

Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών
Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού
ΠΜΣ Πολιτιστικής Διαχείρισης

Σκηνοθεσία της εμπειρίας του επισκέπτη μία εφαρμογή στο μουσείο Τράζ

Αγαθή Κοντού - ΑΜ 4113Μ008
Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Α. Γκαζή

Αθήνα, Ιούνιος 2015

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής:

Ανδρομάχη Γκαζή

Μαρία Παραδείση

Έφη Φουντουλάκη

Περιεχόμενα

1	Κεφάλαιο 1	1
1.1	Εισαγωγή	1
1.2	Μεθοδολογία: Έρευνα που συνδέεται με την πρακτική	2
1.3	Το Μουσείο Τιράζ	8
1.4	Δομή της εργασίας	10
2	Κεφάλαιο 2	12
2.1	Εκλεκτικές συγγένειες: θέατρο και μουσείο	12
2.2	Μουσειακή Εμπειρία	19
2.2.1	Κίνητρα του επισκέπτη	19
2.2.2	Όψεις της εμπειρίας	22
2.2.3	Η μάθηση ως εμπειρία	26
2.3	Εμπειρία, αλλά για ποιό κοινό;	31
2.4	Σχεδιαστικές παράμετροι για το συγκεκριμένο κοινό	34
3	Κεφάλαιο 3	39
3.1	Αφή: Σύντομη ανασκόπηση της έννοιας εκτός και εντός μουσείων	39
3.2	Συναντήσεις με την υλικότητα στη μουσειακή πρακτική	42
3.2.1	Απτικές τεχνολογίες	42
3.2.2	Υβριδικά αντικείμενα ή ρέπλικες του αυθεντικού αντικειμένου	44
3.2.3	Εκδοχές του αυθεντικού αντικειμένου ως έργα τέχνης	45
3.2.4	Απτικές μετωνυμίες του αυθεντικού αντικειμένου	47
4	Κεφάλαιο 4	49
4.1	Παλαιστίνη: Ιστορικά στοιχεία	49
4.2	Βηθλεέμ: Μόδα και καινοτομία στο πρώτο μισό του 20ου αι	50
4.3	Πρόσωπα της Βηθλεέμ στην περιοδική έκθεση <i>Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ</i>	55
4.4	Η διαδικασία προς τον σχεδιασμό	64
4.5	Οδηγός δραστηριοτήτων	67
4.6	Προτάσεις που δεν υλοποιήθηκαν στην περιοδική έκθεση <i>Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ</i>	86
4.6.1	Εγκατάσταση με προβολή βίντεο και ακουστικό υλικό	86

4.6.2	Τεχνολογίες διάδρασης	88
4.6.2.1	Τεχνολογίες διάδρασης στη μουσειακή πρακτική	88
4.6.2.2	Τεχνολογίες διάδρασης στο Μουσείο Τιράζ	92
5	Κεφάλαιο 5	94
5.1	Αξιολόγηση της <i>Πρόκλησης για νέους τεχνίτες</i>	94
5.2	Συμπεράσματα- Συζήτηση	98
6	Βιβλιογραφία	102
Παράρτημα Α	Προτάσεις για τεχνολογίες διάδρασης και κόστη	106
A.1	Πρόταση του developer Κωνσταντίνου Πιπιλιού για την τεχνολογία διάδρασης «Ο επισκέπτης ως κριτικός τέχνης»	106
A.2	Αρχική πρόταση για το σημείωμα δίπλα στην διαδραστική οθόνη «Ο επισκέπτης ως ψηφιακός σχεδιαστής μόδας»	108
A.3	Κόστη κατασκευής υβριδικών εκθεμάτων για τον Οδηγό δραστηριοτήτων	108
Παράρτημα Β	Κάτοψη του εκθεσιακού χώρου του Μουσείου Τιράζ	110
Παράρτημα Γ	Συνέντευξη εφήβων από το Orient Spirit Development	111
Παράρτημα Δ	Συνέντευξη της Salua Qidan	113

Ευρετήριο εικόνων

Εικόνα 1	Εξωτερική όψη του Μουσείου Τιράζ.	10
Εικόνα 2	Έκθεση κεντημένων υφασμάτων θώρακα υπό τον τίτλο «Ποικιλία κεντημένων υφασμάτων θώρακα».	23
Εικόνα 3	Θεωρίες εκπαίδευσης.	28
Εικόνα 4	Εκπαίδευση και διασκέδαση: Διπολικό ζεύγος.	29
Εικόνα 5	<i>Ο Καρνεάδης με την προτομή του Πάνα</i> του Λούκα Τζιορντάνο.	40
Εικόνα 6	Έργο του Murat Ozkasim.	46
Εικόνα 7	Απτική Προτομή του Σοφοκλή από την Isil Onol.	46
Εικόνα 8	Η μόνιμη έκθεση του Μουσείου Τιράζ.	47
Εικόνα 9	Απτική εμπειρία στη μόνιμη έκθεση του Μουσείου Τιράζ.	48
Εικόνα 10	Χάρτης της Παλαιστίνης πριν το 1948.	50
Εικόνα 11	Φόρεμα μάλακ.	52
Εικόνα 12	«Ρολόγια» και «Πουλί του παραδείσου».	53
Εικόνα 13	Φόρεμα μάλακ από βελούδο.	53
Εικόνα 14	Όψεις του τσόχινου σακακιού της Βηθλεέμ.	54
Εικόνα 15	Φωτογραφία της Helaneh Silhy.	55
Εικόνα 16	Όψη του εκθεσιακού χώρου για την Helaneh στην περιοδική έκθεση <i>Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ</i> στο Μουσείο Τιράζ.	57
Εικόνα 17	Φωτογραφία της Manneh Hazboun.	57
Εικόνα 18	Όψη του εκθεσιακού χώρου για τη Manneh στο Μουσείο Τιράζ.	59
Εικόνα 19	Όψη του εκθεσιακού χώρου για τη Manneh.	60
Εικόνα 20	Φωτογραφία της Jamila Mahyub.	60
Εικόνα 21	Όψη του εκθεσιακού χώρου για την Jamila στο Μουσείο Τιράζ.	62
Εικόνα 22	Φωτογραφία της Habiba.	62
Εικόνα 23	Όψη του εκθεσιακού χώρου για τη Habiba στο Μουσείο Τιράζ.	64
Εικόνα 24	Το σημείο στην είσοδο του μουσείου όπου ο επισκέπτης παίρνει τον οδηγό δραστηριοτήτων.	67
Εικόνα 25	Εξώφυλλο οδηγού δραστηριοτήτων.	69

Εικόνα 26	Μοτίβα της παραδοσιακής ενδυμασίας της Βηθλεέμ.	70
Εικόνα 27	Εσωτερική σελίδα του οδηγού δραστηριοτήτων.	71
Εικόνα 28	Η μηχανή Singer.	73
Εικόνα 29	Η σήμανση με το Πουλί στη μηχανή Singer.	73
Εικόνα 30	Το φόρεμα με τα μοτίβα x στην αίθουσα της Helaneh.	74
Εικόνα 31	Απτικό έκθεμα με μαγνήτες στην αίθουσα της Manneh.	76
Εικόνα 32	Εσωτερική σελίδα του οδηγού δραστηριοτήτων.	78
Εικόνα 33	Το βάθρο με το βιογραφικό σημείωμα της Jamila.	79
Εικόνα 34	Το εργαστήριο των υφασμάτων.	80
Εικόνα 35	Εργαστήριο μοτίβων.	81
Εικόνα 36	Ο ενήλικας επισκέπτης στέκεται στην σκάλα για να αντισταθμίσει την διαφορά ύψους σε σχέση με το βάθρο που είναι σχεδιασμένο για το ύψος των παιδιών.	82
Εικόνα 37	Ο χώρος χαλάρωσης.	83
Εικόνα 38	Παιχνίδι μνήμης.	83
Εικόνα 39	Δημιουργία φορέματος ως σύνθεση γεωμετρικών φορμών.	84
Εικόνα 40	Η σύνθεση του φορέματος σε ολοκληρωμένη μορφή.	84
Εικόνα 41	Εικόνα παιδιών από τα εγκαίνια της έκθεσης.	85
Εικόνα 42	Πομπή της γαμήλιας μέρας.	87
Εικόνα 43	Η εφαρμογή «Κοντά σου τώρα», Art lens, Gallery One, CMA	90
Εικόνα 44	«Κάνε μία γκριμάτσα στα πλαίσια της εγκατάστασης «Πώς τα σώματά μας εμπνέουν την τέχνη;» στη Gallery One του CMA.	91
Εικόνα 45	Οι έφηβοι στο Εργαστήριο μοτίβων.	95
Εικόνα 46	Οι έφηβοι στο Εργαστήριο υφασμάτων.	96

Περιεχόμενα οπτικοακουστικού υλικού

- A. Φωτογραφίες από την προετοιμασία της έκθεσης
- B. Πρώτη παρουσίαση του οδηγού δραστηριοτήτων
- Γ. Συνέντευξη εφήβων επισκεπτών στο Μουσείο Τιράζ
- Δ. Σχέδια από το προσωπικό μου ημερολόγιο

Ευχαριστήριο σημείωμα

Ευχαριστώ τη Χριστίνα Γιάξα για τη γραφιστική επιμέλεια του εξωφύλλου της διπλωματικής εργασίας, για την ενσωμάτωση του οπτικοακουστικού υλικού, για την επιμέλεια της άρτιας εκτύπωσης, καθώς και για την αποστολή υβριδικών εκθεμάτων από την Αθήνα στο Αμμάν για την έκθεση στο Μουσείο Τιράζ. Ευχαριστώ, επίσης, τη Shereen Zoomot για την απομαγνητοφώνηση της συνέντευξης ιορδανών επισκεπτών του Μουσείου και τη μετάφρασή της από τα αραβικά στα αγγλικά.

Ευχαριστώ πολύ την κυρία Γκαζή για την εμπιστοσύνη, τη διακριτική υποστήριξη, την ελευθερία ως προς τον χειρισμό του υλικού μου, τις καίριες παρατηρήσεις, την άμεση απόκριση κάτω από χρονική πίεση και την ενδιαφέρουσα τελευταία μας συζήτηση στην Αθήνα σε ζητήματα και ιδέες της παρούσας διπλωματικής εργασίας.

Στο Γιάννη

Κεφάλαιο 1

1.1 Εισαγωγή

Ο στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να παρουσιάσει μια σκηνοθεσία της εμπειρίας του επισκέπτη στο Μουσείο Αραβικής Ενδυμασίας Τιράζ, στο Αμμάν της Ιορδανίας. Η σκηνοθετική πρόταση περιλαμβάνει ένα διαδραστικό μονοπάτι με απτικά εκθέματα μέσα στον εκθεσιακό χώρο του Μουσείου Τιράζ, που έχει υλοποιηθεί στην περιοδική έκθεση *Χρυσές Κλωστές της Βηθλέεμ* και μία σειρά πολυμεσικών εφαρμογών που δεν έχουν υλοποιηθεί, αλλά εκφράζουν όψεις σκηνοθεσίας μιας εμπειρίας.

Ο σχεδιασμός βασίστηκε στα εξής ερευνητικά ερωτήματα:

- Σε τι συνίσταται η εμπειρία του επισκέπτη σε ένα μουσείο;
- Ποιες όψεις της εμπειρίας επιχειρώ να αναδείξω και γιατί;
- Πώς μπορώ να δημιουργήσω απτικές εμπειρίες σε ένα μουσείο όπου απαγορεύεται η αφή του αυθεντικού αντικειμένου;
- Πώς μπορώ να εμπλέξω τον επισκέπτη σε μια ολιστική εμπειρία, νοητική και αισθητηριακή, προσωπική και κοινωνική;

Το εγχείρημα παρουσιάζει διττότητα ως προς το κοινό στο οποίο απευθύνεται: το διαδραστικό μονοπάτι απευθύνεται κυρίως σε παιδιά και οικογένειες, αλλά και σε ενήλικες που επιλέγουν να συμμετέχουν επιλεκτικά σε κάποιες δραστηριότητες. Οι πολυμεσικές εφαρμογές και η εγκατάσταση απευθύνεται κυρίως σε ενήλικες χωρίς να αποκλείει την συμμετοχή παιδιών.

Κατά την εγκατάστασή μου στο Αμμάν τον Σεπτέμβριο του 2014 θέλησα να υλοποιήσω σε κάποιο μουσείο μια εναλλακτική πρόταση εμπειρίας που να διαφέρει από την οπτική και αποστασιοποιημένη πρόσβαση στα εκθέματα. Οι πρώτες απόπειρες επικοινωνίας, που ωστόσο δεν ευδοκίμησαν, έγιναν με την Εθνική Πινακοθήκη της Ιορδανίας και τη γκαλερί σύγχρονης τέχνης Darat al Funun, Στα πλαίσια του φεστιβάλ αφήγησης Hakaya Festival (Αμμάν, Σεπτέμβριος 2014) γνώρισα την Serene Huleileh, μέλος του διοικητικού συμβουλίου του Μουσείου Τιράζ, και, χάρη σε αυτή, τις επιμελήτριες του Μουσείου και την συλλέκτρια Widad

Kawar, που ενδιαφέρθηκαν για το θέμα της διπλωματικής μου.¹ Έτσι, αυτή η πρώτη συνάντηση ήταν το σημείο έναρξης της μετέπειτα συνεργασίας μου με το Μουσείο Τιράζ.

Το μουσείο, όπως και το θέατρο, έχει να αντιμετωπίσει την πρόκληση της επικοινωνίας του κοινού με το θέαμα μέσα σε έναν προεπιλεγμένο χώρο. Ο τέταρτος τοίχος που το θέατρο γκρέμισε στο πρώτο μισό του 20ου αι. παραμένει συχνά όρθιος στο μουσείο μέχρι σήμερα και ως τακτική διαχωρισμού θεατή και εκθέματος λεκτικοποιείται με την επιγραφή «μην αγγίζετε».² Με ενδιαφέρουν, λοιπόν, πιθανοί τρόποι μετάβασης σε μια ολιστική εμπειρία του επισκέπτη που να περιλαμβάνουν την συνέργεια όλων των αισθήσεων. Περαιτέρω, με ενδιαφέρει η έννοια της εμπειρίας ως έννοιας που υπερβαίνει τον μαθησιακό στόχο τον οποίο επικαλείται και συχνά προτάσσει το σύγχρονο μουσείο.

Στόχος της εργασίας είναι να παρουσιάσει την σκηνοθετική πρόταση στο Μουσείο Τιράζ, από τις «πρόβες» μέχρι την «παράσταση», από την προετοιμασία της έκθεσης μέχρι τα εγκαίνια, πορεία που μπορεί να περιγραφεί ως πρακτική σχεδιασμού. Επίσης, η εργασία τοποθετεί την πρακτική που υιοθετήθηκε για το εγχείρημα αυτό σε σχέση με τη θεωρία, με καλές πρακτικές άλλων μουσείων, αλλά και με τις μουσειολογικές/μουσειογραφικές επιλογές του συγκεκριμένου μουσείου, και επιχειρεί μια συνολική αποτίμηση του εγχειρήματος με βάση την ανατροφοδότηση από διαφορετικές πηγές. Στην παρακάτω ενότητα παραθέτω αναλυτικότερα τις μεθόδους όπου στηρίχτηκα για την έρευνά μου.

1.2 Μεθοδολογία: Έρευνα που συνδέεται με την πρακτική

«Η Έρευνα στις Τέχνες και στο Σχεδιασμό (Research in Art & Design) είναι ένα σχετικά καινούργιο εγχείρημα. Η έρευνα σε ανώτερες εκπαιδευτικές βαθμίδες που ενσωματώνει ένα στοιχείο πρακτικής έχει ξεκινήσει τα τελευταία είκοσι χρόνια» (Allison 1992 στο Gray& Malins 1993, 2). «Για τον λόγο αυτό δεν υπάρχουν, μέχρι τώρα, σαφώς καθορισμένες στρατηγικές από τις οποίες μπορούν να αντλήσουν οι

¹ Το νεοσύστατο μουσείο, που λειτουργούσε ήδη με την έκθεση της μόνιμης συλλογής, βρισκόταν τότε στην αρχή της προετοιμασίας της περιοδικής έκθεσης *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ*.

² Τα μουσειακά εκθέματα, είτε βρίσκονται κλεισμένα μέσα σε γυάλινες προθήκες είτε τοποθετούνται πάνω σε βάθρα είτε μέσα σε κορνίζες, ορίζουν έναν χώρο αυτόνομο όπου ο θεατής δεν μπορεί να εισέλθει, όπως δεν μπορεί να πάρει την πρωτοβουλία και να ανέβει στην ιταλική σκηνή του θεάτρου κατά τη διάρκεια της παράστασης.

ερευνητές. Στις θετικές επιστήμες οι μεθοδολογίες έρευνας έχουν αναπτυχθεί εδώ και αρκετούς αιώνες. Ακόμη και οι κοινωνικές επιστήμες έχουν τώρα έναν αιώνα παράδοσης» (Gray& Malins 1993, 2-3).

Η δυσκολία στην αναζήτηση μεθολογικών εργαλείων οφείλεται αφενός στην πρόσφατη ανάδυση της έρευνας που συνδέεται με την πρακτική και αφετέρου στην σύγχυση που επικρατεί ανάμεσα στους δύο τύπους αυτής της έρευνας: την έρευνα που βασίζεται στην πρακτική (practiced-based) και την έρευνα που οδηγείται από την πρακτική (practice-led). «Οι δύο αυτοί όροι χρησιμοποιούνται συχνά ως ανταλλάξιμοι» (Candy 2006, 3 & Onoi 2011, 77). Ωστόσο, ο Hockey (2003) επισημαίνει «την σημασία της έρευνας που συνδέεται με την πρακτική, γιατί ενισχύει την εμπιστοσύνη και την κατανόηση των οπτικών και λειτουργικών νοημάτων πίσω από την πρακτική τους» (στο Onoi 2011, 95).

Για το μεθοδολογικό πλαίσιο αυτής της εργασίας συμβουλευτήκα, ειδικότερα, τη διδακτορική διατριβή της Isil Onoi με τίτλο «Απτική διάδραση με οπτική πληροφορία. Απτική έκθεση ως αποτέλεσμα διεπαφής χωρίς αποκλεισμούς (inclusive interface) μεταξύ των επισκεπτών και της χάλκινης προτομής του Σοφοκλή» που υποβλήθηκε στο πανεπιστήμιο του Huddersfield τον Δεκέμβριο του 2011. Τόσο στην περίπτωση της διπλωματικής μου εργασίας όσο και στην περίπτωση της εν λόγω διδακτορικής διατριβής, η έρευνα συνδέεται με την δημιουργική πρακτική και μάλιστα υπάρχουν κοινά ερευνητικά ερωτήματα. Επίσης, συμβουλευτήκα άρθρο της υποψήφιας διδάκτορος στο Πανεπιστήμιο της Τέχνης και του Σχεδιασμού του Ελσίνκι N.Nimkulrat, η οποία κάνει έρευνα στο πεδίο της τέχνης και του σχεδιασμού «για να διερευνήσει τις εκφραστικές δυνατότητες διαφορετικών υλικών» (Nimkulrat 2007, 6). Σύμφωνα με την Nimkulrat (2007, 3) οι περισσότερες έρευνες που συνδέονται με την πρακτική στις τέχνες ή στο σχεδιασμό στην Φινλανδία τείνουν να **οδηγούνται** από την πρακτική και διεξάγονται σε διάλογο με την καλλιτεχνική παραγωγή, με ίση έμφαση σε πρακτική και θεωρία.

Η Candy (2006, 3) από το Πανεπιστήμιο Τεχνολογίας του Σίδνεϊ δίνει τους παρακάτω ορισμούς για την έρευνα που βασίζεται στην πρακτική και την έρευνα που οδηγείται από την πρακτική:

1. Αν ένα δημιουργικό έργο είναι η *βάση* για τη συνεισφορά στην γνώση, η *έρευνα βασίζεται* στην πρακτική.

2. Αν η έρευνα οδηγεί πρωταρχικά σε μία νέα κατανόηση σε σχέση με την πρακτική, τότε η έρευνα **οδηγείται** από την πρακτική.

Σύμφωνα με την Candy (2006, 3) η έρευνα που **οδηγείται** από την πρακτική επιδιώκει να «προαγάγει τη γνώση γύρω από την πρακτική ή να προάγει την γνώση εντός της πρακτικής». Γι' αυτό, τα αποτελέσματα της έρευνας μπορεί να περιγραφούν σε μορφή κειμένου χωρίς να συμπεριλαμβάνουν το δημιουργικό αποτέλεσμα». Αντίθετα, η έρευνα που **βασίζεται** στην πρακτική είναι «μια πρωτότυπη διερεύνηση με στόχο την απόκτηση νέας γνώσης μέσω της πρακτικής και των αποτελεσμάτων αυτής της πρακτικής. Οι ισχυρισμοί περί πρωτοτυπίας και συνεισφοράς στη γνώση μπορεί να καταδειχθεί μέσα από το δημιουργικό αποτέλεσμα που μπορεί να περιλαμβάνει ... εικόνες, μουσική, σχέδια, μοντέλα, ψηφιακά μέσα ή ... παραστάσεις και εκθέσεις » (Candy 2006, 3).³

Περαιτέρω, η Candy αντιδιαστέλλει την ιδιότητα του ερευνητή με αυτή του δημιουργού. «Στην έρευνα πάνω στο σχεδιασμό, όπου η φύση της πρακτικής είναι το μεγαλύτερο θέμα έρευνας και συνήθως διεξάγεται από ειδικούς πάνω στην έρευνα παρά από επαγγελματίες σχεδιαστές, η έμφαση δίνεται στην απόκτηση νέας γνώσης γύρω από τη φύση της πρακτικής και στο πώς αυτή θα βελτιωθεί παρά στη δημιουργία και στον αναστοχασμό πάνω στο δημιουργικό αποτέλεσμα. Αντίθετα, στις εικαστικές τέχνες, η έμφαση δίνεται στην δημιουργική διαδικασία και στα έργα που παράγονται από αυτή τη διαδικασία» (Candy 2006, 3).

Σωστά παρατηρεί η Onoi (2011, 80) ότι ο ορισμός της Candy για την έρευνα που βασίζεται στην πρακτική και την έρευνα που οδηγείται από την πρακτική «δεν

³ Για να διευκρινήσει τους όρους και να τοποθετήσει την δική της έρευνα σε ένα μεθοδολογικό πλαίσιο η Onoi ανέτρεξε στα πανεπιστημιακά προγράμματα διδακτορικών διατριβών που συνδέονται με την έρευνα για να δει πώς διαχειρίζονται τους παραπάνω όρους. Σύμφωνα με το Queensland University of Technology **practice-led** είναι μία μέθοδος συλλογής δεδομένων, «μια στρατηγική έρευνας που προσφέρει δεδομένα προς ανάλυση. Η πρακτική είναι πειραματική και τα αποτελέσματα θα γραφτούν στην διατριβή. Δεν υπάρχει λόγος να δουν την παραγωγή οι εξεταστές... Κανονικά, φωτογραφικό ή βιντεοσκοπημένο υλικό θα ήταν χρήσιμο να περιλαμβάνεται για να υποστηρίξει και να διαφωτίσει τους ισχυρισμούς γνώσης στην διατριβή» (στο Onoi 2011, 80). Η **Practice-based** έρευνα είναι έρευνα ως μέσο αναφοράς (as a means of reporting). Το QUT εξηγεί ως εξής την practice-led έρευνας: «Αυτός ο τύπος έρευνας βλέπει την πρακτική σαν εξεταστέο συστατικό της έρευνας. Οι ισχυρισμοί της γνώσης μπορούν να γίνουν μόνο μέσα από την συμβολική γλώσσα της καλλιτεχνικής πρακτικής. Το έργο πρέπει να κριθεί από τους εξεταστές για τον έλεγχο της καλλιτεχνικής φόρμας που εκδηλώνεται μέσα στο περιεχόμενο του καλλιτεχνικού έργου» (Onoi 2011, 81).

αφήνει χώρο για έρευνα που έχει ανάγκη να τοποθετηθεί κάπου ενδιάμεσα». Η Onoi (2011, 77) δανείζεται στοιχεία και από τους δύο τύπους της πρακτικής: «Η πρακτική μου εξυπηρετεί δύο λειτουργίες σε αυτή την έρευνα. Πρώτον, προσδιορίζεται ως ένα μέσο συλλογής δεδομένων και δεύτερον, αλλά εξίσου σημαντικό, γίνεται η πηγή των δεδομένων». Αλλά και η Nimkulrat θεωρεί ότι στην δική της περίπτωση η ιδιότητα του ερευνητή και του δημιουργού είναι εξίσου σημαντικές.⁴

Το συμβούλιο του Ηνωμένου Βασιλείου για τις μεταπτυχιακές σπουδές προσδιορίζει ως εξής την έρευνα **που βασίζεται** στην πρακτική. «Τα διδακτορικά που βασίζονται στην πρακτική προάγουν τη γνώση μερικώς μέσω της πρακτικής. Ένα πρωτότυπο δημιουργικό έργο συμπεριλαμβάνεται στην υποβολή προς εξέταση. Είναι σαφές ότι σημαντικές πλευρές του ισχυρισμού της διατριβής για πρωτοτυπία, γνώση και συνεισφορά στο πεδίο εκδηλώνονται μέσα από το πρωτότυπο δημιουργικό έργο» (στο Nimkulrat 2007, 2). Σε αυτή την περίπτωση υπάρχει σύγκλιση με τον ορισμό που δίνει η Candy, καθώς η έμφαση είναι στο δημιουργικό έργο.

Ο Coumans ορίζει την έρευνα που **οδηγείται** από την πρακτική ως «διαδικασία σχεδιασμού που μετακινείται από το πρόβλημα στην επίλυσή του, το οποίο είναι το σημείο έναρξης για τον ρητορικό ερευνητικό προσανατολισμό της διατριβής» (στο Nimkulrat 2007, 2-3). Στον ορισμό του Coumans η γνώση σε σχέση με την πρακτική που προτείνει η Candy αποκτά συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και ορίζεται ως μια διαδικασία επίλυσης προβλημάτων που παρουσιάζονται κατά την πρακτική.

Για τη Nimkulrat (2007, 3) η πρακτική στην «έρευνα που **βασίζεται** στην πρακτική» μπορεί να διεξαχθεί ελεύθερα ..με στόχο να παραγάγει έργα τέχνης (artifacts)» και ο ρόλος αυτού που εξασκεί την πρακτική (practitioner) είναι κυρίαρχος σε σχέση με τον ρόλο του ερευνητή, ενώ η πρακτική στην έρευνα που **οδηγείται** από τη πρακτική είναι μια συνειδητή διερεύνηση με την γνώση που περικλείεται στην

⁴ Η Nimkulrat (2007, 4) υποστηρίζει ότι αφού ολοκληρωθεί η δημιουργική διαδικασία και τα έργα εκτεθούν σε μία έκθεση, ο ερευνητής-δημιουργός παίζει το ρόλο του ερευνητή και κοιτάζει πίσω την δημιουργική διαδικασία. Αναλύει και πλαισιώνει το έργο τέχνης και την διαδικασία με βάση το υλικό καταγραφής της διαδικασίας και τις σχετικές θεωρίες. Στη συνέχεια αναλαμβάνει πάλι ο ρόλος του δημιουργού. Η διαδικασία συνεχίζεται και η δύο ρόλοι παίζονται διαδοχικά, έως ότου η διαδικασία αποδώσει σταθερές απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα που έχουν τεθεί.

δημιουργία έργων τέχνης (artifacts) και ο ρόλος του ερευνητή είναι εξίσου σημαντικός με τον ρόλο αυτού που εξασκεί την πρακτική (practitioner). Η Nimkulrat (2007, 3) τοποθετεί την έρευνά της στη δεύτερη περίπτωση και την προσδιορίζει ως «μία ερμηνευτική σχέση (engagement) με την καλλιτεχνική παραγωγή και εμπειρία». Η ένσταση του Yeο από το Πανεπιστήμιο Τεχνολογίας Nanjang της Σιγκαπούρης είναι ότι κανένας ερευνητής του οποίου η πρακτική **οδηγείται** από την έρευνα δεν έχει δείξει ότι οι τρέχουσες μορφές της διαδικασίας σχεδιασμού είναι αρκετά ακριβείς για να θεωρηθούν διαδικασία έρευνας» (Yeο 2012, 307).

Για το λόγο αυτό, η Nimkulrat θεωρεί απαραίτητη την λεπτομερή καταγραφή των σταδίων και της εξέλιξης αυτής της διαδικασίας από την πλευρά του ερευνητή. «Ερευνητικά ερωτήματα δημιουργούνται μέσα από την πρακτική. Για να απαντήσω στα ερευνητικά ερωτήματα, η καλλιτεχνική παραγωγή και η εμπειρία- γεγονότα και συναισθήματα- καταγράφονται σε οπτική ή κειμενική μορφή... γίνονται δεδομένα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως υλικό έρευνας» (Nimkulrat 2007, 3).

Στην περίπτωση της δικής μου μεταπτυχιακής εργασίας αντιμετώπισα τις εξής δυσκολίες και περιορισμούς στη λεπτομερή καταγραφή κάθε σταδίου σχεδιασμού: Ο πρώτος περιορισμός αφορά στη γλωσσική επικοινωνία με τις επιμελήτριες του Μουσείου Τιράζ. Στις ομαδικές μας συναντήσεις επικοινωνούσα μαζί τους στα αγγλικά, αλλά, όταν για παράδειγμα αναζητούσαν να εντάξουν κάποιες προτάσεις μου στο μουσειογραφικό σχεδιασμό όπως τον είχαν συλλάβει, η μεταξύ τους επικοινωνία γινόταν στα αραβικά. Έτσι, η φύση της πρακτικής, τα διλήμματα και η επίλυση προβλημάτων αποτυπώνονται με κριτήριο την πρόσβασή μου στη γλώσσα της αμοιβαίας επικοινωνίας.

Μία άλλη δυσκολία στην καταγραφή των σταδίων του σχεδιασμού αφορά την ταυτόχρονη συνύπαρξη του δημιουργού και του παρατηρητή. Σε μία εθνογραφική έρευνα ο συμμετοχικός παρατηρητής βρίσκεται κάπου ανάμεσα στην πλήρως αποστασιοποιημένη παρατήρηση και στην πλήρη ταύτιση με την ομάδα (πλήρης συμμετοχή). Στην έρευνα που συνδέεται με την πρακτική η αναζήτηση λύσεων και η παραγωγή δημιουργικού έργου στα πλαίσια της ομαδικής εργασίας είναι τόσο επιτακτική που δεν αφήνει το χρόνο σε αυτόν που ασκεί την πρακτική (practitioner) να αποστασιοποιηθεί κατά βούληση και να αναλάβει το ρόλο του παρατηρητή,

ειδικά όταν αυτός που ασκεί την πρακτική δεν είναι ο πρότζεκτ μάνατζερ του δημιουργικού έργου.

Παρά τους περιορισμούς ως προς τη φύση της δικής μου πρακτικής, στο κεφάλαιο 4 περιγράφω τις προτάσεις που υλοποιήθηκαν ως διαδικασία που ξεκινά με αρχικές μου σκέψεις, ερεθίσματα, ιδέες και εξελίσσεται ως πρακτική που προχωρά από το πρόβλημα στην επίλυσή του στα πλαίσια της ομαδικής εργασίας. Επιπλέον, παραθέτω ένα μοντέλο καταγραφής των σταδίων σχεδιασμού όπως προέκυψαν μέσα από την πρακτική. Τέλος, στο DVD που επισυνάπτω στη διπλωματική εργασία υπάρχει οπτικό υλικό από το προσωπικό μου ημερολόγιο σε μορφή σχεδίων, καθώς και φωτογραφίες από την προετοιμασία της έκθεσης.

Καθώς η έρευνά όχι μόνο οδηγείται, αλλά βασίζεται στην πρακτική, οφείλω να καταδείξω την πρωτοτυπία του δημιουργικού έργου. Η Οποί τοποθετείται με μεγαλύτερη ασφάλεια στην έρευνα που **βασίζεται** στην πρακτική, καθώς το δημιουργικό αποτέλεσμα προκύπτει από την ανάθεση έργου σε καλλιτέχνες. Θα μπορούσα ίσως να ισχυριστώ ότι μια μεταπτυχιακή εργασία δεν υποχρεούται να φέρει τεκμήρια πρωτοτυπίας, ωστόσο νομίζω ότι έτσι θα έχανα την πρόκληση να τοποθετηθώ μέσα στο πεδίο.

Το επαγγελματικό μου υπόβαθρο δεν προέρχεται από το πεδίο των εικαστικών τεχνών, που η Candy θεωρεί κλειδί για την έρευνα που **βασίζεται** στην πρακτική, ούτε από το πεδίο των πολυμεσικών εφαρμογών. Η σιωπηρή γνώση προέρχεται από την εμπειρία μου στην εκπαίδευση, που σε μεγάλο βαθμό βασιζόταν στην βιωματική μάθηση (μαθαίνω κάνοντας) και από τον χώρο των παραστατικών τεχνών και συγκεκριμένα του θεάτρου. Γι' αυτό υπάρχει στον τίτλο της διπλωματικής η έννοια της σκηνοθεσίας και η έννοια της εμπειρίας που συνδέεται με την βιωματική μάθηση (μαθαίνω για το θέατρο παίζοντας).

Η Candy (2004, στο Οποί 2011, 89-91) αναφέρει ότι υπάρχουν τέσσερις οπτικές σε διαδραστικά περιβάλλοντα τέχνης: του καλλιτέχνη, του επιμελητή, του ερευνητή και του κοινού και ότι πρέπει να υπάρχει ανάλυση δεδομένων από όλες τις πηγές. Η έρευνα της Nimkulrat (2007, 5) περιλαμβάνει τρία στοιχεία-κλειδιά: α) επισκόπηση βιβλιογραφίας, β) δημιουργία χειροποίητων έργων (artifacts) και αναστοχασμό πάνω στην καλλιτεχνική εμπειρία και γ) σύγκριση με έργα και εμπειρίες άλλων καλλιτεχνών.

Στην περίπτωση της Onoi (2011, 89) οι μέθοδοι ανάλυσης δεδομένων βασίζονται σε τέσσερις πηγές:

- Δεδομένα από «αντικειμενικές» συσκευές καταγραφής (φωτογραφίες ή βιντεοσκοπημένο υλικό)
- Προοπτική του ερευνητή (ερευνητικά ερωτήματα)
- Προοπτική των συμμετεχόντων (ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες)
- Αναλυτικά πλαίσια, θεωρίες, πρακτικές (επισκόπηση βιβλιογραφίας)

Στην περίπτωση της δικής μου διπλωματικής εργασίας οι μέθοδοι ανάλυσης δεδομένων βασίζονται στις εξής πηγές:

- Οπτικό υλικό (φωτογραφίες, βιντεοσκοπημένο υλικό, σχέδια)
- Ερευνητικά ερωτήματα
- Προοπτική των συμμετεχόντων (συνέντευξη της πρότζεκτ μανάτζερ Salwa Qidan, συνέντευξη ομάδας εφήβων επισκεπτών του Μουσείου Τιράζ).
- Επισκόπηση βιβλιογραφίας (μουσειακές σπουδές, πολιτισμικές σπουδές, ιστορία και θεωρία θεάτρου, τεχνολογικός σχεδιασμός, αρχιτεκτονική, ιστορία της τέχνης και καλές πρακτικές άλλων μουσείων).
- Παρατήρηση της ανταπόκρισης του κοινού (ξενάγηση παιδιών στα εγκαίνια της έκθεσης και ξενάγηση ομάδας ιορδανών εφήβων AMEA).

1.3 Το Μουσείο Τιράζ

Το Μουσείο Τιράζ⁵ βρίσκεται στο Αμμάν της Ιορδανίας, κοντά στο κέντρο της πόλης και δίπλα στην Παλαιστινιακή Πρεσβεία. Ιδρύθηκε με πρωτοβουλία της Widad Kamel Kawar για να στεγάσει την ιδιωτική της συλλογή που είναι η πληρέστερη σε παλαιστινιακές, ιορδανικές και άλλες αραβικές ενδυμασίες από τον 19ο και τον 20ο αι.⁶ Πιο συγκεκριμένα, η συλλογή «περιλαμβάνει περισσότερα από 2000 τεμάχια γαμήλιων ενδυμασιών για γυναίκες και άντρες, καθημερινά ενδύματα, παιδικές φορεσιές, πέπλα για το κεφάλι και ρούχα για άντρες και γυναίκες, καθώς επίσης

⁵ Η λέξη Τιράζ προέρχεται από την περσική γλώσσα φαρσί και σημαίνει «κεντώ». Στα αραβικά σημαίνει «διακοσμητικό στοιχείο» και κατ' επέκταση «μόδα» (<http://www.bergfashionlibrary.com/staticfiles/Encyclopedia/Tirez-Textiles-Dress-Central-and-Southwest-Asia.pdf>, τελευταία πρόσβαση 15/5/2015).

⁶ <http://tirazcentre.org/en>

κοσμήματα και φυλαχτά, οικιακά εργαλεία και θρησκευτικές ενδυμασίες». ⁷ Η αποστολή του Μουσείου είναι «να ενθυμίζει, να αποκαταστήσει και να ανανεώσει την σφύζουσα παλαιστινιακή και αραβική πολιτιστική κληρονομιά σε ένα θεσμικό πλαίσιο που είναι προσβάσιμο, ανοιχτό και ψυχαγωγικό». ⁸

Η Widad Kawar, παλαιστινιακής καταγωγής, μεγάλωσε στη Βηθλεέμ και κατόπιν πήγε σχολείο στην Ραμάλα της Παλαιστίνης. «Και οι δύο πόλεις ήταν κέντρα ύφανσης και κεντήματος και οι γυναίκες... ήταν ευρέως γνωστές για τα εργόχειρά τους» (Kawar 2015, 8). Στα δύο αυτά αστικά κέντρα αλλά και σε χωριά η Widad Kawar ήρθε σε επαφή με την ομορφιά του χειροποίητου παραδοσιακού ενδύματος. Στη συνέχεια σπούδασε αραβική ιστορία και κοινωνιολογία στο Αμερικάνικο Πανεπιστήμιο της Βηρυττού. Το 1955 παντρεύτηκε και εγκαταστάθηκε στο Αμμάν. Ήδη από τα πρώτα χρόνια της στο Αμμάν η Widad Kawar ξεκίνησε τις προσπάθειες να συλλέξει και να διαφυλάξει μια πολιτιστική κληρονομιά «που αντιμετώπιζε τον κίνδυνο της εξαφάνισης» (Kawar 2015, 8). Οι πόλεμοι του 1948 και του 1967 οδήγησαν τους Παλαιστίνιους στην εξορία «όπου οι δύσκολες οικονομικές συνθήκες ανάγκαζαν τους ανθρώπους να πουλούν τις αγαπημένες τους ενδυμασίες» (Kawar 2015, 19). «Παράλληλα, το Ισραήλ άρχισε να ιδιοποιείται στοιχεία της παλαιστινιακής κληρονομιάς και να τα παρουσιάζει σα μέρος της πρόσφατα αναδυόμενης ισραηλινής κουλτούρας» (Kawar 2015, 8). «Το Τιράζ είναι κάτι περισσότερο από τόπος μνήμης. Είναι ένας τόπος αποκατάστασης και ανανέωσης αυτού που θα μπορούσε να έχει χαθεί». ⁹

Η Kawar έχει λάβει παράσημα από την Ιορδανική κυβέρνηση, καθώς και διεθνές βραβείο για τον πολιτισμό και την ανάπτυξη «για την ανεκτίμητη συνεισφορά της στην διασφάλιση της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς». ¹⁰ Εκθέσεις της συλλογής της έχουν γίνει στην Ευρώπη (Γαλλία, Γερμανία, Δανία, Νορβηγία, Ελβετία), στην Άπω Ανατολή (Σιγκαπούρη, Ιαπωνία) και στις Χώρες του Κόλπου (Μπαχρέιν, Ηνωμένα Αραβικά Εμιράτα, Σαουδική Αραβία). ¹¹

⁷ <http://tirazcentre.org/en/collection>

⁸ <http://tirazcentre.org/en/center>

⁹ <http://tirazcentre.org/en/center>

¹⁰ <http://tirazcentre.org/en/widad-kawar>

¹¹ <http://tirazcentre.org/en/widad-kawar>



Εικόνα 1: Εξωτερική όψη του Μουσείου Τιράζ.¹²

1.4 Δομή της εργασίας

Το **πρώτο κεφάλαιο** περιγράφει τα ερευνητικά ερωτήματα, τους στόχους της εργασίας, το προσωπικό μου ερευνητικό ενδιαφέρον για το θέμα της εργασίας. Επίσης, παρουσιάζει τη μεθοδολογία της έρευνας, το Μουσείο Τιράζ και τη δομή της εργασίας.

Το **δεύτερο κεφάλαιο** εξετάζει συσχετισμούς μεταξύ θεάτρου και μουσείου που να διευκρινίζουν την χρήση του όρου «σκηνοθεσία», αναζητά κίνητρα του πιθανού κοινού των μουσείων για επίσκεψη και συνιστώσες της εμπειρίας που θα πάρουν μορφή στο σχεδιασμό. Επιπλέον, εξετάζει τα χαρακτηριστικά του κοινού της Ιορδανίας για να προσδιορίσει σχεδιαστικές παραμέτρους που αφορούν το κοινό στο οποίο απευθύνεται η διαδραστική απτική διαδρομή στα πλαίσια της περιοδικής έκθεσης *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ* στο Μουσείο Τιράζ.

Το **τρίτο κεφάλαιο**, μετά από μία σύντομη εισαγωγή στη σημασία της αφής και τους περιορισμούς που θέτει η μουσειακή πρακτική στην απτικότητα, επισκοπεί τεχνολογικές εξελίξεις και καλές πρακτικές άλλων μουσείων πάνω στην απτική μουσειακή εμπειρία.

¹² <http://tirazcentre.org/en/center>

Το **τέταρτο κεφάλαιο** επιχειρεί να εντάξει το εγχείρημα του Μουσείου Τιράζ στις ιστορικές και πολιτισμικές ρίζες του. Μετά από μια σύντομη αναδρομή στην ιστορία της Παλαιστίνης, το τέταρτο κεφάλαιο εξετάζει την ανάδυση της Βηθλεέμ ως κέντρο κεντήματος, καθώς και τη ζωή των γυναικών στις οποίες είναι αφιερωμένη η περιοδική έκθεση *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ*. Στη συνέχεια παρουσιάζει την πορεία προς την ολοκλήρωση της πρότασης, η οποία περιλαμβάνει τις αρχικές ιδέες, καθώς και τροποποιήσεις και μεταβολές που προέκυψαν κατά την συνεργασία της διεπιστημονικής ομάδας. Τέλος, παρουσιάζονται οι προτάσεις που δεν υλοποιήθηκαν στην περιοδική έκθεση *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ*, οι οποίες βασίζονται στη χρήση πολυμεσικών εφαρμογών.

Το **πέμπτο κεφάλαιο** επιχειρεί μια ποιοτική αποτίμηση της σκηνοθετικής πρότασης με βάση τις συνεντεύξεις εφήβων επισκεπτών και της επιμελήτριας Salua Qidan, αλλά και προσωπικές παρατηρήσεις σε σχέση με την ανταπόκριση του κοινού. Το **πέμπτο κεφάλαιο** κλείνει με την εξαγωγή συμπερασμάτων πάνω στη σκηνοθετική πρόταση με βάση τα ερευνητικά ερωτήματα.

Το **έκτο κεφάλαιο** παρουσιάζει τη βιβλιογραφία. Το **παράρτημα Α** περιέχει προτάσεις για τεχνολογίες διάδρασης και κόστη κατασκευής των υβριδικών εκθεμάτων της έκθεσης. Το **παράρτημα Β** παρουσιάζει την κάτοψη του εκθεσιακού χώρου στο Μουσείο Τιράζ, ενώ το **παράρτημα Γ** και το **παράρτημα Δ** περιέχουν τις συνεντεύξεις μιας ομάδας εφήβων επισκεπτών και της πρότζεκτ μάνατζερ Salua Qidan αντίστοιχα.

Κεφάλαιο 2

2.1 Εκλεκτικές Συγγένειες: Θέατρο και Μουσείο

Η επιλογή του όρου «σκηνοθεσία» στον τίτλο της εργασίας οφείλει καταρχάς να τεκμηριωθεί μέσα από μια απόπειρα σύγκρισης της θεατρικής παράστασης και της μουσειακής πρακτικής. Με σημείο εκκίνησης την αποδόμηση της παράστασης στα συστατικά της στοιχεία, επιχειρώ να εντοπίσω σημεία σύγκλισης και απόκλισης της μουσειακής σκηνοθεσίας που στη βιβλιογραφία των μουσειακών σπουδών αναφέρεται ως «μουσειακός σχεδιασμός». Τα δομικά στοιχεία μιας θεατρικής παράστασης είναι: χώρος, ηθοποιός, σκηνοθέτης, έργο, θεατές, αναπαράσταση/παρουσία. Η μεταξύ τους αλληλεπίδραση καθιστά δύσκολη την εξέταση της λειτουργίας τους αποκομμένα από το σύνολό τους. Έπειτα, η ιστορική εξέλιξη της λειτουργίας τους θέτει μία άλλη δυσκολία στην σύγκριση θεάτρου και μουσείου.

Στην βιβλιογραφία των μουσειακών σπουδών είναι συνήθης η χρήση του όρου «σκηνοθεσία» από αρχιτέκτονες, σχεδιαστές εκθέσεων, ιστορικούς τέχνης. «Η θεώρηση του εκθεσιακού σχεδιασμού ως συνόλου αποτελούμενου από διαδικασίες μεσολάβησης τοποθετεί τον εκθεσιακό σχεδιασμό ως τέχνη της σκηνής (stagecraft): τα μουσεία ως κατασκευασμένες σκηνές, χώροι επιτέλεσης για παιδαγωγικούς και πολιτικούς σκοπούς» (Preziosi & Farago 2004 στο Roppola 2012, 11-12).¹³ Η θεωρητικός της περφόρμανς Vivian Patraka (1996) ισχυρίζεται ότι τα μουσεία λειτουργούν ως «τόποι επιτέλεσης με την έννοια ότι ο αρχιτέκτονας, οι σχεδιαστές και η διεύθυνση του μουσείου παράγουν αναπαραστάσεις μέσα από τα αντικείμενα και έτσι έναν χώρο και μία υποκειμενικότητα για τον θεατή» (στο Garoian 2001, 236-237).

Η Valerie Casey (2005, 80), από το πεδίο της αρχιτεκτονικής, εντοπίζει τρία σημαντικά στάδια στη μοντέρνα μουσειακή πρακτική που εξηγούν γιατί «το μουσείο ήταν πάντα ένας χώρος επιτέλεσης»: Το Altes Museum στο Βερολίνο, το Μουσείο Ολοκαυτώματος στην Ουάσινγκτον και το Colonial Williamsburg στην Βιρτζίνια. Η Casey (2005, 80) χρησιμοποιεί την περφόρμανς ως πλαίσιο ανάλυσης γιατί «τοποθετεί τον θεατή και το περιβάλλον σαν ζωτικά συστατικά στην δημιουργία του έργου τέχνης». Στην αρχιτεκτονική του Altes Museum ο αρχιτέκτονας και σκηνογράφος Karl Friedrich Schinkel εγγράφει στοιχεία θεατρικής

¹³ Οι Preziosi & Farago προέρχονται από το ακαδημαϊκό πεδίο της ιστορίας και θεωρίας της τέχνης.

σκηνογραφίας (προσκήνιο) και προσκαλεί τον θεατή σε μια ταπεινή/ευλαβική αισθητική εμπειρία. Στο Μουσείο Ολοκαυτώματος ο επισκέπτης κινείται ανάμεσα σε σκηνογραφημένους τόπους στρατοπέδων συγκέντρωσης σα να είναι ο ίδιος κρατούμενος (παροχή δελτίου ταυτότητας φυλακισμένου στην είσοδο). Ο αρχιτέκτονας του μουσείου, Ralph Appelbaum, επισημαίνει: «Τα εκθέματα θα πρέπει να είναι περιβάλλοντα, όχι μόνο έπιπλα. Τα εκθέματα είναι αγορές ιδεών» (Pearson 1994 στο Casey 2005, 91). Στο υπαίθριο μουσείο ιστορίας Colonial Williamsburg, η πόλη χρησιμοποιείται σαν ένα «θέατρο της κουλτούρας και της πολιτικής» (Fries 1977 στο Casey 2005, 86), η ιστορία του δουλεμπορίου αναπαρίσταται από ζωντανούς ερμηνευτές και οι θεατές προσκαλούνται να συμμετέχουν στην δράση και σε ένα ταξίδι πίσω στο χρόνο.

«Η ζωντανή ερμηνεία στο σύγχρονο μουσείο όχι μόνο έχει απαλλαγεί από την πρωτοκαθεδρία του αντικειμένου, αλλά έχει γίνει το αντικείμενο» (Casey 2005, 85). Η θεατρικότητα λοιπόν του μουσείου αποτυπώνεται σε τρία ξεχωριστά στάδια: η θεατρικότητα του αρχιτεκτονήματος, η θεατρικότητα ως σκηνογραφία με στοιχεία δραματοουργίας και η θεατρικότητα ως καθαυτή παράσταση στο μουσείο. Η δραματοποίηση του μουσειακού χώρου και οι τεχνικές σκηνοθεσίας αντιστοιχούν σε σκηνοθετικές τάσεις του θεάτρου από το τέλος του 19ου έως σήμερα.

Η διαφορά του θεατρικού και του μουσειακού χώρου είναι ότι ο πρώτος δεν συνιστά συνήθως θεατρικό σημείο της παράστασης,¹⁴ ενώ ο δεύτερος αντί να στεγάζει, συμμετέχει στην αφήγηση των εκθεμάτων, οδηγεί την κίνηση των θεατών, γίνεται ο σκηνικός χώρος της μουσειακής παράστασης. Το Altes Museum, του αρχιτέκτονα και σκηνογράφου Karl Friedrich Schinkel, αποτελεί «ένα προηγούμενο μοντέρνου μουσείου ως θεατρικού χώρου όπου τόσο ο θεατής όσο και το αντικείμενο δρουν» (Casey 2005, 80). «Ο Schinkel οραματίστηκε την ενσωμάτωση αρχιτεκτονικής και τέχνης που μπορεί να βιωθεί μέσω της κίνησης» με μία «ταξιδιωτική σκηνοθεσία» (Casey 2005, 82) για την εμπειρία των μουσειακών αντικειμένων από τους θεατές. «Η δραματική πλατιά χειρονομία της σκάλας που ανεβαίνει» (Casey 2005, 81), η χρήση του προσκήνιου που «διαχωρίζει το κοινό από την δράση» (Casey 2005, 82) «η διαπερατότητα του εσωτερικού και του

¹⁴ Εξάιρεση αποτελούν οι site-specific παραστάσεις.

εξωτερικού» καθώς η πόλη είναι ορατή μέσα από ένα ανοιχτό αίθριο είναι στοιχεία της επιτελεστικότητας του Altes Museum.

Η σκηνοθεσία μίας θεατρικής παράστασης προϋποθέτει την επιλογή του θεατρικού έργου, των ηθοποιών και του χώρου όπου θα ανέβει η παράσταση. Στο μουσείο ο χώρος εμπεριέχεται στην αρχιτεκτονική του κτιρίου και τη μουσειογραφία της έκθεσης. Το έργο (με εξαίρεση την περίπτωση της ζωντανής ερμηνείας, όπου υπάρχει κυριολεκτικά με την μορφή σεναρίου) υποδεικνύεται/σημαίνεται από την διευθέτηση των αντικειμένων στον εκθεσιακό χώρο και τα ερμηνευτικά μέσα που παράγουν μια αφήγηση.

Ο ηθοποιός στο μουσείο είναι το ίδιο το έκθεμα και η «επιτελεστικότητα του μουσειακού εκθέματος είναι αντιστοίχως ανάλογη με το χώρο όπου λειτουργεί και με την προθυμία του θεατή να συμμετέχει» (Casey 2005, 80). Η ενεργοποίηση της προθυμίας του θεατή συνιστά τη μεγάλη πρόκληση του μουσείου. Ποιος όμως είναι υπεύθυνος για την επιτελεστικότητα των μουσειακών αντικειμένων;

Η σκηνοθεσία στο θέατρο είναι προϊόν μιας συγκεντρωτικής διαδικασίας που ενσαρκώνεται στο πρόσωπο του σκηνοθέτη. Ο σκηνοθέτης συνεργάζεται με τους υπόλοιπους συντελεστές, σκηνογράφο, ενδυματολόγο, υπεύθυνο φωτισμού, όμως εκείνος έχει τον ρόλο του ενορχηστρωτή, τού ανήκει ο τελευταίος λόγος και έχει την ευθύνη για το τελικό αποτέλεσμα. Στο μουσείο η σκηνοθεσία είναι μία πολυφωνική διαδικασία που περιλαμβάνει πολλούς συντελεστές: τον μουσειογράφο, τον μουσειολόγο, τον επιμελητή, τον μουσειοπαιδαγωγό, την ομάδα πολυμεσικών εφαρμογών, ακόμα και τον ίδιο τον συλλέκτη, που επιθυμεί να υλοποιήσει το δικό του όραμα. Ως συλλογικό εγχείρημα μιας διεπιστημονικής ομάδας έχει το πλεονέκτημα της ανταλλαγής μεταξύ διαφορετικών γνωστικών πεδίων και του εμπλουτισμού του κάθε πεδίου. Ωστόσο, η δυσκολία απορρέει από την απόπειρα ικανοποίησης, ενσωμάτωσης διαφορετικών και συχνά αποκλινουσών προτεραιοτήτων, αξιών, πρακτικών αναγκαιοτήτων που προσανατολίζονται προς διαφορετικές όψεις μουσειακής εμπειρίας.

Στο δραματικό θέατρο, όπου το κείμενο έχει έναν εξέχοντα ρόλο, ο ηθοποιός υποδύεται έναν ρόλο είτε επιδιώκοντας τη ταύτιση του θεατή (π.χ. νατουραλιστικό θέατρο, θέατρο ως φέτα ζωής) είτε την αποστασιοποίηση (π.χ. μπρεχτικό θέατρο, ενάντια στην ψευδαισθητική λειτουργία του θεάτρου και με στόχο την κριτική

αντιμετώπιση των δρωμένων από το θεατή). Αυτές οι δύο τάσεις εμφανίζουν αντιστοιχίες με τη μουσειακή πρακτική. Ήδη από το 1933 οι επισκέπτες κατέβαιναν σε ένα ανακατασκευασμένο ανθρακωρυχείο στο Μουσείο Επιστήμης και Βιομηχανίας του Σικάγο «για να βιώσουν από πρώτο χέρι το εργασιακό περιβάλλον της βιομηχανίας εξόρυξης των Η.Π.Α.»¹⁵ Πρόκειται για μια έκθεση μιμητική που λειτουργεί ψευδαισθητικά ως φέτα ζωής. Η κριτική επισημαίνει την «ψευδαισθητική εντύπωση της αδιαμεσολάβητης συνάντησης» (Rorrola 2012, 32). Το Μουσείο Ολοκαυτώματος της Ουάσινγκτον «τοποθετεί στο χώρο μία αφήγηση για να εκφράσει την συναισθηματική βαρύτητα του ολοκαυτώματος... Τα εκθέματα χρησιμοποιούν τεχνικές σκηνοθεσίας για να δραματοποιήσουν τα γεγονότα του Ολοκαυτώματος ... (Οι τεχνικές σκηνοθεσίας) δίνουν έμφαση στο συναισθηματικό παρά στο διανοητικό περιεχόμενο του χώρου» (Casey 2005, 84).

Το μπρεχτικό θέατρο βρίσκει την αντιστοιχία του σε μουσειακές πρακτικές που δεν αποπειρώνται να εμπλέξουν τον θεατή συναισθηματικά μέσα από τη δραματοποίηση του χώρου. Το Colonial Williamsburg της Virginia που αξιοποιεί ζωντανούς ερμηνευτές για να επικοινωνήσει την ιστορία, ενσωμάτωσε και τις δύο τάσεις: ζωντανοί ερμηνευτές υποδύθηκαν τους αφρικανούς σκλάβους, όσο και τους ιδιοκτήτες, ηχογραφήθηκε και αναπαράχθηκε σε ακουστική μορφή υλικό με ένα βίβαιο μαστίγωμα σκλάβου και στήθηκε μία σκηνή όπου οι επισκέπτες συμμετείχαν σε μία παράνομη συνάθροιση σκλάβων που διακόπηκε από μια πολιτοφυλακή. «Οι αφηγήσεις θεωρήθηκαν τόσο ρεαλιστικές που το προσωπικό του Colonial Williamsburg υποχρεώθηκε να προσθέσει συνεδρίες αναστοχασμού για να δώσει την δυνατότητα στους επισκέπτες να ηρεμήσουν και να συζητήσουν τα συναισθήματά τους» (Casey 2005, 88).

Στο μεταδραματικό θέατρο, μέσα από την πρακτική της περφόρμανς (επιτέλεση), «ο ηθοποιός δεν είναι πια ο ηθοποιός ενός ρόλου αλλά ένας/μία περφόρμερ που προσφέρει την παρουσία του/της στην σκηνή για παρατήρηση» (Lehman 2006, 135). Η παρουσία γίνεται «το πρωταρχικό αισθητικό υλικό» (Lehman 2006, 137) και η περφόρμανς μια «σκόπιμα αδιαμεσολάβητη εμπειρία του πραγματικού (χρόνος, χώρος, σώμα)» (Lehman 2006, 134) που στο κέντρο της βρίσκεται «η παραγωγή της

¹⁵ <http://www.msichicago.org/whats-here/exhibits/coal-mine/> , τελευταία πρόσβαση 10/5/2015.

παρουσίας και η ένταση της πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνίας» (Lehman 2006, 135).

Ιστορικά οι θεατρικές αναζητήσεις μετατοπίστηκαν από την αναπαράσταση στην παρουσία. Αντίθετα στο χώρο του μουσείου εγγράφεται η ταυτόχρονη συνύπαρξη αναπαράστασης και παρουσίας. Στο μουσείο τα εκθέματα ταλαντεύονται ανάμεσα στην παρουσία του αυθεντικού, του πραγματικού με την έκθεση αυθεντικών αντικειμένων και στην αναπαραστατικότητα τους: τα εκθέματα με την επικουρία των ερμηνευτικών μέσων επιχειρούν να αναπαραστήσουν φέτες ιστορίας, μια τελετουργική χρήση που έχει χαθεί για πάντα στον χρόνο. Για παράδειγμα, το νυφικό φόρεμα «μάλακ» στο Μουσείο Τιράζ του Αμμάν δεν θα το φορέσει η νεαρή κοπέλα για να πάει στον γάμο της, αλλά η έκθεσή του ανάμεσα σε φωτογραφίες και λεζάντες αναπαριστά την αλλοτινή του χρήση και σηματοδοτεί τη σημασία του στην τελετουργία του γάμου κατά το πρώτο μισό του 20^{ου} αι. Την ίδια στιγμή που αναπαριστά την αλλοτινή τελετουργική του χρήση, είναι εκεί παρόν ως αυθεντικό τεκμήριο. Η αναπαραστατικότητα συναρτάται με την ερμηνεία του αντικειμένου, ενώ η παρουσία με την αισθητική του αντικειμένου. Ανάλογα με την μουσειακή σκηνοθεσία, η έμφαση μοιάζει να δίνεται είτε στη γνωστική λειτουργία του μουσείου είτε στην αισθητική λειτουργία. Στο επόμενο κεφάλαιο θα δούμε όμως ότι οι στόχοι της σκηνοθεσίας και η εμπλοκή του επισκέπτη επεκτείνονται πέρα από την δύο αυτές λειτουργίες.

Ως προς την αξία της εμπειρίας στην θεατρική και τη μουσειακή πρακτική, η περφόρμανς μοιάζει να έχει περισσότερες εκλεκτικές συγγένειες με το μουσείο. Στην περφόρμανς η εμπειρία του θεατή προέρχεται από την παρατήρηση και την διάδραση με τον περφόρμερ, έτσι και στο μουσείο η εμπειρία προέρχεται από την παρατήρηση με το αυθεντικό αντικείμενο.

Είναι όμως μόνο η εμπειρία του αντικειμένου που βιώνεται σε ένα μουσείο ή είναι η μόνη που αξίζει την προσοχή των επιμελητών;

Οι Falk & Dierking (1998, 37) αναφέρουν ότι οι προσωπικές προτιμήσεις του επισκέπτη είναι ίσως ο πιο σημαντικός παράγοντας εμπλοκής του με τα εκθέματα. Στο θέατρο τα ενδιαφέροντα και οι αναζητήσεις του κοινού δεν λαμβάνονται υπόψη. Ο σκηνοθέτης δεν επιλέγει το έργο ή το σκηνοθετικό του ύφος με κριτήριο την πρόσληψή του από το κοινό. Εξαίρεση αποτελούν οι εμπορικές παραστάσεις

όπου η εισπρακτική επιτυχία έχει συνήθως το τίμημα της παραχώρησης στα γούστα του κοινού εις βάρος της αισθητικής καινοτομίας που βάζει ψηλά τον πήχη της επικοινωνίας. Αντίθετα, το μουσείο ενδιαφέρεται απόλυτα για την πρόσληψη του αισθητικού αντικειμένου. Η φύση του μουσείου είναι ταυτόχρονα αισθητική και διδακτική. Στο θέατρο οι δύο όροι αντιπροσωπεύουν αντιπολιτευόμενες τάσεις: οι υπέρμαχοι της αισθητικής λειτουργίας έχουν ως δόγμα το «η τέχνη για την τέχνη» και οι υπέρμαχοι της κοινωνικής αποστολής του θεάτρου οραματίζονται ένα θέατρο για την κοινωνία.

Ο διδακτικός χαρακτήρας του μουσείου φαίνεται και από τους τρόπους που επιλέγει για να οικοδομήσει την εμπειρία του επισκέπτη. Η «εμπειρία» είναι ένας όρος που στο θέατρο εισήχθηκε μέσω της περφόρμανς, ως αλληλεπίδραση του επισκέπτη με τον περφόρμερ. Η διαφορά είναι ότι η περφόρμανς δεν δομεί εμπειρίες κατ' ανάγκην θετικές¹⁶ για τον περφόρμερ και/ή για τον θεατή. Το σώμα του περφόρμερ που πάσχει, που βασανίζεται, που δοκιμάζει τον κίνδυνο και τα όρια των αντοχών του επί σκηνής είναι κομμάτι της ζωντανής αυθεντικής εμπειρίας του θεατή της περφόρμανς.¹⁷

Στο πεδίο των μουσειακών σπουδών οι Rohas & Caramero (2008, 526) συναρτούν την θετική εμπειρία με το διττό χαρακτήρα της ικανοποίησης του επισκέπτη που περιλαμβάνει τόσο το γνωστικό όσο και τον συγκινησιακό χαρακτήρα της εμπειρίας. Οι Russel & Pratt (1980) υποστηρίζουν ότι τα συναισθήματα των επισκεπτών αποτελούνται από δύο παραμέτρους: την ευχαρίστηση (pleasure) και τη διέγερση (arousal)(στο Rohas & Caramero 2008, 528). «Η ευχαρίστηση αναφέρεται στο βαθμό που ένα άτομο αισθάνεται καλά, ευτυχισμένο ή ικανοποιημένο, ενώ η διέγερση αναφέρεται στην έκταση στην οποία κινητοποιημένο ή ενεργό» (Rohas & Caramero 2008, 528). Στο μουσείο, ανάμεσα στις εμπειρίες των επισκεπτών, έχουν

¹⁶ Με τον όρο θετική εμπειρία εννοώ μία κατάσταση ανάτασης, ευφορίας ή χαράς.

¹⁷ Για παράδειγμα, ο περφόρμερ Chris Burden πυροβολείται στα πλαίσια μιας περφόρμανς του 1971. Ο ίδιος περιγράφει το κίνητρο του ως εξής: «Είχα την αίσθηση ότι το να πυροβολείσαι είναι τόσο Αμερικάνικο όσο μία μηλόπιτα. Βλέπουμε ανθρώπους να πυροβολούνται στην τηλεόραση, διαβάζουμε γι' αυτό στις εφημερίδες. Ο καθένας αναρωτιέται πώς είναι. Έτσι, το δοκίμασα» (<http://www.theartstory.org/blog/dangerous-art-the-weapons-of-performance-artist-chris-burden/> τελευταία πρόσβαση 15/5/2015). Σε άλλη περφόρμανς (1974) ο Chris Burden σταυρώνεται με καρφιά στις παλάμες των χεριών πάνω σε έναν σκαρβαίο και μετατρέπει το σώμα του σε προφυλακτήρα του αυτοκινήτου (<http://www.theartstory.org/blog/dangerous-art-the-weapons-of-performance-artist-chris-burden/>, τελευταία πρόσβαση 15/5/2015).

καταγραφεί τραυματικές εμπειρίες ή εμπειρίες σοκ (Soren 2009, 237). Για παράδειγμα, η Soren (2009, 237) αναφέρει ότι στο Σπίτι του Τρόμου στη Βουδαπέστη «μία επίσκεψη στο υπόγειο όπου κρατούσαν τους φυλακισμένους... δημιούργησε μία αίσθηση κλειστοφοβίας και δυσκολίας στην αναπνοή».

Ωστόσο, η δόμηση μιας θετικής εμπειρίας από την πλευρά των επιμελητών μιας έκθεσης είναι κομβικής σημασίας για την προσέλκυση του επισκέπτη. Η διαφορά μεταξύ θεάτρου και μουσείου έγκειται στο ότι το θέατρο επιδιώκει να επικοινωνήσει τα ρήγματα στην ανθρώπινη κατάσταση, ενώ το μουσείο να μας συμφιλιάσει με αυτά. Η σκληρότητα της ιστορίας, όπως, για παράδειγμα, η απομάκρυνση χιλιάδων Παλαιστίνιων από την γενέθλια γη, αμβλύνεται μέσα από τη διάσωση κειμηλίων, τεχνουργημάτων, ιχνών μιας χαμένης πατρίδας που αναβιώνει δοξαστικά το παρελθόν. Στο μουσείο η μάθηση, ο διδακτικός στόχος είναι το άλλοθι της εμπειρίας. Στο θέατρο στόχος είναι η επικοινωνία της εμπειρίας. Το Μουσείο του Ολοκαυτώματος της Νέας Υόρκης αναφέρει ως όραμα: «Το μουσείο τιμάει όσους έχασαν τη ζωή τους, *υμνώνοντας τις ζωές τους, διατηρώντας τις παραδόσεις που αγκάλιασαν, εξετάζοντας τα επιτεύγματά τους και την πίστη τους και διαβεβαιώνοντας τη ζωντανή παγκόσμια εβραϊκή κοινότητα ποια είναι η κληρονομιά τους σήμερα. Οι νέες γενιές διδάσκονται πώς να αναγνωρίζουν και να πολεμούν σύγχρονες περιστάσεις αδικίας και καταπίεσης*». ¹⁸ Το μουσείο αναπαριστά και ερμηνεύει την σκληρότητα ή την ωμότητα της ιστορίας με στόχο την δημιουργία εθνικής/φυλετικής ή πολιτικής ταυτότητας και την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς. Με τον ίδιο τρόπο το Μουσείο Ολοκαυτώματος του Λος Άντζελες διατυπώνει το όραμά του σε δύο λέξεις: εορτασμός και εκπαίδευση. ¹⁹ Μολονότι η εκπαίδευση υπήρχε και εξακολουθεί να υπάρχει στην ατζέντα της μουσειακής πρακτικής, ένας άλλος όρος μπήκε δυναμικά στην ατζέντα: Τα μουσεία πλέον προσανατολίζονται στην «εμπειρία» του επισκέπτη.

2.2. Μουσειακή εμπειρία

2.2.1 Κίνητρα του επισκέπτη

¹⁸ βλ. <http://www.mjhnyc.org/findex.html>)Museum

¹⁹ βλ. <http://www.lamoth.org/the-museum/mission-statement/>

«Το πρώτο βήμα για την κατανόηση της εμπειρίας του επισκέπτη στο μουσείο είναι να αναρωτηθούμε γιατί, από όλους τους πιθανούς τρόπους που έχει μία οικογένεια ή ένα άτομο να περάσει τον ελεύθερό του χρόνο, χιλιάδες άνθρωποι επιλέγουν ελεύθερα να επισκεφτούν τα μουσεία»

(Falk & Dierking 1998, xv).

Οι έρευνες σχετικά με τα κίνητρα του κοινού δείχνουν ότι σημαντικός παράγοντας προσέλκυσης των επισκεπτών των μουσείων είναι η αναζήτηση νέων προκλητικών εμπειριών. Οι Sachatello-Sawyer και Fellenz (2001 στο Black 2005, 149) αναφέρουν ότι το 70% των επισκεπτών θέλει απτικές δραστηριότητες, το 85% πρόσβαση σε μοναδικούς ανθρώπους, χώρους και αντικείμενα και περισσότεροι από 94% θέλουν νέες εμπειρίες και προκλήσεις.

Η Marilyn Hood (1988 στο Falk & Dierking 1998, 16) περιγράφει έξι κριτήρια με τα οποία αξιολογούμε τις δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου:

1. Συνεύρεση με άλλους ανθρώπους ή κοινωνική αλληλεπίδραση
2. Να κάνουμε κάτι αξιόλογο
3. Να αισθανόμαστε άνετα στον περιβάλλοντα χώρο
4. Να έχουμε μία πρόκληση νέων εμπειριών
5. Να έχουμε ευκαιρία μάθησης
6. Να συμμετέχουμε ενεργά

Στο Μουσείο Τέχνης του Τολέδο η Hood μελέτησε τα κριτήρια επιλογής τριών κατηγοριών κοινού: των συχνών επισκεπτών, των περιστασιακών επισκεπτών και των ανθρώπων που δεν επισκέπτονται μουσεία (μη επισκέπτες).

Σύμφωνα με την έρευνα της Hood (1988 στο Falk & Dierking 1998, 17, 18) οι συχνοί επισκέπτες ανέφεραν ως πιο σημαντικά κριτήρια για την διάθεση του ελεύθερου χρόνου τις *ευκαιρίες μάθησης*, την πρόκληση των *νέων εμπειριών* και την ευκαιρία του να κάνουν *κάτι αξιόλογο*. Οι μη επισκέπτες ανέδειξαν την *κοινωνικοποίηση*, την *ενεργή συμμετοχή* και την *αίσθηση άνεσης* γι' αυτό προτιμούν να συμμετέχουν ή να βλέπουν αθλητικές δραστηριότητες, να συμμετέχουν σε πικνίκ ή να πηγαίνουν σε εμπορικά καταστήματα. Οι περιστασιακοί επισκέπτες έχουν ακριβώς τα ίδια κίνητρα με τους μη επισκέπτες.

Το κοινό του μουσείου του Henry Ford Greenfield Village συμμετείχε σε έρευνα, στο πλαίσιο της οποίας ερωτήθηκε «πώς θα περιγράφατε την επίσκεψή σας σε ένα φίλο;». Οι συχνοί επισκέπτες απάντησαν «ήταν διασκεδαστικό» και «ένα σπουδαίο μουσείο για να επισκεφτείς» ενώ οι περιστασιακοί επισκέπτες απάντησαν «ήταν εκπαιδευτικό». Σύμφωνα με τους Falk και Dierking (1998, 19) εκ πρώτης όψης οι απαντήσεις υπονομεύουν τα συμπεράσματα της Hood, που θα προέβλεπε ακριβώς το αντίθετο. Ωστόσο, είναι πιθανόν ότι για τους συχνούς επισκέπτες το διασκεδαστικό είναι εκπαιδευτικό, ενώ οι περιστασιακοί επισκέπτες δεν εκλαμβάνουν το εκπαιδευτικό σαν διασκέδαση.

Οι Jan Packer και Roy Ballantyne (2002, 185) ερεύνησαν τα κίνητρα των επισκεπτών ενός μουσείου, μίας γκαλερί τέχνης και ενός ενυδρείου με κριτήρια τον εκπαιδευτικό στόχο των μουσείων και τη δυνατότητα του επισκέπτη να επιλέξει τι θα δει. Οι ερευνητές αποκλείσαν από την έρευνα ομάδες ξενάγησης και οικογένειες με παιδιά, καθώς ο χρόνος επίσκεψης είναι περιορισμένος και η επίσκεψή τους δεν κατευθύνεται από αυτούς τους ίδιους και άρα αντιβαίνει το κριτήριο της ελεύθερης επιλογής.

Σύμφωνα με τους Packer και Ballantyne (2002, 185 και 192) τα κίνητρα των επισκεπτών ανήκουν σε δύο κατηγορίες: τα προσωπικά και τα κίνητρα που σχετίζονται με την κατάσταση του επισκέπτη (situational incentives) και επηρεάζουν τις επιλογές του, την ενεργοποίηση της συμπεριφοράς του και την επιμονή του (Packer & Ballantyne 2002, 185). Στα κίνητρα που σχετίζονται με την κατάσταση οι επισκέπτες αξιολόγησαν τα εξής:

- Οι πληροφορίες παρουσιάστηκαν με ενδιαφέροντα τρόπο (γνωστική εμπειρία).
- Είχα την δυνατότητα να συμμετέχω ενεργά (βοηθάει στην μάθηση, άρα γνωστική εμπειρία).
- Είχα την δυνατότητα να δω τα πραγματικά αντικείμενα ή χώρους όπου αναφέρονταν οι πληροφορίες (εμπειρία αντικειμένου κατά Pekarik, Zahava, Doering & Karns).

- Είχα την δυνατότητα να ρωτήσω ερωτήσεις (κοινωνικό πλαίσιο κατά Falk & Dierking ή κοινωνική εμπειρία κατά Pekarik, Zahava, Doering & Karns, αλλά και φυσικό πλαίσιο αφού βοηθάει να αισθάνομαι άνετα με το περιβάλλον).
- Οι πληροφορίες με άγγιζαν συναισθηματικά (ενδοσκοπική εμπειρία κατά Pekarik, Zahava, Doering & Karns, γιατί συνδέω αυτό που βλέπω με τα βιώματά μου).

Το εντυπωσιακό στη μελέτη των Packer & Ballantyne (2002, 193) είναι ότι, ενώ οι επισκέπτες αξιολογούν με μεγαλύτερο βαθμό την μαθησιακή εμπειρία στο μουσείο (13,94/21), έναντι της γκαλερί (13,40/21) και του ενυδρείου (13,71/21), η ικανοποίηση του επισκέπτη είναι μεγαλύτερη στο ενυδρείο (2,18/3), έναντι του μουσείου (1,97/3) και της γκαλερί (1,99/3).²⁰ Μολονότι οι Packer & Ballantyne (2002, 193) θεωρούν ασήμαντη τη διαφορά στην μέτρηση του δείκτη ικανοποίησης, η άντληση μεγαλύτερης ικανοποίησης από την επίσκεψης στο ενυδρείο πιθανόν εξηγείται, σύμφωνα με τους ίδιους, και από το ότι οι επισκέπτες του ενυδρείου αντιλαμβάνονται αυτή τη δραστηριότητα περισσότερο ως ψυχαγωγική παρά ως εκπαιδευτική.

Επιπλέον, η συναισθηματική εμπλοκή των ερωτηθέντων ήταν μεγαλύτερη στη γκαλερί σε σύγκριση με το μουσείο (Packer & Ballantyne 2002, 192). Έτσι, ενώ η εμπειρία της μάθησης ήταν μεγαλύτερη στο μουσείο έναντι της γκαλερί, η ικανοποίηση του επισκέπτη σε συνάρτηση με την εμπειρία της μάθησης και την παροχή κινήτρων ήταν μεγαλύτερη στην γκαλερί έναντι του μουσείου (Packer & Ballantyne 2002, 193).

Οι Packer & Ballantyne (2002, 194) συμπεραίνουν ότι «τα ευρήματα της έρευνας ενδυναμώνουν τη σημαντική θέση της μάθησης σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα διάθεσης ελεύθερου χρόνου, ειδικά στα μουσεία». Ωστόσο, αναγνωρίζουν την πιθανότητα «υπερεκτίμησης της σημασίας της μάθησης για τους επισκέπτες» (Packer & Ballantyne 2002, 195), επειδή στην έρευνα συμμετείχαν επισκέπτες πιο ανοιχτοί στην γνωστική δραστηριότητα σε σύγκριση με αυτούς που αρνήθηκαν με το επιχείρημα ότι ήρθαν για να χαλαρώσουν (Packer & Ballantyne 2002, 187).

²⁰ Οι Packer & Ballantyne (2002, 193) δεν αναφέρουν ποιες πέντε ερωτήσεις έκαναν στους ερωτηθέντες για να μετρήσουν το δείκτη ικανοποίησης.

2.2.2 Όψεις της εμπειρίας

Οι Pekarik, Zahava, Doering & Karns (1999, 153, 155, 156) του Smithsonian Institution ζήτησαν από τους επισκέπτες να περιγράψουν ικανοποιητικές επισκέψεις σε ένα συγκεκριμένο μουσείο και με την βοήθεια των ερωτηθέντων δημιούργησαν σχήματα εμπειρίας. Έτσι, κατέταξαν τις εμπειρίες των σε τέσσερις κατηγορίες:

Εμπειρίες αντικειμένου

- Να βλέπω το «πραγματικό αντικείμενο»
- Να βλέπω σπάνια/ασυνήθιστα/ πολύτιμα αντικείμενα
- Να συγκινούμαι από την ομορφιά
- Να σκέφτομαι πώς θα ήταν αν μου ανήκαν τέτοια αντικείμενα
- Να συνεχίζω την επαγγελματική μου ανάπτυξη

Γνωστικές εμπειρίες

- Να κερδίζω πληροφορίες ή γνώση
- Να εμπλουτίζω την κατανόησή μου

Ενδοσκοπικές εμπειρίες²¹

- Να φαντάζομαι άλλες εποχές ή μέρη
- Να αναλογίζομαι για το νόημα αυτού που κοιτάζω
- Να ανακαλώ τα ταξίδια μου/τις εμπειρίες της παιδικής μου ηλικίας/ άλλες μνήμες
- Να αισθάνομαι έναν πνευματικό δεσμό
- Να αισθάνομαι να ανήκω ή ότι συνδέομαι

Κοινωνικές εμπειρίες

- Να περνώ χρόνο με τους φίλους/την οικογένεια/άλλους ανθρώπους
- Να βλέπω τα παιδιά μου να μαθαίνουν κάτι καινούργιο

Σύμφωνα με τους Pekarik, Zahava, Doering & Karns (1999, 161) υπάρχει μια έμφυτη διαμάχη ανάμεσα στην παρουσίαση ενός αντικειμένου και στην παρουσίαση της

²¹ Οι ενδοσκοπικές εμπειρίες βρίσκουν την αντιστοιχία τους στην παρακάτω ρήση του Bachelard (1982, 168). «Δίχως αμφιβολία, πρέπει να φτάσουμε στα βάθη της ονειροπόλησης για να συγκινηθούμε μπροστά στο μεγάλο μουσείο των ασήμαντων πραγμάτων».

πληροφορίας, καθώς «όσο περισσότερο ο σχεδιασμός δίνει έμφαση στο αντικείμενο, τόσο λιγότερο δίνει έμφαση στο κείμενο και αντίστροφα». Πράγματι, στην έκθεση *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ* στο Μουσείο Τιράζ του Αμμάν, ο σχεδιασμός δίνει βαρύτητα στο αντικείμενο, ενώ η πληροφορία εγγράφεται σε ευσύνοπτα εισαγωγικά κείμενα. Ακόμα υπάρχει μια κατηγορία εκθεμάτων που ομαδοποιούνται με μία λεζάντα χωρίς να δίνεται καμία πληροφορία για το καθένα από αυτά.²²



Εικόνα 2: Έκθεση κεντημένων υφασμάτων θώρακα υπό τον τίτλο «Ποικιλία κεντημένων υφασμάτων θώρακα».²³

Επίσης, οι Pekarik, Zahava, Doering & Karns (1999, 161) υποστηρίζουν ότι «οι Ενδοσκοπικές εμπειρίες ενθαρρύνονται σε ένα ήσυχο περιβάλλον και 'εσωτερικό' χώρο, ενώ οι Κοινωνικές εμπειρίες ενθαρρύνονται από τη δραστηριότητα και την αλληλεπίδραση με άλλους.... Επιπλέον, η ίδια δραστηριότητα ίσως να μην έχει ακριβώς το ίδιο νόημα σε διαφορετικά μουσεία. 'Συγκινούμαι από την ομορφιά' είναι εμπειρία Αντικειμένου σε μουσείο τέχνης, αλλά μοιάζει πιο πολύ με Ενδοσκοπική εμπειρία σε μουσείο ιστορίας».²⁴

Οι ερευνητές αναζήτησαν τον κυρίαρχο τύπο ικανοποιητικής εμπειρίας στη γκαλερί Renwick της Αμερικάνικης Χειροτεχνίας, στον Εθνικό Ζωολογικό Κήπο και στο

²² Η Salua Qidan σε προσωπική άτυπη συζήτηση θεωρεί ότι το κοινό της Ιορδανίας δεν είναι διαθέσιμο να διαβάσει κείμενα και λεζάντες.

²³ Στις φωτογραφίες όπου δεν υπάρχει παραπομπή, υπονοείται από δω και στο εξής ότι είναι από το δικό μου φωτογραφικό αρχείο.

²⁴ Τα κεφαλαία γράμματα κατ' αντιστοιχία με το πρωτότυπο.

Εθνικό Μουσείο Φυσικής Ιστορίας. «Στη γκαλερί Renwick της Αμερικάνικης Χειροτεχνίας σχεδόν δύο στους τρεις επισκέπτες βρήκαν πιο ικανοποιητικές τις εμπειρίες Αντικειμένων. Οι εμπειρίες Αντικειμένων ήταν ο κυρίαρχος τύπος ικανοποιητικής εμπειρίας στον Εθνικό Ζωολογικό Κήπο και στο Εθνικό Μουσείο Φυσικής Ιστορίας. Οι Γνωστικές εμπειρίες δεν ήταν εξέχων τύπος ικανοποιητικής εμπειρίας σε κανένα μουσείο ... Οι ενδοσκοπικές εμπειρίες ήταν περισσότερο ικανοποιητικές σε μεγαλύτερο ποσοστό στο Μουσείο Αμερικάνικης Ιστορίας και οι Κοινωνικές εμπειρίες στους επισκέπτες ζωολογικού κήπου σε σύγκριση με τα άλλα μουσεία» (Pekarik, Zahava, Doering & Karns 1999, 162).²⁵

Πώς, όμως, μπορούμε να ξέρουμε εάν οι εμπειρίες των επισκεπτών καθορίζονται από τα δικά τους χαρακτηριστικά ή από τα χαρακτηριστικά του μουσείου; «Οι εμπειρίες Αντικειμένου στη γκαλερί Renwick ήταν τόσο κυρίαρχες επειδή το μουσείο παρουσιάζει χειροτεχνίες ή επειδή οι άνθρωποι που επιλέγουν να επισκεφτούν τη Renwick είναι αυτοί που ενδιαφέρονται περισσότερο για τα αντικείμενα; Αυτό το ερώτημα είναι δύσκολο να απαντηθεί, γιατί το κοινό και το μουσείο βρίσκονται σε μία δυναμική, αμοιβαία καθοριζόμενη σχέση» (Pekarik, Zahava, Doering & Karns 1999, 163-164).

Ωστόσο, σύμφωνα με τους Pekarik, Zahava, Doering & Karns (1999, 164), ανεξάρτητα με το μουσείο, κάποια χαρακτηριστικά επισκεπτών, όπως η ηλικία, το φύλο και η εξοικείωση με το μουσείο συναρτώνται με την προτίμηση συγκεκριμένων εμπειριών. «Επισκέπτες με ηλικία 25-44 ετών ήταν πιο πιθανόν να επιλέξουν τις Κοινωνικές εμπειρίες και λιγότερο πιθανό τις εμπειρίες Αντικειμένου,... ενώ επισκέπτες κάτω από τα 25 ήταν πιο πιθανόν να επιλέξουν τις Ενδοσκοπικές εμπειρίες και λιγότερο πιθανό τις Γνωστικές». Με κριτήριο το φύλο, όταν η ηλικία και η εξοικείωση ήταν η ίδια, οι άντρες ήταν πιο πιθανόν να προτιμήσουν τις Γνωστικές εμπειρίες και οι γυναίκες τις Ενδοσκοπικές ως τις πιο ικανοποιητικές. Με κριτήριο την εξοικείωση με το μουσείο, όταν η ηλικία και το φύλο είναι ίδια, οι νέοι επισκέπτες ήταν πιο πιθανό να επιλέξουν εμπειρίες

²⁵ Οι Pekarik, Zahava, Doering & Karns (1999, 161) αποδίδουν την σημασία της Κοινωνικής εμπειρίας στο Εθνικό Ζωολογικό Κήπο από το γεγονός ότι 19/20 επισκέπτες έρχονται με παρέα έναντι του κατά προσέγγιση 10/20 επισκεπτών της Γκαλερί Renwick.

Αντικειμένου και λιγότερο Κοινωνικές εμπειρίες ως τις πιο ικανοποιητικές (Pekarik, Zahava, Doering & Karns 1999, 164).

Οι Pekarik, Zahava, Doering & Karns (1999, 164) συμπεραίνουν ότι η επιλογή της πιο ικανοποιητικής εμπειρίας από τον επισκέπτη είναι ένας συνδυασμός των παρακάτω παραγόντων:

1. Διαθεσιμότητα της συγκεκριμένης εμπειρίας ή τύπου εμπειρίας
2. Ποιότητα ή ένταση της εμπειρίας
3. Προσωπική προτίμηση

Τέλος, εκτιμούν ότι ο βαθμός της ποικιλίας σε ικανοποιητικές εμπειρίες μπορεί να επηρεάσει το σχήμα του κοινού του μουσείου, τον ρυθμό της επανάληψης της επίσκεψης και την συνολική ικανοποίηση επισκεπτών (Pekarik, Zahava, Doering & Karns 1999, 170). «Είναι πιθανό να επεκτείνουμε το κοινό με την πάροδο του χρόνου δίνοντας μεγαλύτερη προσοχή σε παραμελημένους τύπους εμπειρίας στο μουσείο» (Pekarik, Zahava, Doering & Karns 1999, 171).

Οι John Falk και Lynn Dierking αναπτύσσουν ένα τυπολόγιο μουσειακής εμπειρίας που διαμορφώνεται από την διάδραση τριών παραγόντων:

1. Του προσωπικού πλαισίου
2. Του κοινωνικού πλαισίου
3. Του φυσικού πλαισίου

«Το προσωπικό πλαίσιο του επισκέπτη έχει πιθανόν τη μεγαλύτερη επιρροή στην μουσειακή εμπειρία» (Falk και Dierking 1998, 37). Το προσωπικό πλαίσιο εμπρικλείει τα ενδιαφέροντα, τα κίνητρα, τις προσδοκίες, τις ανησυχίες του επισκέπτη, καθώς την εμπειρία και την γνώση του περιεχομένου και του σχεδιασμού του μουσείου.

Σύμφωνα με τους ίδιους, το κοινωνικό πλαίσιο αφορά σε κάθε είδους αλληλεπίδραση του επισκέπτη με άλλους ανθρώπους από τους φίλους του, την οικογένειά του, άλλους επισκέπτες και το προσωπικό του μουσείου- ερωτήσεις, συζητήσεις, αγγίγματα, ματιές.

Τέλος, το φυσικό πλαίσιο σχετίζεται με το χώρο και περιλαμβάνει την αρχιτεκτονική, τα εκθέματα, τα υλικά, την αίσθηση του κτιρίου και την ατμόσφαιρα.

«Η μουσειακή εμπειρία συμβαίνει μέσα σε ένα φυσικό πλαίσιο, μια συλλογή δομών

και αντικειμένων που αποκαλούμε μουσείο. Μέσα στο μουσείο είναι ο επισκέπτης που αντιλαμβάνεται τον κόσμο μέσα από το δικό του προσωπικό πλαίσιο. Μοιράζεται την εμπειρία αυτή με άλλους ανθρώπους, που ο καθένας τους φέρει ένα διαφορετικό προσωπικό πλαίσιο και που όλοι μαζί συγκροτούν το κοινωνικό πλαίσιο» (Falk και Dierking 1998, 4). «Ότι παρακολουθεί ο επισκέπτης φιλτράρεται μέσα από το προσωπικό πλαίσιο, διαμεσολαβείται από το κοινωνικό πλαίσιο και ενσωματώνεται μέσα στο φυσικό πλαίσιο» (Falk και Dierking 1998, 4). «Κάθε στιγμή οποιοδήποτε από τα τρία πλαίσια αποκτά μείζονα σημασία ως προς την επίδραση που έχει πάνω στον επισκέπτη» (Falk και Dierking 1998, 6).

Οι Kotler (2008, 303) κατηγοριοποιούν τις μουσειακές εμπειρίες σε έξι τύπους:

- Αναψυχή
- Κοινωνικότητα
- Μάθηση
- Αισθητική εμπειρία
- Εορταστική εμπειρία (παρατηρώ και τιμώ έναν ηγέτη/ γεγονός/ ομάδα/ οργάνωση)
- Απασχόληση με σύγχρονα δημόσια θέματα που επηρεάζουν την κοινότητα.

Για τους Kotler (2008, 303) η πιο σημαντική εμπειρία είναι αυτή της μάθησης και της εκπαίδευσης, «ο πιο σημαντικός λόγος ύπαρξης των μουσείων».

Στην επόμενη ενότητα εξετάζω πώς η μάθηση μέσα στο μουσείο μπορεί να αποκτήσει το χαρακτήρα μιας εμπειρίας.

2.2.3 Η μάθηση ως εμπειρία

«Στα τέλη του 19^{ου} αιώνα καθώς τα μουσεία ταξινομήθηκαν σε μουσεία τέχνης και επιστήμης, ο κανονιστικός νόμος της πρακτικής του επιμελητή μετατοπίστηκε στην ερμηνεία- τα αντικείμενα χρησιμοποιούνταν για να υποδείξουν ιδέες και θέματα παρά σαν εκθέματα των ατομικών τους χαρακτηριστικών» (Casey 2005, 80).

Σύμφωνα με την Casey (2005, 83) «η εκλεκτική συλλογή της αίθουσας με τα αξιοπερίεργα, που αποκτούσε το νόημά της μέσα από την διαισθητική φαινομενολογική αξία έδωσε την θέση της σε ένα σύστημα ταξινόμησης που

βασίζεται στην λογική εμπειρική παρατήρηση... Η αυξανόμενη σημασία της ερμηνευτικής αποστολής του μουσείου (και του εκπαιδευτικού του στόχου) διευκολύνθηκε αρχικά μέσα από τις λεζάντες των αντικειμένων που εγκαθιστούσαν ένα περιεχόμενο».

Σε αντιστοιχία με το τυπολόγιο των Pekarik, Zahava, Doering & Karns η έμφαση της μουσειακής πρακτικής μετατοπίζεται από την εμπειρία του αντικειμένου στη γνωστική εμπειρία κατά τη μετάβαση από την αίθουσα με τα αξιοπερίεργα στις απαρχές του σύγχρονου δημόσιου μουσείου. Η Dudley (2010, 16-17) επισημαίνει ότι «η προτίμηση του μουσείου για το πληροφοριακό και τη μάθηση εις βάρος της προσωπικής εμπειρίας θέτουν σε κίνδυνο τρόπους έκθεσης που μπορούν να έχουν συγκινησιακές αποκρίσεις» (Dudley 2010, 16-17).

Η στροφή στην εκπαιδευτική αποστολή του μουσείου διαφαίνεται στο όραμα των διοικητή και επιμελητή του Smithsonian, George Brown Goode που το 1873 δήλωνει:

«Ένα αποτελεσματικό εκπαιδευτικό μουσείο μπορεί να περιγραφεί σαν μια συλλογή διδακτικών ετικετών. Η κάθε μια τους εικονογραφείται από ένα καλά επιλεγμένο δείγμα» (στο Hein, 342 και Casey 2005, 83).

Την ίδια περίπου εποχή οι διευθυντές αμερικάνικων μουσείων Benjamin Ives Gilman και John Cotton Dana, παρότι έδιναν προτεραιότητα στην αισθητική και κοινωνική αποστολή του μουσείου αντίστοιχα, υποστήριξαν την εκπαιδευτική λειτουργία: ο πρώτος μερίμνησε για την διευκόλυνση του επισκέπτη της Κυριακής, δηλαδή της εργατικής τάξης, με την πρόσληψη προσωπικού που εξηγούσε τα έργα τέχνης στο κοινό, αλλά και την εγκατάσταση εισαγωγικών σημειωμάτων στον εκθεσιακό χώρο. Ο δεύτερος προσέλαβε σχολικό επιστάτη που ήταν υπεύθυνος για την ανάπτυξη εκπαιδευτικού σχεδίου (Hein, 343).

Στα τελευταία 30 περίπου χρόνια

«η έμφαση μετατοπίστηκε από την εκπαίδευση, που υπονοεί ότι το μουσείο διδάσκει πράγματα στα παιδιά, στην μάθηση που υπονοεί ότι άτομα κάθε ηλικίας χρησιμοποιούν τα μουσεία για το δικό τους όφελος» (Ambrose & Pain 2006, 59).

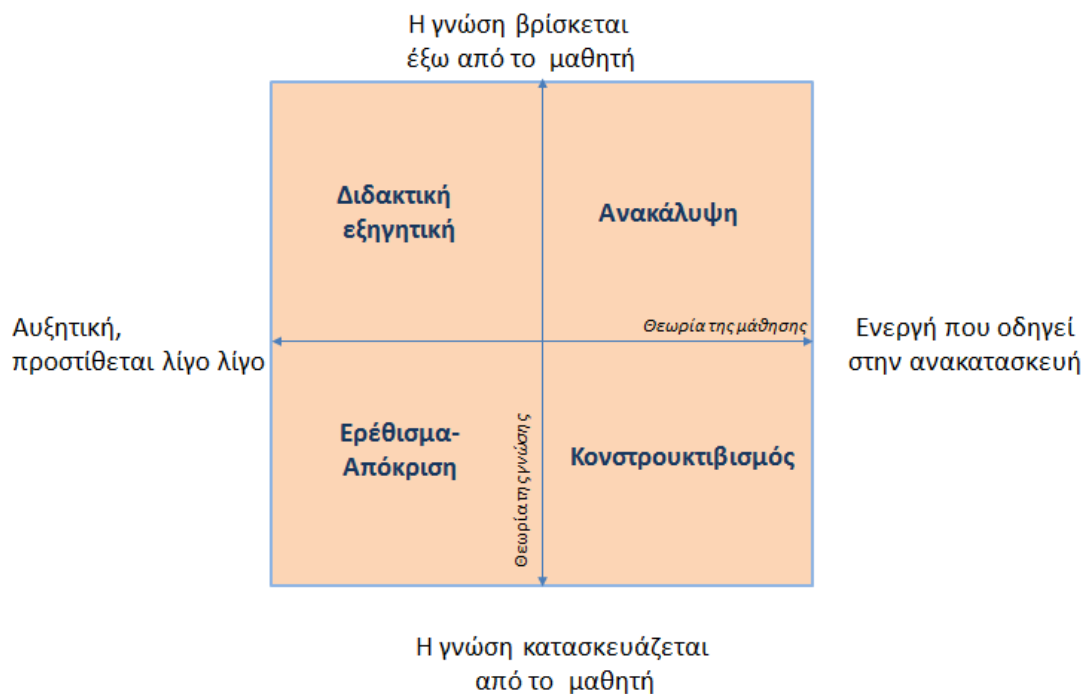
Σε αυτή την μετατόπιση συνετέλεσαν οι θεωρίες του κονστρουκτιβισμού και της ενεργής μάθησης. Σύμφωνα με τον Dewey (1938) «Η ιστορία της εκπαιδευτικής

θεωρίας σημαδεύεται από την αντίθεση ανάμεσα στην ιδέα ότι η εκπαίδευση είναι ανάπτυξη εκ των έσω και ότι είναι σχηματισμός από έξω» (στο Hein 2002, 14).

Ο Hein (2002, 54) υποστηρίζει ότι

«Η γνώση δεν μπορεί πλέον να ειπωθεί σαν ένα σώμα γεγονότων που μπορεί να μεταφερθεί αμετάβλητα από το ένα άτομο στο άλλο...Ο εγκέφαλος δεν απορροφά απλώς τις νέες πληροφορίες, τις επεξεργάζεται για να δώσει ένα προσωπικό νόημα. Η επεξεργασία γίνεται στην βάση της προηγούμενης γνώσης, του προσωπικού βιογραφικού, της πολιτισμικής θέσης, του φύλου και άλλων παραμέτρων».

Ο Hein (2002, 25) παρουσιάζει την μετατόπιση του ενδιαφέροντος από το αντικείμενο της μάθησης στη διαδικασία της μάθησης στο παρακάτω σχήμα:



Εικόνα 3: Θεωρίες εκπαίδευσης. Ο κάθετος άξονας αναπαριστά τις θεωρίες της γνώσης και ο οριζόντιος άξονας τις θεωρίες μάθησης.

Στην αριστερή πλευρά του διαγράμματος, εφόσον η μάθηση υποτίθεται ότι είναι αυξητική και αποδέχεται το σχήμα μετάδοσης- απορρόφησης, τότε το αντικείμενο (της μάθησης) χρειάζεται να διαιρεθεί σε μικρά, διακριτά βήματα και να διευθετηθεί σε κατάλληλη σειρά για την εκμάθηση των μερών (items)» (Hein 2002, 22).

Στη δεξιά πλευρά του διαγράμματος, «η προσοχή εστιάζει στον μαθητή τόσο όσο, ή περισσότερο απ' όσο στο αντικείμενο. (...) Η ενεργή μάθηση συχνά μεταφράζεται σε σωματική δραστηριότητα που συνδέεται με την μάθηση. Από δω προκύπτει η συνήθης αναφορά στην απτική μάθηση (hands-on learning)» (Hein 2002, 30). Η κονστρουκτιβιστική μάθηση έχει δύο χαρακτηριστά. Το πρώτο είναι η ενεργή συμμετοχή του μαθητή. Το δεύτερο είναι ότι «τα συμπεράσματα όπου καταλήγει ο μαθητής δεν επικυρώνονται με βάση το αν συμμορφώνονται ή όχι με κάποια εξωτερικά πρότυπα αλήθειας, αλλά με βάση το αν 'παράγουν νόημα' μέσα στην κατασκευασμένη αλήθεια του μαθητή» (Hein 2002, 34).

Η μάθηση μέσα από την εμπειρία ή αλλιώς βιωματική μάθηση (learning by doing) βασίζεται σε απτικά και διαδραστικά εκθέματα (Rorrola 2012, 40). Η μάθηση ως ενεργητική, σωματική συμμετοχή και ως άντληση από τις εμπειρίες του παρελθόντος για να νοηματοδοτήσει τις εμπειρίες του παρόντος και του μέλλοντος έλκει την καταγωγή της στις απόψεις του Dewey για την συνέχεια της εμπειρίας: «Κάθε εμπειρία παίρνει κάτι από αυτό που έχει προηγηθεί και μεταμορφώνει κάπως αυτό που θα επακολουθήσει» (στο Rorrola 2012, 42).

Ένα κρίσιμο σημείο διαμάχης στην εκπαιδευτική λειτουργία του μουσείου είναι η υποτιθέμενη διάσταση ανάμεσα στην εκπαίδευση και στην διασκέδαση που αποτυπώνει στο παρακάτω σχήμα η Hooper-Greenhill (2007, 34):

Εκπαίδευση

Σκληρή δουλειά

Γνώση

Διδακτικό μοντέλο

Μάθηση μέσα από ειδικούς

Μέρες σχολείου

Διασκέδαση

Ευχαρίστηση

Συγκίνηση

Μοντέλο ανακάλυψης

Μάθηση μέσα από φίλους και οικογένεια

Μέρες αργίας

Εικόνα 2.3: Εκπαίδευση και διασκέδαση: Διπολικό ζεύγος

Σύμφωνα με την Hooper-Greenhill (2007, 33)

«Μία έκφραση που έχει χρησιμοποιηθεί για να συζητήσει τον χαρακτήρα της μάθησης που βασίζεται στο μουσείο και που υπονοεί μια διάκριση ανάμεσα στην εκπαίδευση στα μουσεία και στην

εκπαίδευση σε άλλους χώρους, όπως τα σχολεία και τα κολλέγια, είναι ο όρος edutainment».

Ο όρος «edutainment» συνενώνει την εκπαίδευση (education) και την διασκέδαση (entertainment), αλλά υπονοεί ότι είναι αντιθετικές δραστηριότητες, «υπονοεί ότι η εκπαίδευση είναι σπάνια διασκεδαστική απασχολούμενη μόνο με σοβαρά, διανοητικά ζητήματα» (Hooper-Greenhill 2007, 33).

«Η εμπειρία προτάθηκε ως έννοια που υπερβαίνει την αντίθεση ανάμεσα στην εκπαίδευση και στην διασκέδαση» (Falk και Dierking, 2000, 75). Οι Falk και Dierking (2000, 127) εκλαμβάνουν ως επανάσταση στην μουσειολογία την μετακίνηση από την αντίληψη των μουσείων ως χώρους για την οπτική έκθεση των αντικειμένων στην αντίληψη των μουσείων «όπου οι επισκέπτες έχουν την εμπειρία της τέχνης, της ιστορίας, της φύσης ή της επιστήμης». Σύμφωνα με τον Greenberg (2005) «Ο σχεδιασμός εκθέσεων μετατοπίστηκε από το σχεδιασμό του χώρου στην δημιουργία της ολιστικής εμπειρίας, από το σχεδιασμό στατικών αρχιτεκτονικών χώρων σε δυναμικές διαμεσολαβημένες εμπειρίες που αφορούν σε έργα τέχνης, αρχιτεκτονική και νέες τεχνολογίες για την ολοένα αυξανόμενη πολυμεσική επάρκεια της κοινωνίας» (στο Rorppola 2012, 38).

Συμπερασματικά, η αποστολή του μουσείου να εκπαιδεύει και η αποστολή του μουσείου να ψυχαγωγεί είναι πεδίο διαμάχης στη μουσειακή πρακτική. Η Rorppola (2012, 39) επισημαίνει ότι η εκπαίδευση και η ψυχαγωγία πλέον παρουσιάζονται είτε ως «υποχρεωτικά υβριδικές προσεγγίσεις είτε ως ενσωματωμένες μέσω συνέργειας». Ο φόβος απέναντι στην ψυχαγωγική αποστολή διαφαίνεται και στα λόγια του Larsen (2002) «όταν η ερμηνεία της φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς θεωρείται πολύτιμη επειδή είναι ψυχαγωγική, τότε καταλήγει «σε μία τύπου Ντίσνεϊ interpretainment²⁶» (στο Rorppola 2012, 39). Η Doering (1999) από το Smithsonian Institution αντιπροτάσσει το επιχείρημα ότι

«οι αξίες και οι επιθυμίες των επισκεπτών είναι εγγενώς ανώτερες από αυτές του επαγγελματία του μουσείου» (στο Rorppola 2012, 40).

Αυτό που σηματοδοτεί η άποψη της Doering είναι η μετάβαση στον τρόπο λήψης των αποφάσεων. Πλέον ο επαγγελματίας του μουσείου δεν αποφασίζει για το

²⁶ Από την σύζευξη των όρων interpretete (ερμηνεύω) και entertainment (ψυχαγωγία).

κοινό, αλλά αποφασίζει με το κοινό και έτσι εκδημοκρατίζεται η διαδικασία λήψης αποφάσεων μέσα στο μουσείο. Πριν μπω σε ζητήματα σχεδιασμού στο Μουσείο Τιράζ, θεωρώ σκόπιμο να μιλήσω για το κοινό της Ιορδανίας για το οποίο προορίζεται ο σχεδιασμός.

2.3 Εμπειρία, αλλά για ποιο κοινό;

Μια από τις παραμέτρους που λαμβάνει υπόψη ο μουσειακός σχεδιασμός είναι οι ανάγκες και τα χαρακτηριστικά του κοινού όπου απευθύνεται. Για να εντοπίσω τα χαρακτηριστικά του ιορδανικού κοινού χρησιμοποίησα δύο πηγές: την ιστορική εξέλιξη της πόλης και των κατοίκων της, καθώς και την επιτόπια παρατήρηση των ηθών και εθίμων που βασίζεται στην προσωπική μου εμπειρία.

Στα τέλη του 19^{ου} αι. το Αμμάν, μετά από τέσσερις αιώνες εγκατάλειψης εξαιτίας σεισμών, λοιμών και έλλειψης ασφάλειας, εποικίζεται ξανά από Κιρκάσιους πρόσφυγες²⁷ που «έφυγαν από την περιοχή του Καυκάσου εξαιτίας της Ρωσικής τσαρικής καταπίεσης. Οι Κιρκάσιοι εγκαταστάθηκαν στα παλιά ερείπια της πόλης, καλλιεργούσαν τη γη και υποστήριξαν τους Οθωμανούς... δίνοντας τους τη δυνατότητα να εγκαθιδρύσουν αστικούς και διοικητικούς θεσμούς» (Shawash 2011, 152).

Παράλληλα, στην περιοχή ζούσαν νομάδες βεδουίνοι²⁸ που πριν τη δημιουργία του νέου έθνους «σχημάτιζαν περίπου το μισό του πληθυσμού. Στα τέλη της δεκαετίας του 1980, σχημάτιζαν το 5% και είχαν εισέλθει ενεργά και συνεχόμενα σε μία διαδικασία μόνιμης εγκατάστασης (sedentarised). Παρόλ' αυτά, η νομαδική κουλτούρα και οι αξίες της δεν διαγράφονται» (Shawash 2011, 130).²⁹ «Οι απαρχές

²⁷ Πιο συγκεκριμένα οι Potter R., Darmame K., Barham N., Nortcliff S. (2009, 84) αναφέρουν ότι οι κιρκάσιες φυλές που ήταν μουσουλμάνοι έφυγαν από τη Ρωσία για να σωθούν από τις θρησκευτικές διώξεις.

²⁸ «Στη μοντέρνα ιστορία της Ιορδανίας οι φυλές των Βεδουίνων παίζουν ένα σημαντικό ρόλο. Υποστήριξαν τον εμίρη Αμπντάλα στην Αραβική Επανάσταση και κατά συνέπεια ενσωματώθηκαν στον ιορδανικό στρατό αρχής γενομένης τη δεκαετία του 1930, μία διαδικασία ...που τους έκανε πιστούς υποστηρικτές του Χασεμιτικού καθεστώτος. Ο εμίρης Αμπντάλα, ο βασιλιάς Χουσεΐν και ο τωρινός βασιλιάς Αμπντάλα ο II κρατάνε όλοι τους καλές σχέσεις και δίνουν μεγάλη προσοχή στην υλική ευημερία των Βεδουίνων» (Shawash 2011, 130).

²⁹ «Οι φυλές των Βεδουίνων έγιναν σύμβολο της Ιορδανικής εθνικής ταυτότητας, το ήθος τους θεωρούνταν ένας ευγενής ηθικός κώδικας που συνιστούσε παράδειγμα προς μίμηση και στοιχεία της υλικής τους κουλτούρας ιδιοποιήθηκαν για να σηματοδοτήσουν την φιλοξενία και την τιμή σε

του Αμμάν βασιζόταν στην συνάθροιση ποικίλων εθνικών και πολιτισμικών ομάδων: Κιρκάσιοι, μέλη των φυλών των βεδουίνων που είχαν τον έλεγχο όλης της περιοχής, έμποροι από την Συρία, την Παλαιστίνη και το Λίβανο και άνθρωποι που έφταναν από άλλες ιορδανικές (Transjordan) πόλεις και χωριά προς αναζήτηση καλύτερων ευκαιριών» (Shawash 2011, 153).

Ο Hoogvelt (1997) υποδεικνύει τις εξής κυρίαρχες ταυτότητες στην Ιορδανία: τη φυλετική (tribal), την Εθνική Αραβική, την Εθνική Ιορδανική, την Παλαιστινιακή και την Ισλαμική (Shawash 2011, 140). Η παλαιστινιακή ταυτότητα είναι απόρροια της εξόδου των Παλαιστίνιων στην Ιορδανία το 1948 και το 1967. Ειδικά μετά το 1967 η πόλη αύξησε τον πληθυσμό της «από 330.000 που ήταν πριν την σύρραξη σε 500.000 αμέσως μετά» (Potter R., Darmame K., Barham N., Nortcliff S. 2009, 84). Ο Gubser (1988) υποστηρίζει ότι παρά τον βαθύ σύνδεσμο Ιορδανών και Παλαιστίνιων, η μεταξύ τους διαφορά συνίσταται στο ότι «οι Παλαιστίνιοι είναι πιο μορφωμένοι, πιο αστικοποιημένοι, με υψηλότερα πρότυπα υγείας και μεγαλύτερη πρόσβαση στα μέσα ενημέρωσης» (στο Shawash 2011, 132).

Η Ιορδανία κέρδισε την ανεξαρτησία της από τους Βρετανούς το 1946, οπότε ανακηρύχτηκε Χασεμιτικό Βασίλειο της Ιορδανίας.³⁰ Ως νεοσύστατο κράτος η Ιορδανία δεν έχει παράδοση στην επίσκεψη μουσείων ως τρόπου αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου. Η Εθνική Πινακοθήκη (National Gallery of Fine Arts) ιδρύθηκε το 1980, το Ιορδανικό Μουσείο το 2005 και το Παιδικό Μουσείο (Childrens Museum) μόλις το 2007.³¹ Η ανάμνηση μιας μουσειακής εμπειρίας από την παιδική ηλικία που να λειτουργεί ως έναυσμα για την επανάληψή της στην ενήλικη ζωή δεν είναι καθόλου αυτονόητη στην Ιορδανία, σε αντίθεση με το δυτικό κόσμο όπου «πολλοί άνθρωποι συσχετίζουν τις επισκέψεις στα μουσεία με την παιδική τους ηλικία,

αστικά και εμπορικά πεδία. Τα πολιτικά γεγονότα στην Μέση Ανατολή, επίσης, οδήγησαν στην ισχυροποίηση αυτής της θέσης, ειδικά σε απάντηση της Ισραηλινού ισχυρισμού ότι η Ιορδανία, με την Παλαιστινιακή της πλειοψηφία ήταν de facto Παλαιστινιακό κράτος και ότι η Ιορδανία ήταν Παλαιστίνη» (Shawash 2011, 130).

³⁰ Ο όρος Χασεμιτικό προσδιορίζει την γενεαλογία όλων των βασιλιάδων της Ιορδανίας αρχής γενομένης από τον εμίρη Αμπντάλα, τον πρώτο διοικητή του Εμιράτου της Ιορδανίας (Emirate of Transjordan) το 1926, όταν η Ιορδανία τελούσε υπό τη βρετανική κυριαρχία.

³¹ Βλ. http://jordanmuseum.jo/en/about_us, http://en.wikipedia.org/wiki/The_Children's_Museum_Jordan, <http://www.nationalgallery.org/Aboutus/tabid/54/Default.aspx>

καθώς οι γονείς τους συνόδευαν σε επισκέψεις σε μουσεία όταν εκείνοι ήταν νεαρής ηλικίας» (Falk & Dierking 1998, 21).

Καθώς το Μουσείο Τιράζ δεν έχει διεξάγει έρευνα για τα κίνητρα του κοινού στο Αμμάν, βασίζομαι στις δικές μου παρατηρήσεις και υποθέσεις ώστε να προσδιορίσω ένα πιθανό κοινό και τις ανάγκες του. Στο Αμμάν υπάρχει έλλειψη σε δημόσιους χώρους συνάθροισης των κατοίκων- πάρκα, πλατείες. Πέρα από τις θρησκευτικές δραστηριότητες, οι κάτοικοι περνούν τον ελεύθερο χρόνο τους σε μεγάλα εμπορικά κέντρα (mall) και τους αρέσει να οργανώνουν πικ-νικ στα προάστια της πόλης. Σε αυτή τη δεύτερη περίπτωση συχνά έβλεπα ομάδες γυναικών με τα παιδιά τους, αφού δεν συνηθίζεται ή έστω αποφεύγεται η κοινωνική συνεύρεση ενηλίκων αντιθέτου φύλλου. Μία ένδειξη αυτού του χαρακτηριστικού της κουλτούρας τους είναι ότι στους γάμους διασκεδάζουν χωριστά οι γυναίκες (παρουσία του γαμπρού) από τους άντρες. Από τις παραπάνω δραστηριότητες συμπεραίνω ότι το προφίλ των Ιορδανών ταιριάζει περισσότερο με αυτό των μη συχνών επισκεπτών στην έρευνα της Hood. Άρα για την προσέλκυση των ανθρώπων αυτών πρέπει να λάβω υπόψη κίνητρα όπως η κοινωνικοποίηση, η ενεργή συμμετοχή και η αίσθηση άνεσης.

Επίσης, τα εκθέματα του Μουσείου Τιράζ εντάσσονται στο πεδίο των γυναικείων δραστηριοτήτων και άρα είναι πιο πιθανό να προσελκύσουν γυναίκες επισκέπτριες παρά άντρες. Τέλος, η διγλωσσία στα κειμενικά ερμηνευτικά μέσα του μουσείου, στον ιστότοπο και στην σελίδα του στο facebook- χρήση της αγγλικής και αραβικής γλώσσας- δηλώνει την πρόθεση του μουσείου να απευθυνθεί τόσο σε κοινό ντόπιων όσο και σε διεθνές κοινό. Το διεθνές κοινό δεν περιλαμβάνει μόνο τουρίστες, αλλά και εργαζόμενους ή σπουδαστές της αραβικής γλώσσας στο Αμμάν. Σύμφωνα με τους Falk και Dierking (1998, 20) «Οι περισσότεροι άνθρωποι που επισκέπτονται τα μουσεία πηγαίνουν με μέλη της οικογένειάς τους, με γονείς μεταξύ 30 και 50 ετών, και παιδιά μεταξύ 8 και 12». «Τα μουσεία που προωθούνται ως περιβάλλοντα κατάλληλα για οικογένειες προκειμένου να εξερευνηθούν, να ανακαλύψουν, και να διασκεδάσουν σε ένα χαλαρωτικό σκηνικό είναι πιο πιθανό να έλξουν επισκέπτες ανάμεσα στις ομάδες που είτε δεν επισκέπτονται είτε επισκέπτονται περιστασιακά τα μουσεία» (Falk & Dierking 1998, 19).

Σύμφωνα με στοιχεία του Τμήματος Στατιστικής της Ιορδανίας (2007) «Σε εθνικό επίπεδο το 37,3% του πληθυσμού είναι κάτω των 15 ετών το 2004 και το 3,2% πάνω από 65 ετών... Ο βαθμός γονιμότητας αντιστοιχεί σε 3,6 παιδιά ανά γυναίκα» (Ababsa 2011, 219). Άρα, ανάμεσα στους μη συχνούς επισκέπτες που είναι η πλειοψηφία των Ιορδανών, θεώρησα ότι πρέπει να φέρω στο μουσείο την οικογένεια και να δημιουργήσω μία γλώσσα κατάλληλη για τα παιδιά και τους ενήλικες που τα συνοδεύουν.

2.4 Σχεδιαστικές παράμετροι για το συγκεκριμένο κοινό

Για την εφαρμογή των σχεδιαστικών υποθέσεων στο Τιράζ συνεργάστηκα με την αρχιτέκτονα/ πρότζεκτ μάνατζερ Salua Qidan και την μουσειολόγο Ameera Al-Zaben. Οι Qidan και Al-Zaben έδωσαν έμφαση στην ανάδειξη των αυθεντικών αντικειμένων, ενδυμασιών, κοσμημάτων και άλλων αντικειμένων και στην επιλογή ευσύνοπτων ερμηνευτικών μέσων όσον αφορά τις πληροφορίες που παρέχονται στα εισαγωγικά σημειώματα και τις λεζάντες. Από μένα ζήτησαν μια πρόταση για μια πιθανή διαδρομή, ή τρόπους, με τους οποίους ο επισκέπτης, κυρίως το παιδικό κοινό, να έχει τη δυνατότητα να αλληλεπιδρά με τα εκθέματα μέσα στον εκθεσιακό χώρο.

Σύμφωνα με την πρακτικές που ακολουθούνται στα μουσεία διεθνώς

«οι περισσότερες δραστηριότητες για παιδιά, ακόμη και οι παιδικές εκθέσεις, συνήθως γίνονται εκτός του εκθεσιακού χώρου.. Δεν μπορούμε να εκθέτουμε για παιδιά μέσα στις κύριες αίθουσες των μουσείων; Και πώς μπορεί να επιτευχθεί κάτι τέτοιο; Ποιά ερμηνευτικά μέσα είναι τα καταλληλότερα για να μεταδοθούν στα παιδιά πτυχές του παρελθόντος μέσω των εκθέσεων των μουσείων;» (Γκαζή 2013, 231).

Άρα, ένα ζητούμενο του σχεδιασμού είναι η εύρεση μιας εκθεσιακής γλώσσας που να απευθύνεται σε παιδιά.

Όσον αφορά το παιδικό κοινό, οι Hall & Banon (2005, 189) αναγνωρίζουν οχτώ σημεία ενδιαφέροντος στο σχεδιασμό:

1. Υλικότητα: ο χειρισμός και η απτική διάδραση έχουν κεντρικό ρόλο στις διαδικασίες νοηματοδότησης από τα παιδιά.

2. Αφηγηματικότητα: η αφήγηση και το αφηγηματικό δημιουργικό παιχνίδι παίζουν έναν πρωταρχικό ρόλο στην εμπειρία του κόσμου από τα παιδιά.
3. Κοινωνικότητα: η συνεργασία ανάμεσα στα παιδιά και στους σημαντικούς άλλους είναι ιδιαίτερα σημαντική για την ανάπτυξή τους.
4. Δραστηριότητα: τα παιδιά πρέπει να ερμηνεύουν ενεργά την υλική κουλτούρα.
5. Πολλαπλές τροπικότητες (multimodality): η έκθεση πρέπει να υποστηρίζει την σωματική μάθηση: τα παιδιά έχουν ανάγκη να εμπλέκονται με τα εκθέματα μέσα από τις αισθήσεις τους, για παράδειγμα ήχος, αφή, όραση, οσμή.
6. Εμπλοκή: τα παιδιά θα πρέπει να βρίσκουν την εμπειρία ευχάριστη και να έχουν κίνητρα να συμμετέχουν.
7. Χρήση υπολογιστή: η τεχνολογία πρέπει να είναι εύκολη στην χρήση και μη περισπαστική (unobtrusive).
8. Παιδαγωγική δραστηριότητα: τα παιδιά θα έπρεπε να μαθαίνουν από την έκθεση, ενδείξεις μάθησης περιλαμβάνουν την διόρθωση παρανοήσεων, την υποβολή ερωτήσεων καθώς και ερμηνεία και αναστοχασμό πάνω στην υλική κληρονομιά.³²

Ο Claxton (1999 στο Hooper-Greenhill 2007, 46) ορίζει την μάθηση ως «αυτό που κάνεις όταν δεν ξέρεις τι να κάνεις» και προτείνει τις εξής «στρατηγικές μάθησης»:

1. Στρατηγικές βασισμένες στην εμπειρία – εξερεύνηση, έρευνα, πειραματισμός, χρήση του χώρου και των πόρων.
2. Δημιουργικές στρατηγικές- φαντασία, διαίσθηση, οπτικοποίηση, αφήγηση, παιχνίδι, παιχνίδι ρόλων, κατασκευή, παραγωγή ιδεών.
3. Διανοητικές στρατηγικές-γλώσσα, αιτιολόγηση, ανάλυση, επικοινωνία.
4. Στρατηγικές κοινωνικής αλληλεπίδρασης- συζήτηση, δείχνω και κάνω, μοιράζομαι με φίλους ή με την οικογένεια, μίμηση, μοντελοποίηση, επίδειξη.

³² Το παραπάνω σχήμα ενσωματώνει τις θεωρίες αφήγησης του Brunner, κοινωνικοπολιτισμικής ψυχολογίας του Vygotsky, την έννοια της βέλτιστης εμπειρίας ή ροής του Csikszentmihalyi και τις ιδέες του Norman για την άορατη χρήση υπολογιστή (Hall & Banon, 2005, 189).

Ειδικότερα, για εκθέσεις που μιλούν για το παρελθόν, όπως και στο Μουσείο Τιράζ, και απευθύνονται σε οικογενειακό κοινό, η Γκαζή (2013, 235, 236) δίνει έμφαση στα παρακάτω σημεία όσον αφορά τον σχεδιασμό για παιδιά (ηλικίας 6-12 ετών):

1. Να μπορούν να βλέπουν τα εκθέματα
2. Να μπορούν να αγγίζουν και να αισθάνονται
3. Να κάνουν συνδέσεις με το παρελθόν οι οποίες έχουν νόημα και
4. Να διευκολύνονται να καταλάβουν τι είναι το παρελθόν, πώς μαθαίνουμε γι' αυτό και για ποιο λόγο είναι σημαντικό.

Το πρώτο σημείο λαμβάνει υπόψη τις εργονομικές ανάγκες των παιδιών, δηλαδή, ότι «αντικείμενα, κείμενα και άλλα ερμηνευτικά μέσα, όπως σταθμοί πολυμέσων, πρέπει να τοποθετούνται σε ύψος αντίστοιχο με το μέσο ύψος των ματιών των παιδιών» (Γκαζή 2013, 236).³³ Το δεύτερο σημείο αφορά στην αισθητηριακή εμπειρία του παιδιού που προσφέρεται σε ενσωματωμένες στην κυρίως έκθεση παιδικές γωνιές. «Αυτές οι παιδικές γωνιές μπορεί να είναι απλώς μερικά συρτάρια κάτω από τις προθήκες μιας έκθεσης ή μικρές διαδραστικές ενότητες, ειδικές για παιδιά, στο πλαίσιο της κύριας έκθεσης» (Γκαζή 2013, 248). Οι συνδέσεις με το παρελθόν ευνοούνται όταν «συνδέεται το γνωστό/παρόν με το άγνωστο/παρελθόν» (Γκαζή 2013, 248).³⁴

Ως προς την ερμηνεία για την οικογένεια, η συγγραφέας επισημαίνει ότι «Η ερμηνεία πρέπει να παρουσιάζεται με τέτοιο τρόπο, ώστε να μπορούν οι γονείς να την εξηγούν στα παιδιά τους... έχει μεγάλη σημασία οι πληροφορίες που δίνονται σε κείμενα να παρουσιάζονται σε σύντομες ενότητες, τις οποίες να μπορούν οι γονείς εύκολα να αφομοιώσουν και να εξηγήσουν στα παιδιά τους» (Γκαζή 2013, 249). Αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία αν λάβουμε υπόψη της παρατήρηση της McManus (1994 στο Γκαζή 2013, 249) ότι «τα παιδιά που επισκέπτονται μουσεία με την οικογένειά τους έχουν την τάση να στηρίζονται στον ενήλικα της ομάδας για να τους μεταδώσει πληροφορίες». Η οικογενειακή εμπειρία αντί να συσφίξει τις

³³ Σύμφωνα με τον Belcher, 1991 το εκτιμώμενο ύψος ματιών για παιδιά ηλικίας 6-12 ετών είναι 1,05-1,30μ (Γκαζή 2013, 236).

³⁴ Στην περίπτωση του Μουσείου Alexander Kelller, συζητήσεις με μαθητές (ηλικίας 5-14 ετών) έδειξαν ότι τα παιδιά ενδιαφέρονται να μάθουν σχετικά με κοινωνικά, θρησκευτικά και πρακτικά θέματα, τα οποία είναι ζωτικής σημασίας στο δικό τους κόσμο και τα οποία θα είχαν ζωτική σημασία στον κόσμο των ανθρώπων που ζούσαν στην περιοχή Έιβμπερι κατά τη Νεολιθική Εποχή.

σχέσεις γονιών και παιδιών μπορεί να κλονιστεί στην περίπτωση που, κατά τον Farmery (2001 στο Γκαζή 2013, 249) οι γονείς «αισθάνονται αμηχανία μπροστά στη δική τους, πραγματική ή υποτιθέμενη, έλλειψη γνώσεων και τρέμουν ότι δεν θα μπορέσουν να απαντήσουν στις ερωτήσεις των παιδιών».

Ωστόσο, η Γκαζή (2013, 250, 251) επισημαίνει επίσης ότι η ερμηνεία πρέπει να απευθύνεται και σε παιδιά, έτσι ώστε «να μπορούν να παρακολουθήσουν μια ιστορία, είτε αυτόνομα είτε με λίγη βοήθεια. Ένας τρόπος να επιτευχθεί κάτι τέτοιο είναι μέσω χαρακτήρων κινουμένων σχεδίων, με τους οποίους τα παιδιά ταυτίζονται ευκολότερα και οι οποίοι θα τα ξεναγούν στην έκθεση... Ένας άλλος τρόπος παρουσίασης μιας πιο προσωπικής και πιο φιλικής εκδοχής του παρελθόντος θα μπορούσε να είναι η χρήση συσκευών χειρός, των «προσωπικών ψηφιακών βοηθών», γνωστών ως PDAs (Personal Digital Assistants)».

Επιπλέον, οι εκθέσεις πρέπει να ανταποκρίνονται σε διαφορετικούς τρόπους μάθησης, αλλά το πλεονέκτημα των απτικών, διαδραστικών στοιχείων είναι ότι έλκουν μία ευρεία γκάμα ηλικιών και ικανοτήτων (Serell 1996, 56). Επειδή ακριβώς η δική μου πρόταση πάνω στο σχεδιασμό απευθύνεται σε κοινό παιδιών και ενηλίκων, ο πυρήνας του σχεδιασμού για την έκθεση *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ* είναι ένα παιχνίδι εξερεύνησης του χώρου και απτικής διάδρασης με οδηγό την αφήγηση.

«(Σ)τα παιχνίδια εξερεύνησης ή κρυμμένου θησαυρού... οι επισκέπτες λαμβάνουν μία ανάθεση εντοπισμού, εύρεσης εκθεμάτων ή πληροφοριών με στόχο να τις προσεγγίσουν και να ασχοληθούν σε βάθος με αυτές. ... Η εξερεύνηση στοχεύει στο να ενδυναμώσει την αυτόβουλη ενεργητική στάση του επισκέπτη στην προσέγγιση των εκθεσιακών περιεχομένων, στην επαφή με τα εκθέματα και στη βίωση του εκθεσιακού χώρου» (Νικονάνου 2006, 175 και 176).

Η Νικονάνου (2006, 168, 169) εντάσσει την αφήγηση στις διαδικασίες άμεσης επικοινωνίας που «βασίζονται στη μεσολάβηση ατόμων και εμπίπτουν σε ένα γενικό πλαίσιο 'ζωντανής ερμηνείας'/live interpretation'». Ο όρος ζωντανή ερμηνεία συχνά ταυτίζεται με δραστηριότητες δραματοποίησης, ωστόσο μπορεί να

αναφέρεται σε «διαλέξεις, ξεναγήσεις, επιδείξεις κλπ, δηλαδή σε όλες τις δραστηριότητες στις οποίες ειδικευμένο προσωπικό ερμηνεύει εκθέματα στους επισκέπτες» (Ashmore 2001 στο Νικονάνου 2006, 169).

Καθώς το Μουσείο Τιράζ δεν διέθετε κάποιον εξειδικευμένο μουσειοπαιδαγωγό ή ειδικό προσωπικό που να είναι ανά πάσα στιγμή διαθέσιμος ως προς την «ζωντανή ερμηνεία» έπρεπε να βρω μια εναλλακτική πρόταση μεσολάβησης και αφήγησης ιστοριών που να λειτουργεί ανεξάρτητα. Επίσης, δεν μπορούσα να στηριχτώ στις δικές μου δυνατότητες άμεσης επικοινωνίας με το κοινό λόγω της στοιχειώδους γνώσης μου της αραβικής γλώσσας.

Η κριτική που ασκείται στην μάθηση μέσα από την ανακάλυψη,³⁵ είναι ότι ακόμη και σε ένα αυστηρά ελεγχόμενο και δομημένο περιβάλλον «λειτουργεί καλύτερα με μαθητές που ενδιαφέρονται ήδη και κατέχουν μία βασική γνώση του θέματος ή του προβλήματος και μία επίγνωση του πώς να εφαρμόσουν στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων» (Black 2005, 140). Ωστόσο, η ύπαρξη ενηλίκων (εκπαιδευτικών ή γονέων) ή, ενδεχομένως, προσωπικού του μουσείου, που ενθαρρύνουν τα παιδιά να αλληλεπιδράσουν με τα εκθέματα ή να ξεκινήσουν συζητήσεις ή ακόμα να ζητήσουν βοήθεια μπορεί να επιλύσει τέτοιους είδους δυσκολίες.

Μία πιο βάσιμη κριτική που ασκείται στις απτικές δραστηριότητες (hands-on activities) είναι ότι η ενεργή σωματική συμμετοχή εξαντλείται στο πάτημα ενός κουμπιού (Black 2005, 140), χωρίς ο επισκέπτης να είναι νοητικά ενεργός (minds-on) (Rorrola 2012, 40). Για το λόγο αυτό προχωρώ στην εξέταση του ρόλου της αφής στην κατανόηση του κόσμου αλλά και στην εξέταση εφαρμογών απτικών και διαδραστικών δραστηριοτήτων στο μουσειακό χώρο που αξιοποιούν την κοινωνική χρήση της αφής.

³⁵ Χρησιμοποιώ εδώ τον όρο «μάθηση» που χρησιμοποιεί ο Black, μολονότι για μένα η ανακάλυψη είναι κυρίως εμπειρία που δεν ταυτοποιείται με το εκπαιδευτικό εξαγόμενο. «Η εμπειρία είναι εκπαιδευτική εκτός αν παρεμποδίζει ή στρεβλώνει την ανάπτυξη της περαιτέρω εμπειρίας» (Dewey στο Hein, 348). Επίσης, σύμφωνα με τον κονστрукτιβιστικό μοντέλο η εκπαίδευση επαναπροσδιορίζεται «σαν εμπειρία με νόημα παρά σαν καθορισμένο εξαγόμενο της μάθησης» (Hein, 348).

Κεφάλαιο 3

3.1 Αφή: σύντομη ανασκόπηση της έννοιας εκτός και εντός μουσείων

Συχνά στα μουσεία συναντά κανείς την επιγραφή- προειδοποίηση «μην αγγίζετε» και σε κάποιες περιπτώσεις την επιγραφή «παρακαλώ αγγίξτε». Είναι άραγε μόνο οι περιορισμοί που θέτει η συντήρηση των αντικειμένων που συντελούν στην οπτική κυρίως εμπειρία των εκθεμάτων; Σε αυτό το κεφάλαιο εξετάζονται οι περιορισμοί που θέτει η μουσειακή πρακτική στο ζήτημα της αφής, οι αιτιάσεις του φαινομένου καθώς η σημασία της σωματικοποιημένης βίωσης των εκθεμάτων μέσω της ολόπλευρης αισθητηριακής εμπειρίας.

«Η γραμματεία πάνω στην αισθητική και στην ιστορία της τέχνης εστιάζει ευρύτατα στην όραση ... (που) έχει προμοδοτηθεί ως η ανώτερη αίσθηση» (Zimmer & Jefferies 2007, 4).

«Στην δυτική φιλοσοφική παράδοση, τόσο η απόκτηση της γνώσης όσο και η αισθητική απόλαυση μπορούν να διαταραχθούν από οτιδήποτε δεν σχετίζεται με τις ανώτερες ικανότητες της κρίσης. Στην πρώτη περίπτωση η ακαδημαϊκή απόσταση, η εμπειρική σκέψη και η αντικειμενική παρατήρηση έχουν ολοκληρωτικά στηριχτεί στην έννοια του εξαυλωμένου ματιού και στην υποτιθέμενη ικανότητα υπέρβασης σωματικών επιθυμιών και μεσολαβήσεων» (Candlin 2004, 81).

Η ανωτερότητα της όρασης έναντι της αφής αποτυπώνεται και στην ιστορία της τέχνης. Ο James Hall εξετάζει τις απόψεις καλλιτεχνών και διανοουμένων όπως ο Πετράρχης, ο Λεονάρντο και ο Γαλιλέος για να υποστηρίξει ότι η αφή θεωρούνταν ζωώδης και επαίσχυντη μέχρι τον 18^ο αιώνα, ενώ η όραση θεωρούνταν η πλέον αξιολύβαστη αίσθηση. Σύμφωνα με τον Hall (1999), ο Ντα Βίντσι πίστευε ότι το μάτι ήταν «το παράθυρο της ψυχής», ενώ η αφή «έδινε πληροφορίες μέσω της άμεσης επαφής με το αντικείμενο» (στο Onof 2011, 39). Ο Αριστοτέλης θεωρούσε ότι η γεύση και η αφή στέκουν πιο χαμηλά στην ιεραρχία των αισθήσεων επειδή είναι κοινές σε όλα τα ζώα (Stewart 1999 στο Onof 2011, 40).

Με αφορμή τον πίνακα *Ο Καρνεάδης με την προτομή του Πάνα* ο Hall (1999) βρίσκει «τόσο ενοχλητική την ανοίκεια σαρκικότητα (fleshiness) και λιπαρότητα (greasiness) της προτομής. Μοιάζει τρομαχτικά ζωντανή. Τα αναισχυντα δάχτυλα

του Καρνεάδη σκαλίζουν το κάτω χείλος και την άκρη του ματιού» (στο Candlin 2004, 82).



Εικόνα 5: Ο Καρνεάδης με την προτομή του Πάνα του Λούκα Τζιορντάνο.³⁶

Σύμφωνα με την Candlin (2004, 83) «Η εικόνα του τυφλού άντρα³⁷ που αγγίζει το γλυπτό είναι πολύ κοντά σε αυτή ενός τυφλού άντρα που αγγίζει την σάρκα...ζωντανεύοντας εικόνες σεξουαλικής εξερεύνησης που είναι προχωρημένες ακόμη και για τον θεό της λαγνείας... Μέσα από το άγγιγμα το μάρμαρο σταματά να υπάρχει σαν μία επιφάνεια για την οπτική απόλαυση».³⁸ Έτσι, «διακυβεύεται το στάτους του (πίνακα)» ως αισθητικό αντικείμενο.

Τα μουσεία υπηρετούν την πολιτική τού «μην αγγίζετε» με το επιχείρημα της πιθανής βλάβης του εκθέματος. Το Μουσείο Victoria & Albert (2007) υποστηρίζει ότι «Παρόλο που η επιθυμία αγγίγματος του αντικειμένου είναι μία φυσική αντίδραση, το μουσείο οφείλει να την αποθαρρύνει, καθώς οι συσσωρευτικές

³⁶ Βλ. <http://hoodmuseum.dartmouth.edu/collections/overview/europe/paintings/seventeenth/P99951.html>

³⁷ Εννοεί τον Καρνεάδη.

³⁸ Ο πίνακας εκτίθεται στο Hood Museum of Art που έχει δεσμευτεί στο να βοηθήσει τους επισκέπτες να αναπτύξουν μία παιδεία οπτικών δεξιοτήτων- την ικανότητα να εξαγάγουμε νόημα από αυτό που βλέπουμε (<http://hoodmuseum.dartmouth.edu/about/>).

συνέπειες της τριβής, του λίπους και του ιδρώτα μπορεί να καταλήξουν σε ανεπανόρθωτη βλάβη» (στο Onof 2011, 46). Ωστόσο, οι επαγγελματίες του μουσείου δεν αποκλείονται από την απτική εμπειρία των εκθεμάτων. Η Candlin (2004, 78) θεωρεί ότι τα δικαιώματα του επιμελητή στην αφή οφείλονται αφενός στην τεχνογνωσία του και αφετέρου στη θεσμική του ιδιότητα. Εντοπίζει στην ιστορία των μουσείων μία έλλειψη ανοχής για τους επισκέπτες της εργατικής τάξης που θεωρούνταν «απείθαρχοι» και «βρώμικοι». «Ξεκάθαρα, οι κρίσεις για την συντήρηση, την καταστροφή και την βρωμιά δεν είναι πάντα λογικές ή πρακτικές, αλλά σε αυτή την περίπτωση πρόερχονται από την υπέρβαση των κοινωνικών διαχωρισμών από την εργατική τάξη» (Candlin 2004, 78).

Κατά τον 20ο αιώνα φιλόσοφοι και διανοούμενοι έχουν επαναφέρει την απτικότητα ως βασική παράμετρο αντίληψης του κόσμου. Ο Marinetti (1921) υποστηρίζει ότι «το οπτικό παρέχει απόμακρη πρόσβαση στην υφή, ενώ το απτικό παρέχει το συγκινησιακό φορτίο- την βιωμένη διάσταση ενός χωρικού περιεχομένου» (στο Zimmer & Jefferies 2007, 5). Η κεντρική θέση της απτικότητας είναι θεμελιώδης στην φαινομενολογία. Για τους Heidegger και Merlau-Ponty «η αντίληψη... των πραγμάτων προέρχεται από την διάδραση του σώματος με τον κόσμο» (Zimmer & Jefferies 2007, 6). Ο Dewey εισήγαγε την έννοια της εμπειρίας συναλλαγής, όπου το αντικείμενο είναι μέρος της εμπειρίας όσο το υποκείμενο (Dudley 2010, 26). Ο Derrida υπερασπίζεται την αφή λέγοντας ότι κανένα ζωντανό όν στον κόσμο δεν μπορεί να επιβιώσει χωρίς να αγγίζει που είναι σαν να λέμε χωρίς να αγγίζεται» (Onof 2011, 40).

Στη μουσειακή πρακτική το ζήτημα της απτικότητας επαναφέρεται χάρη στη συγκινησιακή ποιότητα της αφής. «Η κυρίαρχη άποψη στις μουσειακές σπουδές και πρακτική είναι ότι το μουσείο πληροφορεί και ότι το αντικείμενο είναι μέρος- και όχι πάντα το σημαντικό μέρος- αυτής της κουλτούρας ενημέρωσης» (Dudley 2010, 5). Ωστόσο, το συναίσθημα, η συγκίνηση, η αισθαντικότητα είναι σημαντικό μέρος της εμπειρίας που δεν προαπαιτεί την πληροφορία (Dudley 2010, 16). Στην αίθουσα των αξιοπερίεργων τα αντικείμενα φυσικά ή χειροποίητα, ήταν διαθέσιμα για την πολυαισθητηριακή αλληλεπίδραση (αφή, όσφρηση, γεύση και όραση) (Zimmer & Jefferies 2007, 4). Αντίθετα, ο Classen (2006) επισημαίνει ότι στο σύγχρονο μουσείο «το να συντηρείς τα αντικείμενα για μελλοντική θέαση είναι πιο σημαντικό από το

να αλληλεπιδράς σωματικά με αυτά στο παρόν» (στο Dudley 2010, 24). Έτσι όμως, η απόσταση του θεατή από το έκθεμα δεν αντιστοιχεί στις ανθρώπινες σχέσεις με τα αντικείμενα στον πραγματικό κόσμο έξω από τα μουσεία (Dudley 2010, 17).

Η πρόκληση στο μουσειακό σχεδιασμό είναι να αποκαταστήσει την εμπειρία της υλικότητας του αντικειμένου για να προαγάγει αφενός την ολόπλευρη σχέση με το αντικείμενο και αφετέρου για να μην αποκλείει επισκέπτες που δεν βασίζονται στην όραση ως μέσο αντίληψης.

3.2 Συναντήσεις με την υλικότητα στην μουσειακή πρακτική

3.2.1 Απτικές τεχνολογίες

Οι Zimmer & Jefferies (2007, 7) ορίζουν την απτική τεχνολογία ως «συσκευές διεπαφής με συστήματα υπολογιστή που επιτρέπουν στο χρήστη να αισθανθεί μία τρισδιάστατη απόδοση του αντικειμένου με τον ίδιο τρόπο που οι οθόνες επιτρέπουν στους χρήστες των υπολογιστών να βλέπουν δισδιάστατες εικόνες ενός αντικειμένου». Ο υπολογιστής συλλέγει στοιχεία «από τον τρόπο που ο χρήστης εξερευνά, σφίγγει ή πιέζει μία συσκευή διεπαφής» (Zimmer & Jefferies 2007, 8).

Οι απτικές διεπαφές χρησιμοποιούν μηχανικά στοιχεία, που αποκαλούνται ενεργοποιητές (actuators) για να ασκούν δυνάμεις στο χρήστη. Η δύναμη αντιστοιχεί με εκείνη που θα εξασκούσε το προσομοιωμένο αντικείμενο στο χρήστη αν το άγγιζε με την ίδια πίεση που εξασκεί πάνω στη διεπαφή (Zimmer & Jefferies 2007, 8). Οι πληροφορίες του σχήματος, των ορίων του αντικειμένου και των ιδιοτήτων των υλικών από τα οποία αποτελείται κωδικοποιούνται στην μνήμη του υπολογιστή και προσδιορίζουν την δύναμη που θα ασκούσε το αντικείμενο στο χρήστη ως αντίδραση στη δύναμη που άσκησε ο χρήστης. «Οι δυνάμεις υπολογίζονται σε πραγματικό χρόνο και στέλνονται στους ενεργοποιητές ώστε να τους αντιληφθεί ο ο χρήστης. Ο χρήστης της απτικής διεπαφής αισθάνεται την προσομοίωση ενός συμπαγούς αντικειμένου, που μιμείται την αίσθηση του πραγματικού αντικειμένου, με τον ίδιο τρόπο που η ψηφιοποίηση μιας εικόνας μιμείται την εικόνα από την οποία προέρχεται η ψηφιοποιημένη εκδοχή» (Zimmer & Jefferies 2007, 8).

Σύμφωνα με τους Zimmer & Jefferies (2007, 8) το πιο διακεκριμένο σύστημα απτικής διεπαφής είναι το Phantom της εταιρείας Sensible Technologies που

προσομοιώνει την αφή ενός σημείου. Αυτό σημαίνει ότι ο χρήστης έχει την εμπειρία της αφής στα ακροδάχτυλα με χρήση δαχτυλήθρας είτε με χρήση εργαλείου που αγγίζει ο χρήστης (πχ στυλό). Το Phantom έχει έξι βαθμούς ελευθερίας ως προς τις μετατοπίσεις (πάνω-κάτω, άκρη σε άκρη, μπροστά πίσω) και τις περιστροφές. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την πραγματοποίηση χειρουργικών επεμβάσεων, την παραγωγή έργων γλυπτικής που μπορούν να εκτυπωθούν σε τρισδιάστατο εκτυπωτή, αλλά και να παρέχει πρόσβαση σε πολιτιστικά αντικείμενα μέσα στο μουσείο. Το πλεονέκτημα της οπτικής διεπαφής είναι ότι «επιτρέπει μία πληρέστερη εκτίμηση των υλικών αντικειμένων χωρίς να διακινδυνεύει τις προδιαγραφές που θέτει η συντήρησή τους»(Zimmer & Jefferies 2007, 8).

Σύμφωνα με τους ίδιους μελετητές τα μειονεκτήματα της απτικής τεχνολογίας και της γενικευμένης εισόδου της τεχνολογίας στο μουσείο είναι ότι:

- Αποσπά τον επισκέπτη από την εμπειρία των αυθεντικών αντικειμένων
- Μπορεί να κάνει τον επισκέπτη κοινωνικά και αισθητικά πιο φτωχό
- Δεν προσελκύει στο μουσείο κάποιον που θα έμενε σπίτι του

Ωστόσο, τα παραπάνω μειονεκτήματα δεν προκύπτουν αποκλειστικά από τη χρήση της τεχνολογίας, αλλά κυρίως «από τον τρόπο που επιλέγουν τα μουσεία να εμπλέξουν τον επισκέπτη» (Zimmer & Jefferies 2007, 10). Μία επιτυχημένη χρήση της απτικής τεχνολογίας υπήρχε στην έκθεση *Sound of the vaults* στο Field Museum του Chicago (1999), που παρουσίαζε παλιά και εύθραστα μουσικά όργανα που είχαν συλλεχθεί κατά την διάρκεια 100 χρόνων. Οι επισκέπτες είχαν την δυνατότητα να ακούσουν τους ήχους των οργάνων μέσα από ηχογραφήσεις επαγγελματιών μουσικών. Παράλληλα, οι σχεδιαστές δημιούργησαν προσομοιώσεις των οργάνων που ο επισκέπτης μπορούσε να χειριστεί και να παράγει την δική του μουσική. Ο επισκέπτης είχε την δυνατότητα να ακούσει πώς εμπλέκονταν οι υπόλοιποι με τα όργανα και προέκυψαν συνεδρίες μουσικών αυτοσχεδιασμών. Σε αυτήν την περίπτωση οι άνθρωποι χρησιμοποίησαν την τεχνολογία για να αλληλεπιδράσουν ο ένας με τον άλλο, ενώ ταυτόχρονα η τεχνολογία έδινε ζωή σε ήχους παλιών οργάνων (Zimmer & Jefferies 2007, 10).³⁹

³⁹ Μία από τις μουσειακές εφαρμογές του Phantom ήταν στην έκθεση «Touch Me: Design and Sensation exhibition» στο Μουσείο Victoria & Albert το 2006 (στο Zimmer & Jefferies 2007, 8).

3.2.2. Υβριδικά αντικείμενα ή ρέπλικες του αυθεντικού αντικειμένου

Το πρότζεκτ SHAPE (Situating Hybrid Assemblies in Public Environments) εξερευνά πώς οι νέες τεχνολογίες μπορούν να υποστηρίξουν τις εμπειρίες των επισκεπτών και να δημιουργήσουν «ενθαρρυντικά περιβάλλοντα όπου οι άνθρωποι διερευνούν, διερωτώνται, συζητούν δημόσια και στοχάζονται πάνω στην φύση των μουσειακών συλλογών» (Bannon, Benford, Bowers & Heath 2005, 62). Με τον όρο «υβριδικά αντικείμενα» οι Bannon, Benford, Bowers & Heath (2005, 62) εννοούν «εγκαταστάσεις που υποστηρίζουν τον σωματικό και ψηφιακό χειρισμό του υλικού με ορατό και ενδιαφέροντα τρόπο από τους επισκέπτες του μουσείου».

Μία εφαρμογή του SHAPE έγινε στο κάστρο του Νότιγγχαμ. Οι επισκέπτες του ιστορικού χώρου έχουν να αντιμετωπίσουν «μία δύσκολη πρόκληση: πώς να καταλάβουν τα ποικίλα, εναλλασσόμενα (interleaved) γεγονότα που έχουν λάβει χώρα σε διαφορετικές εποχές και τοποθεσίες, σε κτίρια και χώρους που δεν είναι πλέον ορατοί πάνω από το έδαφος» (Bannon, Benford, Bowers & Heath 2005, 62). Στα πλαίσια του SHAPE δημιουργήθηκε ένα «κυνήγι ιστορίας». Αρχικά έδιναν σε ομάδες επισκεπτών, συνήθως οικογένειες, μία σειρά στοιχείων/ενδείξεων σε χαρτί, που τους καθοδηγούσαν στην αναζήτηση μιας συγκεκριμένης ιστορικής προσωπικότητας. Σε σημεία κλειδιά που συνδέονταν με το συγκεκριμένο πρόσωπο, τους ζητούσαν να κάνουν σχέδια πάνω στο χαρτί. Τα χαρτιά ήταν ταυτοποιημένα (electronically tagged) με τεχνολογία ραδιοκυμάτων. Στη συνέχεια οι επισκέπτες πήγαιναν στην σκηνή –κυριολεκτικά- της ιστορίας (Storytent) όπου τοποθετούσαν το χαρτί πάνω σε ένα περιστρεφόμενο τραπέζι το οποίο διάβαζε το χαρτί και προκαλούσε την έκθεση μιας τρισδιάστατης ιστορικής αναπαράστασης συνοδευόμενης από πίνακες και ντοκουμέντα. Μία δεύτερη εγκατάσταση ήταν το Sandpit, μία προβολή στο πάτωμα γραφιστικά προσομοιωμένης άμμου, όπου οι ομάδες επισκεπτών μπορούσαν να σκάψουν για να βρουν εικόνες (Bannon, Benford, Bowers & Heath 2005, 63).

Μία άλλη εφαρμογή του SHAPE έγινε στο Hunt Museum, στο Limerick της Ιρλανδίας. Το Δωμάτιο Μελέτης περιλάμβανε τέσσερις διαδραστικές εγκαταστάσεις που έδιναν την δυνατότητα στον επισκέπτη να εξερευνήσει ποικίλες λεπτομέρειες

64 μυστηριωδών αντικειμένων αβέβαιης προέλευσης και σκοπού. Οι κάρτες των αντικειμένων που διέθεταν τεχνολογία ραδιοκυμάτων ήταν τα κλειδιά που οι επισκέπτες χρησιμοποίησαν για να εξερευνούν τις εγκαταστάσεις και να δίνουν πληροφορίες. Το Δωμάτιο της Γνώμης έδινε την δυνατότητα στους επισκέπτες να χειριστούν ρέπλικες αντικειμένων και να καταγράψουν την προσωπική τους γνώμη πάνω στην φύση και στην πιθανή χρήση αυτών των μυστηριωδών αντικειμένων. Αυτές οι καταγραφές συλλέχθηκαν και προβλήθηκαν στο χώρο με οπτικά και ακουστικά μέσα, επιτρέποντας στους άλλους επισκέπτες να ακούσουν και να δούνε την αλληλεπίδραση. Επιπλέον, οι απόψεις των επισκεπτών αποθηκεύτηκαν και έγιναν προσβάσιμες σε όλους τους επισκέπτες σε μία περαιτέρω εγκατάσταση, το «Ράδιο», που λειτουργούσε σαν μία μόνιμη «μνήμη» των απόψεων (Bannon, Benford, Bowers & Heath 2005, 65)

Η τεχνολογία ραδιοκυμάτων RFID (radio frequency identification) περιλαμβάνει ηλεκτρονικές συσκευές που ονομάζονται αναμεταδότες (the tags) και ηλεκτρονικούς αναγνώστες (reader electronics) που επικοινωνούν με τους αναμεταδότες με ραδιοκύματα (Ciolfi & Bannon, 2002). Οι πληροφορίες που λαμβάνει ο ηλεκτρονικός αναγνώστης μπορούν να μεταφερθούν σε ένα υπολογιστή για αποθήκευση ή επεξεργασία (Hall & Galagher στο Ciolfi & Bannon, 2002). Έτσι, αν για παράδειγμα κρύψουμε έναν ηλεκτρονικό αναγνώστη σε ένα συρτάρι και τοποθετήσουμε το αγαματίδιο πάνω στο συρτάρι, τότε εμφανίζεται η οπτική περιγραφή του αντικειμένου (Ciolfi & Bannon, 2002).

3.2.3. Απτικές εκδοχές του αυθεντικού αντικειμένου ως έργα τέχνης

Η Onoi στα πλαίσια της πρακτικής της, στην οποία βασίζεται η διδακτορική της διατριβή, θέλησε να αναπτύξει μία απτική εμπειρία της προτομής του Σοφοκλή που εκτίθεται σε γυάλινη προθήκη στο Βρετανικό Μουσείο. Η Onoi (2011, 117) αποδόμησε τις ιδιότητες του άγαλματος σε: δόνηση, υφή επιφάνειας, ξηρότητα, θερμοκρασία, σχήμα, κλήση, καμπύλες, απαλότητα, βάρος, ελαστικότητα, ευκαμψία. Στη συνέχεια ανέθεσε σε καλλιτέχνες την δημιουργία ενός έργου τέχνης που να εμπνέεται από την προτομή του Σοφοκλή και μία από τις παραπάνω ιδιότητες.

Έτσι, για παράδειγμα, ο εικαστικός Murat Ozkasim δημιούργησε σοκολατένιες εκδοχές της προτομής του Σοφοκλή για να δώσει στους επισκέπτες την εμπειρία του σχήματος του πρωτοτύπου μέσω των απτικών υποδοχέων της ανθρώπινης γλώσσας (Onoi 2011, 116).



Εικόνα 6: Έργο του Murat Ozkasim (στο Onoi 2011, 135).

Η ίδια η Onoi προσομοίωσε την αφή της προτομής χρησιμοποιώντας το Phantom .



Εικόνα 7: Απτική Προτομή του Σοφοκλή από την Isil Onoi (στο Onoi 2011, 133).

Η αντίρρηση που εκφράζει η Onoi (2011, 193) για το ακριβές αντίγραφο ενός αντικειμένου είναι ότι πρόκειται για «υποκατάστατο ή ακόμη εξαπάτηση». Η αξία του αντιγράφου έγκειται στο πόσο πιστά αναπαράγει το πρωτότυπο. Αντίθετα, το πλεονέκτημα της καλλιτεχνικής δημιουργίας είναι ότι «δεν υποκρίνεται πώς είναι το

πραγματικό ή το υποκατάστατο του πραγματικού. Συστήνει τον εαυτό του ως γέφυρα με τις πληροφορίες του πραγματικού» (Οπολ 2011, 193).

3.2.4. Απτικές μετωνυμίες του αυθεντικού αντικειμένου

Στην μόνιμη έκθεση του μουσείου αραβικής ενδυμασίας Τιράζ στο Αμμάν εκτίθενται παραδοσιακές ενδυμασίες από την Μέση Ανατολή. Παρά την έλλειψη γυάλινης προθήκης, οι ενδυμασίες απευθύνονται μόνο στην οπτική εμπειρία.



Εικόνα 8: Η μόνιμη έκθεση του Μουσείου Τιράζ.

Στη μέση της αίθουσας ωστόσο υπάρχει ένα τραπέζι με εγκοπές στις άκρες όπου στερεώνονται κομμάτια ενδυμασιών που ο επισκέπτης μπορεί να αγγίξει. Πρόκειται για ενδυμασίες που είτε δεν σώζονται στην ολοκληρωμένη αρχική τους εκδοχή είτε είναι τόσο φθαρμένες που δεν θα μπορούσαν να εκτεθούν ως αυτοτελή κουστούμια στην έκθεση. Έτσι, η επιμελήτρια Salwa Qidan εξέθεσε τα κομμάτια των ενδυμασιών αυτών για να δώσει απτική πρόσβαση του υφάσματος στον επισκέπτη.



Εικόνα 9: Απτική εμπειρία στη μόνιμη έκθεση του Μουσείου Τιράζ.⁴⁰

⁴⁰ Βλ. <https://www.facebook.com/Tirazcentre/photos/ms.c.eJw9yskNwDAMA8GOAonUQffWBDF9nOwW4hGEW6W2fHUOGpctp0ZpKTTm9PJbamr4bcvTTf9Xj6GjuP7f5FebRUZyg~-~-.bps.a.596233363854870.1073741835.317487168396159/624726461005560/?type=1&theater>

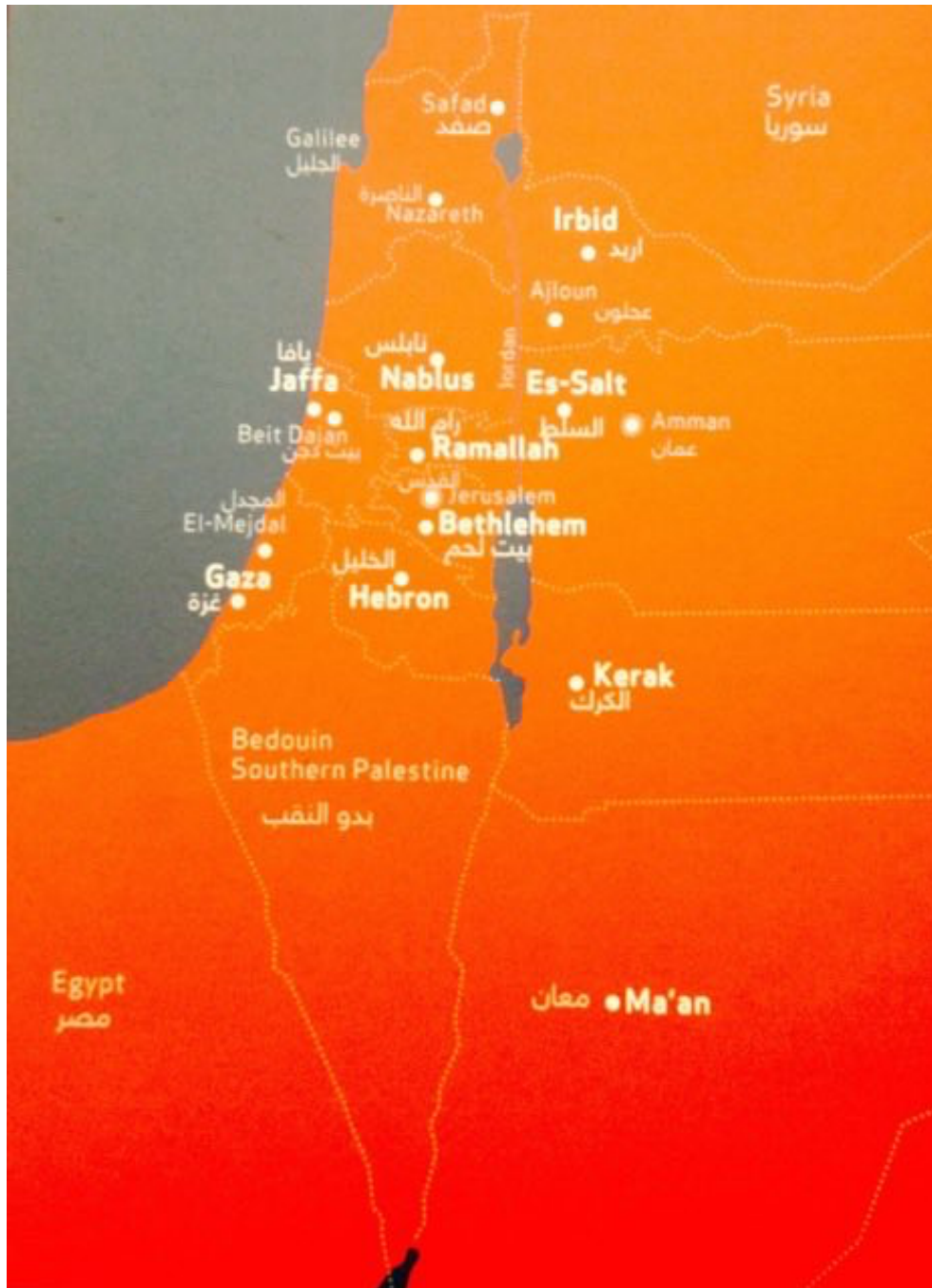
Κεφάλαιο 4

4.1 Παλαιστίνη: Ιστορικά στοιχεία

Η Παλαιστίνη τελούσε υπό την κυριαρχία της οθωμανικής αυτοκρατορίας μέχρι τον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο και υπό βρετανικό καθεστώς από το 1918 έως το 1948. Περιλάμβανε διαφορετικές γεωγραφικά ζώνες: «τις παράκτιες περιοχές, τις κεντρικές ορεινές περιοχές, την κοιλάδα του Ιορδάνη ποταμού στα ανατολικά και τις ζώνες ερήμου στο νότο» (Saca 2006, 13). «Μέχρι το 1880 μόνο το 6% του πληθυσμού της Παλαιστίνης ήταν Εβραίοι» (Weir 2009, 16). Η γέννηση του πολιτικού Σιωνισμού τη δεκαετία του 1880, που αποσκοπούσε στην δημιουργία ενός έθνους Εβραίων στην Παλαιστίνη, καθώς και οι διώξεις των Εβραίων στην Ευρώπη από τη δεκαετία του 1930 οδήγησαν στη μετανάστευσή τους, με αποτέλεσμα «μέχρι το 1948 οι Εβραίοι να αποτελούν σχεδόν το ένα τρίτο του πληθυσμού της Παλαιστίνης» (Weir 2009, 16).

Στις 14 Μαΐου του 1948 ιδρύθηκε επίσημα το κράτος του Ισραήλ. Σύμφωνα με τη Sheila Weir (2009, 17) κατά την διάρκεια των εχθροπραξιών την περίοδο 1947-1949, 600.000-760.000 Άραβες διώχτηκαν από τα σπίτια τους και 350 χωριά εγκαταλείφθηκαν κυρίως από την παράκτια πεδιάδα. «Οι πρόσφυγες από τα χωριά ζουν από τότε σε καταυλισμούς στην Δυτική Όχθη, στη Γάζα, στο Λίβανο, στην Ιορδανία και την Συρία» (Weir 2009, 17). Η ανακωχή του 1949 βρήκε τους Εβραίους να κατέχουν τα τρία τέταρτα της Παλαιστίνης και τους Άραβες να έχουν μετατοπιστεί είτε στην Δυτική Όχθη (ονομάζεται έτσι γιατί βρίσκεται δυτικά του Ιορδάνη ποταμού), είτε στην Γάζα που άνηκε στην Αίγυπτο. Το 1967 κατά τον πόλεμο των Έξι Ημερών το Ισραήλ κερδίζει από τη Αίγυπτο την Γάζα, την Δυτική Οχθη από την Ιορδανία⁴¹ και τα υψώματα του Γκόλαν από την Συρία. Αυτές οι περιοχές είναι γνωστές ως Κατεχόμενα.

⁴¹ Η Δυτική Όχθη προσαρτήρησε στο Χασεμιτικό Βασίλειο της Ιορδανίας που δημιουργήθηκε επίσημα το 1950 (Weir 2009, 17).



Εικόνα 10: Χάρτης της Παλαιστίνης πριν το 1948. Φωτογραφία από την μόνιμη έκθεση του Μουσείου Τιράζ.

4.2 Βηθλεέμ: Μόδα και καινοτομία στο πρώτο μισό του 20^{ου} αι

Κατά την περίοδο 1900- 1948, η Βηθλεέμ άνθιζε οικονομικά. «Οι κάτοικοι είχαν σχετικά καλή μόρφωση, καθώς πολλοί απ' αυτούς ήταν μαθητές των πολυάριθμων εκκλησιαστικών σχολείων της πόλης.⁴² Ιστορικά, η πόλη ωφελήθηκε σημαντικά από

⁴² «Θρησκευτικά τάγματα, όπως οι Φραγκισκανοί και οι Βενεδικτίνιοι, είχαν μία παρουσία αιώνων στη Βηθλεέμ. Οι Φραγκισκανοί εισήγαγαν τις χειροτεχνίες και τις δεξιότητες στα σχολεία τους, ενώ

τον τουρισμό και τους προσκυνητές και αυτό σήμαινε ότι η αγορά της χειροτεχνίας παλλόταν από ευμάρεια. Η Βηθλεέμ ήταν επίσης το εμπορικό κέντρο για όλα τα διπλανά χωριά. Και καθώς είχαν επιχειρηματικό πνεύμα, πολλές οικογένειες μετανάστευσαν ιδιαίτερα στις Ηνωμένες Πολιτείες και στην Λατινική Αμερική, και έστειλαν πίσω ένα σημαντικό μέρος του εισοδήματός τους για να κάνουν επενδύσεις στην γενέθλια πόλη τους» (Kawar 2015, 139).

Η οικονομική ευμάρεια αποτυπώνεται στο ένδυμα:

«Το γυναικείο ένδυμα της Βηθλεέμ αποκαλείται βασιλικό, γιατί είναι τόσο πλούσιο που περιγράφεται ως η 'βασίλισσα των φορεμάτων' στην Παλαιστίνη. Πράγματι, φτιάχνεται από την ανάμειξη μεταξιού και λινού, που υφαίνονται σε λαμπερές χρωματιστές ρίγες. Πάνω από το φόρεμα έρχεται ένα σακάκι με κοντά μανίκια που ακτινοβολεί από τα κεντήματα. Με αυτό το ένδυμα οι γυναίκες φορούν ψηλά καπέλα, σαν φέσια, τα κοσμήματα της κεφαλής, που φέρουνε λαμπερά κοσμήματα από την προίκα τους, και καλύπτονται από ένα λευκό μεταξωτό σάλι» (Kawar 2015, 136).

Το ένδυμα αυτό αποκαλείται στα αραβικά malak, δηλαδή βασιλικό. Το φορούσαν χριστιανές και μουσουλμάνες της Βηθλεέμ, με την μόνη διαφορά ότι οι «χριστιανές γυναίκες πρόσθεταν ένα μικρό σταυρό στο κομμάτι του φορέματος στο ύψος του θώρακα» (Kawar 2015, 140).

«Η Βηθλεέμ ήταν το Παρίσι της Παλαιστινιακής μόδας των χωριών» (Skinner 2007, 15). «Οι γυναίκες της Βηθλεέμ όριζαν τις τάσεις της μόδας και οι γυναίκες των γύρω χωριών διάλεγαν το μάλακ ως νυφικό φόρεμα» (Kawar 2015, 140). «Αρκετοί νότιοι Παλαιστίνιοι έκαναν ταξίδια μεγάλων αποστάσεων μέχρι την Βηθλεέμ για να αγοράσουν προίκα υψηλού γοήτρου» (Weir 2009, 44). «Γύρω στο 1915 το φόρεμα μάλακ ... έγινε της μόδας. Ήταν το πιο σημαντικό κομμάτι της προίκας και πάντα δωρίζονταν από τον γαμπρό» (Skinner 2007, 15).

οι Βενεδικτινοί προώθησαν την έρευνα και αργότερα άνοιξαν το Πανεπιστήμιο της Βηθλεέμ» (Kawar 2015, 136).



Εικόνα 11: Φόρεμα μάλακ (Skinner 2007, 16).

Στα κεντημένα μανίκια (shoulder panels) του μάλακ οι γυναίκες συνήθιζαν να κεντάνε το μοτίβο που ονόμαζαν «ρολόγια» καθώς και το «πουλί του Παραδείσου» (Skinner 2015, 107 και 112). Ακριβώς στο κέντρο του κεντημένου υφάσματος που ράβεται στο θώρακα (chest panel) είναι κεντημένο το μοτίβο «κλειδί της καρδιάς» (Skinner 2015, 76).



Εικόνα 12: «Ρολόγια» και «Πουλί του παραδείσου» (Skinner 2007, 112).



Εικόνα 13 : Φόρεμα μάλακ από βελούδο (γύρω στο 1930) (Kawar 2015, 170).



Εικόνα 14: Όψεις του τσόχινου σακακιού της Βηθλεέμ «κεντημένου με μεταξωτή κλωστή και Βυζαντινή βελονιά⁴³ (couching), πιθανόν για τις γυναίκες των χωριών της Ιερουσαλήμ, καθώς οι γυναίκες της Βηθλεέμ προτιμούσαν τα βελούδινα σακάκια» (Kawar 2015, 169).

«Μετά το 1920 η κατασκευή του μάλακ έγινε επιχειρηματική δραστηριότητα και πολλές γυναίκες της Βηθλεέμ έγιναν διάσημες μοδίστρες ή κεντήτρες καθώς έστελναν τα φορέματά τους σε άλλες περιοχές της Παλαιστίνης... Αυτές ήταν η πρώτη γενιά επαγγελματικά εργαζόμενων γυναικών που απολάμβαναν το γόητρο της γνώσης και των δεξιοτήτων τους» (Kawar 2015, 142).

Η περιοδική έκθεση *Χρυσές κλωστές της Βηθλεέμ* παρουσιάζει τα πορτραίτα τεσσάρων επαγγελματιών γυναικών της Βηθλεέμ. «Οι ζωές των γυναικών αυτών δίνουν την αίσθηση του τι συνέβαινε στην κατασκευή των κουστουμιών και στο κέντημα στην Βηθλεέμ το πρώτο μισό του 20^{ου} αιώνα» (Kawar 2015, 166).

⁴³ Για την απόδοση στα ελληνικά της βελονιάς couching συμβουλευτήκα τον παρακάτω ιστότοπο: <http://www.oustabasidou.gr/betaepsilonpsilonlambdamicronnuiotaepsilonpsilonsigmaf.html>

Επειδή οι βιογραφίες των γυναικών μιλούν εύγλωτα για την ιστορία της Βηθλεέμ, την κουλτούρα και τα επιτεύγματά τους, παραθέτω τις ιστορίες τους σε αρκετά λεπτομερειακή μορφή, όπως παρουσιάζονται μέσα από τις αφηγήσεις της Widad Kawar στο βιβλίο *Threads of Identity*. Η σειρά παρουσίασης των γυναικών ακολουθεί την σειρά με την οποία ο επισκέπτης του Τιράζ γνωρίζει τις γυναίκες αυτές κατά την διαδρομή του στον εκθεσιακό χώρο.⁴⁴

4.3 Πρόσωπα της Βηθλεέμ στην περιοδική έκθεση *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ*

Helaneh Silhy



Εικόνα 15: Φωτογραφία της Helaneh Silhy (Kawar 2015, 164)

Η Kawar (2015, 164) αναφέρει ότι η φήμη της Helaneh έγκειται στην εισαγωγή και διάδοση της ραπτικής μηχανής στα χωριά της γύρω περιοχής. Το 1928 η εταιρεία Singer άνοιξε ένα υποκατάστημα στην Βηθλεέμ και η Helaneh γράφτηκε στο πρώτο μάθημα κεντήματος με μηχανή.⁴⁵ Η εταιρεία της ζήτησε να παραμείνει και να διδάξει κέντημα με την μηχανή για να προωθήσει τις πωλήσεις.

«Στη συνέχεια η εταιρεία της ζήτησε να κάνει επιδείξεις στα γύρω χωριά.

Η Helaneh ήταν πιστή στα παραδοσιακά σχέδια και τα χρησιμοποίησε στο κέντημα με τη μηχανή, αλλά κάποιες γυναίκες ήταν επιφυλακτικές, καθώς πίστευαν ότι το κέντημα με την μηχανή θα μείωνε την αξία του κεντήματος με το χέρι... Στα χωριά όπου η μηχανή έγινε δημοφιλής, οι γυναίκες επέκτειναν την παραγωγή τους από φορέματα σε

⁴⁴ Για την άποψη του εκθεσιακού χώρου παραπέμπω στο Παράρτημα Β.

⁴⁵ Σύμφωνα με την Skinner (2007, 15) οι πρώτες μηχανές Singer έφτασαν στη Βηθλεέμ το 1910 και από τότε τα καθημερινά φορέματα θα ράβονταν με την μηχανή.

τραπεζομάντιλα, σεντόνια, παιδικά ρούχα κ.α.. Η Helaneh τους έμαθε πώς να αντιγράφουν τα σχέδια πάνω στο χαρτί και να κεντάνε πάνω σε αυτό»

(Kawar 2015, 164).

Στη συνέχεια, σύμφωνα με την Kawar (2015, 166) το χωριό Dura, στην περιοχή της Hebron, ζήτησε από την εταιρεία να ξεκινήσει μαθήματα ραψίματος και κεντήματος στην περιοχή. Δημιουργήθηκε λοιπόν ένα κέντρο ραπτικής και η Helaneh πήγε με τους διευθυντές της εταιρείας για τα εγκαίνια.

«Τέτοια σημασία είχε το κέντρο που όλοι οι προύχοντες, άντρες και γυναίκες, συμπεριλαμβανομένου του μουχτάρη, τους προυπάντησαν στην είσοδο του χωριού και τους συνόδεψαν στο κέντρο του χωριού για την τελετή εγκαινίων. Αλλα κέντρα ραψίματος άνοιξαν γύρω από την Βηθλεέμ και τα Ιεροσόλυμα. Κάθε χρόνο συμμετείχαν σε διαγωνισμό κεντήματος με την μηχανή. Η Helaneh ήταν στην κριτική επιτροπή. Έμεινε στην εταιρεία μέχρι τον πόλεμο του 1948»

(Kawar 2015, 166).



Εικόνα 16: Όψη του εκθεσιακού χώρου για την Helaneh στην περιοδική έκθεση *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ* στο Μουσείο Τιράζ.

Manneh Hazboun



Εικόνα 17: Φωτογραφία της Manneh Hazboun. Από τον κατάλογο της έκθεσης *Χρυσές Κλωστές της Βηθλέεμ*.

Η Kawar (2015, 156) πρωτοάκουσε για την Manneh Hazboun «από διάφορες γυναίκες του χωριού Beit Dajan, που ήρθαν πρόσφυγες στο Αμμάν. Γι' αυτές η Manneh ήταν ειδική στο κέντημα και μιλούσαν για τη βυζαντινή βελονιά (couching stitch) που τους δίδαξε στους πορτοκαλεώνες της οικογένειάς της τη δεκαετία του '30 και του '40». Η Kawar συνάντησε την Manneh στην Βηθλέεμ το 1975 στα πλαίσια της έρευνάς της. «Η Manneh ήταν γεννημένη καλλιτέχνης με επιχειρηματική κλίση» (Kawar 2015, 156).

Η Kawar (2015, 156 και 158) περιγράφει ότι η Manneh έμαθε κέντημα στα εργαστήρια Nasra Hasboun στην Βηθλέεμ. Είχε ήδη τρία χρόνια εμπειρίας στο κέντημα, όταν εγκαταστάθηκε με την μητέρα της στο Beit Dajan πριν το πρώτο παγκόσμιο πόλεμο. Εκεί κοινωνικοποιήθηκε με τα κορίτσια, των οποίων οι πατεράδες και οι σύζυγοι εργαζόταν στους πορτοκαλεώνες που ανήκαν στην οικογένεια της Manneh. Η Manneh δημιούργησε μόδα στο Beit Dajan και στα χωριά της περιοχής της Jaffa, όταν στο νυφικό της φίλης της που είχε κεντήσει με σταυροβελονιά (cross stitch) πρόσθεσε τη βυζαντινή βελονιά (couching stitch) της Βηθλέεμ με ασημένια κλωστή.

«Στη δεκαετία του 1930 η ζήτηση για το καινούργιο στυλ ήταν τόσο μεγάλη που η Manneh ξεκίνησε την δικιά της επιχείρηση. Θα έπαιρνε τα κεντημένα κομμάτια των ρούχων του Beit Dajan στην Βηθλέεμ για να

στολιστούν από την Jamila Hazboun ή στα εργαστήρια που διεύθυναν οι Hazboun. Στην αρχή η πρόσθετη εργασία στη Βηθλεέμ περιλάμβανε μόνο άνθη τριανταφυλλιάς στην φούστα, αλλά στη συνέχεια κάποιες ήθελαν αυτό το σχέδιο και στο ύφασμα του θώρακα (chest panel). Αργότερα, η μητέρα και ο αδερφός της βοήθησαν τη Manneh να ξεκινήσει ένα εργαστήριο όπου δίδαξε τα κορίτσια του Beit Dajan το στυλ κεντήματος της Βηθλεέμ, συμπεριλαμβανομένων νέων βελονιών συνένωσης, βυζαντινή βελονιά και απλικέ»

(Kawar 2015, 158).

Η Kawar (2015, 158) αναφέρει ότι η εξαγωγή των πορτοκαλιών από το Beit Dajan στην Ευρώπη μέσω των εμπόρων της Jaffa έφερε ευημερία στους ιδιοκτήτες των πορτοκαλεώνων. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα τη χρήση νέων πολυτελών υλικών στην κατασκευή του νυφικού φορέματος. «Αντί να χρησιμοποιούν μόνο το λινό για τα νυφικά φορέματα, κάποιες τώρα είχαν βελούδινες ενδυμασίες, όπως επίσης και το περίφημο βασιλικό φόρεμα της Βηθλεέμ με το ασημένιο κέντημα» (Kawar 2015, 158).

Σύμφωνα με την Kawar (2015, 158, 159) το εργαστήριο της Manneh αναπτυσσόταν μέχρι το 1948, οπότε οι Ισραηλινές δυνάμεις επιτέθηκαν στα σπίτια και στους πορτοκαλώνες του Beit Dajan.⁴⁶ Μολονότι σταμάτησε να εργάζεται, η Manneh ήταν πηγή αναφοράς για το κέντημα μέχρι το τέλος (Kawar 2015, 159).

⁴⁶ Η Kawar (2015, 158 και 159) αναφέρει ότι κάποια μέλη της οικογένειάς της Manneh σκοτώθηκαν, κάποια έφυγαν για την Βηθλεέμ, ενώ η Manneh με την μητέρα της εξαναγκάστηκαν να φύγουν στη Jaffa. Εκεί παρέμειναν για τέσσερα χρόνια, ώσπου οι Ισραηλινές αρχές τους ανακοίνωσαν ότι μπορούσαν να παραμείνουν με την προϋπόθεση ότι «θα μοιραστούν το σπίτι με τρεις Εβραϊκές οικογένειες που είχαν μεταναστεύσει από την Ανατολική Ευρώπη» (Kawar 2015, 159). Οι δύο γυναίκες δε δέχτηκαν την συμφωνία και επέστρεψαν στην Βηθλεέμ με «μία βαλίτσα και ένα πάπλωμα», που ήταν τα μόνα πράγματα που τους επέτρεψαν να πάρουν μαζί τους.



Εικόνα 18: Όψη του εκθεσιακού χώρου για τη Μανneh στο Μουσείο Τιράζ.⁴⁷



Εικόνα 19: Όψη του εκθεσιακού χώρου για τη Μανneh.⁴⁸ Τα πορτοκάλια στο πόντιουμ ως υπόμνηση του πορτοκαλεώνα της Μανneh.

⁴⁷ Βλ. https://www.facebook.com/Tirazcentre/photos/ms.c.eJw90MmRxTAIBNCMptiX~;BMbC~_jv8uWVWoAI~_j73VMsM679YcxRTV53DiM2UcJ48eXU41gT3WPJcOvU84Hz1pOCWybOtQ6e~_p8Ob18uH1atXzWef~_oV64TF5vv4R857KgmDET5s3dn7Xn~_vd50b~;0jkXPffmGfmuMV39pJmX4~_ZJprXC9vLWAufM J7Do5J1gn3wxPPv9~;rPK3Cd492~;Yf5asb7~;Zs9~_vAeyv35f7B7KzaVQ~- .bps.a.596233363854870.1073741835.317487168396159/600005516810988/?type=1&theater

⁴⁸ Βλ. https://www.facebook.com/Tirazcentre/photos/ms.c.eJw90MmRxTAIBNCMptiX~;BMbC~_jv8uWVWoAI~_j73VMsM679YcxRTV53DiM2UcJ48eXU41gT3WPJcOvU84Hz1pOCWybOtQ6e~_p8Ob18uH1atXzWef~_oV64TF5vv4R857KgmDET5s3dn7Xn~_vd50b~;0jkXPffmGfmuMV39pJmX4~_ZJprXC9vLWAufM

Jamila Hazboun Mahyub



Εικόνα 20: Φωτογραφία της Jamila Mahyub (Kawar 2015, 160).

Η Kawar (2015, 160) γνώρισε την Jamila στην Βηθλεέμ το 1972, μέσω του Hanna Naser, ιδιοκτήτη μιας βιοτεχνίας υφαντικής, που προμηθευόταν από την Jamila κεντημένα κομμάτια ενδυμασιών. Η Kawar (2015, 160) την περιγράφει ως μια «οξύνου, αποφασισμένη και δραστήρια γυναίκα. Ήταν μικρού αναστήματος, με ζωηρά μάτια και κοφτερό χιούμορ. Δεν παντρεύτηκε ποτέ και για περισσότερα από 40 χρόνια (1915-1948) το κέντημα ήταν επάγγελμα πλήρους ωραρίου».

Η Kawar (2015, 160) αναφέρει ότι η Jamila, εγκατέλειψε τις σπουδές της, παρά τις διαμαρτυρίες της οικογένειάς της και άνοιξε το δικό της κέντρο κεντήματος, όπου ειδικεύονταν στην προετοιμασία νυφικών προικιών. Κατέληξε να απασχολεί 40 εργαζόμενες. Την δεκαετία του 1920 πολλές γυναίκες από την Ραμάλα που είχαν ανακαλύψει την ομορφιά του κεντήματος με βυζαντινή βελονιά, την επισκέπτονταν και αγόραζαν μανίκια της Βηθλεέμ για να τα ράψουν κατόπιν πάνω στο φόρεμα. «Η Jamila ήταν επίσης πρωτοποριακή» (Kawar 2015, 160). Η καινοτομία που έφερε προέξυψε από την παρατήρηση του κεντημένου μοτίβου που έφερε στην πλάτη το εκκλησιαστικό ένδυμα του φραγκισκανού ιερέα στην Εκκλησία της Γεννήσεως. Η Jamila έραψε το ίδιο μοτίβο πάνω στη ζακέτα και πειραματίστηκε με διαφορετικά χρώματα. «Μέσα σε λίγους μήνες, είχε γίνει το πιο δημοφιλές σχέδιο ανάμεσα στα σακάκια της Βηθλεέμ» (Kawar 2015, 160). Επιπλέον, η Jamila εισήγαγε καινούργια σχέδια που έγιναν δημοφιλή και επινόησε νέα ονόματα, όπως σταφίδες, κύβοι ζάχαρης, ξηρούς καρπούς, άνθη μηλιάς (Kawar 2015, 162).

«Την δεκαετία του 1930 και 40 η Jamila ήταν πολύ επιτυχημένη και είχε καλό εισόδημα,⁴⁹ αλλά μετά τον πόλεμο του 1948, επήλθε οικονομική κρίση. Οι νύφες που ερχόταν από τα γύρω χωριά ζούσαν πλέον σε καταυλισμούς προσφύγων... Τελικά έκλεισε το εργαστήριό της το 1956» (Kawar 2015, 163). Τα τελευταία κεντημένα δείγματα που είχε, μαζί με μία ξύλινη κουβαρίστρα και την φωτογραφία της τα έδωσε στην Kawar για το μουσείο που σχεδίαζε να ανοίξει (Kawar 2015, 163).



Εικόνα 21: Όψη του εκθεσιακού χώρου για την Jamila στο Μουσείο Τιράζ.

⁴⁹ Με το εισόδημά της βοήθησε να αδέρφια της να τελειώσουν τις σπουδές τους, πλήρωσε για τους γάμους τους και έφτιαξε ένα σπίτι για όλη την οικογένεια (Kawar 2015, 162).

Habiba



Εικόνα 22: Φωτογραφία της Habiba (Kawar 2015, 150).

Η Kawar (2015, 150) περιγράφει ότι όταν η Habiba ήταν 15 ετών, το 1914, η οικογένειά της επέσπευσε τις προετοιμασίες γάμου. Ο Salim, ένας μακρινός ξάδερφος, επρόκειτο να γίνει ο μελλοντικός της σύζυγος. «Αν καθυστερούσαν τον γάμο, θα καταταγόταν στον οθωμανικό στρατό, καθώς στην αρχή του πρώτου παγκοσμίου πολέμου, οι νέοι άντρες δεν επιστρατεύονταν αν ήταν παντρεμένοι» (Kawar 2015, 150).

Η αδερφή της Habiba, που εργαζόταν επαγγελματικά πάνω στο κέντημα, έδωσε τα έτοιμα κομμάτια ενδυμασίας που είχε στην κατοχή της προς πώληση. Μαζί αγόρασαν ύφασμα στο οποίο ενέταξαν τα κεντημένα δείγματα και έτσι έφτιαξαν γρήγορα τρία κοστούμια μάλακ, ένα κόκκινο με μαύρες ρίγες και δύο πράσινα και μαύρα. Στην προετοιμασία των προικιών και οι δύο οικογένειες δούλευαν ταυτοχρόνως. «Μολονότι ο γάμος προετοιμαζόταν βιαστικά, αυτό δεν σήμαινε ότι δεν θα είχα ένα ολοκληρωμένο σύνολο προίκας όπως απαιτούσε η παράδοση» (Habiba στο Kawar 2015, 153).

Η Kawar (2015, 154) αναφέρει ότι μετά το θάνατο του Salim, η Habiba σε ηλικία 25 ετών μαζί με την αδερφή της άνοιξαν ένα κέντρο ραψίματος κατ' οίκον και έφτιαχναν παραδοσιακές αντρικές ενδυμασίες από Συριακό μετάξι. Οι δύο γυναίκες

απολάμβαναν να ράβουν για αντρική πελατεία, «καθώς οι άντρες ήταν πάντα ευχαριστημένοι με το αποτέλεσμα, σε αντίθεση με τις γυναίκες πελάτες που ήταν πάντα πιο απαιτητικές» (Kawar 2015, 154). Μετά τον πόλεμο του 1948 που έφερε την οικονομική κρίση, η Habiba «αναγκάστηκε να στείλει τα παιδιά της στην Χιλή για να βιοποριστούν. Λίγα χρόνια μετά τα ακολούθησαν η Habiba και η αδερφή της» (Kawar 2015, 154).

Η Habiba επέστρεψε στην Βηθλεέμ τρία χρόνια μετά για να διευθετήσει θέματα οικογενειακής ιδιοκτησίας, ενώ η αδερφή της παρέμεινε στην Χιλή. Κατά την τελευταία επίσκεψη της Kawar στο σπίτι της Habiba στην Βηθλεέμ, η Habiba είχε κρεμάσει το μάλακ φόρεμα μαζί με το σακάκι έξω από την ντουλάπα. Είχαν αποκτήσει ένα διαφορετικό νόημα, καθώς προορίζονταν για την επιθανάτια τελετή (Kawar 2015, 155).



Εικόνα 23: Όψη του εκθεσιακού χώρου για τη Habiba.

4.4 Η διαδικασία προς τον σχεδιασμό

Η μόνιμη έκθεση του Μουσείου Τιράζ ήταν πηγή έμπνευσης για τον σχεδιασμό που ακολούθησε. «Τι με ενδιαφέρει σε σχέση με το ένδυμα;», ήταν η πρώτη ερώτηση που έθεσα. Η μόνιμη έκθεση ήταν στημένη στο μεγαλύτερο μέρος της σε μία μόνο αίθουσα του μουσειακού χώρου. Τα μανίκια των φορεμάτων βρίσκονταν σε έκταση χάρη σε μία ξύλινη εσωτερική ράβδο. Από τα δύο άκρα της ράβδου ήταν δεμένοι δύο αδιαφανείς πλαστικοί σπάγγοι που κατέληγαν στην οροφή της αίθουσας. Τα φορέματα έμοιαζαν να αιωρούνται πάνω από το πάτωμα με τα χέρια ανοιχτά και αρκούσε μία πνοή αέρα για να αποκτήσουν ζωή. Από την αίσθηση αυτή των φορεμάτων, προέκυψε η πρώτη έννοια που με ενδιέφερε σχετικά με τα φορέματα και που ήταν η *κίνηση*.

Σε μία από τις πρώτες επισκέψεις κατεβήκαμε στην αίθουσα αποθήκευσης ενδυμασιών και φορέσαμε παραδοσιακά καπέλα των αρχών του 20αι. Πρότεινα, λοιπόν, τη δυνατότητα να φορούν οι επισκέπτες φορέματα, που ίσως ήταν αρκετά φθαρμένα για να ενσωματωθούν σε έκθεση, ή να δημιουργηθούν αντίγραφα φορεμάτων ή αξεσουάρ που να εξυπηρετούν την *βιωμένη αίσθηση του κουστουμιού*: Πώς επηρεάζουν τον τρόπο που κινείσαι; Πώς αισθάνεσαι μέσα στο κουστούμι; Πώς είναι να περπατάς με ένα ψηλό καπέλο όπου είναι ραμένα μεταλλικά νομίσματα; Ωστόσο, οικονομικοί και πρακτικοί λόγοι (έλλειψη δοκιμαστηρίων και προσωπικού) απέτρεψαν την υλοποίηση της ιδέας.⁵⁰

Στην αίθουσα της μόνιμης έκθεσης υπάρχουν σύντομα σημειώματα σχετικά με την ενδυματολογική παραγωγή περιοχών της Παλαιστίνης και της Ιορδανίας. Υπάρχουν επίσης, εικόνες μοτίβων και γεωμετρίας των φορεμάτων ανάλογα με την περιοχή. Έτσι, η παραδοσιακή ενδυμασία πρώιμα αποδομήθηκε εννοιολογικά στα συστατικά της στοιχεία: *γεωμετρία, μοτίβα, τεχνοτροπία (είδη βελονιάς)*. Η αίσθηση του απαγορευμένου σχετικά με την αφή ενέτεινε την επιθυμία εξερεύνησης της *υφής* του κουστουμιού.

⁵⁰ Στο Μουσείο Μόδας του Bath, στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, οι επισκέπτες έχουν την δυνατότητα να φορούν αντίγραφα βικτωριανών φορεμάτων. (<http://www.fashionmuseum.co.uk/walkthroughs/dressing>, τελευταία πρόσβαση 1/5/2015). Οι φωτογραφίες στον δικτυακό τόπο δίνουν μια αίσθηση γραφικού φολκλόρ.

Όταν διάβαζα τις βιογραφίες των γυναικών που προοριζόταν να παρουσιαστούν στην περιοδική έκθεση, κάποιες ιστορίες που φάνηκαν πιο ενδιαφέρουσες και κάποιες γυναίκες τις συνέδεσα με λέξεις-κλειδιά. Helaneh-τεχνολογία, Jamila-εφευρετικότητα, Habiba- γάμος, Manneh- συνεργασία και ανάμειξη διαφορετικών στυλ.

Η ιστορία της Habiba με συνάρπασε. Όχι μόνο γιατί δείχνει την σημασία του νυφικού φορέματος στο τελετουργικό του γάμου, αλλά για τις μεταβολές της τύχης στην μετέπειτα πορεία της. Σκέφτηκα ότι η επίσπευση του γάμου της θα μπορούσε να είναι το εναρκτήριο σημείο μιας αφήγησης προορισμένης να κάνει τα παιδιά βοηθούς στην δημιουργία του νυφικού της. Και έπειτα σκέφτηκα ότι, αφού τα παιδιά ολοκληρώσουν τα στάδια δημιουργίας, θα μπορούσαν να σταθούν πάνω σε βάθρο πίσω από δύο αυθεντικά κουστούμια και να βγάλουν αναμνηστικές φωτογραφίες από τον γάμο. Έτσι, γεννήθηκαν οι πρώτες ιδέες για την σκηνοθεσία της εμπειρίας του επισκέπτη στο Τιράζ.

Η πορεία μέχρι τον τελικό σχεδιασμό μπορεί να κατηγοριοποιηθεί στις παρακάτω φάσεις εργασίας:

1. Βιβλιογραφική έρευνα που συνεχίζεται ακόμη και μετά το στήσιμο της έκθεσης.
2. Έναρξη της συνεργασίας με το μουσείο Τιράζ και ανάθεση με θέμα «Διαδραστική, απτική διαδρομή για παιδικό κοινό». Έρευνα στους ιστοτόπους μουσείων παραδοσιακής ενδυμασίας.
3. Παρουσίαση της πρότασής μου στην συλλέκτρια Widad Kawar και στις επιμελήτριες Salua Qidan & Ameera Al-Zaben. Ενδιαφέρον για την πρόταση από το μουσείο.
4. Συνεδρία με την Salua Qidan και ανάθεση σε μένα του μουσειογραφικού σχεδιασμού των υβριδικών εκθεμάτων. Απόρριψη της πρότασης για τις τεχνολογίες διάδρασης.

5. Αναπροσαρμογή της πρότασής μου με βάση την διαδρομή του επισκέπτη που είχε προεπιλεγεί κατά τον μουσειογραφικό σχεδιασμό: Helaneh, Manneh, Jamila, Habiba.⁵¹
6. Παραγγελία σφραγίδων και αγορά μαγνητών και ξύλινων κουτιών από την Αθήνα.
7. Μη επιτυχημένη απόπειρα επικοινωνίας με το Palestinian Archive Museum για την διερεύνηση δανεισμού ακουστικού υλικού με γαμήλια τραγούδια.
8. Συνεδρία με τη Salua Qidan και αναπροσαρμογή του Οδηγού δραστηριοτήτων. Γράφω την τελική μορφή του Οδηγού Δραστηριοτήτων στα αγγλικά. Η Salua Qidan αναλαμβάνει τον γραφιστικό σχεδιασμό του Οδηγού.
9. Επαναφορά της πρότασης για την διαδραστική εφαρμογή «Ο επισκέπτης ως κριτικός μόδας». Πρόταση και προσφορά από έλληνα developer μία εβδομάδα πριν τα εγκαίνια και εκ νέου απόρριψή της.
10. Στήσιμο της περιοδικής έκθεσης με συλλογική συμμετοχή με εξαίρεση το στήσιμο του Εργαστηρίου υφασμάτων και του Εργαστηρίου μοτίβων που αναλαμβάνω μόνη μου.
11. Εγκαίνια της έκθεσης *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ* στις 26 Ιανουαρίου 2015.
12. Επανατύπωση του Οδηγού Δραστηριοτήτων σε σκληρό χαρτί.

⁵¹ Η αρχική μου πρόταση στη φάση 4 βασιζόταν στην διαδρομή του επισκέπτη κατά την αντίθετη ακριβώς πορεία: Habiba, Jamila, Manneh, Helaneh.

4.5 Οδηγός δραστηριοτήτων

Ο οδηγός δραστηριοτήτων αντικαθιστά, κατά κάποιον τρόπο, τον μουσειοπαιδαγωγό ή τον ζωντανό ερμηνευτή. Έχει το πλεονέκτημα ότι λειτουργεί αυτόνομα χωρίς να προαπαιτεί την παρουσία εξειδικευμένου συνεργάτη του μουσείου που να διευκολύνει την περιήγηση. Ένας ζωντανός ερμηνευτής με την έννοια του ηθοποιού που υποδύεται έναν ρόλο εποχής έχει τη δυνατότητα να βάλει και το κοινό σε ρόλο. Ο οδηγός δραστηριοτήτων βάζει τα παιδιά σε δύο ρόλους: του μαθητευόμενου τεχνίτη και του φίλου της Habiba.

Επίσης, ο οδηγός δραστηριοτήτων εμπλέκει όλες τις γυναίκες που παρουσιάζονται στην έκθεση σε μία μυθοπλαστική αφήγηση όπου η κάθε μία συμμετέχει στη δημιουργία μερών του νυφικού φορέματος της Habiba. Έτσι, ο οδηγός επιχειρεί να καλλιεργήσει την αίσθηση μιας συλλογικής προσπάθειας και να συνδέσει τα ιστορικά πρόσωπα της έκθεσης έστω και σε φανταστικό επίπεδο, ώστε να επισημάνει τη σημασία της δημιουργικής διαδικασίας.

Είσοδος μουσείου

Στην είσοδο του μουσείου δίπλα στο πωλητήριο υπάρχει ένα βάθρο και επάνω η επιγραφή:

Είσαι έτοιμος για την πρόκληση του νέου τεχνίτη;

Πάρε τον οδηγό σου και ακολούθησε το πουλί!



Εικόνα 24: Το σημείο στην είσοδο του μουσείου όπου ο επισκέπτης παίρνει τον οδηγό δραστηριοτήτων.

Από το βάθρο ο επισκέπτης προμηθεύεται έναν οδηγό δραστηριοτήτων που σε καθορισμένους σταθμούς μέσα στον εκθεσιακό χώρο τον ενθαρρύνουν να αντεπεξέρθει σε μία πρόκληση. Η εξερεύνηση αυτή προορίζεται από το μουσείο για παιδιά και εφήβους, μολονότι στις επιμέρους απτικές δραστηριότητες μπορούν να συμμετέχουν όλοι οι επισκέπτες. Στην πράξη, ωστόσο, ο οδηγός δραστηριοτήτων προσφέρεται από το μουσείο σε παιδιά και εφήβους ή σε μαθητές στα πλαίσια σχολικής επίσκεψης.

Οι προκλήσεις που ανατίθενται αποσκοπούν στην εξερεύνηση των παραμέτρων της μουσειακής εμπειρίας. Υπάρχουν στάσεις μπροστά από το αυθεντικό αντικείμενο (εμπειρία αντικειμένου), μπροστά από ερμηνευτικά μέσα-λεζάντες (γνωστική εμπειρία), μπροστά από εκθέματα όπου καλούνται να χρησιμοποιήσουν την φαντασία ή την έμπνευση (ενδοσκοπική εμπειρία), την παρατηρητικότητα, την μνήμη, την μαθηματική νοημοσύνη και να μοιραστούν αυτή την περιπέτεια με τους φίλους ή τους γονείς τους.

Ο οδηγός δραστηριοτήτων έχει το μέγεθος μια σελίδας A4, διπλωμένης στα δύο και είναι τυπωμένος σε δύο εκδοχές, στην αραβική και στην αγγλική γλώσσα. Στο εξώφυλλο είναι τυπωμένη μια εικόνα και στο οπισθόφυλλο το δίπλωμα του τεχνίτη, στο οποίο θα προστεθεί το όνομα του νεαρού επισκέπτη και ένα αυτοκόλλητο στο τέλος της περιήγησης ως επιβράβευση.



Εικόνα 25: Εξώφυλλο οδηγού δραστηριοτήτων.

Στο εξώφυλλο του οδηγού με υπότιτλο *Δίπλωμα Νέου Τεχνίτη* μία νεαρή γυναίκα φοράει το παραδοσιακό καπέλο shatweh και φέρει στο στήθος της ένα κλειδί. Πρόκειται για το κλειδί της καρδιάς που στην παραδοσιακή ενδυμασία μάλακ είναι κεντημένο πάνω στο ύφασμα του θώρακα. Στο μισό κομμάτι του αερόστατου υπάρχουν μοτίβα παραδοσιακών φορεσιών (φεγγάρι της Βηθλεέμ, άνθη μηλιάς, τριαντάφυλλα και πουλιά) που ο επισκέπτης θα συναντήσει ξανά στο Εργαστήριο μοτίβων και στο παιχνίδι μνήμης.



Εικόνα 26: Μοτίβα της παραδοσιακής ενδυμασίας της Βηθλεέμ.⁵²

Στο άλλο μισό του αερόστατου αναγράφεται με αραβικούς χαρακτήρες ο τίτλος της περιοδικής έκθεσης *Χρυσές Κλωστές*, ενώ κάτω από το αερόστατο αναγράφεται πάλι με αραβικούς χαρακτήρες *Βηθλεέμ*. Γύρω από το αερόστατο υπάρχουν εικόνες παιδιών, φεγγαριού, πουλιών, ρολογιών και μήλων. Πρόκειται για αναπαραστατική απεικόνιση μοτίβων που κεντούσαν πάνω στα φορέματα και που έφεραν την ίδια ονομασία χωρίς να υπάρχει εικονική αντιστοιχία σημαίνοντος και σημαινόμενου.⁵³

Οι εσωτερικές σελίδες του οδηγού δραστηριοτήτων δίνουν το κίνητρο στον επισκέπτη για να εμπλακεί στην διαδικασία (απόκτηση δεξιοτήτων), τη μυθοπλαστική συνθήκη της εξερεύνησης (γάμος Habiba) και τους συμμάχους. Τα παιδιά προσκαλούνται σε ένα ταξίδι πίσω στο χρόνο για να βοηθήσουν την Habiba να ολοκληρώσει το νυφικό της φόρεμα και να κερδίσουν δεξιότητες αναφορικά με την δημιουργία του φορέματος.

Εσωτερική σελίδα του οδηγού

Δίπλωμα νέου τεχνίτη

Θέλεις να γίνεις ο καλύτερος τεχνίτης στην πόλη;

Να η ευκαιρία! Η Χαμπίμπα παντρεύεται και χρειάζεται την βοήθειά σου για να φτιάξει το νυφικό της. Πήγαινε να βρεις την Χελάνε και ανακάλυψε πώς μπαίνει σε λειτουργία η μηχανή...

⁵² <http://tirazcentre.org/en/collection>

⁵³ Τον γραφικό σχεδιασμό του οδηγού δραστηριοτήτων επιμελήθηκε η εταιρεία Syntax με έδρα το Αμμάν.

Young Craftsmanship Diploma

You wanna be the **best** Craftsman in town?

Now it's your chance! **Habiba** is getting married and she needs help to prepare her wedding dress. Go find **Helaneh** and discover how to switch on the machine...



Habiba

Always follow this bird!



The museum staff is here for you! **Ask, ask, ask!**

Station 1 HELANEH

Helaneh will sew Habiba's dress with her machine!

Look for the **Singer** machine!

How do you **switch** it on?

Look for the bird! It rests under a dress!

Can you count the **X** patterns on the dress?

How many do you see?

Follow the bird to the next room!

Station 2 MANNEH

Do you see the famous **Manneh Hazboun**?

Manneh will **embroider** Habiba's dress!

Help Manneh **complete** the dress! Look for the bird!

Match the magnets with the right pattern on the dress.

Εικόνα 27: Εσωτερική σελίδα του οδηγού δραστηριοτήτων.

Η περιήγηση των επισκεπτών στο μουσείο ξεκινάει από μία πρόκληση που στοχεύει στην απόκτηση δεξιοτήτων του καλύτερου τεχνίτη. Προτιμήσα τον όρο «τεχνίτης» από τον όρο «μόδιστρος», έτσι ώστε να συμπαρασύρω στην περιπέτεια αγόρια που στη δεύτερη περίπτωση ίσως θα είχαν ενδιασμούς να συμμετέχουν σε μία σταδιοδρομία προορισμένη από την παράδοση για γυναίκες.

Στην περιπέτεια αυτή ο επισκέπτης έχει δύο βοηθούς: το πουλί της Βηθλεέμ που με την μορφή ενός μικρού γκρι αυτοκόλλητου βρίσκεται κάτω από τα αντίστοιχα εκθέματα και το προσωπικό του μουσείου.

Πάντα να ακολουθείς αυτό το πουλί!(εικόνα πουλιού)

Το προσωπικό του μουσείου είναι εδώ για σένα! Ρώτα, ρώτα, ρώτα!

Η πρώτη οδηγία έχει πρακτική λειτουργία: οι επισκέπτες καλούνται να εντοπίσουν το πουλί για να μπορέσουν στην συνέχεια να απαντήσουν στα ερωτήματα που θέτει ο οδηγός δραστηριοτήτων. Η αρχική ιδέα της Salua Qidan ήταν να προσανατολίσουμε τα παιδιά στο χώρο με βάση την επιλογή ενός συγκεκριμένου χρώματος (πχ πορτοκαλί), με την μορφή ενδεχομένως ενός βάθρου, που καλούνται να εντοπίζουν τα παιδιά σε κάθε αίθουσα του μουσείου. Προκειμένου να αποφύγουμε προβλήματα χώρου, πρότεινα τη χρήση σήμανσης σε μορφή αυτοκόλλητου που θα τοποθετούνταν δίπλα σε επιλεγμένα εκθέματα. Η παραπάνω ιδέα προέρχεται αφενός από την ίδια την παραδοσιακή ενδυμασία της Βηθλεέμ, όπου συχνά υπήρχαν κεντημένα μοτίβα πουλιών. Αφετέρου από την ελληνική προφορική παράδοση (δημοτικό τραγούδι), όπου το πουλί συχνά έχει ανθρώπινη λαλιά και βοηθάει ή προειδοποιεί τον ήρωα της αφήγησης.⁵⁴

Η δεύτερη οδηγία έχει ως στόχο να αναδείξει τον χώρο του μουσείου ως μία κοινωνική εμπειρία όπου οι άνθρωποι του μουσείου και οι επισκέπτες αλληλεπιδρούν με αποτέλεσμα την διευκόλυνση του επισκέπτη και το αίσθημα άνεσης και ενσωμάτωσης στον μουσειακό χώρο.

Στη συνέχεια της αφήγησης τα παιδιά καλούνται να εισέρθουν στην πρώτη αίθουσα της έκθεσης.

Σταθμός 1 Χελάνεχ

Η Χελάνεχ θα ράψει το νυφικό της Χαμπίμπα με την μηχανή της.

Ψάξε για την μηχανή Singer!

Πώς μπαίνει σε λειτουργία;

⁵⁴ Στο Κοράνι υπάρχει η ιστορία του τσαλαπετεινού με τον οποίο συνομιλεί ο Σολομώντας καθώς του έχει δοθεί το χάρισμα να αντιλαμβάνεται την γλώσσα των ζώων και των πτηνών Βλ. <http://www.mosquefoundation.org/reading-room/islamic-articles/birds-of-the-quran>.

Επίσης, στις *Χίλιες και Μία Νύχτες* υπάρχουν άφθονες ιστορίες με πουλιά στην υπηρεσία του ήρωα: Στην Ιστορία του συζύγου και του παγάλου, ο παπαγάλος πληροφορεί τον σύζυγο για την διαγωγή της γυναίκας του, στην Ιστορία του Σιντιμπάτ και του Γερακιού του, το γεράκι αποτρέπει τον βασιλιά να πει δηλητηρισμένο νερό και τέλος, στην Ιστορία του εμπόρου, ο πετεινός δίνει συμβουλές στον έμπορο για την συμμόρφωση της περιέργης συζύγου του (Τρικογλίδης (μτφρ) 1980, 37, 61, 63).



Εικόνα 28: Η μηχανή Singer. Δίπλα η λεζάντα «Πώς μπαίνω σε λειτουργία;» (How do I work?). Πίσω φαίνεται τύπωμα με την εκκλησία της Γεννήσεως στη Βηθλεέμ από τον εκθεσιακό χώρο της Jamila.



Εικόνα 29: Η σήμανση με το Πουλί στη μηχανή Singer.

Η δραστηριότητα αυτή προτάθηκε από την Salua Qidan ως εναλλακτική λύση στην τεχνολογία διάδρασης που περιγράφεται στην ενότητα 4.6.2.2 με τις μη υλοποιημένες προτάσεις. Η δραστηριότητα στοχεύει στην ανακάλυψη του τρόπου με τον οποίο λειτουργεί η μηχανή κεντήματος. Αντί για κάποιου είδους διακόπτη με τον οποίο ανάβουν όλες οι σύγχρονες ηλεκτρικές συσκευές, η μηχανή ραψίματος μπαίνει σε λειτουργία με το πάτημα του πεντάλ που δίνει κίνηση στην βελόνα στο πάνω μέρος της μηχανής. Καθώς δίπλα στην μηχανή δεν υπάρχει η σήμανση «Παρακαλώ αγγίξτε», θεωρώ σημαντική την παρουσία κάποιου διευκολυντή που να ενθαρρύνει τα παιδιά να πατήσουν το πεντάλ και να παρακολουθήσουν την κίνηση της βελόνας.

Η δραστηριότητα που ακολουθεί προτάθηκε επίσης από την Salua Qidan με στόχο να στρέψει την προσοχή των παιδιών στις παραδοσιακές ενδυμασίες που είναι το κατεξοχήν αντικείμενο ενδιαφέροντος στην αίθουσα.

Ψάξε για το πουλί! Κάθεται κάτω από ένα φόρεμα!(εικόνα πουλιού)

Μπορείς να μετρήσεις πόσα σχέδια x υπάρχουν στο φόρεμα;

Πόσα βλέπεις; ...



Εικόνα 30: Το φόρεμα με τα μοτίβα x στην αίθουσα της Helaneh.

Η ανησυχία που εκφράστηκε από την Qidan σχετικά με τον οδηγό δραστηριοτήτων είναι ότι κατευθύνει την προσοχή του επισκέπτη σε συγκεκριμένα εκθέματα σε βάρος της υπόλοιπης έκθεσης. Αν λοιπόν στην συγκεκριμένη αίθουσα υπήρχε μόνο σήμανση κάτω από την μηχανή Singer και στην συνέχεια ο οδηγός κατεύθυνε τα παιδιά στην επόμενη αίθουσα προς αναζήτηση της επόμενης πρόκλησης, υπήρχε ο κίνδυνος αλληλεπίδρασης με συγκεκριμένα υβριδικά στην πλειοψηφία εκθέματα εις βάρος της υπόλοιπης έκθεσης. Ωστόσο, ακόμη και με την χρήση της σήμανσης (πουλί) κάτω από ένα φόρεμα που τα παιδιά καλούνταν να εντοπίσουν στην αίθουσα της Helaneh, η εμπειρία μου έδειξε ότι τα παιδιά έδιναν έμφαση στον

εντοπισμό της σήμανσης και όχι στην παρατήρηση των αυθεντικών αντικειμένων που εκτίθενται στην αίθουσα.⁵⁵

Ο προβληματισμός είναι βάσιμος και στο δεύτερο στάδιο της δοκιμασίας, όπου τα παιδιά εισέρχονται στην αίθουσα που είναι αφιερωμένη στην Μάνεχ.

Ακολούθησε το πουλί μέχρι το επόμενο δωμάτιο. (Εικόνα πουλιού)

Σταθμός 2 Μάνεχ

Βλέπεις την διάσημη Μάννεχ Χαζμπούν;

Η Μάννεχ θα κεντήσει το φόρεμα της Χαμπίμπα!

Βοήθησε την Μάνεχ να ολοκληρώσει το φόρεμα! Ψάξε το πουλί! (εικόνα πουλιού)

Βάλε τον μαγνήτη στο σωστό σημείο πάνω στο φόρεμα.

Μία εικόνα φορέματος τυπωμένη σε χαρτί είναι τοποθετημένη μπροστά από ένα φύλλο μετάλλου και έχει αναρτηθεί στον τοίχο πλακωμένη σε κορνίζα. Στο λευκό κομμάτι του χαρτιού υπάρχουν τετράγωνα φύλλα μαγνήτη που απεικονίζουν είδη βελονιάς και μοτίβα σε μεγέθυνση. Ο επισκέπτης καλείται να παρατηρήσει πάνω στο φόρεμα πού βρίσκεται η λεπτομέρεια.

⁵⁵ Αναφέρομαι στην εμπειρία μου από την έκτακτη ξενάγηση δύο παιδιών του δημοτικού κατά την ημέρα των εγκαίνιων που έδειξε ότι τα παιδιά έριξαν όλο το βάρος στην αναζήτηση του πουλιού που θα τους έφερνε κοντά στην εκπλήρωση του στόχου και αγνόησαν τα υπόλοιπα εκθέματα.



Εικόνα 31: Απτικό έκθεμα με μαγνήτες στην αίθουσα της Manneh.

Ο στόχος μου ήταν να εισαγάγω τους επισκέπτες στα διαφορετικά είδη της βελονιάς που χρησιμοποιούσαν στο κέντημα του μάλακ. Ωστόσο, η Salua Qidan θεώρησε πώς είναι εξαιρετικά δύσκολο για τα παιδιά να αντιληφθούν και να ταυτοποιήσουν τη βελονιά με τα αντίστοιχα σημεία του φορέματος. Έτσι, τα φύλλα του μαγνήτη αντί να μεγεθύνουν ένα είδος βελονιάς, έδειχναν σε μεγέθυνση ένα σχέδιο του φορέματος.

Το φόρεμα μάλακ είναι εξαιρετικά πλούσιο σε μοτίβα, χρώματα, υλικά και είδη βελονιάς. Το αυθεντικό έκθεμα μάλακ φέρει και ταυτόχρονα αποκρύβει μέσα από την πλουραλιστική σύνθεση όλων των παραπάνω πληροφοριών τα συστατικά του στοιχεία. Ο στόχος της παραπάνω δραστηριότητας είναι να εισαγάγει τον επισκέπτη στους τρόπους σύνθεσης μέσα από την αποδόμηση του αρχικού φορέματος στα συστατικά του στοιχεία.

Επίσης, για την δραστηριότητα αυτή δεν αναμένεται από τα παιδιά να συμπληρώσουν μία απάντηση στον οδηγό δραστηριοτήτων. «Ο στόχος της μάθησης στο μουσείο δεν είναι να αποκτήσω επάρκεια σε ένα θέμα όπως στο σχολείο» (Falk

& Dierking 2009, 59). Ο οδηγός δεν σχεδιάστηκε με την λογική ενός σχολικού διαγωνίσματος που επιβεβαιώνει αυτή την επάρκεια. Η αρχική μου πρόταση ήταν να υπάρχουν οι προκλήσεις χωρίς να καλούνται τα παιδιά να γράφουν τις απαντήσεις στον οδηγό. Ωστόσο, η Salua Qidan θεώρησε ότι με τον τρόπο αυτό δεν διασφαλίζεται το πέρασμα από όλα τα στάδια που προτείνει ο οδηγός. Αυτό για μένα δεν είναι μειονέκτημα, καθώς το μουσείο ως χώρος άτυπης μάθησης προσκαλεί τον επισκέπτη να εμπλακεί με όποιο τρόπο θέλει και να επιλέξει ότι του κινεί το ενδιαφέρον. Από την άλλη, η υλοποιημένη πρόταση ίσως δίνει στον επισκέπτη την ικανοποίηση από τα επιμέρους επιτεύγματα που επιβεβαιώνονται σε γραπτή μορφή. Ο οδηγός έχει περισσότερο τη λογική μιας σκαλωσιάς όπου κάθε σκαλί οδηγεί από τη μία δεξιότητα στην άλλη και από την μία ικανοποίηση στην επόμενη.

Η δραστηριότητα με τους μαγνήτες δεν συνδέεται θεματικά με τα εκθέματα που υπάρχουν σε αυτή την αίθουσα. Αυτό συμβαίνει γιατί ο μουσειογραφικός σχεδιασμός σχεδιάστηκε ανεξάρτητα από την διαδραστική απτική διαδρομή, η οποία έπρεπε στην συνέχεια να ενταχθεί στις προδιαγραφές του πρώτου χωρίς απαραίτητα να συνδυάζεται ως προς τη θεματική. Κατά την ξενάγηση των παιδιών την ημέρα των εγκαινίων τα παιδιά πλησίασαν την φωτογραφία της Manneh, δεν μπόρεσαν στην διαδικασία να διαβάσουν το βιογραφικό της σημείωμα πάνω στο βάθρο, αγνόησαν το φόρεμα ακριβώς δίπλα και αφού έπαιξαν με τους μαγνήτες σάρωσαν οπτικά το πόντιουμ με τα υπόλοιπα φορέματα και κατευθύνθηκαν προς την επόμενη αίθουσα.⁵⁶

Ακολούθησε το πουλί στην επόμενη αίθουσα! (εικόνα)

⁵⁶ Μου έκανε εντύπωση ότι τα παιδιά δεν τοποθετούσαν τον μαγνήτη με κριτήριο της ομοιότητα του μοτίβου αλλά και την ομοιότητα των χρωμάτων στο μοτίβο.

Station 3 JAMILA
 Jamila is the most **creative** mind in Bethlehem!
 Jamila will **design** Habiba's jacket!

 Look for the bird and **read** Jamila's story.
 Who wore the **design** that **inspired** Jamila to sew on the bridal jacket?
 Where did she meet him?

Station 4 HABIBA

At the Fabric Laboratory
 Here you can find 5 boxes. Help Habiba to choose a fabric for her dress!

Touch the fabric in the box and guess what it is. Match the number of the boxes with the fabrics below.

Linen Wool Silk Velvet Cotton

What's your favorite?

At the Pattern Laboratory
 Please **stamp** and help Habiba to find patterns for her dress!
 Stamp and **stare** at the patterns.
Name the **pattern** on the back of the card.
Take the **favorite pattern** with you.

Well deserved! Now you can play the games or/and take a rest on the pillows!

At Habibas wedding
 The time has come! Habiba is getting married and thanks to you she is wearing the most beautiful dress!
 Go **take a picture** with your friends to remember this special day!
 Then go to the entrance to ask for your diploma!

Εικόνα 32: Εσωτερική σελίδα του οδηγού δραστηριοτήτων.

Σταθμός 3 Τζαμίλα

Η Τζαμίλα είναι το πιο δημιουργικό μυαλό στην Βηθλεέμ!

Η Τζαμίλα θα σχεδιάσει το πανωφόρι της Χαμπίμπα!

Ψάξε το πουλί και διάβασε την ιστορία της Τζαμίλα!

Ποιος φορούσε το σχέδιο που ενέπνευσε την Τζαμίλα να κεντήσει πάνω στο νυφικό φόρεμα;.....

Πού τον συνάντησε;.....



Εικόνα 33: Το βάθρο με το βιογραφικό σημείωμα της Jamila.

Σε αυτή την αίθουσα ένα βάθρο μπροστά από ένα ευμεγέθες ασπρόμαυρο τύπωμα με φόντο την εκκλησία της Γεννήσεως στην Βηθλεέμ φέρει ένα βιβλίο ανοιγμένο στην σελίδα με τη βιογραφία της.

Η δραστηριότητα αυτή προτάθηκε από την Salua Quidan για καθαρά πρακτικούς λόγους. Στην αίθουσα της Τζαμίλα δεν υπήρχε διαθέσιμος χώρος για να εγκαταστήσουμε εκεί το Εργαστήρι μοτίβων- που τελικά βρήκε την θέση του στην αίθουσα της Habiba. Έτσι, αποφασίσαμε να αξιοποιήσουμε το ήδη προγραμματισμένο υλικό. Τα παιδιά καλούνται να ανασύρουν πληροφορίες για την ζωή της Jamila μέσα από ένα βιογραφικό σημείωμα που είναι τοποθετημένο στο βάθρο. Το πλεονέκτημα της δραστηριότητας είναι ότι εισάγει τα παιδιά στα ερμηνευτικά μέσα που χρησιμοποιεί το μουσείο για να μεταδώσει πληροφορίες. Το μειονέκτημα είναι ότι η γλώσσα του βιογραφικού σημειώματος δεν είναι ελκυστική στα παιδιά, καθώς είναι γραμμένο για ενήλικες.⁵⁷

Θα βοηθούσε επίσης αν ο σχεδιασμός της συγκεκριμένης αίθουσας έδινε τη δυνατότητα ταυτόχρονης σύγκρισης του μοτίβου και της βελονιάς στο νυφικό φόρεμα της Βηθλεέμ και στο εκκλησιαστικό ράσο. Αλλιώς ο επισκέπτης θα πρέπει να επιστρέψει πίσω σε κάποια από τις προηγούμενες αίθουσες για να δει και να εμπεδώσει τον ιδιαίτερο τύπο κεντήματος. Τέλος, στον οδηγό υπάρχουν έννοιες

⁵⁷ Ένας άλλος παράγοντας που δυσχεραίνει την κατανόηση ενός γραπτού κειμένου είναι η διγλωσσία των Αράβων. Οι Άραβες, όταν μιλάνε, χρησιμοποιούν την προφορική γλώσσα (*αμίγια* στα αραβικά), στην οποία απαγορεύεται να γράφουν και η οποία διαφέρει από χώρα σε χώρα. Η γραπτή γλώσσα, κοινή σε όλες τις αραβικές χώρες, είναι η γλώσσα του Κορανίου. Όλη η εκπαίδευση των Αράβων στο σχολείο είναι πάνω στην γραπτή γλώσσα (*φούσχα* στα αραβικά), αλλά επειδή είναι αρχαία γλώσσα με δύσκολη γραμματική ενδεχομένως παρουσιάζει δυσκολίες στην κατανόηση ειδικά όταν απευθύνεται σε παιδικό κοινό.

όπως δημιουργικότητα και έμπνευση που προβληματίσαν την Quidan ως προς την κατανόηση και την πρόσληψή τους από ένα παιδικό κοινό.

Μουσειογραφικά η ικανότητα της Jamila να μεταγράφει ερεθίσματα της καθημερινής ζωής σε έργα μόδας που καθιερώθηκαν αστραπιαία σε όλη την Παλαιστίνη εγγράφεται σε ένα εκθεσιακό σκηνικό χριστιανικής ευλάβειας που αντανακλά και τις θρησκευτικές πεποιθήσεις της οικογένειας της συλλέκτριας.

Σταθμός 4 Χαμπίμπα

Στο εργαστήριο υφασμάτων

Εδώ θα βρεις 5 κουτιά. Βοήθησε την Χαμπίμπα να διαλέξει ύφασμα για το φόρεμά της της.

Άγγιξε το ύφασμα μέσα στο κουτί και μάντεψε τι είναι. Ταίριαξε τον αριθμό σε κάθε κουτί με τα υλικά.

Λινό Μαλλί Μετάξι Βελούδο Βαμβάκι



Εικόνα 34: Το εργαστήριο των υφασμάτων. Εκτός του κάδρου και στα αριστερά εκτίθεται η εικόνα της Habiba και ένα σύντομο βιογραφικό σημείωμα.

Η έμπνευση για αυτή την δραστηριότητα προέκυψε όχι μόνο από την ανάλυση του φορέματος σε σημείο ενδιαφέροντος ή συστατικά στοιχεία αλλά και από την προσαρμογή μιας απτικής δραστηριότητας στο Ευγενίδειο Ίδρυμα στην Αθήνα. Σφαίρες διαφορετικών υλικών (μάρμαρο, ξύλο, πλαστικό, γυαλί, μέταλλο) είχαν τοποθετηθεί μέσα σε κουτιά με μία οπή στην πρόσοψη. Ο επισκέπτης καλούνταν να

σκεφτεί τι υλικό άγγιζε κάθε φορά. Καθώς τα κουτιά δεν ήταν κλειστά από την πίσω πλευρά, ο επισκέπτης στο τέλος κοιτούσε τη σφαίρα από πίσω και επιβεβαίωνε την αρχική του υπόθεση με την λύση που έδινε η λεζάντα.

Στο Μουσείο Τιράζ ο επισκέπτης καλείται να βάλει το χέρι του μέσα σε πέντε κουτιά, βαμμένα με μαύρο χρώμα στο εσωτερικό τους, στα οποία είναι τοποθετημένο ένα διαφορετικό ύφασμα. Έξω από τα κουτιά υπάρχουν δείγματα υφασμάτων που φέρουν τα ονόματα του κάθε υφάσματος.⁵⁸ Έτσι, ο επισκέπτης καλείται να αγγίξει το δείγμα και στην συνέχεια να το ταυτοποιήσει με το ύφασμα μέσα στο κουτί με μόνο οδηγό την αφή.

Στο εργαστήρι μοτίβων



Εικόνα 35: Εργαστήρι μοτίβων. Δίπλα στις σφραγίδες υπάρχει σημείωμα με οδηγίες που υπάρχουν και στον οδηγό.

Σφραγίστε και βοηθήστε την Χαμπίμπα να διαλέξει σχέδια για το φόρεμά της!

Σφράγισε και παρατήρησε τα μοτίβα.

Δώσε ένα όνομα στο σχέδιο στο πίσω μέρος της κάρτας.

Πάρε μαζί σου το αγαπημένο σου σχέδιο.

«Τα ονόματα των μοτίβων των παλαιστινιακών κεντημάτων αλλάζουν από περιοχή σε περιοχή και συχνά από γενιά σε γενιά. Το φεγγάρι της Ραμάλα γίνεται αστέρι στο Χεμπρόν. Αυτό που είναι κλαδί πορτοκαλιάς για την γιαγιά είναι κλαδί τριανταφυλλιάς για τη εγγονή» (Kawar στο Skinner 2007, 4). «Τα μοτίβα παίρνουν το ονόματα από πράγματα του οικείου κόσμου- φυσικού, πολιτισμικού και κοινωνικού- αλλά δεν σημαίνει ότι μοιάζουν κιόλας» (Skinner 2007, 112).

⁵⁸ Εκκρεμεί να μπει το όνομα του κάθε δείγματος σε μορφή αυτοκόλλητου δίπλα στο δείγμα.

Ο επισκέπτης καλείται να δώσει την δική του εκδοχή ονόματος για το μοτίβο που έχει αποτυπώσει σε ένα κομμάτι χαρτί μέσω της σφραγίδας και με αυτό τον τρόπο νοηματοδοτεί αυτό που βλέπει εκ νέου.



Εικόνα 36: Ο ενήλικας επισκέπτης στέκεται στην σκάλα για να αντισταθμίσει την διαφορά ύψους σε σχέση με το βάθρο που είναι σχεδιασμένο για το ύψος των παιδιών.

Στη συνέχεια ο επισκέπτης καλείται να χαλαρώσει πάνω στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο με μαξιλάρια και να παίξει επιτραπέζια- ή επιδαπέδια- παιχνίδια.

Το αξίζεις μετά από αυτή την προσπάθεια! Τώρα μπορείς να παίξεις ή/και να χαλαρώσεις πάνω στα μαξιλάρια!



Εικόνα 37: Ο χώρος χαλάρωσης. Ο πάγκος πίσω αξιοποιείται στην ξενάγηση των εφήβων για τα επιτραπέζια παιχνίδια.

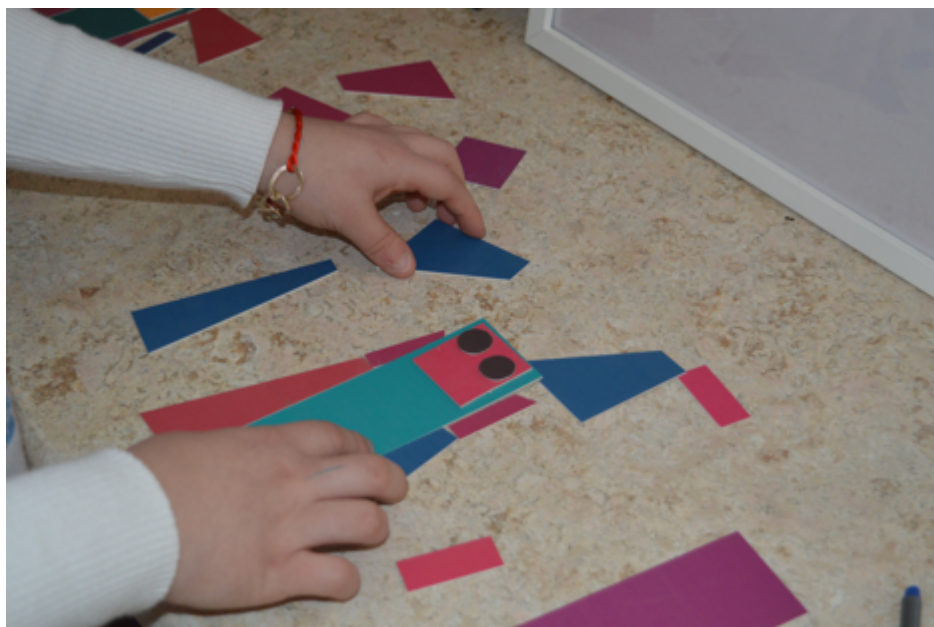
Τα παιχνίδια είναι παιχνίδια μνήμης με κάρτες που φέρουν μοτίβα ενδυμασιών. Τα μοτίβα αυτά είναι είτε φωτογραφίες μιας λεπτομέρειας του πραγματικού

κουστούμιού, είτε μινιμαλιστική απεικόνιση του μοτίβου, είτε ρεαλιστική αναπαράσταση.⁵⁹



Εικόνα 38: Παιχνίδι μνήμης.

Κάποια παιχνίδια έχουν τη λογική χαρτονιού σε διαφορετικά γεωμετρικά σχήματα και χρώματα που ο επισκέπτης καλείται να ενώσει και να αντιληφθεί το ένδυμα γεωμετρικά.



Εικόνα 39: Δημιουργία φορέματος ως σύνθεση γεωμετρικών φορμών.

⁵⁹ Ο γραφιστικός σχεδιασμός είναι της Salua Qidan.



Εικόνα 40: Η σύνθεση του φορέματος σε ολοκληρωμένη μορφή.

Ένα ακόμη παιχνίδι που δεν υλοποιήθηκε σχεδιαστικά περιλαμβάνει χάρτινες εικόνες λευκών φορεμάτων που ορίζονται από το περίγραμμά τους και μερικές βασικές γραμμές. Η εικόνα θα ήταν διάτρητη στο εσωτερικό του περιγράμματος. Στην μία της εκδοχή το είδος της βελονιάς, για παράδειγμα σταυροβελονιά (cross stitch), ορίζεται με χρώμα και στην άλλη το παιδί καλείται να κεντήσει με πλαστική βελόνα και κλωστή. Έτσι εξασκείται στο είδος της βελονιάς με βάση τον τρόπο που του υποδεικνύει η χρωματισμένη εικόνα.⁶⁰

Καθώς οι δραστηριότητες αυτές προσδιορίζονται ως διάλειμμα στην *Πρόκληση του νέου τεχνίτη* αντιδιαστέλλονται στην δημιουργική δουλειά που έχει προηγηθεί και που προσδιορίζεται ως σημαντική και επείγουσα.

Στο γάμο της Χαμπίμπα

Ο καιρός έχει φτάσει! Η Χαμπίμπα παντρεύεται και χάρη σε σένα φοράει το πιο όμορφο φόρεμα!

Πήγαινε να βγάλεις μία φωτογραφία με τους φίλους σου για να θυμάστε αυτή την ξεχωριστή μέρα!

Έπειτα πήγαινε στην είσοδο και ζήτησε το δίπλωμά σου!

⁶⁰ Η ιδέα αυτή βασίζεται σε έναν ιστότοπο που προτείνει δραστηριότητες κεντήματος για παιδιά. Η αντίστοιχη εικόνα του ιστότοπου είναι ενός ζώου που το παιδί καλείται να “ντύσει” κεντώντας για να μην κρυώνει (<http://www.mrprintables.com/animal-cross-stitch-for-kids.html>).



Εικόνα 41: Εικόνα παιδιών από τα εγκαίνια της έκθεσης.

Η τελική απονομή διπλώματος σε όλους τους συμμετέχοντες έχει ως στόχο τη δημιουργία *θετικής προσωπικής ταυτότητας* αλλά και στην καλλιέργεια του *ενθουσιασμού* και *περιέργειας* κατά τη διαδικασία που προγήθηκε- έννοιες που ο Claxton συμπεριλαμβάνει στα μαθησιακά αποτελέσματα (στο Hooper-Greenhill, 49).

4.6 Προτάσεις που δεν υλοποιήθηκαν στην περιοδική έκθεση *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ*

4.6.1 Εγκατάσταση με προβολή βίντεο και ακουστικό υλικό

«Ο γάμος ήταν το γεγονός κλειδί που φώτιζε την κοινωνική και συμβολική αξία του κουστουμιού» (Weir 2009, 20). «Τα κορίτσια μάθαιναν να ράβουν από τα έξι τους χρόνια και από τα δέκα έραβαν τα κομμάτια που θα ράβονταν στο ύψος του θώρακα (chest panels)» (Weir 2009, 101). Ο αριθμός και των είδος των φορεμάτων εξαρτώνταν από την οικονομική κατάσταση του πατέρα και τον ελεύθερο χρόνο της κοπέλας από αγροτικές και οικιακές εργασίες (Weir 2009, 74). Το πιο πολυτελώς κεντημένο φόρεμα από αυτά που ετοιμάζε η κοπέλα το φορούσε για πρώτη φορά την ημέρα του γάμου της (Weir 2009, 75).

Ωστόσο, σύμφωνα με τη Weir (2009, 46) ένα μέρος της προίκας όφειλε να το αγοράσει ο μελλοντικός σύζυγος και ήταν μεγάλο έξοδο για τους αγρότες που συχνά πλήρωναν τον έμπορο εν μέρει με αγροτικά προϊόντα. Όταν ο πρώτος επέστρεφε στο χωριό τον υποδέχονταν με μία τελετή που ονομαζόταν «Εορτασμός της προίκας». Επίσης, υπήρχε μια τελετή, η επιθεώρηση νυφικού, όπου οι γυναίκες κατέβαιναν με τραγούδια από την κορυφή του λόφου και κάποιοι συγγενείς του γαμπρού ανέβαιναν στην στέγη του σπιτιού για να την προυπαντήσουν. Στο σπίτι του γαμπρού οι γυναίκες τραγουδούσαν και χόρευαν με τα ρούχα της νύφης και του γαμπρού στα χέρια (Weir 2009, 46).

Ο γάμος περιλάμβανε τελετουργικά που διαρκούσαν αρκετές μέρες. Κατά την τελετή γνωστή ως «Πομπή της γαμήλιας μέρας», η νύφη τυλιγμένη με βέλο και πανωφόρι πάνω σε άλογο ή καμήλα οδηγούνταν από το σπίτι του πατέρα της στο σπίτι του συζύγου της. Μία από τις επόμενες μέρες η νύφη περπατούσε μέχρι την πηγή ή το πηγάδι συνοδεία γυναικών για να γεμίσει το δοχείο με το νερό. Η πομπή αυτή σηματοδοτούσε την μεταμόρφωση της κοπέλας σε παντρεμένη κοπέλα και διεξάγονταν μετά την ολοκλήρωση του γάμου.



Εικόνα 42: Πομπή της γαμήλιας μέρας (Weir 2009, 75).

Η Sheila Weir (2009, 23) καταγράφει στίχους τραγουδιών από την εποχή εκείνη. Το επόμενο τραγούδι, από το χωριό Beit Dajan, είναι εορταστικό και αφορά την αγορά της προίκας.

Ο έμπορος έκοψε το ύφασμα
Ο έμπορος έκοψε το ύφασμα
Ένα κομμάτι καλής ζωής
Είμαστε στο σπίτι σου πατέρα
Απλώνουμε το στρώμα μας για να κοιμηθούμε
Ο έμπορος έκοψε το ύφασμα
Ο έμπορος έκοψε το ύφασμα
Ένα φόρεμα με ασημένιο νόμισμα
Είμαστε στο σπίτι σου πατέρα
Η ζωή είναι τόσο γλυκιά

Ένα άλλο τραγούδι που αναφέρει η Weir (2009, 73) περιγράφει με νοσταλγία τη νεότητα και την φιλία των κοριτσιών από το Beit Dajan που μοιράζονταν ένα κοινό χρόνο δημιουργίας. Το τραγουδάνε οι γυναίκες του χωριού τη «νύχτα της χένας».

Κεντούσαμε τα υφάσματα τόσο πολύ καιρό
Θυμάσαι Halimeh όταν είμασταν κορίτσια;
Κεντούσαμε τα υφάσματα τόσο πολύ καιρό!
Θυμάσαι Halimeh που είμασταν φίλες;

Σκέφτηκα ότι θα μπορούσε να δημιουργηθεί ένας ξεχωριστός χώρος στην αίθουσα της Manneh, η οποία εξελίσσει το κίνημα του χωριού Beit Dajan με την εισαγωγή της βυζαντινής βελονιάς (couching stitch) από τη Βηθλεέμ. Εκεί θα μπορούσε να υπάρχει κάθισμα για έναν επισκέπτη, όπου θα άκουγε το τραγούδι σε ακουστικά. Παράλληλα στον τοίχο μπροστά του θα υπήρχε η προβολή ενός φορέματος μάλακ που αιωρείται απαλά (ανάθεση σε graphic designer). Ο στόχος μου ήταν να δημιουργήσω έναν χώρο προσωπικό και συναισθηματικό, όπου ο επισκέπτης μπορεί να αναπολήσει το δικό του γάμο.

Καθώς το Μουσείο Τιράζ δεν διέθετε ακουστικό υλικό με τραγούδια του πρώτου μισού του 20ου αι. επικοινωνήσα με το Palestinian Archive Museum, χωρίς ανταπόκριση. Στον χώρο όπου υπήρχε η σκέψη να κλείσει με μια γυψοσανίδα για να γίνει αίθουσα προβολής επιλέγησαν να εκτεθούν κατά την διάρκεια της έκθεσης κομμάτια κεντημένων επιστήθινων υφασμάτων (chest panels).

4.6.2 Τεχνολογίες διάδρασης

4.6.2.1 Τεχνολογίες διάδρασης στη μουσειακή πρακτική

Τα τελευταία χρόνια υπάρχει ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον των μουσείων και γκαλερί ως προς την ανάπτυξη καινοτόμων τεχνολογιών, όπως εκθέσεις με ηλεκτρονικούς υπολογιστές, κιόσκια πληροφοριών και Προσωπικούς Ψυφιακούς Βοηθούς (PDAs) ... (προκειμένου) να διευκολύνουν νέους τρόπους συμμετοχής και διάδρασης και να ενισχύσουν την κατανόηση των εκθέσεων (Vom Lehn D., Heath C., Hindmarsh J.).⁶¹

Οι τεχνολογίες διάδρασης είναι συνήθως εφαρμογές σε κινητά και ταμπλέτες (android ή ios), διαδραστικές επιφάνειες ηλεκτρονικού υπολογιστή, αλλά και διαδικτυακές πλατφόρμες όπως το Instagram και το Pinterest.⁶² Η κριτική (Heath, von Lehn & Osborne 2005) στη χρήση τεχνολογιών διάδρασης επισημαίνει ότι η

⁶¹ Στο <http://www.idc.ul.ie/museumworkshop/Papers/vom%20lehnnetAl.pdf>

⁶² Το πλεονέκτημα του P-interest είναι ότι «ίσως προσεγγίζει ένα διαφορετικό κοινό που δεν αλληλεπιδρά με τον διαδικτυακό τόπο» (στο <http://jennifuchs.tumblr.com/post/17227794320/examples-of-how-museums-are-using-pinterest>). Θα πρόσθετα ότι προσεγγίζει ένα κοινό που δεν έχει την δυνατότητα επίσκεψης του μουσείου για πρακτικούς λόγους όπως η απόσταση και ότι δίνει έστω και ψηφιακή δυνατότητα πρόσβασης στη συλλογή του μουσείου.

τεχνολογία ενισχύει την ατομική δέσμευση με συγκεκριμένα εκθέματα εις βάρος όμως της συμμετοχής με άλλους (co-participation) και της συνεργασίας.⁶³

Η εμπλοκή του επισκέπτη με τις τεχνολογίες διάδρασης συνήθως αποσκοπεί στον εμπλουτισμό των ερμηνευτικών μέσων του επισκέπτη, στη δημιουργία μία κοινότητας που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και πιο σπάνια στην σωματική βίωση του εκθέματος.

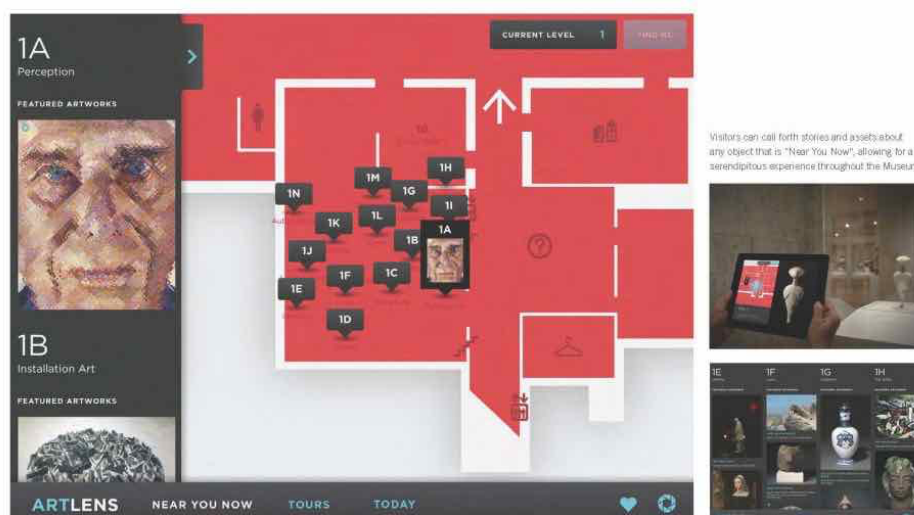
Μία από τις πιο ενδιαφέρουσες περιπτώσεις ως προς τη χρήση τεχνολογιών διάδρασης είναι η Gallery One του Μουσείου Τέχνης του Cleveland.⁶⁴ Οι Alexander, Barton & Goeser (2013, 9) αντιλαμβάνονται τη Gallery One ως ένα διαδραστικό χώρο όπου «η πληροφορία παραδίδεται με τρόπους που μοιάζουν με εμπειρίες παρά με διδακτικά μαθήματα, επιτρέποντας στους επισκέπτες να κατευθύνουν τις δικές τους συναντήσεις με την τέχνη και να μοιραστούν τις εμπειρίες μεταξύ τους». Σύμφωνα με τους Alexander, Barton & Goeser (2013, 4-5) η εφαρμογή Art Lens του CMA για συσκευή ipad- που μπορεί να είναι του χρήστη ή να το δανείζεται από το μουσείο- περιλαμβάνει τρεις λειτουργίες:

- Η λειτουργία «Κοντά σου τώρα» επιτρέπει στους επισκέπτες να αναζητούν και να βρίσκουν ερμηνευτικό υλικό, ακουστικό ή βίντεο, του εκθέματος που βρίσκεται κοντά τους και να επιλέγουν τι θέλουν από το να δεσμεύονται σε μία μακριά, γραμμική αφήγηση. Οι επισκέπτες μπορούν να ακούσουν πληροφορίες από επιμελητές, μουσειοπαδαγωγούς και μέλη της κοινότητας.
- Η λειτουργία «Περιηγήσεις» επιτρέπει στους επισκέπτες να έχουν μία πιο δομημένη εμπειρία επιλέγοντας μία επιμελημένη διαδρομή στο μουσείο με βάση το χρόνο που έχουν στην διάθεσή τους.
- Η λειτουργία «Σκανάρισμα» χρησιμοποιεί αναγνώριση εικόνας για να σκανάρει δισδιάστατα ή τρισδιάστατα αντικείμενα ώστε να εμφανίζονται κείμενα ή βίντεο στην οθόνη του ipad. Ο χρήστης μπορεί να κατεβάξει και να αποθηκεύει στην εφαρμογή εκθέματα που προβάλλονται στην Ψηφιακή Οθόνη Collection Wall της εισόδου, δημιουργώντας έτσι μία λίστα αγαπημένων.

⁶³ Στο <http://www.idc.ul.ie/museumworkshop/Papers/vom%20lehnnetAl.pdf>

⁶⁴ Η Gallery One τιμήθηκε με το βραβείο NEH (National Endowment for the Humanities) το 2012 (Alexander, Barton & Goeser 2013, 10).

TAKE A TOUR OFFERED BY THE
DIRECTOR, OR ANOTHER VISITOR



45

Εικόνα 43: Η εφαρμογή «Κοντά σου τώρα» Art lens, Gallery One, CMA (Alexander, Barton & Goeser (2013,11).

Οι Alexander, Barton & Goeser (2013, 2) περιγράφουν το παιχνίδι «Πάρε μία πόζα» που προκαλεί τους επισκέπτες να πάρουν την πόζα του αγάλματος που βλέπουν στην οθόνη. «Ένας αισθητήρας κίνησης ανιχνεύει την πόζα τους και το λειτουργικό τους συστήματος διάδρασης (interactive) προσδιορίζει σε ποιό βαθμό ο επισκέπτης προσέγγισε το γλυπτό του καλλιτέχνη» (Alexander, Barton & Goeser, 2013, 2-3). «Το παιχνίδι 'Κάνε μία γκριμάτσα' προσφέρει την δυνατότητα στον επισκέπτη να εξερευνήσει τη συλλογή των πορτραίτων του μουσείου μέσα από ένα λογισμικό αναγνώρισης προσώπου. Μια κάμερα (webcam) καταγράφει τις εκφράσεις του προσώπου τους και τις ταιριάζει με τα έργα των συλλογών του CMA (Alexander, Barton & Goeser, 2013, 3).



Εικόνα 44: «Κάνε μία γκριμάτσα» στα πλαίσια της εγκατάστασης «Πώς τα σώματά μας εμπνέουν την τέχνη;» στη Gallery One του CMA (Alexander, Barton & Goeser 2013, 2).

Στο Μουσείο MONA (Museum of old and new art) η εφαρμογή “O” που τρέχει σε κινητά τηλέφωνα και συνοδεύεται από ακουστικά προσφέρει στον επισκέπτη τις επιλογές που αναγράφονται ως «Ιδέες», «Γκόνζο», «Μέσα». Ο Chan (2011) περιγράφει τις «Ιδέες» ως μία μορφή παραθεμάτων ή δηλώσεων και λειτουργούν σαν εναύσματα συζητήσεων. Τα «Γκόνζο» είναι ιστορίες του ιδιοκτήτη του MONA αναφορικά με την απόκτηση των αντικειμένων και συχνά με χιουμοριστικό χαρακτήρα και λειτουργούν όπως και οι «Ιδέες» σαν εναύσματα συζήτησης. Τα «Μέσα» περιλαμβάνουν audio- συνεντεύξεις από τους καλλιτέχνες ή τραγούδια που συνοδεύουν το έργο ως προϊόν ανάθεσης σε συγκεκριμένο καλλιτέχνη. «Σχεδόν όλες οι συζητήσεις που άκουσα ακουγόταν λες και ηχογραφήθηκαν σε ένα θορυβώδες καφέ και σε πολλές περιπτώσεις το κινητό τηλέφωνο του συνεντευξιαζόμενου χτυπούσε στη μέση της ηχογράφησης- συνήθως ακολουθούσε μία απολογία ‘Συγγνώμη, είμαι σε συνάντηση’. Αυτό το έκανε τόσο προσιτό και φιλικό-και το ένιωθα ειλικρινές- σα να ήμουν εγώ εκεί με τον καλλιτέχνη».⁶⁵

⁶⁵ Βλ. <http://www.freshandnew.org/2011/10/experiencing-the-o-at-mona-a-review/>

4.6.2.2 Τεχνολογίες διάδρασης στο Μουσείο Τιράζ

- Ο επισκέπτης ως ψηφιακός σχεδιαστής μόδας

Η λέξη κλειδί με την οποία είχα συνδυάσει την Helaneh είναι η λέξη τεχνολογία. Η Helaneh δίδαξε τις γυναίκες της Παλαστίνης πώς να χρησιμοποιούν την μηχανή Singer ώστε να αντικαταστήσουν εν μέρει χειροποίητους τρόπους παραγωγής. Αν τη θέση της μηχανής Singer έπαιρνε σήμερα ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής; Έτσι, προέκυψε η ιδέα του επισκέπτη ως ψηφιακού σχεδιαστή της παραδοσιακής ενδυμασίας.

Πρότεινα να εγκαταστήσουμε μέσα στην αίθουσα της Helaneh μία διαδραστική οθόνη, όπου ο επισκέπτης να συνθέτει το δικό του φόρεμα, επιλέγοντας ανάμεσα σε διάφορα γεωμετρικά σχήματα, χρώματα και μοτίβα και υλικά. Επίσης, ο επισκέπτης θα μπορούσε να συνδέσει το φόρεμα με την κοινωνική του χρήση (νυφικό φόρεμα, καθημερινό φόρεμα της πόλης, φόρεμα σε αγροτικές περιοχές⁶⁶, φόρεμα βεδουίνων, φόρεμα πολλαπλών χρήσεων⁶⁷). Ο επισκέπτης θα μπορούσε να επιλέξει καταρχάς τη χρήση του φορέματος που ήθελε να φτιάξει και, στη συνέχεια, κατά την επιλογή των εργαλείων (υλικό, χρώμα, σχέδια, γεωμετρία) από ένα σύστημα πολλαπλών επιλογών θα διαπίστωνε το ασυμβίβαστο κάποιων επιλογών με την παροχή ερμηνευτικού υλικού. Για παράδειγμα, αν για ένα φόρεμα που πρέπει να έχει αγροτική χρήση, επιλεγεί μία γεωμετρία στενή, η εφαρμογή θα προειδοποιούσε για έλλειψη λειτουργικότητας του ενδύματος. Για την καθημερινή χρήση ενός φορέματος στην πόλη, ο επισκέπτης θα λάβαινε την πληροφορία ότι δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει βελούδο γιατί είναι ακριβό ύφασμα. Δηλαδή θα υπήρχε μία δομή αλληλοαποκλειόμενων επιλογών με την αιτιολόγησή τους ή με ερωτήσεις προς τον επισκέπτη: «Η (όνομα κοριτσιού που θα φορέσει το ένδυμα) δεν έχει τη δυνατότητα να αγοράσει ένα τόσο ακριβό υλικό. Θες να της προτείνεις μία άλλη λύση;» Με αυτόν τον τρόπο, ο επισκέπτης ή μία ομάδα φίλων θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή συνεργατικά και με κριτική

⁶⁶ Στις αγροτικές περιοχές της Βόρειας Παλαιστίνης (πχ Ναζαρέτ) το κέντημα θεωρούνταν πολυτέλεια καθώς αποσπούσε τις γυναίκες από τις αγροτικές εργασίες. Έτσι, το γυναικείο ένδυμα έχει ελάχιστο κέντημα.

⁶⁷ Αναφέρομαι στο υπερμεγέθες φόρεμα του Salt της Ιορδανίας το οποίο αναδίπλωναν ώστε να βάζουν τα ψώνια ή το μωρό μέσα στην πτυχή του φορέματος και το οποίο το χρησιμοποιούσαν το βράδυ σαν κουβέρτα. Η Zeina Kawar, κόρη της Widad Kawar, λέει χαριτολογώντας ότι αυτό το φόρεμα το φοράνε οι γίγαντες του Salt.

σκέψη απέναντι στην δημιουργική διαδικασία. Τέλος, η εφαρμογή θα έδινε την δυνατότητα στο χρήστη να ανεβάσει την τελική σύνθεση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

- Ο επισκέπτης ως κριτικός ενδυμασιών

Η Helene ήταν μέλος κριτικών επιτροπών σε διαγωνισμούς κεντήματος που εγκαινιάστηκαν στην Παλαιστίνη. Τι θα συνέβαινε αν ο επισκέπτης άνηκε σε μία τέτοια επιτροπή; Τι θα συνέβαινε αν όλος εκθεσιακός χώρος παρουσίαζε φορέματα στα πλαίσια ενός διαγωνισμού;

Πρότεινα την εγκατάσταση μιας διαδραστικής οθόνης στην είσοδο του μουσείου όπου τα εκτιθέμενα φορέματα παρουσιάζονται σε μία απλή σχεδιαστικά μορφή (τύπου e-bay). Στο τέλος της επίσκεψης, ο επισκέπτης επιλέγει το αγαπημένο του φόρεμα με δυνατότητα φόρτωσης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης με την ετικέτα (tag) Μουσείο Τιράζ. Η συγκεκριμένη πρόταση που απορρίφθηκε στην αρχή, εξετάστηκε εκ νέου αργότερα, όμως η πίεση του χρόνου για το στήσιμο της έκθεσης όσο και οι περιορισμένοι πόροι του μουσείου δεν επέτρεψαν την υλοποίησή του. Η δραστηριότητα αυτή αποσκοπεί στην προώθηση του μουσείου σε ένα κοινό που δεν γνωρίζει την ύπαρξη του, αλλά και στην ψηφιακή επέκταση της συζήτησης πάνω στην μουσειακή εμπειρία της παραδοσιακής ενδυμασίας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.⁶⁸

⁶⁸ Στο παράρτημα Α υπάρχει η πρόταση και η προσφορά του Έλληνα developer Κωνσταντίνου Πιπλιού.

Κεφάλαιο 5

5.1 Αξιολόγηση της Πρόκλησης για νέους τεχνίτες

Στις 18 Μαρτίου 2015 επισκέφτηκε το μουσείο μία επταμελής ομάδα εφήβων ΑΜΕΑ από το κέντρο Orient Spirit Development με συνοδεία των εκπαιδευτικών. Κατά την διάρκεια του προγράμματος ήταν παρούσα η Asma Abaza, συνεργάτης του Μουσείου Τιράζ στο Τμήμα της Αρχαιοθέτησης.⁶⁹

Η δειγματοληψία είναι βολική, μη πιθανοτική, καθώς ο μικρός αριθμός σχολικών επισκέψεων στο Μουσείο Τιράζ⁷⁰ και η προσωπική δυσκολία επικοινωνίας στην αραβική γλώσσα ήταν περιοριστικές παράμετροι στην λήψη αντιπροσωπευτικού δείγματος. Άρα, ως ποσοτική μέθοδος μέτρησης δεν επιτρέπει την εξαγωγή γενικευτικών συμπερασμάτων. Ως ποιοτική μέθοδος έρευνας έχει το μειονέκτημα ότι ο ερευνητής είναι την ίδια στιγμή και συμμετέχων, οπότε η παρατήρηση δε διευκολύνεται από την ταυτόχρονη διευκόλυνση της εμπειρίας των εφήβων.

Η ξενάγηση οργανώθηκε μετά από δική μου πρόσκληση στην εκπαιδευτικό Laila Demashqieh. Το κέντρο Orient Spirit Development οργανώνει εκπαιδευτικές δραστηριότητες πάνω στο κέντημα, οπότε οι έφηβοι είχαν ένα γνωστικό-βιωματικό υπόβαθρο πριν την επίσκεψη. Κατά τη διάρκεια της ξενάγησης, μιλούσα στους έφηβους στα αγγλικά και στη συνέχεια οι δύο εκπαιδευτικοί μετέφραζαν στα αραβικά. Η αντίστροφη διαδικασία μετάφρασης των παρατηρήσεων των εφήβων από τα αραβικά στα αγγλικά δεν ήταν συστηματική για λόγους οικονομίας χρόνου και ροής της εμπειρίας των επισκεπτών. Η συνέντευξη απομαγνητοφωνείται και μεταφράζεται στα αγγλικά σε δεύτερο χρόνο. Έτσι, υπάρχουν απαντήσεις που δεν μπορώ να είμαι σίγουρη σε τι αναφέρονται.

Έκανα στους μαθητές τρεις ερωτήσεις στο τέλος της επίσκεψης στο ειδικό χώρο που προβλέπεται για χαλάρωση στην αίθουσα της Habiba:

⁶⁹ Το πρόγραμμα διακόπηκε μία φορά, λίγο πριν μπούμε στην αίθουσα της Habiba, δηλαδή στο τέλος της διαδρομής μας, από εκπροσώπους της Ιορδανικής τηλεόρασης που ζήτησαν να βιντεοσκοπήσουν μία σκηνοθετημένη ξενάγηση στο μουσείο. Επιστρέψαμε στην αίθουσα της Helaneh και προσποιηθήκαμε την έναρξη της ξενάγησης που ανέλαβε η Abaza. Μετά τη λήψη επιστρέψαμε στην αίθουσα της Habiba και ολοκληρώσαμε τον κύκλο των δραστηριοτήτων.

⁷⁰ Η Qidan σε συνέντευξή της στις 13/5/2015 αναφέρει ότι μόλις τρία σχολεία επισκέφτηκαν το μουσείο από την ημέρα των εγκαινίων (παράρτημα Δ). Για τις επισκέψεις των άλλων δύο σχολείων δεν είχα λάβει ενημέρωση νωρίτερα.

1. Τι σας άρεσε πιο πολύ;
2. Τι δεν σας άρεσε;
3. Ποια είναι τα συναισθήματά σας τώρα που ολοκληρώσατε την επίσκεψη στο μουσείο;

Οι συμμετέχοντες⁷¹ ξεχώρισαν στις προτιμήσεις τους το Εργαστήρι των μοτίβων⁷² (3/6) και την σύνθεση του φορέματος από τα γεωμετρικά σχήματα (4/6)⁷³, ενώ 2/6 εξέφρασαν αρνητική γνώμη για το Εργαστήρι υφασμάτων και τη γεωμετρική σύνθεση του φορέματος.



Εικόνα 45: Οι έφηβοι στο Εργαστήρι μοτίβων. Ο σχεδιασμός του εργαστηρίου δεν επιτρέπει την ταυτόχρονη συμμετοχή όλων των εφήβων. Η αναμονή πιθανόν δε διευκολύνει τη ροή της εμπειρίας για πολυάριθμες ομάδες επισκεπτών.

Ειδικότερα, κατά την συμμετοχή τους στο Εργαστήρι των υφασμάτων παρατήρησα ότι οι έφηβοι δυσκολεύτηκαν να ταυτοποιήσουν το ύφασμα μέσα στο κουτί με το ύφασμα- δείγμα έξω από το κουτί. Αυτό δεν συνέβη μόνο με τα υφάσματα λινό και βαμβάκι που προσομοιάζουν στην αφή αλλά και με το βελούδο ή το μετάξι. Επειδή κατά την ξενάγηση της ημέρας των εγκαινίων δεν υπήρχε ο συγκεκριμένος βαθμός δυσκολίας ως προς την αναγνώριση των υφασμάτων, συμπεραίνω ότι προέρχεται από τις μαθησιακές δυσκολίες της ομάδας εφήβων του Orient Spirit Development.

⁷¹ Δεν συγκαταλέγω τις απαντήσεις ενός συμμετέχοντα, του Αχμάντ, γιατί έδωσε αντιφατικές απαντήσεις χωρίς επεξήγηση.

⁷² Αναφέρεται στις απαντήσεις ως σφραγίδες.

⁷³ Αναφέρεται στις απαντήσεις ως παζλ.



Εικόνα 46: Οι έφηβοι στο Εργαστήρι Υφασμάτων.

Σε αντίθεση με την έκτακτη και απρογραμματίστη ξενάγηση των δύο παιδιών την ημέρα των εγκαινίων του Μουσείου Τιράζ, η συγκεκριμένη ξενάγηση, καθορισμένη χρονικά, μου έδωσε τη δυνατότητα να προετοιμαστώ και να λάβω υπόψη ερωτήματα που μας προβλημάτισαν κατά το σχεδιασμό («Πώς συνδέω τις δραστηριότητες του οδηγού με την υπόλοιπη έκθεση;»), αλλά και προσωπικά ερωτήματα σε σχέση με τις δυνατότητες σύνδεσης της μουσειακής εμπειρίας με τη ζωή.

Έτσι, κατά την ξενάγηση, έκανα τις εξής παρεμβάσεις:

1. Στην αίθουσα της Helaneh, αφού οι έφηβοι ολοκλήρωσαν τις προκλήσεις του οδηγού, του ζήτησα να κοιτάξουν προσεχτικά τα φορέματα μάλακ και να σκεφτούν ποιό απ' όλα θα επέλεγαν για το γάμο της Χαμπίμπα. Οι έφηβοι επέλεξαν το φόρεμα που προτιμούσαν με κριτήριο κυρίως τα ωραία σχέδια. Η έφηβη που επέλεξε το μοναδικό βελούδινο μάλακ της αίθουσας, δεν ανέφερε ως κριτήριο προτίμησης το υλικό κατασκευής. Επίσης, μία άλλη έφηβη επέλεξε ένα μαύρο φόρεμα γιατί της άρεσε το χρώμα. Όταν τη ρώτησα αν θεωρούσε το μαύρο το κατάλληλο χρώμα για το γάμο, μου απάντησε αρνητικά.

2. Στην αίθουσα της Habiba, μετά τις προγραμματισμένες δραστηριότητες, κάθισα με τα παιδιά στα μαξιλάρια και τους ζήτησα να δώσουμε τα χέρια και να

προσπαθήσουμε να καταλάβουμε τις εξής ποιότητες: ζεστό- κρύο, απαλό- τραχύ. Έπειτα, τους ζήτησα να αγγίξουν την μπλούζα ή το πανωφόρι του παιδιού δίπλα τους και να μαντέψουν το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένο.

Οι παραπάνω παρεμβάσεις αξιολογήθηκαν θετικά στις απαντήσεις των συμμετεχόντων.⁷⁴ Η Σάρα συνδέθηκε συναισθηματικά με τη Habiba («Μου άρεσε πιο πολύ για τη Habiba να βρούμε το νυφικό φόρεμα»). Μία άλλη έφηβη δήλωσε ότι της άρεσε που έπρεπε να σκεφτεί για να φτιάξει το νυφικό φόρεμα, απάντηση που μπορεί να συνδέεται με το σύνολο της διαδικασίας είτε με επιμέρους στάδια. Τέλος, η Σάρα ανέφερε ότι της άρεσε «το άγγιγμα με τα χέρια»,⁷⁵ δηλαδή η απτική φύση της κοινωνικής εμπειρίας και αλληλεπίδρασης.

Ως προς τα συναισθήματα που βίωσαν, τρεις στους έξι συμμετέχοντες είπαν ότι είναι χαρούμενοι, μία έφηβη συνέδεσε την νοητική με την ψυχαγωγική λειτουργία («μπήκε μέσα στο μυαλό μου και με διασκέδασε»), η Νιντάλ εστίασε στη μαθησιακή διαδικασία («μάθαμε κάτι καινούργιο») και η Λιν είπε «Ήταν πραγματικά όμορφα και κέρδισα κάτι». Μολονότι ούτε αυτό που κέρδισε η Λιν ούτε το καινούργιο που έμαθε η Νιντάλ μπορούν να καταταχθούν σε μία αναγνωρίσιμη μορφή εμπειρίας με βάση τα τυπολόγια εμπειρίας, είναι εμφανές ότι οι συμμετέχοντες είχαν μία θετική εμπειρία μέσα από την συμμετοχή τους στην *Πρόκληση για νέους τεχνίτες* που τους ενέπλεξε νοητικά και συναισθηματικά.

Τέλος, η αξιολόγηση της Salua Qidan ενώ ήταν θετική αναφορικά με τον Οδηγό δραστηριοτήτων και τους σταθμούς με τις προκλήσεις, επεσήμανε την έλλειψη συνδετικής γραμμής (connection thread). Η Qidan αναφέρεται εδώ στην αδυναμία της σήμανσης (πουλί) να καθοδηγήσει τα παιδιά στον εκθεσιακό χώρο, καθώς είναι κάτι που είχε τεθεί υπό συζήτηση τόσο κατά τον σχεδιασμό όσο και μετά τις πρώτες εφαρμογές της *Πρόκλησης για νέους τεχνίτες*. Για παράδειγμα, όταν τα παιδιά κοίταζαν τη μηχανή Singer στην αίθουσα της Helaneh έβλεπαν από το διάκενο στον τοίχο το πουλί στην αίθουσα της Jamila, ακριβώς κάτω από το βάθρο με το βιογραφικό της σημείωμα. Ή μετά την πρόκληση στη μηχανή Singer έβλεπαν το πουλί στην είσοδο της αίθουσας της Manneh, που ήταν ο επόμενος σταθμός και

⁷⁴ Η συνέντευξη των εφήβων παρατίθεται στο Παράρτημα Γ.

⁷⁵ Πιθανολογώ ότι το άγγιγμα με τα χέρια δεν αναφέρεται στο Εργαστήριο υφασμάτων, καθώς, αφενός στις απαντήσεις των υπόλοιπων παιδιών περιγράφεται με την πιο απλή λέξη «υφάσματα» και αφετέρου εξαιτίας της δυσκολίας που αντιμετώπισαν στο Εργαστήριο υφασμάτων.

κατευθύνονταν προς τα εκεί πριν περάσουν από την δεύτερη πρόκληση στην αίθουσα της Helaneh. Για το λόγο αυτό, η σήμανση (τύπωμα πουλιού) λίγο πριν την αίθουσα της Manneh απομακρύνθηκε από το χώρο. Ίσως τα παιδιά θα είχαν καλύτερη αίσθηση των χωρικών ορίων της κάθε αίθουσας αν στην είσοδο της κάθε αίθουσας υπήρχε στο πάτωμα σήμανση με το όνομα της κάθε γυναίκας (Helaneh, Manneh, Jamila, Habiba) και ένα βέλος.

5.2 Συμπεράσματα- Συζήτηση

Η σκηνοθεσία της εμπειρίας στο Μουσείο Τιράζ αποσκοπεί στην εμπλοκή των επισκεπτών σε ένα ταξίδι εξερεύνησης και ανακάλυψης μέσω της απτικής εμπειρίας. Η απτική εμπειρία βασίζεται στη δημιουργία υβριδικών εκθεμάτων από ύφασμα, μέταλλο, χαρτόνι, ξύλο, αλλά και στην αξιοποίηση αυθεντικών εκθεμάτων όπως η μηχανή Singer. Τα υβριδικά εκθέματα είναι κυριολεκτικά επτά μαγνήτες, τρεις σφραγίδες, έξι κουτιά, κομμάτια υφάσματος, κομμάτια από χαρτόνι.

Πώς είναι δυνατό να συνυπάρχουν τα ευτελή αυτά υλικά με τις- ανεκτίμητης αξίας- παραδοσιακές ενδυμασίες; Τι είδους εμπειρία προσδοκούμε από το απτικό αντικείμενο με την τόσο κοινότοπη αισθητική; Μα τελικά αξίζει την προσοχή του επισκέπτη ένας φτωχός συγγενής μπροστά στο εκλεπτυσμένο βασιλικό φορέμα της Βηθλεέμ;

Η θεατρική πράξη επιβεβαιώνει ότι η σκηνή (αντικείμενα, ηθοποιοί, δράση, αφήγηση) δεν απευθύνεται στα μάτια του θεατή, αλλά στη φαντασία του. Στη σκηνή ένα κατάρτι μπορεί να δώσει την αίσθηση ολόκληρου του πλοίου. Ένας άδειος σκηνικός χώρος μπορεί να μετατραπεί σε παιδικό δωμάτιο μέσα από την ασυγκράτητη χαρά και την εξερεύνηση του ενήλικα που επιστρέφει σε αυτό (*Βυσσινόκηπος* του Τσέχωφ). Ή μπορεί να μετατραπεί σε αποβάθρα ενός σιδηροδρομικού σταθμού χάρη στην στυλιζαρισμένη ταλάντωση του ηθοποιού που επιχειρεί να αυτοκτονήσει (*Άννα Καρένινα*, σκηνοθεσία Μέγιερχολντ). Το ίδιο το αντικείμενο, μέσα στην απλότητά του, μπορεί να μεταμορφώνεται και να αποκτά άλλο νόημα ανάλογα με τη χρήση του από τον ηθοποιό. Και ο θεατής αποδέχεται την αλήθεια αυτής της παραδοξότητας και συχνά μαγεύεται, όπως όταν βλέπει τον ταχυδακτυλουργό να βγάζει από το καπέλο ένα κουνέλι, την ίδια στιγμή που έχει συνείδηση της απάτης.

Το υβριδικό έκθεμα στο Μουσείο Τιράζ δεν έχει την αύρα του αυθεντικού εκθέματος ούτε έχει την εικαστική αξία ενός έργου τέχνης. Είναι όμως μέρος μιας σκηνικής δράσης και μιας αφήγησης, που ωθεί τους νεαρούς επισκέπτες σε ένα ταξίδι. Η ενδεχόμενη μαγεία του ταξιδιού δεν αντισταθμίζει απλά την έλλειψη αυθεντικότητας του υβριδικού εκθέματος. Γιατί η σκηνοθετική μου πρόταση δεν στηρίζεται στον πλούτο των σκηνικών και των κουστουμιών προς τέρψη των ματιών. Στηρίζεται στη δύναμη της αφήγησης και στη παλόμενη ενέργεια των ηθοποιών για να δώσουν ζωή σε ένα λιτό και φτωχικό σκηνικό.

Οι ηθοποιοί της περιοδικής έκθεσης είναι τα παιδιά, μικρά και μεγάλα, που θα μπουν στο ρόλο του μαθητευόμενου τεχνίτη χωρίς καμιά εκπαίδευση πάνω στο ρόλο τους ή στην τεχνική τους ως ηθοποιοί. Πού θα βρουν, λοιπόν, αυτή την ενέργεια που διαθέτει ένας επαγγελματίας ηθοποιός για να ζήσουν την ιστορία της Βηθλεέμ και των γυναικών της; Το στοίχημα της αφήγησης και των λιτών σκηνικών μέσων είναι να καταφέρουν να κεντρίσουν την περιέργεια του παιδιού μέσα από την πρόκληση, το παιχνίδι, την επικοινωνία, τη φαντασία, τη συγκινησιακή επίδραση.

Το ταξίδι της εξερεύνησης και της ανακάλυψης στο Μουσείο Τιράζ σταματά μόνο τυπικά στην απονομή του διπλώματος για νέους τεχνίτες. Ο νέος τεχνίτης ιδανικά θα περιπλανηθεί ξανά στον εκθεσιακό χώρο, θα ξανακοιτάξει τα εκθέματα με ένα πιο έμπειρο μάτι, θα αναγνωρίσει με μεγαλύτερη ευκολία μοτίβα και υλικά, θα εμπλουτίσει την εμπειρία του αυθεντικού αντικειμένου

Ωστόσο, στόχος του ταξιδιού δεν είναι να δημιουργήσει δεξιότητες καθαρά τεχνοκρατικές. Σε κάθε ταξίδι συνδεόμαστε με τους συνοδοιπόρους μας και, λιγότερο ή περισσότερο, με αγνώστους κατά τις τυχαίες συναντήσεις μας. Στο Μουσείο Τιράζ οι συνοδοιπόροι είναι οι φίλοι, η οικογένεια ή οι συμμαθητές των παιδιών, ενώ η Habiba, η Helaneh, η Manneh και η Jamila είναι οι καινούργιες γνωριμίες. Οι προκλήσεις του Οδηγού δραστηριοτήτων έχουν σχεδιαστεί για να προσφέρουν μία συλλογική συμμετοχική διαδικασία (κοινωνική εμπειρία), όπου οι επίσκεπτες συνδέονται συναισθηματικά με τα γυναικεία πρόσωπα που παρουσιάζει η έκθεση (ενδοσκοπική εμπειρία). Σε μεγαλύτερο βαθμό η σύνδεση επιτυγχάνεται με τη Habiba, καθώς αποτελεί το κύριο πρόσωπο της αφήγησης του Οδηγού δραστηριοτήτων.

Καθώς οργανώνεται μέσα από τον γραπτό λόγο του Οδηγού δραστηριοτήτων, η αφήγηση αποκτά ζωντάνια και προφορική αμεσότητα όταν διαμεσολαβείται από έναν ενήλικα- διευκολυντή. Το πλεονέκτημα της γραπτής εκδοχής της αφήγησης ως έναυσμα για δράση και ενεργή συμμετοχή ανεξάρτητα από την ύπαρξη ενός ζωντανού ερμηνευτή συνιστά και το μειονέκτημά του, καθώς περιορίζεται από το πεπερασμένο των λέξεων που αξιοποιεί. Οι οδηγίες γράφτηκαν με τρόπο που να είναι σαφείς και κατανοητές, ενδιαφέρουσες και παρωθητικές υπό τον όρο της χρήσης ενός ελάχιστου αριθμού λέξεων.

Έτσι, η αφήγηση δε δημιουργεί ικανοποιητικούς συσχετισμούς ανάμεσα στο παρόν και στο παρελθόν⁷⁶ ούτε ωθεί τους συμμετέχοντες σε μεγάλο βαθμό σε μία ιστορική κατανόηση και ερμηνεία της υλικής κουλτούρας. Για το λόγο αυτό θεωρώ σημαντική της ύπαρξη ενός έμπειρου μουσειοπαιδαγωγού⁷⁷ που να μπορεί να συνδυάσει τις δραστηριότητες του οδηγού με ερωτήσεις και αφηγήσεις που φωτίζουν όψεις της ζωής των γυναικών και της εποχής τους.⁷⁸

Οι τεχνολογίες διάδρασης, ειδικότερα στην περίπτωση του επισκέπτη ως ψηφιακού σχεδιαστή μόδας, είχαν ως στόχο να βάλουν τον επισκέπτη σε μία διαδικασία δημιουργικότητας που να λαμβάνει υπόψη την κοινωνική χρήση του ενδύματος. Οι παρεμβάσεις που έγιναν στα πλαίσια της ξενάγησης εφήβων από το Orient Spirit Development θέλησαν να συνδέσουν τη μουσειακή εμπειρία με τη ζωή έξω από το μουσείο.

Τα παιχνίδια κρυμμένου θησαυρού, αλλά και η χρήση τεχνολογίας διάδρασης και οπτικοακουστικού υλικού, όπως προτάθηκαν στην ενότητα 4.6, συνιστούν διαδομένες πρακτικές μέσα στα μουσεία. Άρα δεν τίθεται ζήτημα πρωτοτυπίας ως προς τη χρήση του μέσου. Το στοίχημα είναι πώς θα συνθεθεί το μέσο με την υπόλοιπη έκθεση και ο επισκέπτης με τα εκθέματα, όχι –μόνο- χάρη σε μία

⁷⁶ Όπως για παράδειγμα στην περίπτωση που τα παιδιά αναγράφουν πάνω στο μοτίβο της σφραγίδας τι θεωρούν ότι αναπαριστά (πχ οι απαντήσεις λουλούδι, χαλί, εκκλησία προέκυψαν από τις ξεναγήσεις παιδιών και εφήβων).

⁷⁷ Η Abaza, για παράδειγμα, μου είπε ότι αφού ολοκλήρωσε μια τυπική ξενάγηση παιδιών στο Μουσείο Τιράζ, έτρεξε τον Οδηγό Δραστηριοτήτων σαν κομμάτι ξεχωριστό. Της πρότεινα να συνδυάσει την ξενάγηση με τον Οδηγό σαν δύο μέρη που αλληλοσυμπληρώνονται.

⁷⁸ Γιατί η Habiba επισπεύδει το γάμο; Πώς πιστεύετε ότι αντέδρασαν οι γυναίκες στη χρήση της μηχανής Singer; Η Jamila εμπνεύστηκε από το ράσο του ιερέα για το νυφικό φόρεμα, εσάς τι θα σας ενέπνεε για να δημιουργήστε μόδα στο Αμμάν;

αναλυτική νοητική λειτουργία, αλλά μέσα από την φαντασιακή αναδημιουργία και ονειροπόληση. Οι γυναίκες της Βηθλεέμ, όπως οι χαρακτήρες στα *Έξι πρόσωπα ζητούν συγγραφέα* του Λουίτζι Πιραντέλο, αναζητούν έναν σκηνοθέτη για να γράψει και να σκηνοθετήσει την ιστορία τους. Και κάθε σκηνοθεσία είναι ένας μετεωρισμός ανάμεσα στην αλήθεια και την ψευδαίσθηση που φέρουν οι πολλαπλές οπτικές γωνίες, τόσο του/των σκηνοθετών όσο και του κοινού.

Κεφάλαιο 6

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

1. Bachelard, G., 1982, *Η Ποιητική του χώρου*, Αθήνα, Χατζηνικολή.
2. Γκαζή, Α., 2013, «Εκθέτοντας στα παιδιά το παρελθόν», στο Γαλανίδου, Ν., & Dommasnes, L., *Μιλώντας στα παιδιά για το παρελθόν- Μια διεπιστημονική προσέγγιση*, Αθήνα, Καλειδοσκόπιο, 230-258.
3. Νικονάνου Ν. 2006, «Εκθέμα και επισκέπτης: Μορφές επικοινωνίας σε εκθεσιακούς χώρους» στο Ν. Μπούμπαρης, Ε. Μυριβήλη, Δ. Παπαγεωργίου (επ.) *Πολιτιστική αναπαράσταση*, Αθήνα, Κριτική, 165-185.
4. Τρικογλίδης Κ. (μτφρ), 1980, *Χίλιες και Μία Νύχτες*, Ηριδανός, Α τόμος.

Ξενόγλωσση

1. Ababsa M. 2011, «Social disparities and public policies in Amman», στο Ababsa M. & Daher R., *Villes, pratiques urbaines et construction National en Jordanie*, Presse del'Ifpo, Beyrouth, 205-231.
2. Alexander, J. Barton, J., & Goeser C., 2013, Transforming the art museum experience: Gallery One. In *Museums and the Web*, N. Proctor & R. Cherry (eds). Silver Spring, MD: Museums and the Web, on-line στη διεύθυνση: <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/transforming-the-art-museum-experience-gallery-one-2/>
3. Ambrose, T. & Pain, C., 2006, *Museum Basics*, Oxon and New York, Routledge.
5. Bannon, L., Benford, S, Bowers, J. & Heath, C., 2005, «Hybrid Design creates innovative museum experiences», *Communication of the ACM*, Vol 48., No. 3, 62-65.
6. Black, G. 2005, *The engaging museum: Developing museums for visitor involvement*, London, Routledge.
7. Candlin F. 2004, «Don't Touch! Hands-off! Art Blindness and the Conservation of Expertise», *Body and Society*, Vo 10, No1, 71-90.
8. Candy, L., 2006, Practice Based Research: A guide, on-line στη διεύθυνση: http://www.mangold-international.com/fileadmin/Media/References/Publications/Downloads/Practice_Based_Research_A_Guide.pdf (τελευταία πρόσβαση: 4/4/2015)
9. Casey, V. 2005, «Staging Meaning: Performance in the Modern Museum», *The Drama Review*, 49, 3, 78-95.

10. Chan, S. 2011, Experiencing the O at Mona, on-line στο:
<http://www.freshandnew.org/2011/10/experiencing-the-o-at-mona-a-review/> (τελευταία πρόσβαση 15/5/2015)
11. Ciolfi, L. & Bannon, L. 2002, *Designing Interactive Museum Exhibits: Enhancing visitor curiosity through augmented artefacts*, ECCE 11-Eleventh Conference on Cognitive Ergonomics, September 2002, Catania(Italy).
12. Dudley, S. 2010, *Museum Materialities. Objects, engagement, interpretations*, London, Routledge.
13. Falk J. 2009, *Identity and the Museum Visitor Experience*, Left Coast Press.
14. Falk, J. & Dierking, L. 2000, *Learning from museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*, Altamira Press.
15. Falk, J. & Dierking, L. 1998, *The Museum Experience*, Washington D.C., Whalesback Books.
16. Garoian C. R., 2001, «Performing the Museum», *Studies in Art Education, A Journal of Issues and Research*, 42(3), 234-248.
17. Gray, C. & Malins, J. 1993, Research procedures/methodology for artists & designers, on-line στη διεύθυνση:
<Http://openair.rgu.ac.uk> (τελευταία πρόσβαση: 4/4/2015)
18. Hall, T. & Bannon, L. 2005, «Co-operative design of children's interaction in museums: a case study in the Hunt Museum», *CoDesign*, Vol. 1, No. 3, 187 – 218.
19. Hein G., *Museum Education*, on line στη διεύθυνση:
<http://george-hein.com/downloads/MuseumEdBlackwellHein.pdf>
20. Hein, G., 2002, *Learning in the Museum*, Taylor & Francis e-library, (first published 1998), London, Routledge.
21. Hooper-Greenhill, E. 2007, *Museum and Education, purpose, pedagogy, performance*, Oxon, Routledge.
22. Kavar, W., 2015, *Threads of identity, Preserving Palestinian Costume and Heritage*, Nicosia, Rimal Publications.
23. Kotler, N., Kotler P. & Kotler, W., 2008, *Museum Marketing and Strategy, Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources*, San Francisco, Jossey-Bass.
24. Lehman H. T. 2006, *Postdramatic Theatre*, London, Routledge.
25. Nimkulrat, N. 2007, «The role of documentation in practice-led research», *Journal of Research Practice*, 3(1), Article M6, on-line στη διεύθυνση:
<Http://jrp.icaap.org/index.php/jrp/article/view/58/58> (τελευταία πρόσβαση: 4/4/2015)
26. Onol, I. 2011, *Haptic interaction with visual information: Tactile exhibition as inclusive interface between museum visitors and the Bronze Bust of Sophocles*, Doctoral thesis, University of Huddersfield.
27. Packer, J. & Ballantyne, R. 2002, «Motivational factors and the visitor experience: a comparison of three sites», *Curator* 45, 183-198.

28. Pekarik, A., Doering, Z. & Karns, D. 1999, «Exploring satisfying experiences in Museums», *Curator* 42, 152-173.
29. Potter R., Darmame K., Barham N., Nortcliff S., 2009, «“Ever-growing Amman”, Jordan: Urban expansion, social polarisation and contemporary urban planning issues», *Habitat International*, 33, 81-92.
30. Rohas C. & Caramero C., 2008, «Visitors’ experience, mood and satisfaction in a heritage context: Evidence from an interpretation center», *Tourism Management*, 29, 525–537.
31. Roppola, T. 2012, *Designing for the Museum Visitor Experience*, London, Routledge.
32. Saca, I., in collaboration Saca, M., 2006, *Embroidering Identities: a century of Palestinian clothing*, Chicago, University of Chicago.
33. Serell, B. 1996, *Exhibit Labels. An interpretive approach*, Walnut Creek, Altamira Press.
34. Shawash, J. 2011, *Al-Balad as a place of heritage: problematising the conceptualisation of heritage in the context of Arab Muslim Middle East*. Doctoral thesis, UCL (University College London).
35. Skinner, M., in association with Kawar, W., 2007, *Palestinian Embroidery Motifs, A treasury of stitches 1850-1950*, Nicosia, Rimal publications.
36. Soren, B. 2009, «Museum experiences that change visitors», *Museum Management and Curatorship*, 24/3, 233-251.
37. Weir, S., 2009, *Palestinian Costume*, Northampton, Interlink Publishing Group.
38. Zimmer, R. & Jefferies, J., 2007, Accessing material art through technologies of mediation and immediation, *Journal of Futures*, 1-14.
39. Von Lehn, D., Heath, C.& Hindmarch, J., Rethinking Interactivity: design for participation in museums and galleries, on-line στη διεύθυνση:
<http://www.idc.ul.ie/museumworkshop/Papers/vom%20lehnetAl.pdf>
(τελευταία πρόσβαση: 5/4/2015)
40. Yeo, J. P.-H., 2012, Research in art and design education: a review, Vol. 3, No. 3, on-line στη διεύθυνση:
<Http://www.journals.savap.org.pk> (τελευταία πρόσβαση: 4/4/2015)

Διαδικτυακοί Τόποι

1. <http://jennifuchs.tumblr.com/post/17227794320/examples-of-how-museums-are-using-pinterest>
2. <http://www.mrprintables.com/animal-cross-stitch-for-kids.html>
3. Fashion Museum, Bath
(<http://www.fashionmuseum.co.uk/family-activities>)
4. Museum of Jewish Memory, a Living Memorial to the Holocaust, New York
(<http://www.mjhnyc.org/findex.html>)

5. The Children Museum Jordan
(http://en.wikipedia.org/wiki/The_Children's_Museum_Jordan)
6. Jordan National Gallery
(<http://www.nationalgallery.org/Aboutus/tabid/54/Default.aspx>)
7. The Jordan Museum
(http://jordanmuseum.jo/en/about_us)
8. Los Angeles Museum of the Holocaust
(<http://www.lamoth.org/the-museum/mission-statement/>)
9. TIRAZ widad kawar home for arab dress
(<http://tirazcentre.org/en> & <https://www.facebook.com/Tirazcentre?fref=ts>)
10. Museum of science+ industry chicago
(<http://www.msichicago.org/whats-here/exhibits/coal-mine/>)
11. <http://www.bergfashionlibrary.com/staticfiles/Encyclopedia/Tirez-Textiles-Dress-Central-and-Southwest-Asia.pdf>
12. Hood Museum of Art
(<http://hoodmuseum.dartmouth.edu/about/>)
13. Βελονιές
<http://www.oustabasidou.gr/betaepsilonpsilonlambdamicronnuiotaepsilonpsilonsigmaf.html>
14. Dangerous art: The weapons of performance artist Chris Burden
<http://www.theartstory.org/blog/dangerous-art-the-weapons-of-performance-artist-chris-burden/>
15. Birds of the Quran- Mosque Foundation
<http://www.mosquefoundation.org/reading-room/islamic-articles/birds-of-the-quran>.

Παράρτημα Α

Προτάσεις για τεχνολογίες διάδρασης και κόστη

A1. Η πρόταση του developer Κωνσταντίνου Πιπιλιού για τις τεχνολογίες διάδρασης «Ο επισκέπτης ως κριτικός τέχνης»

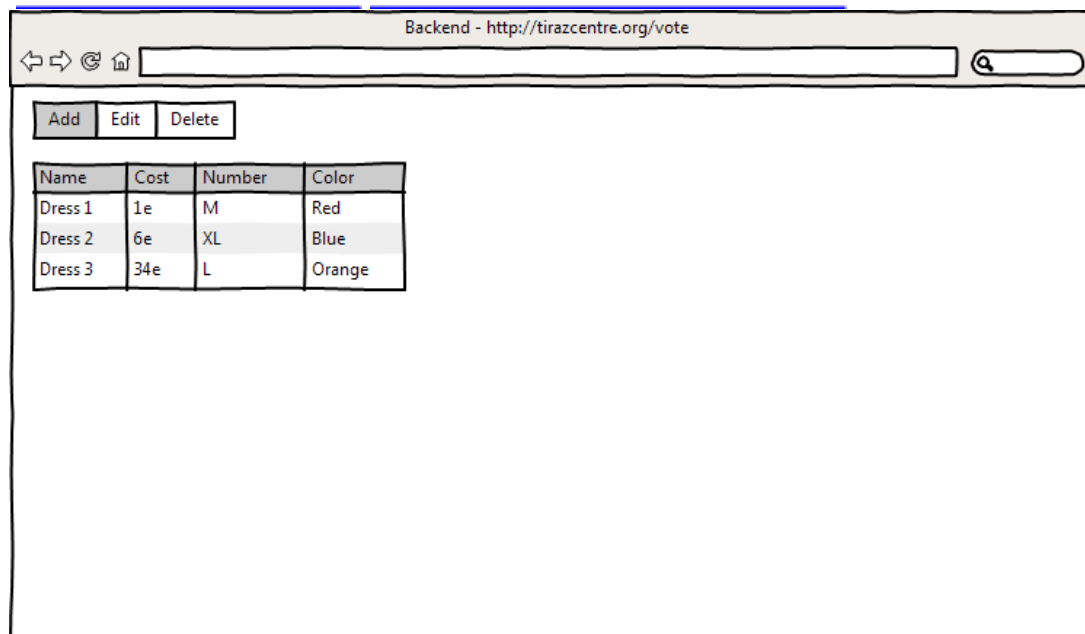
Web Page

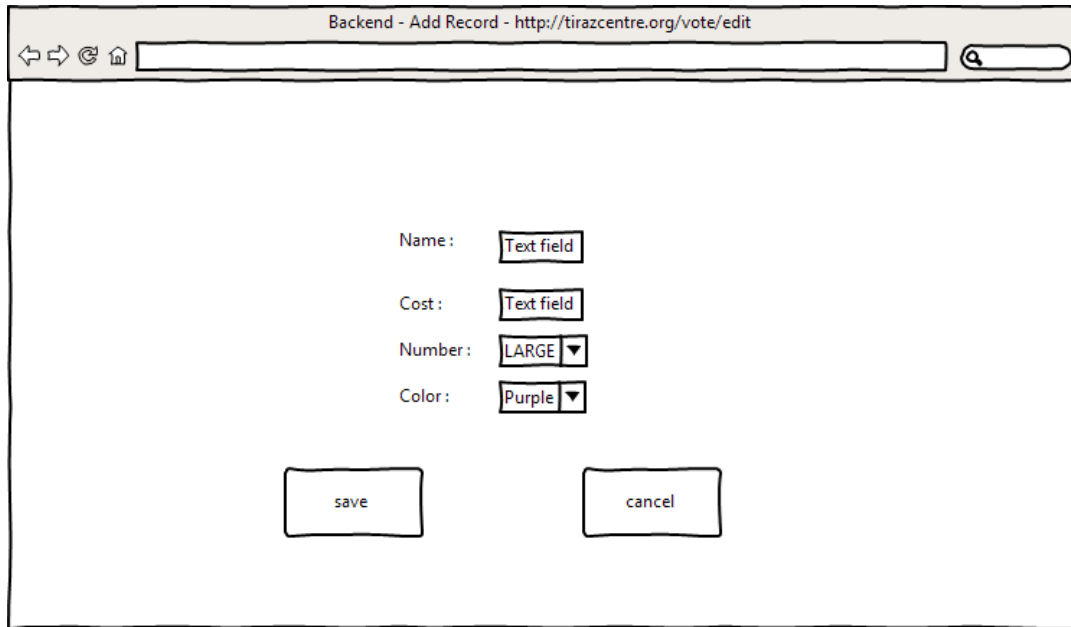
Requirements :

-web space (~50euros per year) -domain name (~20euros per 2years, for any name) (ex. www.museum.com) OR the existing website can be used, under a new folder aka <http://tirazcentre.org/vote> to be memorable. -can be accessible by mobile/pc everywhere! The end user no needed to be in museum!

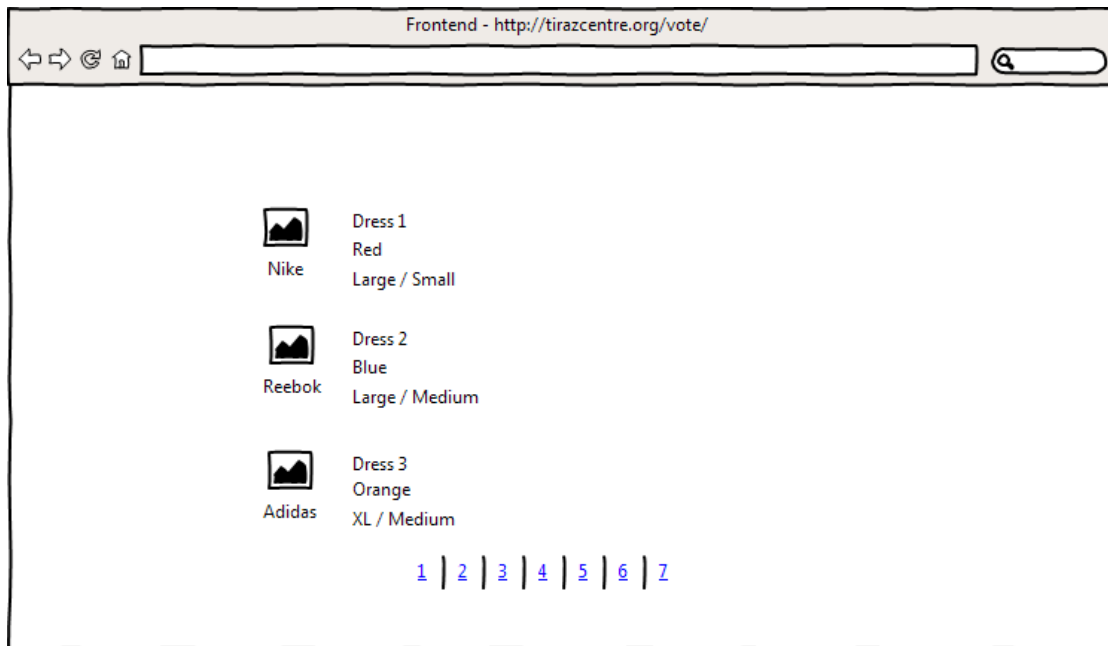
At back end the administrator can manipulate the records (add/edit/delete)

The fields will customized by you, here is just a preview.



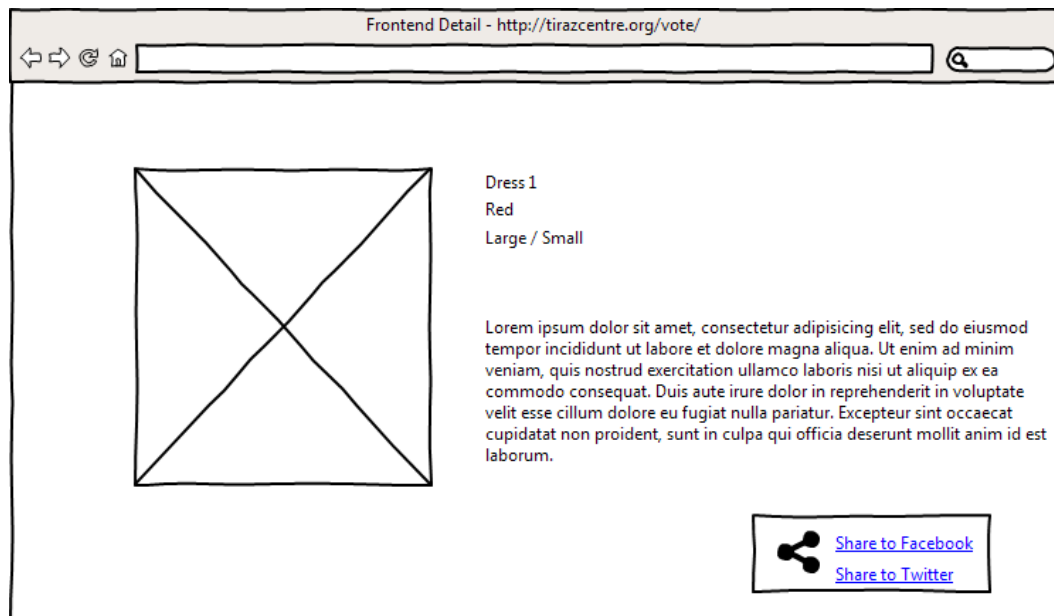


Where at frontend the re



records that manipulated by backend appear to end user.

Each item when clicked goes to detail page



Where the user can share it!

Η συνολική προσφορά για την εφαρμογή ανέρχεται στα 400 Ε με χρονικό περιθώριο παράδοσης 3-4 ημερών.

A2. Αρχική μου πρόταση για το σημείωμα δίπλα στην διαδραστική εφαρμογή «Ο επισκέπτης ως ψηφιακός σχεδιαστής μόδας»



A3. Κόστη κατασκευής υβριδικών εκθεμάτων για τον οδηγό δραστηριοτήτων

1. Κατασκευή σφραγίδων συν δύο μελάνια: 62Ε (Αφοί Παπαζιάν, Αθήνα)
2. Εξοδα αποστολής των σφραγίδων από την Αθήνα στο Αμμάν: 80 Ε
3. Ξύλινα κουτιά: 30 Ε
4. Αγορά μαγνητοταινιών: 12 Ε

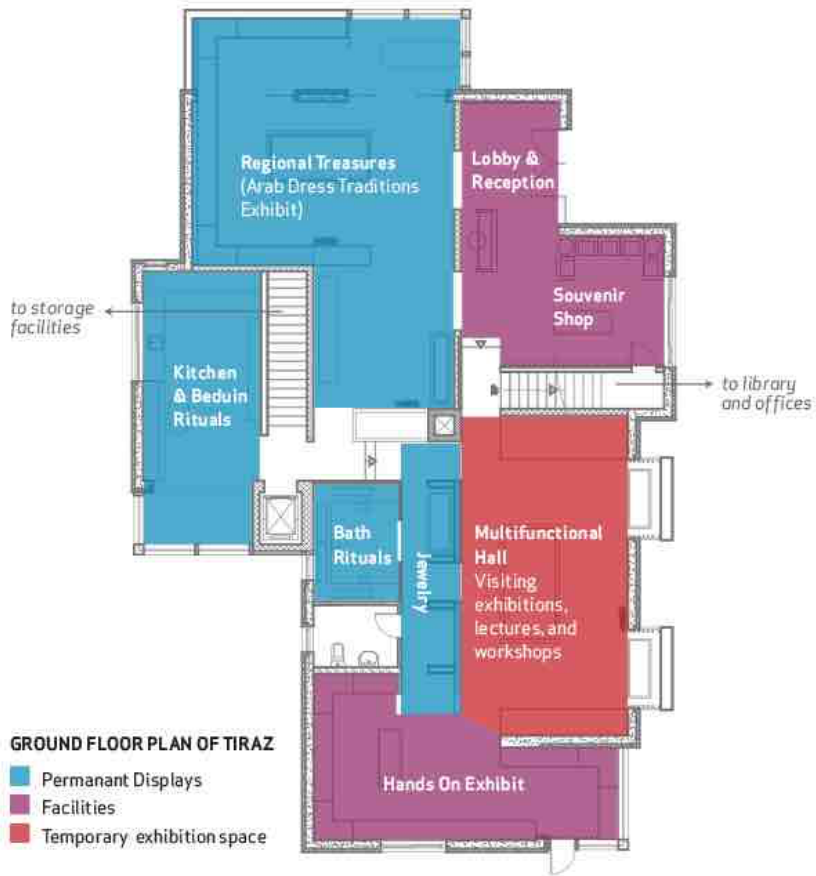
Συνολικό κόστος υβριδικών εκθεμάτων: 184 Ε

Στην υπολογισμό δεν συμπεριλαμβάνονται οι τιμές των ξύλινων βάθρων για τα εργαστήρια υφάσματος και μοτίβων, η εκτύπωση του φορέματος πάνω σε

μεταλλικό πλαίσιο για τις δραστηριότητες με τους μαγνήτες, τα σπρέι και το λάδι για τα ξύλινα κουτιά και η κατασκευή των επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Παράρτημα Β

Κάτοψη του εκθεσιακού χώρου του Μουσείου Τιράζ



Είσοδος στο μουσείο Τιράζ: Από το Lobby & Reception

Μόνιμη έκθεση: Regional Treasures

Χώροι της περιοδικής έκθεσης *Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ*

Αίθουσα της **Helaneh**: Multifunctional Hall

Αίθουσα της **Manneh**: Hands On Exhibit

Αίθουσα της **Jamila**: Rituals and Jewelry

Αίθουσα της **Habiba**: Kitchen and Beduin Rituals. Εδώ εκτίθενται κάποια σκεύη από την καθημερινή ζωή των βεδουίνων στα πλαίσια της μόνιμης έκθεσης.

Μόνιμη έκθεση: Regional Treasures

Παράρτημα Γ

Συνέντευξη εφήβων από το Orient Spirit Development (18/3/2015)

Ερώτηση πρώτη: Τι σας άρεσε πιο πολύ;

1. Μου άρεσε περισσότερο το πάζλ, το άγγιγμα με τα χέρια και οι σφραγίδες.

(Ποιο είναι το όνομά σου;)⁷⁹

Σάρα Χαλέμπι.

2. Μου άρεσε το πάζλ και οι σφραγίδες στο χαρτί.

(Ποιο είναι το όνομά σου;) Λιν Κασράουι.

3. Με λένε Νιντάλ. Μου αρέσει το παζλ και η φωτογραφία.

4. Μου άρεσε το παζλ.⁸⁰

5. Μου άρεσε πιο πολύ για την Χαμπίμπα να βρούμε το νυφικό φόρεμα. Σάρα.

6. Το όνομά μου είναι Μάριαμ. Αγαπώ το παζλ και τους αριθμούς και το φόρεμα.⁸¹

7. Μου άρεσαν οι σφραγίδες και μου άρεσε που έπρεπε να σκεφτώ για να φτιάξω το νυφικό φόρεμα.

Ερώτηση δεύτερη: Τι δεν σας άρεσε;

1. Δεν μου άρεσε η φωτογραφία.

2. Δεν υπάρχει κάτι που να μην μου άρεσε.

3. Μου άρεσαν όλα.

4. Δεν μου άρεσε το παζλ.⁸²

5. Δεν μου άρεσε το ύφασμα.

6. Δεν μου άρεσε το ύφασμα.

7. Δεν μου άρεσε το παζλ.

Ερώτηση τρίτη: Ποια είναι τα συναισθήματά σας τώρα που ολοκληρώσατε την επίσκεψη στο μουσείο;

1. Είμαι χαρούμενη.

2. Ήταν πραγματικά όμορφα και κέρδισα κάτι.

⁷⁹ Οι ερωτήσεις μέσα στις παρενθέσεις γίνονται από τις δύο εκπαιδευτικούς του Orient Development Training.

⁸⁰ Μιλάει ο Αχμάντ, το μοναδικό αγόρι της ομάδας.

⁸¹ Προσθέτει ένα σχόλιο που στην απομαγνητοφώνηση δεν είναι ξεκάθαρο.

⁸² Ο Αχμάντ είχε διάσπαση προσοχής σε όλη την διάρκεια της επίσκεψης. Χρειαζόταν ενθάρρυνση και κατεύθυνση από την δασκάλα του για να εστιάσει στις δραστηριότητες. Η διάσπαση προσοχής ίσως εξηγεί τις αντικρουόμενες απάντησεις του στις δύο πρώτες ερωτήσεις, αλλά και το ότι χρειάζεται την κατευθυνόμενη επέμβαση της δασκάλας του για να μιλήσει για τα συναισθήματά του.

3. Μπήκε μέσα στο μυαλό μου και με διασκέδασε.
4. (Είσαι χαρούμενος;). Ναι. Είμαι χαρούμενος.
5. Είμαι χαρούμενη γιατί η Ιορδανική τηλεόραση μας βιντεοσκόπησε.
6. Νιώθω ότι είμαι το πιο χαρούμενο κορίτσι στον κόσμο.
7. Μάθαμε κάτι καινούργιο.

Παράρτημα Δ

Συνέντευξη της Salua Qidan (13/05/2015)

Η συνέντευξη έγινε μέσω αποστολής ηλεκτρονικού μηνύματος στις 13/05/2015, λόγω της παραμονής μου στην Ελλάδα εκείνη τη χρονική περίοδο. Ακολουθεί η πρωτοτυπη μορφή της συνέντευξης (χωρίς διορθωτικές επεμβάσεις στη γραμματική ή στη σύνταξη) καθώς και η απόδοσή της στα ελληνικά. Η σημασία της συνέντευξης δεν έγκειται μόνο στην αξιολόγηση της διαδραστικής διαδρομής, αλλά αποτελεί ένα δείγμα των δυσκολιών που θέτει η επικοινωνία στην αγγλική γλώσσα, που δεν είναι η μητρική γλώσσα ούτε για μένα ούτε για τη Salua.

1. Why did you consider interesting or useful the implementation of an interactive, hands-on track in the exhibition Golden Threads of Bethlehem?

People in general lost track about textiles. Since the subject handcrafts is not taught in our schools anymore our children so the younger generations do not know anything about their gowns their wear. It was very important that we introduced the hands on theme in our exhibition to get the younger generation in touch with our theme.

2. Which were the challenges during the group sessions regarding the design of the interactive exhibits before the opening of the exhibition Golden Threads of Bethlehem?

Challenges were

1. How to transform our ideas into reality to cover a wide scope of Audience.
2. How to convert the user in a different time period to a different place
3. To cover all our different themes in the exhibition (understanding textiles, understanding the stitches and their meanings, understanding technology used at that time and learn history about a certain city)
4. How to join all the different hands on activities together and to have them narrated as if its a story designed as a challenge

3. How did the visitors respond to the interactive track? Which were the strong and weak aspects of The Young Craftsmanship Challenge?

The visitors interacted in different ways:

strong points was were the challenge stations and the "Craftsmanship Challenge

Design" Paper

weak points where the connection thread and the entrance booth

4. Which were the steps taken regarding the school visits? How many schools visited Tiraz Museum since the opening?

Since we are new museum we had only little schools visited so far. 3 different schools

they all performed the challenge

5. How do you imagine the future of activities towards a haptic experience in Tiraz Museum?

We have to keep on doing these Hands on activities

Απόδοση της συνέντευξης στα ελληνικά

1. Για ποιό λόγο θεώρησες χρήσιμη ή ενδιαφέρουσα την εφαρμογή μιας διαδραστικής, απτικής διαδρομής στην έκθεση Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ;

Οι άνθρωποι γενικά έχουν χάσει τα ίχνη των υφασμάτων. Από τη στιγμή που η χειροτεχνία ως μάθημα δε διδάσκεται πλέον στα παιδιά μας στα σχολεία, οι νεότερες γενιές δεν γνωρίζουν πια τίποτα για τα φορέματα που φορούσαν. Ήταν πολύ σημαντικό να εντάξουμε το απτικό θέμα στην έκθεσή μας για να φέρουμε τη νέα γενιά σε επαφή με το θέμα μας.

2. Ποιές ήταν οι προκλήσεις κατά τη διάρκεια των ομαδικών συσκέψεων αναφορικά με τον σχεδιασμό των διαδραστικών εκθεμάτων πριν από τα εγκαίνια της έκθεσης Χρυσές Κλωστές της Βηθλεέμ;

Οι προκλήσεις ήταν:

1. Πώς να υλοποιήσουμε τις ιδέες μας ώστε να καλύψουν ένα ευρύ κοινό.
2. Πώς να μεταφέρουν το χρήστη σε μία διαφορετική περίοδο και σε ένα διαφορετικό τόπο.
3. Πώς να καλύψουμε όλα τα διαφορετικά θέματα στην έκθεση (κατανόηση των υφασμάτων, κατανόηση των βελονιών και των σημασιών τους, κατανήση της τεχνολογίας που χρησιμοποιούνταν εκείνη την περίοδο και πώς να μάθουν την ιστορία για μία συγκεκριμένη πόλη).
4. Πώς να συνδέσουμε όλες τις διαφορετικές απτικές δραστηριότητες και να τις αφηγηθούμε με τη μορφή μιας ιστορίας που σχεδιάστηκε ως πρόκληση.

3. Πώς ανταποκρίθηκαν οι επισκέπτες στην διαδραστική διαδρομή; Ποιά ήταν τα δυνατά και ποιά τα αδύνατα σημεία της Πρόκλησης για νέους τεχνίτες;

Οι επισκέπτες αλληλεπίδρασαν με διαφορετικούς τρόπους:

Τα δυνατά σημεία ήταν οι σταθμοί με τις προκλήσεις και το χαρτί με τον Οδηγό Δραστηριοτήτων

Τα αδύνατα σημεία ήταν η συνδετική γραμμή και το περίπτερο της εισόδου.

4. Ποιά ήταν τα βήματα που έγιναν σε σχέση με τις επισκέψεις των σχολείων; Πόσα σχολεία επισκέφτηκαν το Μουσείο Τιράζ μετά τα εγκαίνια;

Από τη στιγμή που είμαστε ένα καινούργιο μουσείο, είχαμε λίγες επισκέψεις μέχρι τώρα, τρία διαφορετικά σχολεία, όλα πέρασαν από τη διαδικασία της *Πρόκλησης για νέους τεχνίτες*.

5. Πώς φαντάζεσαι το μέλλον των δραστηριοτήτων σε σχέση με την απτική εμπειρία στο Μουσείο Τιράζ;

Πρέπει να συνεχίσουμε με τις απτικές δραστηριότητες.

