

ICOM

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ

ΤΕΥΧΟΣ 20



με τον Δημήτρη Υφαντή και έκλεισε με ξενάγηση στους χώρους της έκθεσης.

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων, στο πλαίσιο της εξωστρέφειάς του, πραγματοποιεί συχνά συνεργασίες με άλλα μουσεία και τοπικούς φορείς. Οι συνεργασίες αυτές απευθύνονται στο ευρύ κοινό μέσω ποικίλων θεματικών του υλικού πολιτισμού και εμπλουτίζουν την εμπειρία της επίσκεψης στο Μουσείο. Η συνεργασία με το Μουσείο Αλή Πασά και Προεπαναστατικής Περιόδου στο πλαίσιο της παρούσας έκθεσης αποδείχθηκε ιδιαίτερα γόνιμη και δημιουργική, καθώς έδωσε την ευκαιρία να παρουσιαστεί ένα σημαντικό υλικό της νεότερης τοπικής ιστορίας.

Εισάγοντας τον χρόνο ως τέταρτη διάσταση του εκθέματος στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων

ΚΑΛΗ ΤΖΩΡΤΖΗ
ΒΑΡΒΑΡΑ Ν. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ ΓΙΟΥΝΗ
ΧΡΗΣΤΟΣ ΤΣΑΚΟΥΜΗΣ
ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΖΑΜΠΟΠΟΥΛΟΥ
ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΠΑΝΑΤΣΗ

«Τα έργα τέχνης ανταποδίδουν την προσοχή που τους δίνεις. Όσο περισσότερο παρατηρείς ένα έργο, τόσο περισσότερα νιώθεις», γράφει ο κριτικός και ιστορικός τέχνης James Elkins στην εισαγωγή του βιβλίου του «Pictures and Tears». Από τον Ιούνιο του 2023 παρουσιάζεται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων ψηφιακή εγκατάσταση ή παρέμβαση (δεδομένου του εφήμερου χαρακτήρα της) η οποία επικεντρώνεται στη μαρμάρινη ρωμαϊκή σαρκοφάγο, με σκηνές από την Ιλιάδα, που βρέθηκε στο Λαδοχώρι Θεσπρωτίας (αρ. AMI 6176) και αποτελεί έκθεμα στην αίθουσα για τη ρωμαϊκή εποχή στην Ήπειρο. Στην μπροστινή όψη της σαρκοφάγου εικονίζεται η σκηνή των λύτρων του Έκτορα και στο κάλυμμα ζεύγος μερικώς σωζόμενων μορφών σε κρεβάτι, με στρώμα που κοσμεύεται με θέματα από τον κόσμο των θαλάσσιων θεοτήτων.

Η ψηφιακή παρέμβαση, με τίτλο «Σμιλεύοντας τον χρόνο», διάρκειας έξι λεπτών, εντάσσεται από μουσειολογική και χωρική άποψη στην εκθεσιακή αφήγηση. Χρησιμοποιεί την προβολή οπτικών εικόνων (κινούμενο σχέδιο, γραφιστικά) στην επιφάνεια της ανάγλυφης σαρκοφάγου, σε συνδυασμό με πρωτότυπη μουσική και αφηγηματικούς ήχους. Στόχος της δεν είναι να

προσθέσει νοήματα από αρχαιολογική σκοπιά, αλλά να «επαυξήσει» το αντικείμενο, να ενισχύσει τον τρόπο με τον οποίο ο επισκέπτης «διαβάζει» το έργο, προσελκύοντας το βλέμμα και την προσοχή στο ίδιο το έκθεμα, να τον προσκαλέσει να κοιτάξει και να ακούσει με εμπρόθετο τρόπο, να εντείνει και να παρατείνει τη θέαση.

Βασική σχεδιαστική επιλογή υπήρξε, μέσω της τεχνολογίας της χαρτογραφημένης προβολής (projection mapping), να τονιστούν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του αρχαιολογικού αντικείμενου, να προβληθεί η πολυπρόσωπη σύνθεση, η αφηγηματική συμπύκνωση και η οργανική σύνδεση των επιμέρους τμημάτων της, να αναδειχθούν λεπτομέρειες-φορείς νοημάτων οι οποίες θα μπορούσαν ίσως να μείνουν «αθέατες». Η διάδραση και η δυναμική σχέση πραγματικού και ψηφιακού προσθέτει



έναν πλούτο αντίληψης, ενώ ένα πεδίο πιθανών νοημάτων δημιουργείται μέσα από αλληλένδετες εικόνες και ήχους χωρίς τη διαμεσολάβηση κειμενικής πληροφορίας.

Συνοπτικά, η οπτικοακουστική αφήγηση ξεκινά με τη σχεδιαστική περιγραφή του μουσειακού αντικείμενου, τον τονισμό της γεωμετρίας του και της οργάνωσης της σύνθεσης σε τρία επίπεδα και δύο νοητά τρίγωνα-θεματικές ενότητες. Τα επεισόδια που προηγούνται της κύριας σκηνής (όπως η μονομαχία Αχιλλέα-Έκτορα) και κατά συνέπεια τα στοιχεία που «προσθέτει» η προβολή παρουσιάζονται ως φευγαλέα «στιγμιότυπα» και προτείνονται ως το πλαίσιο για το ξετύλιγμα της «αφήγησης» της πολυπρόσωπης ανάγλυφης παράστασης που ακολουθεί. Οι μορφές των ομηρικών ηρώων σχεδιάζονται με βάση γνωστές σκηνές από την αρχαία ελληνική αγγειογραφία, όπως και τα ονόματά τους που αναγράφονται στιγμιαία για να διευκολύνουν την κατανόηση και λειτουργούν ως «εικόνες».

Ο ρυθμός αλλάζει όταν η τρισδιάστατη προβολή επικεντρώνεται στις ανάγλυφες μορφές της σαρκοφάγου, τις οποίες «πα-

ρακολουθεί» με ακρίβεια και με τις οποίες συγχωνεύεται, ενώ προσθέτει παράλληλα μικρά στοιχεία κίνησης, ζωντανίας και αμεσότητας. Το βλέμμα του θεατή οδηγείται σταδιακά από το ένα πρόσωπο ή επεισόδιο στο άλλο (η σωρός του Έκτορα, οι Τρώες που μεταφέρουν τα δώρα-λύτρα του Πριάμου προς τον Αχιλλέα, ο Πρίαμος που προσπέφτει ως ικέτης στα πόδια του Αχιλλέα). Η «συγχρονική» κατανόηση της ανάγλυφης παράστασης (δηλαδή η «κινηματογραφική» διάστασή της, όπου τα διαφορετικά επεισόδια συν-εμφανίζονται στον ίδιο χρόνο) μετατρέπεται προσωρινά σε «διαχρονική» (παρουσιάζοντας την εξέλιξη των μυθολογικών επεισοδίων στον χρόνο). Σε αυτούς τους δύο «αντικειμενικούς χρόνους», της ανάγλυφης παράστασης και της οπτικοακουστικής αφήγησης, προστίθεται ένας τρίτος χρόνος, ο «βιωμένος χρόνος» του επισκέπτη, ένας συν-



δυασμός αισθήσεων και σκέψεων, αυτών που αντιλαμβάνεται και εκείνων που επαναφέρει στη μνήμη.

Με στόχο την κατανόηση της εμπειρίας της ψηφιακής παρέμβασης από τη σκοπιά των επισκεπτών, συνδυάστηκε η παρατήρηση της χωρικής συμπεριφοράς με την έρευνα σχετικά με την εμπειρία τους μέσω ανώνυμου ερωτηματολογίου. Τα εμπειρικά δεδομένα δείχνουν ότι η ψηφιακή παρέμβαση όχι μόνο δημιουργεί θετική απόκριση, η οποία εκφράζεται με σαφήνεια, με συνέπεια και με διαφορετικούς τρόπους, αλλά και μια ευφυή συζήτηση γύρω από τον σχεδιασμό της και τον τρόπο που λειτουργεί για τους επισκέπτες. Τα σχόλια των επισκεπτών διακρίνονται για τη ρητή έκφραση έντονων υποκειμενικών συναισθημάτων, συμπεριλαμβανομένης της δυνατής συγκίνησης, και φωτίζουν πώς η περιέργεια και το ενδιαφέρον που δημιουργεί η οπτικοακουστική αφήγηση ενεργοποιούν την εμπλοκή τους με το έκθεμα και συμβάλλουν στην αίσθηση της απόλαυσης της κατανόησης. Η ψηφιακή παρέμβαση δίνει τη δυνατότητα, όπως σημειώνουν οι επισκέπτες, να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία και τους δικούς τους πνευματικούς πό-

ρους για την προσέγγιση του εκθέματος και επιτρέπει να μοιράζονται μεταξύ τους μια κοινή εμπειρία με λιγότερο τυπικούς τρόπους. Εξίσου σημαντικό, οι απαντήσεις και οι «φωναχτές σκέψεις» τους υποδηλώνουν τη διασύνδεση των διανοητικών και συναισθηματικών γνωστικών διαστάσεων της εμπειρίας και τον συνδυασμό της πληροφοριακής και της εμπειρικής διάστασης.

Η ψηφιακή παρέμβαση υλοποιήθηκε στο πλαίσιο του ευρύτερου ερευνητικού έργου MUSEE, το οποίο υποστηρίζεται από το Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας και Καινοτομίας (ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ.), στο πλαίσιο της Δράσης «2η Προκήρυξη ερευνητικών έργων ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ. για την ενίσχυση των μελών ΔΕΠ και Ερευνητών/τριών» (Αριθμός Έργου: 2501), με φορέα υλοποίησης το Πανεπιστήμιο Πατρών, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών (2022-2025), και επιστημονική υπεύθυνη την Καλή Τζώρτζη. Σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε από τη διεπιστημονική ερευνητική ομάδα του έργου MUSEE, σε συνεργασία με τη συνθέτρια Σοφία Αλεξάνδρου, και πραγματοποιήθηκε με τη συνεργασία διεπιστημονικής ομάδας της Εφορείας Αρχαιοτήτων Ιωαννίνων και την υποστήριξη του φυλακτικού προσωπικού του Μουσείου. Η ψηφιακή παρέμβαση θα συνεχίζει να λειτουργεί μέχρι και τις αρχές του 2024, «εισάγοντας», όπως σημειώνει επισκέπτης του Μουσείου τον Αύγουστο του 2023, «τον χρόνο ως τέταρτη διάσταση του εκθέματος».

Άγγελος Γουλανδρής: Κοσμοναύτης στη Γη Η άγνωστη πτυχή ενός μεγάλου οραματιστή

ΙΩΑΝΝΑ ΛΕΜΟΝΗ

Η έκθεση «Άγγελος Γουλανδρής: Κοσμοναύτης στη Γη» εγκαινιάστηκε στις αρχές Νοεμβρίου και είναι προσιτή για το κοινό έως και τις 29 Φεβρουαρίου 2024, στο Μουσείο Γουλανδρή Φυσικής Ιστορίας, στην Κηφισιά.

Στην έκθεση παρουσιάζεται, για πρώτη φορά μετά τον θάνατό του, το εικαστικό έργο του ιδρυτή του Μουσείου, Άγγελου Γουλανδρή (1920-1996). Πρόκειται για την άγνωστη πτυχή ενός μεγάλου οραματιστή που, πέρα από την καθημερινή του ενασχόληση με τη δημιουργία και καθιέρωση στη συνείδηση του κοινού του Μουσείου και των σκοπών του, ασχολήθηκε για περισσότερες από τρεις δεκαετίες με την τέχνη.

Δημιούργησε, κατά κύριο λόγο, έργα ζωγραφικά αλλά και γλυπτικά και βιτρό, αποδίδοντας στην τέχνη του μια μορφή φιλο-