

ΣΕΙΡΑ: ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

Πάρις Τσάρτας · Περικλής Λύτρας

ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ, ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

ΣΥΜΒΟΛΕΣ ΕΛΛΗΝΩΝ
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΩΝ



 ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΠΑΖΗΣΗ

Ο κόσμος του Φρειδερίκου II. Το ζωντανό μουσείο στα Βασιλικάτα Ιταλίας

Δωροθέα Παπαθανασίου-Zuhrt

Περίληψη

Κινούμενος στο πνεύμα του *EU2020 Grand Societal Challenges* και του *New Narrative for Europe*, ο «Κόσμος του Φρειδερίκου II» στο Castel Lagopesole στα Βασιλικάτα Ιταλίας επαναπροσδιορίζει την πολιτιστική παραγωγή εμπλέκοντας απ' ευθείας την τοπική κοινωνία με συγκεκριμένους ρόλους, ενισχύοντας την τοπική υπερηφάνεια, καταδεικνύοντας συγχρόνως νέες δεξιότητες και εφαρμογές στην πολιτιστική επικοινωνία με το κοινό. Η συνεργασία ειδικών από τους πιο διαφορετικούς τομείς στο σχεδιασμό και την υλοποίηση του Μουσείου επιφέρουν την αλλαγή από τη παθητική θέαση στην συμμετοχική και εξατομικευμένη εμπειρία.

Εισαγωγή

Ο «Κόσμος του Φρειδερίκου II» στεγάζεται στο Castel Lagopesole, στα Βασιλικάτα Ιταλίας. Πρόκειται για πριν την πυρίτιδα νορμανική οχυρωματική δομή του XIII αιώνα. Η θέση του στο δρόμο προς την Απουλία το καθιστά βολική ανάπαυλα για το αυτοκρατορικό κυνήγι, το μεγάλο πάθος του Φρειδερίκου II Hohenstaufen. Άριστα αναστηλωμένο, το κάστρο δεν έχει υποστεί στο πέρασμα των αιώνων μετατροπές και προσθήκες, που θα του στερούσαν την μαγική του αύρα. Η πλειονότητα των εσωτερικών χώρων είναι ανοικτές στο κοινό. Ο «Κόσμος του Φρειδερίκου II» συνιστά πολυσχιδή και πολλαπλή εμπειρία σε διάφορα επίπεδα και μορφές: ζωντανό μουσείο, θεατρική και πολυμεσική παράσταση και αλληλεπιδραστική συλλογή που μεταμορφώνονται εύκολα από το ένα είδος στο άλλο, αιχμαλωτίζοντας άμεσα το ενδιαφέρον του κοινού. Συντίθεται από δύο μεγάλες αφηγήσεις στον εσωτερικό και τον εξωτερικό χώρο του κάστρου: το ζωντανό Μουσείο με τις πολλαπλές εκπλήξεις στο εσωτερικό, και την βραδυνή παράσταση στους εξωτερικούς τοίχους της Αυλής, που βασίζεται στην καινοτομία της κινηματογραφικής γλώσσας νέων τεχνολογιών *multivision*, που ενσωματώνουν φαντασία, ειδικά εφφέ και υποκριτική τέχνη. Ο «Κόσμος του Φρειδερίκου II», χρηματοδοτήθηκε από το FESR POR 2007/2013/Regione Basilicata, και αξιολογήθηκε το 2014 σύμφωνα με τα πρότυπα για την παρουσίαση της πολιτιστικής κληρονομιάς στο κοινό (*non-captive audiences*) που θεσπίστηκε από το South East Europe Transnational Cooperation Programme 2007-2013, Project SEE/B/0016/4.3/X SAGITTARIUS (Papathanasiou, 2015).

Μεθοδολογία

Οι συνθήκες και τα μέσα ενός επικυρωμένου στην πράξη υποδείγματος πρόσληψης γνώσης στο περιβάλλον αναψυχής και ένα νέο μαθησιακό παράδειγμα υπό το πρίσμα της ανθρωπίνης γνωσιακής αρχιτεκτονικής συνιστούν το πλαίσιο της έρευνας. Τρία είναι τα κύρια ερευνητικά ερωτήματα:

- ποιά είναι η τυπολογία της εμπειρίας στο Μουσείο,

- εάν και κατά πόσον η ιστορική πραγματικότητα είναι επικυρωμένη διεπιστημονικά.
- εάν και κατά πόσον διευκολύνονται οι επισκέπτες χωρίς προτέρη γνώση να γεφυρώσουν το χωροχρονικό κενό με το ιστορικό παρελθόν μέσα από την προσφερόμενη αφήγηση.

Εικόνα 1. Castel Lagopesole, Βασιλικάτα Ιταλίας



Τρεις έρευνες πεδίου τον Μάρτιο του 2013, τον Απρίλιο και Αύγουστο του 2014 εξέτασαν την τυπολογία της επίσκεψης με ποιοτικές συνεντεύξεις: 27 επισκέπτες, 16 stakeholders και 8 ειδικοί επιστήμονες που συμμετείχαν στην διαδικασία σχεδιασμού και παραγωγής του Μουσείου. Υπογραμμίστηκε το γεγονός ότι η σύζευξη πολιτισμού –τεχνολογίας δύναται να μεταμορφώσει σιωπηρά αντικείμενα του παρελθόντος σε ένα εύγλωττο, συναρπαστικό κόσμο, αναγκαίο για την συγκρότηση της ποιοτικής εμπειρίας στους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς. Ο σκηνοθέτης Aldo Di Russo, υπογράμμισε το γεγονός ότι η τεχνολογία δεν συνιστά εμπειρία καθ' εαυτή, «καθόσον οι θεατές που κλαίνε ή γελάνε στο θέατρο είναι η απόδειξη, ότι η τεχνολογία χωρίς περιεχόμενο και πλούσιο συναισθηματικό κόσμο, είναι *ανούσια*» (31.08.2014). Το Μουσείο επιδιώκει την προσέλευση ενός διεθνούς, διαπολιτισμικού και διαγενεαλογικού κοινού χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις είτε για τη δυναστεία Hohenstaufen είτε για το Μεσαίωνα. «Αυτό το πολύ συγκεκριμένο κοινό δεν δύναται να ικανοποιηθεί με τη μονολιθική παρουσίαση του πολιτισμού. Το Μουσείο μετατρέπεται σε ένα χώρο πολυπλευρικού διαλόγου όπου οι διαφορετικές ερμηνείες, θέσεις και απόψεις, συζητώνται, αναλύονται, επαληθεύονται, απορρίπτονται, γίνονται σεβαστές και αποδεκτές» (Νίγκρο, 01.09.2014).

Τυπολογία της εμπειρίας

Η δημιουργία του συναισθηματικού αντικτύπου και η ρύθμιση της ατομικής και κοινωνικής συμπεριφοράς, ώστε να αγκαλιάζει τις αξίες της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι σημαντικός παράγων για την εκπαίδευση των νέων, και δή της γενιάς για οποία η τεχνολογία είναι εγγενής συνθήκη. Το Μουσείο για να αποφύγει την υπερφόρτιση της εργασιακής μνήμης και να ενισχύσει την αντίληψη, οργανώνει τα περιεχόμενά του σε εύληπτες ιστορίες. Κάθε ιστορία είναι σκόπιμη και συμπεριλαμβάνει το κεντρικό μήνυμα που απευθύνεται στους επισκέπτες. Αντί για μία ασύνδετη χρονολογική παράθεση γεγονότων, αριθμών και ιστορικών προσώπων το Μουσείο εστιάζει στη δημιουργία νοητών αναπαραστάσεων και συνειρμών που θα συνδέσουν τον επισκέπτη με τα πρόσωπα, τους τόπους και τα γεγονότα στη ζωή και τον κόσμο του Φρειδερίκου II Hohenstaufen καταδεικνύοντας τη συνεκτική ανάπτυξη των ιδεών σε όλη την έκταση της αφήγησης. Οι συσχετισμοί με τους τόπους, τα αντικείμενα, τα θέματα και τις ιδέες που κυριαρχούν στην πολιτική και προσωπική ζωή του Φρειδερίκου αποκαλύπτουν αντιλήψεις και πεποιθήσεις χαρακτηριστικές για την εποχή και τα ιδεολογήματα του αυτοκράτορα, την σύγκρουσή του με το παπικό κράτος, τις επιτυχίες του στην πολιτική, τη νομοθεσία, τις επιστήμες και τις καλές τέχνες. Παράγονται νοήμονες αφηγήσεις που συνενώνουν την χειροπιαστή με την ιδεατή διάσταση, σμιλεύοντας με το βέλτιστο τρόπο το μαθησιακό αποτέλεσμα (Berninger and Corina, 1998; Ashby and Shawn, 2001).

Ο Φρουρός

Η περιπέτεια ξεκινά ήδη στο κλιμακοστάσιο της εισόδου, όταν οι επισκέπτες βλέπουν ότι ο Ali Ahmet, ο σωματοφύλακας του αυτοκράτορα, είναι βυθισμένος στον ύπνο. Ξυπνά μόνο όταν τους ακούει για να τους καλωσορίσει. Ο Ali παράγει την ισορροπία μεταξύ νεωτερισμού και εξοικείωσης. Άραβας από τη Λουτσήρα, είναι αναπόσπαστο τμήμα του χωροχρονικού ταξιδιού στον κόσμο του “Κόσμο του Φρεδερίκου II”. Υπηρετώντας τον αυτοκράτορα ως σωματοφύλακας, -γιατί ο πρώτος μαθαίνουμε πως δεν εμπιστεύεται τους Ευρωπαίους στρατιώτες λόγω της διαμάχης του με τον πάπα της Ρώμης-, και τους επισκέπτες ως ξεναγός του κάστρου, ο Ali μεταβαίνει από το πολεμικό παρελθόν σε ένα ειρηνικό παρόν. Με αυτόν τον τρόπο το μήνυμα της πανανθρώπινης αξίας της ειρήνης υπογραμμίζεται ήδη στην αρχή της επίσκεψης. Ο Ali ενσωματώνεται εύκολα στο πρώτο βίωμα με παιγνιώδη τρόπο: προσκαλεί τους επισκέπτες να μελετήσουν και να μάθουν, να διασκεδάσουν και να παίξουν, διεισδύοντας στον κόσμο του Φρειδερίκου που γίνεται άμεσα πραγματικότητα.

Αίθουσα της Σφαίρας

Στην Αίθουσα της Σφαίρας λαμβάνει χώρα ένα ‘αλλόκοτο βίωμα’: η αφήγηση που σχετίζεται με τον χώρο και την περίοδο του Φρειδερίκου εκπορεύεται από τη Σφαίρα που κρέμεται από την οροφή. Η σφαίρα έχει συμβολικό χαρακτήρα ενίοτε ως αρχέτυπο του παιδικού παιγνιδιού, αναπαράσταση της γης και μάντης των μελλομένων. Αυτή η Σφαίρα όμως εξιστορεί το παρελθόν σε γραμμικό χρόνο αρχίζοντας με τη γέννηση του Φρειδερίκου. Το ακουστικό μέρος της αφήγησης εμπλουτίζεται οπτικά με φιγούρες και εικόνες από κώδικες και μινιατούρες της εποχής διότι η ακουστική μνήμη είναι αισθητά ασθενέστερη από την οπτική.

Μία κινητική και απτική συνάντηση λαμβάνει χώρα στην Αίθουσα της Σφαίρας απέναντι από το Γεωγραφικό Χάρτη. Η επιφάνεια του χάρτη είναι παλαιωμένη, αποδίδοντας τα ονόματα των χωρών, ως έχουν σήμερα. Ο Γεωγραφικός Χάρτης επιτρέπει τον παραλληλισμό του παρελθοντικού και σύγχρονου τύπου αποφεύγοντας τη χρήση ακατάληπτων ιστορικών τοπωνυμίων. Το όφελος κυρίως για τους μικρούς επισκέπτες είναι μεγάλο, διότι έτσι αναγνωρίζουν άμεσα τους τόπους προέλευσης και η προσοχή τους συνεχίζεται αμείωτη.

Η μεταλλική Μπάρα του Χρόνου χειρίζεται τα 12 σημαντικά γεγονότα της ζωής του αυτοκράτορα. Μετακινώντας το φωτισμένο βολβό, ο επισκέπτης κινείται μπροστά από το Γεωγραφικό Χάρτη σε δύο κατευθύνσεις μπροστά και πίσω, άρα και αποκτά ελευθερία κίνησης ανάμεσα στις ιστορικές περιόδους. Σταματώντας το βολβό σε μία συγκεκριμένη ημερομηνία, η εμπειρία εμπλουτίζεται με μία αφήγηση που σχετίζεται με το χρόνο και το γεγονός, τα οποία προβάλλονται πάνω στο χάρτη υποβοηθώντας έτσι το κοινό να εστιάσει την προσοχή του. Η επιλογή αυτή στηρίζεται στο αξίωμα ότι η ακουστική μνήμη είναι κατώτερη της οπτικής: ο μέσος ενήλιξ διαβάζει περίπου 300 λέξεις στο λεπτό, αλλά επεξεργάζεται ακουστικά μόνο μέχρι 160 λέξεις το λεπτό (Coleman, 2014). Η έλλειψη κατανόησης επιφέρει νοητική κόπωση σε πρώιμο στάδιο και μειώνει αισθητά το ενδιαφέρον τους στη διάρκεια της περιήγησης. Αυτή η αναπάντεχη δυνατότητα ενεργοποιεί ολόκληρο το σώμα μέσα από την αφή και την κίνηση, επιτρέποντας το μυαλό να χειραγωγήσει τον ιστορικό χρόνο. Η παλινδρομική κίνηση του βολβού στη μεταλλική μπάρα απαιτεί δύναμη και σωματική συμμετοχή, επομένως εμπλέκει ολόκληρο το σώμα στη διαδικασία, επιτρέποντας στον επισκέπτη να αυτονομηθεί και να κατακτήσει τη γνώση κυριολεκτικά εξ ιδίων δυνάμεων (Crouch and Desforjes, 2003:6). Η Αίθουσα της Σφαίρας επιτρέπει κυριολεκτικά στον επισκέπτη να χειραγωγήσει το χρόνο με τρεις παραμέτρους:

- ΤΙ: Η Σφαίρα δείχνει τι συνέβη στη ζωή του Φρειδερίκου
- ΠΟΥ: Ο Γεωγραφικός Χάρτης οριοθετεί τον ιστορικό χώρο που συνέβησαν τα γεγονότα.

- ΠΟΤΕ: Η χρήση της Μπάρας του Χρόνου αποκαλύπτει πότε ακριβώς συνέβησαν τα γεγονότα και οι ιστορίες στη ζωή του Φρειδερίκου II.

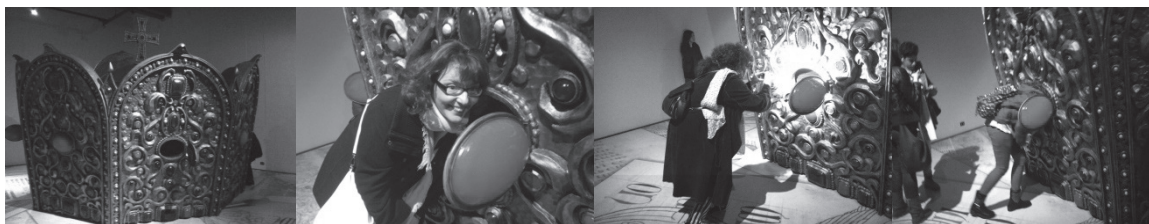
Εικόνα 2. Castel Lagopesole, Narrative Museum: Αίθουσα της Σφαίρας



Αίθουσα της Κορώνας

Στην Αίθουσα της Κορώνας ο επισκέπτης συναντά ένα μνημειακό πολύγωνο στο σχήμα της κορώνας διαστάσεων 15*4 μέτρων. Η κορώνα είναι το γνωστό στερεότυπο της δύναμης ενός βασιλιά πάνω στους υπηκόους του. Αλλά ενώ όλες οι άλλες κορώνες είναι απομονωμένες μέσα σε μία βιτρίνα, η συγκεκριμένη προσφέρει μία κινητική και απτική εμπειρία στο χώρο, καθόσον οι επισκέπτες κινούνται γύρω από την κορώνα και αλληλεπιδρούν με τις 'πολύτιμες πέτρες'. Κάθε 'πολύτιμη πέτρα' είναι συγχρόνως και το παράθυρο για επτά οπτικο-ακουστικές αφηγήσεις που παρουσιάζουν τη ζωή στο κάστρο. Ο επισκέπτης ανοίγει το παράθυρο και γνωρίζει τον σιδερά, τον γιατρό, τον ξυλουργό, το προσωπικό στην κουζίνα, τους υπηρέτες, την ταβέρνα, την αγορά, την αριστοκρατία. Μαθαίνει τι σκέπτονται και τι σχεδιάζουν, πως εργάζονται και πως διασκεδάζουν, πως ερωτεύονται: με λίγα λόγια πως ζουν. Οι ιστορίες έχουν ξεκάθαρη δομή συνδεδεμένες μεταξύ τους με ένα κοινό μίτο, καθώς λαμβάνουν υπόψιν του περιορισμούς της εργασιακής μνήμης. (Miller, 1957; Baddeley and Hitch, 1974; Baddeley, 2012). Οι πολύτιμες πέτρες είναι τοποθετημένες σε διαφορετικό ύψος γύρω από την κορώνα προοδευτικά από το χαμηλότερο στο υψηλότερο σημείο, ώστε να διευκολύνεται η πρόσβαση στους μικρούς επισκέπτες και σε άτομα με κινητικά προβλήματα. Το δάπεδο καλύπτεται από περγαμηνή της εποχής του Φρειδερίκου II Hohenstaufen. Οι ηθοποιοί στις φιλμογραφημένες ιστορίες πίσω από τις πολύτιμες πέτρες είναι οι κάτοικοι της κοινότητας Lagopesole, οι 'γνήσιοι απόγονοι' των ανθρώπων που έχυσαν το αίμα τους και έδωσαν τον ιδρώτα τους για να γίνει το όνειρο του αυτοκράτορα πραγματικότητα. Με το αυτόχthon στοιχείο αναπόσπαστο τμήμα της πολιτιστικής εμπειρίας διασφαλίζεται η ιδιοκτησία του Μουσείου, η συλλογική συνείδηση και η τοπική περηφάνεια καθώς και η συνεχής αλληλεπίδραση με τους επισκέπτες εκτός του κάστρου. (Hawkes, 210:42). Λίγο πριν από την έξοδο στην Αίθουσα της Κορώνας υπάρχει οθόνη επαφής που αποκαλύπτει στους επισκέπτες με φιλμ backstage και προσωπικές συνεντεύξεις πως στήθηκε το Μουσείο, πως γυρίστηκαν τα οπτικοακουστικά τμήματα και οι ταινίες, ποιά ήταν η επιστημονική ομάδα υλοποίησης του έργου, ποιά ήταν η τεχνολογία, πως διασφαλίστηκε η συμμετοχή της τοπικής κοινωνίας.

Εικόνα 3. Castel Lagopesole, Narrative Museum: Αίθουσα της Κορώνας



Αίθουσα της Αυλής

Στην Αίθουσα της Αυλής μία τρισδιάστατη εμπειρία λαμβάνει χώρα που συνδυάζει το χώρο του θεάτρου και την εκλεπτυσμένη τεχνολογία: μία προβολή 360° φέρνει κοντά μας τον αυτοκράτορα Φρειδερίκο, το γιό του Μανφρέδο και την αγαπημένη του γυναίκα Bianca Lancia. Τους χαρακτηρίζουν ενσαρκώνουν γνωστοί ηθοποιοί του ιταλικού θεάτρου. Σε ένα μονόλογο που υποστηρίζεται από τεχνολογίες multivision ο κάθε χαρακτήρας εκμυστηρεύεται στον επισκέπτη τις προσωπικές του απόψεις, αγωνίες, επιδιώξεις. Καθώς η πλοκή εκτυλίσσεται χωρικά με την προβολή σε τρεις τοίχους οι επισκέπτες μετατίθενται στο επίκεντρο της δράσης. Οι προσωπικοί μονόλογοι διάρκειας 16, 22 και 19 λεπτών έκαστος, υφαίνονται μεν γύρω από τα ιστορικά δεδομένα προβάλλοντας δε παναθρώπινες αξίες που σπάζουν το φράγμα του χρόνου με τα συναισθήματά. Οι τρεις χαρακτήρες που δεν ομιλούν ως εστεμμένοι, αλλά μας ανοίγουν τα μύχια της ψυχής τους καταπρόσωπα σαν πατέρας, γιος και ερωτευμένη γυναίκα.

Αίθουσα των Τεκμηρίων

Η συλλογή στην Αίθουσα των Τεκμηρίων αποσκοπεί να εδραιώσει μία συνολική αντίληψη των προσώπων και των αντικειμένων της εποχής του Φρειδερίκου II Hohenstaufen. Η ελευθερία της αφής διασφαλίζει την ποιοτική εμπειρία με τα αντικείμενα που αν και ζωντανοί μάρτυρες από το ιστορικό παρελθόν εισβάλλουν μετά παρησίας στο παρόν. Δεν πρόκειται για μία απλή παράθεση αντικειμένων χωρίς ειρμό, αλλά για μία πρόκληση σε ένα συνεκτικό παιγνίδι με την καθημέρα πράξη στην προσωπική σφαίρα του αυτοκράτορα Φρειδερίκου, που έρχεται κοντά μας επιτρέποντάς μας, προκαλώντας μας μάλιστα να αγγίξουμε τα προσωπικά του αντικείμενα, τέλεια αντίγραφα από τα αυθεντικά. Το πιο 'διάσημο' αντικείμενο είναι η πραγματεία του Φρειδερίκου για το κυνήγι με τα γεράκια *'De arte venandi cum avibus'* που φυλάσσεται στην Biblioteca Palatina στο Βατικανό. Ο Φρειδερίκος το συνέγραψε το 1240 για τον γιό του Μανφρέδο. Για τους μικρούς επισκέπτες έχουν σχεδιαστεί 4 αλληλεπιδραστικές κονσόλες στις γωνίες της Αίθουσας που αποδίδουν τυπολογίες επαγγελματιών και κοινωνικών τάξεων στο Μεσαίωνα, όπως τον ιππότη, το σταυλάρχη, τον πρίγκηπα, τις δέσποινες κλπ. Μετακινώντας το μοχλό στο άνω μέρος της κονσόλας αλλάζει η εποχή και αυτόματα αλλάζει και η εμφάνιση των προσώπων μαζί με την ένδυση και υπόδηση από άλλη εποχή. Η εμπειρία αυτή ενισχύει την παρατηρητικότητα και την κριτική αντιπαράθεση με τις λεπτομέρειες.



Εικόνα 4. Castel Lagopesole, Narrative Museum: Αίθουσα των Τεκμηρίων

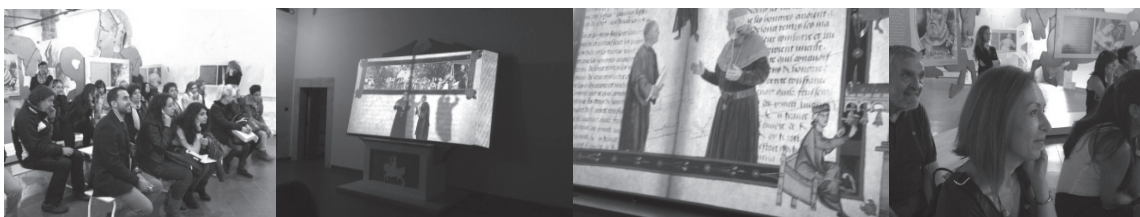


Αίθουσα των Εκθέσεων

Η κυρίαρχη εμπειρία στην Αίθουσα των Εκθέσεων, εκτός από την μόνιμη έκθεση της ιστορίας των δικαιωμάτων της γυναίκας ανά τους αιώνες, είναι το εντοιχισμένο Ιστορικό Βιβλίο των 3

μέτρων. Καθώς γυρίζουν οι σελίδες του βιβλίου αναβιώνει η μυθιστορική συζήτηση του Pier delle Vigne, μυστικοσυμβούλου του Φρειδερίκου και του Jacopo da Lentini, γραμματέα και ποιητή. Η τεχνολογία είναι σύνθεση multivision με projection mapping. Οι πρωταγωνιστές προετοιμάζουν το ιστορικό Σύνταγμα του Μέλφι, βρισκόμενοι εν μέσω της δίνης μεταξύ των εχθρικών βαρόνων και του παπικού αφορισμού. Η συζήτηση διεξάγεται στο πνεύμα του διαλόγου και μαρτυρά τη βαθιά ριζωμένη κλασική παιδεία των ομιλητών. Το Ιστορικό Βιβλίο δίνει νέο πνεύμα στο περιεχόμενο, που είναι εμπνευσμένο από τα πολιτικά θέματα της Αυλής του Φρειδερίκου. Το φανταστικό γραφείο με το υπόλευκο φόντο είναι σχεδιασμένο με γραφιστική επεξεργασία και animation, ώστε να προβάλλονται οι επαγγελματίες ηθοποιοί και τα κουστούμια τους αποφορτίζοντας την εργασιακή μνήμη με τις χρωματικές αντιθέσεις. Ο διάλογος ανάμεσα στους δύο πρωταγωνιστές αποκαλύπτει την αιτία της διαμάχης του πάπα με τον αυτοκράτορα, τον αγώνα του δεύτερου για μία καλλίτερη ζωή των υπηκόων του επί της γης μέσα από την επιστήμη, τη δικαιοσύνη και την αλήθεια, τον αγώνα του εναντίον των άπληστων βαρόνων και της θρησκευτικής δεισιδαιμονίας. Η multivision οπτικοποιεί στοιχεία από ιστορικά αρχεία, έργα τέχνης με animation, για να προβάλλει τα χαρακτηριστικά της εποχής καθιστώντας το κοινό αναπόσπαστο τμήμα της διανοητικής και συναισθηματικής διεργασίας σε πραγματικό χρόνο.

Εικόνα 5. Castel Lagopesole, Narrative Museum: Αίθουσα των Τεχμηρίων



Αυτοκρατορία των Αισθήσεων

Η εμπειρία ολοκληρώνεται μετά τις 21.00 στο αύλιο χώρο του κάστρου με μία δραματική σκηνοθεσία και ένα φιλμ με ειδικά εφφέ: στον τείχο των 80*20 μέτρων προβάλλεται το έργο “*Lagopesole, 1236*”. Τεχνολογία και δημιουργικότητα ζωντανεύουν τους τοίχους τους κάστρου μετατρέποντάς τους σε μάρτυρες των γεγονότων, των εικόνων, των εικασιών, της δολοπλοκίας και των ανακαλύψεων. Οι τοίχοι μεταλλάσσονται, μεταμορφώνονται, γκρεμίζονται και ανασυντίθενται γύρω από τον θεατή, ενώ παραμένουν συγχρόνως και το υπόβαθρο των ιστορικών εξελίξεων. Η multivision ενσωματώνει διαφορετικούς τύπους στατικών και κινούμενων αρχείων (φωτογραφίες, κείμενα, χειρόγραφα, αντικείμενα, ηθοποιούς κλπ.) σε διακριτές νοηματικές ενότητες που ενσωματώνονται σε μία ολοκληρωμένη πολιτιστική επικοινωνία με πλούσια μέσα (Di Russo, 2005:176). Η ιστορία είναι απλή: ένας κατάσκοπος αποστέλλεται από τον Πάπα στην αυλή του αυτοκράτορα για να συλλέξει όλες τις διαθέσιμες πληροφορίες. Μεταμφιεσμένος ως γερακάρης, ο Gottfried, εισέρχεται στο κάστρο αποστέλλοντας τις πληροφορίες που συλλέγει και καταγράφει τη νύχτα με περιστέρια. Μια μέρα βρίσκει ένα περιστέρι σκοτωμένο από σαίτα και καταλαβαίνει ότι αποκαλύφθηκε. Δεν έχει άλλη επιλογή για να ξεφύγει από τα βασανιστήρια από το να πέσει από τους τοίχους του κάστρου. Η ιστορία κατασκοπίας προσελκύει την προσοχή του κοινού, αλλά στην ουσία συνιστά το πρόσχημα για να παρουσιάσει την κληρονομιά του Φρειδερίκου για την ανθρωπότητα σε μόλις 36 λεπτά: τα επιτεύγματά του, τις πεποιθήσεις του, τους ανθρώπους που αγαπά, τους πολέμους του εναντίον της άγνοιας και του σκοταδισμού, το όνειρό του να κατακτήσει κάθε μορφή γνώσης.

Εικόνα 6. Castel Lagopesole, Multivision



Συμπεράσματα

Η κατανάλωση πολιτιστικών αγαθών και υπηρεσιών διαφέρει από άτομο σε άτομο. Εξασφαλίζοντας την ποικιλότητα της πολιτιστικής εμπειρίας, δίνουμε τη δυνατότητα στους επισκέπτες να επιλέξουν το βίωμα που είναι πιο κοντά στις προτιμήσεις τους και να αποφύγουμε τις συγκρούσεις που ενδεχομένως θα προκύψουν από τη διαφορετική χρήση του ίδιου πολιτιστικού αγαθού από ομάδες με διαφορετικές προσδοκίες. Παραδοσιακά η αφήγηση στο μουσείο αποκόπτεται το έκθεμα από τις αισθητήριες ιδιότητες (Albano, 2014:3). Η καινοτομία στον “Κόσμο του Φρειδερίκου II” είναι η ζωντανή διέγερση και η παλλόμενη συναισθηματική φόρτιση που διασφαλίζει το αλληλεπιδραστικό μωσαϊκό του αναπάντεχου. Η μετάβαση από αίθουσα σε αίθουσα οδηγεί τους επισκέπτες σε ένα διαφορετικό μαθησιακό και ψυχαγωγικό βίωμα με διαφορετική σκηνοθεσία, υπόβαθρο και μηχανική, με τη χρήση του αναπάντεχου και των εκπλήξεων, με γεγονότα και ιστορίες που εμπλέκουν απευθείας τους επισκέπτες στην ενεργό διαδικασία της ανακάλυψης. Κάθε αίθουσα πραγματεύεται ένα θέμα απολύτως συναφές με το επόμενο, και είναι συνδεδεμένη τόσο σε φυσικό, όσο και νοητικό επίπεδο με την επόμενη. Χωρίς αυτή τη συνάφεια θα ήταν αδύνατη η ολοκλήρωση της ολιστικής εμπειρίας που διασφαλίζει το μείγμα των οπτικών, ακουστικών, απτικών, κινητικών, γνωσιακών και συναισθηματικών ερεθισμάτων. Κάθε εμπειρία έχει σχεδιαστεί με διαφορετικό μαθησιακό και συμπεριφορικό στόχο αποσκοπώντας να παράγει την κριτική αντιπαράθεση του επισκέπτη με το αντικείμενο, τον εαυτό του και τον κόσμο. Η δύναμη του συναισθήματος, του αναπάντεχου και η καλλιτεχνία των εκπλήξεων, διασφαλίζουν τη συμβίωση της θεωρίας και του πραγματισμού εντός του έργου τέχνης (Di Russo, 2005:176). Η επιτόπια έρευνα κατέδειξε ότι η ενσωμάτωση της τεχνολογίας αιχμής στην πολιτιστική εμπειρία παράγει μία αξιοκεντρική αλληλεπίδραση με το κοινό επηρεάζοντας το μαθησιακό υπόδειγμα, ώστε η εμπειρία να καθίσταται αναπόσπαστο τμήμα της διαδικασίας παραγωγής και κατανάλωσης στους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς.

Η multivision μπορεί να συνθέσει και να συνοψίσει όλα τα γεγονότα και τα υλικά των πιο διαφορετικών προελεύσεων σε μία ολοκληρωμένη αφήγηση μέσα από συγκρίσεις, αντιθέσεις, αντιπαραθέσεις και την αδιάλειπτη ροή αντιδιαστέλλομένων αντικειμένων της σύγχρονης εποχής. Η τεχνολογία multivision είναι η μόνη που επιτρέπει τη χρήση υπερμεγέθους οθόνης με βαθμό ψηφιοποίησης που δεν μπορεί να επιτευχθεί από κανένα άλλο μέσο και επομένως καθίσταται ως τεχνολογία αναφοράς για τη βελτίωση και κίνηση των προαναφερθέντων στατικών αρχείων. Οι ιδιότητες αυτές είναι απόλυτα κατάλληλες για την αναμόρφωση του ανεξάντλητου πλούτου στατικών αρχείων και έργων τέχνης, καταχωρημένων στα πολιτιστικά μητρώα στην Ευρώπη παρέχοντας τη δυνατότητα για μία διαρκώς ανανεούμενη σύνθεση και αφήγηση. (Di Russo, 2006:3-5). Το κάστρο εφοικίζεται με δρώντα πρόσωπα, φανταστικές ιστορίες, αληθινά γεγονότα, που εισάγουν και συν-

δέουν τους επισκέπτες με τον “Κόσμο του Φρειδερίκου ΙΓ’”. Προσεκτικά σχεδιασμένες επιτόπιες εμπειρίες σε ένα γνωσιακό, συναισθηματικό και πολυαισθητηριακό επίπεδο με έντονη εναλλαγή της όρασης, ακοής και αφής επιτρέπουν στο κοινό να αφήσει πίσω του την απλή διασκέδαση και να ενσωματωθεί ενεργά στη ζωή της Αυλής με προκλήσεις, ανακαλύψεις και συγκινήσεις. Η γνώση για τα ιστορικά και πολιτικά θέματα της εποχής γίνονται προσωπικά ζητήματα του επισκέπτη και οι ιστορικές προσωπικότητες λαμβάνουν σάρκα και οστά συνομιλώντας μαζί του. Πριν την ολοκλήρωση του Μουσείου το Κάστρο δεχόταν 500 περίπου επισκέπτες το χρόνο, ενώ κατόπιν εκτινάχθηκε στα ύψη με 15.000 εισιτήρια το 2015, όπου και κατέλαβε την πρώτη θέση στη Ιταλία και την τρίτη παγκοσμίως για την ποιοτική πολιτιστική εμπειρία με βάση τον συναισθηματικό αντίκτυπο της επίσκεψης, που εμπλέκει το σώμα με απτικές και κινητικές διαδικασίες, ενώ απασχολεί το μυαλό και την ψυχή προάγοντας την σφαίρα του φαντασιακού με την προσωρινή αποδοχή του μη-πραγματικού και την κριτική αντιπαράθεση με τα ιστορικά γεγονότα (Rafaelli, 2015).

Βιβλιογραφία

- Albano, C. (2014). Narrating place: the sense of visiting. *Museum and Society* 12 (1):1-13.
- Ashby, G.F. and Shawn, W.E. (2001). The neurobiology of human category learning. *TRENDS in Cognitive Sciences* 5 (5):204-210.
- Baddeley, A., and Hitch, G.J. (1974). ‘Working Memory’, in *Recent advances in learning and motivation*, ed. G. Bower, Academic Press, New York, pp. 47-90.
- Baddeley, A. (2012). ‘Working Memory: Theories, Models, and Controversies’, *Annual Review of Psychology*, vol. 63, pp. 1-29.
- Baddeley, A.D., Eysenck, M., & Anderson, M.C. (2014). *Memory*. Hove: Psychology Press.
- Berninger, V.W., and Corina, D. (1998). Making cognitive neuroscience educationally relevant. *Educational Psychology Review* 10 (3):343-354.
- Miller, G. A. (1956). ‘The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information’, *The Psychological Review*, vol. 63, pp. 81-97.
- Crouch, D., and Desforges, L. (2003). The sensuous in the tourist encounter. Introduction: the power of the body in Tourist Studies. *Tourist Studies* 3 (1):5-22.
- Di Russo, A. (2005). Nuove opportunita a vecchi pregiudizi per l’audiovisivo italiano. *Arts and Artifacts in Movie. Technology, Aesthetics, Communication (AAM TAC)* 2:175-187.
- Di Russo, A. (2006). *Voices of the Constitution. Storyboard and Direction Notes*. Rome: Fondazione della Camera dei Deputati.
- Hawke, S.K. (2010). Sense of place in changing communities: the plurality of heritage values. In *Changing World, Changing Views of Heritage, Heritage and Societal Change*, edited by E. Negus-sie. Paris: ICOMOS International Secretariat. pp. (37-45).
- Papathanasiou, D. (2015). *The SEE/B/0016/4.3/X SAGITTARIUS. Final Activity Report to the South East Europe Transnational Cooperation Programme 2007-2013*. Athens: University of the Aegean.
- Raffelli, G. (2015). 18 musei e siti archeologici show da vedere quest’estate. *Corriere della Sera* available at: http://viaggi.corriere.it/viaggi/weekend/18-musei-siti-archeologici-show-vedere-quest-estate-17297ce4-faff-11e4-92e0-2199ef8c8ae2/?refresh_ce-cp