental systems*, 13 (4), 317-332

**Herman, R.** (2012) *The design of a signage typeface*  
Online στη διεύθυνση: <http://ilovetypography.com/2012/04/19/the-design-of-a-sig->

nage-typeface/ (τελευταία πρόσβαση: 17/05/2016)

**Hillier, B.** (1996) *Space is the machine*, the Press Syndicate of the University of Cambridge

**Hillier, B. - David, M. - Desyllas, J. - Karimi, K. - Campos, B. και Stonor, T.** (1996) *Tate Gallery, Millbank. A study of the existing layout and new masterplan proposal*, London, Bartlett School of Graduate Studies, University College London

Online στη διεύθυνση: <http://www.spacesyntax.com/> (τελευταία πρόσβαση: 15/05/2016)

**Hillier, B. - Hanson, G. και Graham, H.** (1987) «Ideas are in things: an application of the space syntax method to discovering house genotypes», *Environment and Planning B: Planning and Design*, 14, 363-385

**Hillier, B. και Tzortzi, K.** (2006) «Space Syntax: The language of museum space» στο S. McDonald (ed.) *A companion to Museum Studies*, UK, Blackwell Publishing, 282-301

**Holscher, C. - Brosamle, M. - Meilinger, T. και Strube, G.** (2007) «Signs and maps – Cognitive economy in the use of external aids and indoor navigation» στο D. McNamara και J. Trafton (eds) *Proceedings of the 29th annual Cognitive Science Society*, Austin, Cognitive Science Society, 377-382

**Legrand, P.** (2005) *The central gallery: Visitor orientation at the Florida Museum of Natural History*, Master Thesis, University of Florida

**Li, R. και Klippel, A.** (2014) «Wayfinding behaviors in complex buildings: The impact of environmental legibility and familiarity», *Environment and Behavior*, 1-29

**Long, Y. και Baran, P.** (2012) «Does intelligibility affect place legibility? Understanding the relationship between objective and subjective evaluations of the urban environment», *Environment and Behavior*, 44 (5), 616-640

**Lynch, K.** (1960) *The image of the city*, Cambridge Massachusetts, MIT Press

- McElhinney, S.** (2009) *Labyrinths, mazes and the spaces inbetween*, Master Thesis, University College London, Bartlett School of Architecture
- O'Doherty, B.** (1999) *Inside the white cube. The ideology of the gallery space*, Berkeley - Los Angeles, University of California Press
- Peponis, J.** (1993) «Evaluation and formulation in design. The implications of morphological theories of function», *Nordic Journal of Architectural Research*, 2, 53-62
- Peponis, J. - Zimring, C. και Choi, Y. K.** (1990) «Finding the building in wayfinding», *Environment and Behavior*, 22 (5), 555-590
- Pocock, D. και Hudson, R.** (1978) *Images of the urban environment (Focal problems in Geography)*, Hampshire, Macmillan publishers
- Putnam, J.** (2009) *Art & Artifact: The museum as a medium*, New York, Thames & Hudson
- Screven, C.** (1986) «Exhibitions and information centers: some principles and approaches», *Curator*, 29 (2), 109-37
- Shelton, A. και McNamara, T.** (2004) «Orientation and perspective dependence in route and survey learning», *Journal of experimental psychology: Learning, Memory and Cognition*, 30 (1), 158-170
- Spiers, H. J. και Maguire, E. A.** (2008) «The dynamic nature of cognition during wayfinding», *Journal of environmental psychology*, 28 (3), 232-249
- Tversky, B.** (1993) «Cognitive maps, cognitive collages and spatial mental models» στο A. U. Frank και I. Campari (eds.) *Spatial information theory: A theoretical basis for GIS*, Berlin, Springer-Verlag, 14-24
- Tversky, B.** (2003) «Structures of mental spaces. How people think about space», *Environment and Behavior*, 35 (1), 66-80
- Tzortzi, K.** (2009) «The art museum as a city or a machine for showing art?» στο D.

Koch – L. Marcus και J. Steen (eds.) *Proceedings of the 7th International Space Syntax Symposium*, Stockholm, KTH

**Vidler, A.** (1994) *The architectural uncanny*, Cambridge Massachusetts, MIT Press

**Winkel, G. - Olsen, R. V. - Wheeler, F. και Cohen, M. S.** (1977) «Orientation in a museum – An experimental visitor study», *Curator*, 20 (2), 85-97

**Yoshimura, Y. - Sobolevsky, S. - Ratti, C. - Girardin, F. - Carrascal, J. P. - Blat, J. και Sinatra, R.** (2014) «An analysis of visitors' behavior in The Louvre Museum: a study using Bluetooth data», *Environment and Planning B: Planning and Design*, 41, 1113-1131



