

**ΜΙΑ ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΑΠΕΤΣΑΡΙΑ**

Η εποχή μας χαρακτηρίζεται από μια συνεχή παρουσία της μουσικής στη ζωή μας. Είτε το θέλουμε είτε όχι, ακούμε αρκετές ώρες την ημέρα μουσική. Στο σπίτι, στην τηλεόραση, στα εμπορικά καταστήματα, στα super market, σε αίθουσες αναμονής, στα εστιατόρια και τα μπαρ, στο κινητό μας τηλέφωνο, στο αυτοκίνητο, σε ορισμένα μέσα μεταφοράς, αλλά ακόμα και στις κεντρικές πλατείες της πόλης από πλανόδιους μουσικούς ή από μεγάφωνα της δημαρχίας. Στις περισσότερες μάλιστα από τις πιο πάνω περιπτώσεις, ακούμε τη μουσική χωρίς να αντιλαμβανόμαστε ότι την ακούμε, γινόμαστε δηλαδή «παθητικοί ακροατές» (Γρηγορίου, 1994). Ως παθητικοί ακροατές δεν απασχολούμαστε συνειδητά από τη μουσική αλλά συμμετέχουμε ψυχικά και συναισθηματικά με έναν ασυνείδητο τρόπο στη μουσική ακρόαση.

Αυτή η επιρροή που ασκείται στο ασυνείδητο είναι και ο στόχος της χρήσης της μουσικής στις περισσότερες των περιπτώσεων που αναφέρονται παραπάνω. Το αίσθημα ευφορίας, για παράδειγμα, το οποίο νοιώθει ο επισκέπτης ενός εμπορικού κέντρου χάρη στη μουσική που ακούει, μπορεί να μειώσει τις οικονομικές του αντιστάσεις ωθώντας τον στην κατανάλωση. Έρευνες έχουν δείξει ότι η κατάλληλη μουσική ακρόαση στην αναμονή ενός ιατρού ή πριν από ένα σημαντικό χειρουργείο μπορεί να χαλαρώσει τον ασθενή και να μειώσει τους σφυγμούς και την αρτηριακή του πίεση σε σημαντικά επίπεδα ώστε να προχωρήσει καλύτερα η πορεία μιας ιατρικής εξέτασης ή μιας χειρουργικής επέμβασης. Αμερικανοί νευροφυσιολόγοι ισχυρίζονται ακόμα ότι η κατάλληλη ακρόαση μουσικής από σπουδαστές και μαθητές μπορεί να αυξήσει το δείκτη της αναλογικο-συνθετικής τους νοημοσύνης (Δρίτσας, 2003).

Το πρώτο ερώτημα που τίθεται εδώ είναι εάν μία τέτοιου είδους «παθητική» μουσική ακρόαση μπορεί να συμβάλει στους στόχους ενός μουσείου.

Μία πρώτη απάντηση είναι ότι η κατάλληλη μουσική θα μπορούσε πράγματι να δημιουργήσει μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα στην οποία ο επισκέπτης του μουσείου να μπορεί να χαλαρώνει από την ένταση του έντονου ρυθμού της πόλης και να απολαμβάνει με ηρεμία την περιήγησή του στους χώρους του μουσείου. Σε ορισμένες μάλιστα περιπτώσεις, η μουσική θα μπορούσε να είναι συνυφασμένη με τα εκθέματα ώστε ο επισκέπτης να μπορεί να εμβαθύνει περισσότερο στο χαρακτήρα των

εκθεμάτων. Σε μία έκθεση, για παράδειγμα, έργων βυζαντινής αιογραφίας, η κατάλληλη βυζαντινή μουσική θα μπορούσε να υποβάλει στον επισκέπτη το κλίμα της βυζαντινής τέχνης.

Στον αντίποδα αυτής της θέσης βρίσκεται η άποψη ότι η ύπαρξη μουσικής, ως σταθερού ηχητικού υπόβαθρου μέσα σε ένα μουσείο, λειτουργεί σε βάρος των εκθεμάτων και παρεμποδίζει την ουσιαστική επικοινωνία του επισκέπτη με τα εκθέματα. Κάθε άνθρωπος αντιλαμβάνεται με το δικό του τρόπο ένα έκθεμα αλλά και ένα μουσικό έργο (Σμωλ, 1983). Η ύπαρξη μιας ενιαίας μουσικής η οποία να λειτουργεί σαν «ηχητική ταπετσαρία» μέσα στο μουσείο ακυρώνει το δικαίωμα του επισκέπτη για μια ιδιωτική σχέση με το έκθεμα. Η μουσική ακρόαση, για παράδειγμα ενός έργου του Μότσαρτ, την ώρα που ένας επισκέπτης προσπαθεί να επικοινωνήσει με ένα έργο του Ρέμπραντ είναι πολύ πιθανό να κατευθύνει με αυθαίρετο τρόπο ή και να παρεμποδίζει την επικοινωνία του επισκέπτη με το έκθεμα.

Η τελική απάντηση λοιπόν στο ερώτημα εάν είναι θεμιτό να έχουμε μία μουσική σαν ηχητικό περιβάλλον στις αίθουσες ενός μουσείου, εξαρτάται από το μουσείο και το είδος των εκθεμάτων του, το στυλ της μουσικής και τους στόχους που έχουμε θέσει. Στις περισσότερες περιπτώσεις πιστεύω ότι μία τέτοια χρήση της μουσικής «σκιάζει» τα εκθέματα και υποτιμά τη ίδια τη μουσική αλλά και την αισθητική του επισκέπτη.

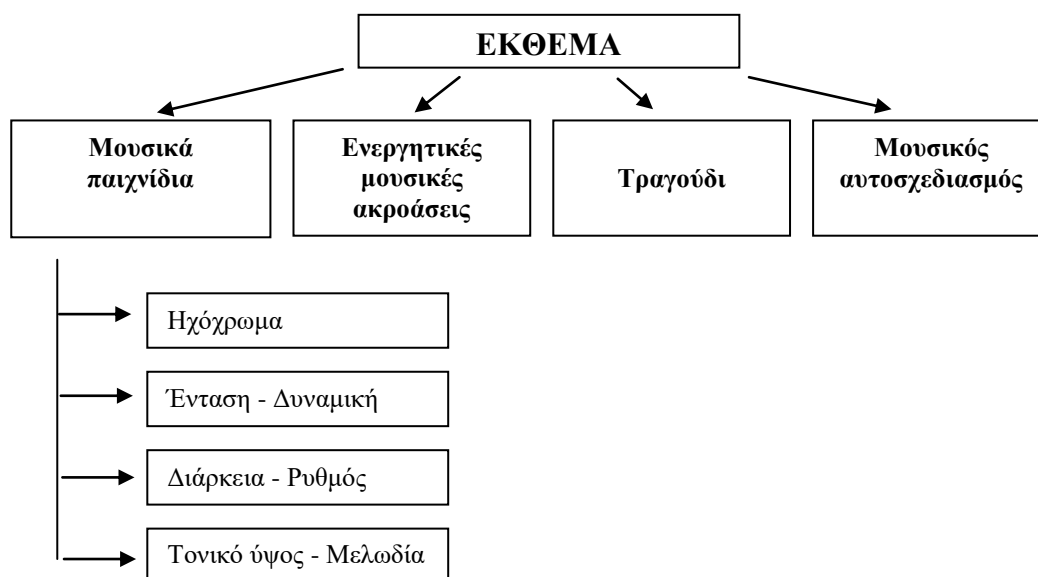
## **Η ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΑΝ ΕΡΓΑΛΕΙΟ**

Η διαθεματική χρήση της μουσικής, αλλά και της τέχνης γενικότερα, είναι γνωστή στην εκπαιδευτική πρακτική εδώ και πολλά χρόνια. Οι σύγχρονες μέθοδοι διδασκαλίας δίνουν έμφαση σε αυτή τη διαθεματική λειτουργία καθώς τα παιδιά μέσα από αυτή αναπτύσσουν ένα ισχυρότερο κίνητρο για μάθηση και διευκολύνονται στην απόκτηση της γνώσης μέσα από την έρευνα και το παιχνίδι (Winnicott, 2003).

Η ίδια διαθεματική λειτουργία της μουσικής μπορεί να εφαρμοστεί και στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων ενός μουσείου. Η μουσική μπορεί να λειτουργήσει σαν εργαλείο με σκοπό την επίτευξη των στόχων που έχουν τεθεί για ένα μουσείο ή ένα σύνολο εκθεμάτων (Τσιρίδης, 2003).

Οι μουσικές δραστηριότητες – εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίζονται σε τέσσερις βασικούς άξονες: Τα μουσικά παιχνίδια, την ενεργητική μουσική ακρόαση, το τραγούδι και τον μουσικό αυτοσχεδιασμό (σχ.1). Παρακάτω ακολουθεί μια συνοπτική ανάλυση των τεσσάρων αυτών αξόνων ώστε να γίνει

περισσότερο σαφές με ποιον τρόπο μπορούν να δουλέψουν αυτά τα μουσικά εργαλεία. Μετά από την ανάλυση αυτή, ακολουθούν παραδείγματα και εφαρμογές μουσικών δραστηριοτήτων σε συγκεκριμένα μουσεία.



### Τα μουσικά παιχνίδια

Ένα έκθεμα μπορεί να συνδεθεί διαθεματικά με τα μουσικά παιχνίδια ενισχύοντας το ενδιαφέρον των παιδιών για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα του μουσείου και συμβάλλοντας στην καλύτερη κατανόηση του εκθέματος. Τα μουσικά παιχνίδια είναι οι δραστηριότητες εκείνες οι οποίες έχουν στόχο να αναπτύξουν στα παιδιά την ικανότητα να αντιλαμβάνονται και να παίζουν με τα δομικά στοιχεία του ήχου τα οποία είναι το ηχώχρωμα, η διάρκεια, το τονικό ύψος και η ένταση (Καραδήμου-Λιάτσου, 2001).

α) *ΗΧΟΧΡΩΜΑ*: Παιχνίδια και δραστηριότητες όπου το παιδί αναπτύσσει την ικανότητα να διακρίνει ήχους, με βάση τη χροιά τους όπως για παράδειγμα η διάκριση μεταξύ δύο ανθρώπινων φωνών, η διάκριση διαφορετικών ήχων από το περιβάλλον, αλλά και η διάκριση μεταξύ διαφορετικών μουσικών οργάνων.

β) *ΕΝΤΑΣΗ ΤΟΥ ΗΧΟΥ - ΔΥΝΑΜΙΚΗ*: Διακρίσεις, εκτελέσεις και εξερεύνηση των διαφορετικών δυναμικών του ήχου από ακραίες εντάσεις (δυνατά - σιγά) έως και ενδιάμεσες λεπτές αποχρώσεις.

γ) *ΔΙΑΡΚΕΙΑ - ΡΥΘΜΟΣ*: Ανάπτυξη της ρυθμικής αντίληψης των παιδιών με μουσικοκινητικά παιχνίδια και ρυθμικές συνοδείες τραγουδιών. Διάκριση, κατανόηση και εκτέλεση της διαφορετικής διάρκειας των ήχων.

δ) *ΤΟΝΙΚΟ ΥΨΟΣ - ΜΕΛΩΔΙΑ*: Ανάπτυξη της ακουστικής ικανότητας διάκρισης τόνικών διαφορών (χαμηλή και ψηλή φωνή). Ικανότητα διάκρισης και αναπαραγωγής με τη φωνή μικρών μελωδιών.

### **Ενεργητικές μουσικές ακρόασεις**

Η ενεργητική μουσική ακρόαση βρίσκεται στον αντίποδα της παθητικής μουσικής ακρόασης που αναλύσαμε παραπάνω. Σε μία τέτοια ακρόαση τα παιδιά θα πρέπει να ακούνε τη μουσική συνειδητά και να καταλαβαίνουν τη δομή και τις διάφορες αλλαγές στο ύφος ενός μουσικού έργου. Το αποτέλεσμα μίας τέτοιας ακρόασης μπορεί να μεταφερθεί σε άλλες μορφές έκφρασης όπως είναι το θεατρικό παιχνίδι, τα εικαστικά, η δημιουργία παραμυθιών και η δημιουργική γραφή.

### **Το τραγούδι**

Το τραγούδι είναι η πιο άμεση μουσική εκδήλωση του ανθρώπου και συνδυάζει το διπλό εκπαιδευτικό ρόλο της μουσικής και του λόγου. Μπορεί να αποτελέσει ένα ισχυρό εργαλείο στην εμπύχωση μιας ομάδας παιδιών και στη δημιουργία του κατάλληλου κλίματος συνεργασίας και δημιουργίας που πιθανόν να χρειαστούμε σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα ενός μουσείου. Τα τραγούδια που θα χρησιμοποιηθούν μπορεί να είναι γνωστά τραγούδια, τραγούδια που έχουν δημιουργηθεί για τις ανάγκες του εκθέματος, αλλά και τραγούδια τα οποία δημιουργούνται από την ίδια την ομάδα των παιδιών.

### **Μουσικός αυτοσχεδιασμός**

Στον μουσικό αυτοσχεδιασμό η αφορμή για δημιουργία δίνεται από το ίδιο το έκθεμα. Στο πλαίσιο ενός εκπαιδευτικού προγράμματος σε ένα μουσείο μπορούν να οργανωθούν μουσικοί αυτοσχεδιασμοί και παιχνίδια που αφορούν τη μεταφορά σε μουσική του ερεθίσματος το οποίο προκαλεί το έκθεμα (Meyer-Denkman, 1990).

Σε γενικές γραμμές μπορούμε να πούμε ότι όταν ένα έργο τέχνης μεταφέρεται καλλιτεχνικά σε μία άλλη μορφή τέχνης τότε εμβαθύνουμε περισσότερο στο πρωτότυπο έργο. Αυτό ακριβώς συμβαίνει και με τη μετάφραση. Ο μεταφραστής ενός κειμένου από τα αγγλικά στα ελληνικά εμβαθύνει περισσότερο στο αγγλικό πρωτότυπο,

αν και αυτό που ο ίδιος δημιουργεί είναι ένα ελληνικό κείμενο. Με τον ίδιο τρόπο η μεταφορά ενός εικαστικού ερεθίσματος σε μουσική μπορεί να βοηθήσει στην καλύτερη επικοινωνία με το εικαστικό έργο τέχνης καθώς αυτός που δημιουργεί μουσική το κάνει «μεταφράζοντας» το πρωτότυπο έργο το οποίο είναι το έκθεμα.

## **ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΕ ΜΟΥΣΕΙΑ**

Στα παρακάτω παραδείγματα παρουσιάζονται μερικές ενδεικτικές δραστηριότητες οι οποίες μπορούν να εφαρμοστούν στο πλαίσιο εκπαιδευτικών προγραμμάτων των μουσείων για παιδιά δημοτικού σχολείου.

### **Μουσείο τηλεπικοινωνιών**

#### «Σε ξέρω από τη φωνή σου»

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ή περισσότερες ομάδες. Ανάμεσα στις ομάδες υπάρχει διαχωριστικό που αποκλείει την οπτική και ακουστική επαφή. Κάθε ομάδα έχει από ένα τηλέφωνο. Ένα παιδί από τη μια ομάδα τηλεφωνεί στην άλλη. Κάθε παιδί που μιλάει στο τηλέφωνο πρέπει να αναγνωρίσει από τη φωνή το συμμαθητή του της άλλης ομάδας.

Η δραστηριότητα αυτή βασίζεται στην ιδιότητα του ήχου που λέγεται «χροιά ή ηχόχρωμα». Σκοπό της είναι να δημιουργήσει μία διάθεση για παιχνίδι και μέσα από αυτό το παιχνίδι να αντιληφθούν τα παιδιά πόσο καλά γνωρίζουμε και αναγνωρίζουμε οικείες φωνές από το τηλέφωνο.

#### Το παλμικό τηλέφωνο

Τα παλιά χρόνια η κλήση των τηλεφώνων γινόταν με τον παλμικό τρόπο. Κάθε φορά που καλούσαμε ένα νούμερο, π.χ. το 4, το τηλέφωνό μας έστελνε 4 ηχητικά και ηλεκτρικά σήματα που αναγνώριζε το τηλεφωνικό κέντρο. Ο συνδυασμός όλων αυτών των ρυθμικών αριθμών αντιστοιχούσε σε ένα αριθμό τηλεφώνου.

Κάθε ομάδα παιδιών έχει από ένα τύμπανο. Ο εκπαιδευτικός δίνει έναν αριθμό στη μια ομάδα, π.χ. το 26, και πρέπει να το παίζει στο τύμπανο σαν να είναι παλμικό τηλέφωνο, δηλαδή να κάνουν πρώτα δύο γρήγορα κτυπήματα, μικρή σιωπή και μετά έξη γρήγορα κτυπήματα. Η άλλη ομάδα θα πρέπει να καταλάβει από τον ήχο τον αριθμό του τηλεφώνου και να τον καταγράψει. Ρυθμίζουμε τη δυσκολία του παιχνιδιού με τον αριθμό των ψηφίων κάθε τηλεφώνου ανάλογα με την ηλικία των παιδιών.

Η δραστηριότητα αυτή στηρίζεται στην ιδιότητα του ήχου που λέγεται «διάρκεια – ρυθμός». Στόχος της είναι να καταλάβουν τα παιδιά τους διαφορετικούς τρόπους κλήσης (παλμικός – τονικός) και να αντιληφθούν τους απλούς λογικούς συσχετισμούς που ακολουθεί η τεχνολογία.

#### Το τονικό τηλέφωνο

Ο σύγχρονος τρόπος κλήσης ενός τηλεφώνου είναι ο τονικός. Κάθε αριθμός αντιστοιχεί στον ήχο μίας διαφορετικής συχνότητας, σαν να λέμε ότι κάθε αριθμός είναι μία άλλη νότα.

Κάθε ομάδα έχει από ένα ξυλόφωνο με δύο διαφορετικές νότες. Κάθε νότα αντιστοιχεί σε ένα αριθμό π.χ. η χαμηλή νότα στο 1 και η ψηλή νότα στο 2. ένα παιδί από τη μία ομάδα θα πρέπει να καλέσει έναν συγκεκριμένο αριθμό τηλεφώνου π.χ.1122 και η άλλη ομάδα θα πρέπει να καταλάβει και να καταγράψει τον αριθμό που άκουσε. Το παιχνίδι γίνεται ευκολότερο ή δυσκολότερο ανάλογα με τον αριθμό των διαφορετικών τόνων και το πλήθος των ψηφίων ενός τηλεφωνικού αριθμού.

Το παιχνίδι αυτό βασίζεται στην ικανότητά μας να καταλαβαίνουμε τις διαφορετικές οξύτητες των ήχων. Σκοπός και πάλι, είναι να καταλάβουν τα παιδιά τους διαφορετικούς τρόπους κλήσεις και τη λογική με την οποία η σύγχρονη τεχνολογία χρησιμοποιεί τις ιδιότητες του ήχου.

#### Το ζωντανό κουδούνι

Για παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας. Κάθε παιδί κρατά στο χέρι ένα μικρό κουδουνάκι. Ο μουσειοπαιδαγωγός κινεί ένα μεγάλο ροοστάτη, γιγάντια προσομοίωση αυτού που ρυθμίζει την ένταση του κουδουνίσματος του τηλεφώνου. Τα παιδιά κτυπούν τα κουδουνάκια τόσο δυνατά ή σιγά όσο δείχνει ο δείκτης.

Το παραπάνω παιχνίδι βασίζεται στην ένταση του ήχου και έχει στόχο να αναπτύξει τη δεξιότητα των παιδιών να εκτελούν διαφορετικές δυναμικές του ήχου, καθώς και να δημιουργήσει ένα ευχάριστο κλίμα παιχνιδιού. Μπορεί το παιχνίδι να οργανωθεί, όπως και τα προηγούμενα σε ομάδες κάνοντάς το περισσότερο ανταγωνιστικό και ευχάριστο.

#### Τραγούδια τηλεφώνου

Υπάρχουν πολλά τραγούδια τα οποία αναφέρονται στα τηλέφωνα, τα τηλεφωνήματα αλλά και στα σύγχρονα κινητά και τα γραπτά μηνύματα μέσω τηλεφώνου. Τα παιδιά θα μπορούν να διαλέγουν από μία συσκευή σαν τζούκμποξ διάφορα τραγούδια αλλά και

να τραγουδάνε ένα από αυτά που μπορεί να τους αρέσει. Ένα παράδειγμα δημοφιλούς και πρόσφατου τραγουδιού είναι το τραγούδι της τηλεοπτικής σειράς «παρά πέντε» όπου στην αρχή της δεύτερης στροφής αναφέρει: «στον ύπνο μου το είδα πως έπινα τσάι/ και μου τηλεφώνουσε το αφεντικό...».

Μπορεί ακόμα μία ομάδα παιδιών να φτιάξει ένα τραγούδι σε χιπ-χοπ ρυθμό χρησιμοποιώντας τη φανταστική ιστορία ενός τηλεφωνήματος ή ένα τηλεφωνικό διάλογο.

### **Αρχαιολογικό μουσείο**

#### Ο Προμηθέας

Ας υποθέσουμε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα με βάση το μύθο του Προμηθέα και την παρατήρηση σχετικών αγγείων και άλλων παραστάσεων από τα παιδιά. Στο πλαίσιο αυτού του προγράμματος δημιουργήσουμε μία μουσική συνδέοντας διάφορα μουσικά έργα τα οποία να αφορούν την Αρχαία Ελλάδα (Γιάννης Χρήστου, Gregorio Paniagua, κ.α.). Η μουσική ξετυλίγει με προγραμματικό τρόπο το μύθο του Προμηθέα. Οι εναλλαγές δηλαδή των μουσικών θεμάτων και του μουσικού στυλ αντιστοιχούν στην πλοκή του μύθου. Τα παιδιά αφού ακούσουν τη μουσική μαζί με την αφήγηση του μουσειοπαιδαγωγού, δραματοποιούν το μύθο παίρνοντας ρόλους και ακολουθώντας τη μουσική αφήγηση. Με την ενεργητική αυτή ακρόαση τα παιδιά ζουν την ελληνική μυθολογία και οικειοποιούνται το περιβάλλον του μουσείου σαν σκηνικό χώρο του θεατρικού παιχνιδιού τους.

#### Η πομπή των παναθηναίων

Διάφοροι μελετητές με βάση τις εικόνες σε αγγεία αλλά και πληροφορίες από αρχαία κείμενα, έχουν κατασκευάσει μουσικά όργανα παρόμοια με εκείνα της κλασικής περιόδου. Τα παιδιά μπορούν να παίξουν με μερικά τέτοια κρουστά όργανα, όπως είναι τα σείστρα, τα κρόταλα, το τύμπανο και άλλα ακολουθώντας έναν βασικό ρυθμό της αρχαιότητας όπως ο ιαμβικός. Ο μουσικός αυτός αυτοσχεδιασμός μπορεί να συνοδεύσει μια δράση όπως για παράδειγμα την πομπή των Παναθηναίων.

### **Μουσείο φυσικής ιστορίας**

#### Η φωνή των ζώων

Με βάση τη διαφορετική χροιά της φωνής κάθε ζώου οργανώνονται παιχνίδια αναγνώρισης. Τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες και σε συνεργασία μεταξύ τους θα πρέπει να ξεχωρίζουν τη φωνή κάθε ζώου.

#### Μουσική για τον φυσικό κόσμο

Υπάρχουν δεκάδες μουσικά έργα γραμμένα για τη φύση και τα ζώα. Τα περισσότερα από αυτά έχουν ένα σαφές προγραμματικό περιεχόμενο το οποίο μπορεί εύκολα να γίνει αντιληπτό από τα παιδιά και να δραματοποιηθεί. Μπορούν ακόμα να χρησιμοποιηθούν και μουσικά έργα τα οποία να μην έχουν γραφτεί με ένα τέτοιο προγραμματικό περιεχόμενο αλλά η δομή τους να εξυπηρετεί τη δράση για ένα θέμα σχετικό με το μουσείο ή το έκθεμα. Ενδεικτικά μπορούμε να αναφέρουμε την 6<sup>η</sup> συμφωνία του Μπετόβεν, το καρναβάλι των ζώων του Σαιν – Σανς αλλά και έργα όπως οι «ουγγρικές ραψωδίες» του Μπραμς, τα «ονειρέματα» του Φαραζή, ή «η νύχτα των μαγισσών» της Ρόμπλες. Το τελευταίο έργο είναι ιδανικό για μία αφορμή σχετικά με τα ζώα που ζουν τη μέρα και τα ζώα που ζουν τη νύχτα και τη δημιουργία θεατρικού παιχνιδιού σχετικά με τα ζώα της νύχτας.

#### **Εθνική πινακοθήκη – Μουσείο Αλέξανδρου Σούτσου**

##### Παίζοντας στη ζωγραφική με τη μουσική

Ας υποθέσουμε ένα αφιέρωμα σε ένα ζωγράφο π.χ. στο Νικηφόρο Λύτρα. Επιλέγουμε έναν χώρο με πέντε πίνακες αρκετά διαφορετικού ύφους και περιεχομένου. Τα παιδιά, χωρισμένα σε μικρές ομάδες παίζουν το εξής παιχνίδι: κάθε ομάδα επιλέγει στην τύχη έναν από τους 5 πίνακες. Με μερικά μουσικά οργανάκια που υπάρχουν, θα πρέπει να αποδώσουν μουσικά τον πίνακα που έχουν επιλέξει ώστε να καταλάβουν οι άλλες ομάδες για ποιον πίνακα κάνουν μουσική. Όταν τελειώνει ο μουσικός τους αυτοσχεδιασμός, οι άλλες ομάδες κάνουν συμβούλια και αποφασίζουν από κοινού για ποιον πίνακα πρόκειται. Μια επιτυχημένη ομάδα είναι αυτή που παίζει την κατάλληλη μουσική ώστε να καταλάβουν οι άλλοι τον πίνακα αλλά και η ομάδα που καταλαβαίνει από τη μουσική για ποιον πίνακα πρόκειται.

Μια τέτοια δραστηριότητα έχει βασικό στόχο να μπορέσουν τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι να δουν με προσοχή και να εμβαθύνουν στο περιεχόμενο του πίνακα. Η



μεταφορά του εικαστικού ερεθίσματος σε μουσική λειτουργεί σαν μία δεύτερη και πιο βαθιά ανάγνωση του εικαστικού έργου τέχνης.

### **Ελληνικό Παιδικό Μουσείο**

Αντίθετα με τις προαναφερθείσες δραστηριότητες οι οποίες αποτελούν θεωρητικά σχέδια και προτάσεις, οι δραστηριότητες που ακολουθούν για το Ελληνικό Παιδικό Μουσείο έχουν όλες εφαρμοστεί σε διάφορα αφιερώματα και ειδικά προγράμματα καθώς και στην εκπαίδευση των ερμηνευτών του μουσείου.

#### Έκθεμα «Γνωριμία με το ηλιακό μας σύστημα»<sup>1</sup>

Στον όροφο του μουσείου λειτουργούσε παλιότερα το έκθεμα «πλανήτες». Ήταν μία μικρή αναπαράσταση σε κλίμακα του ηλιακού συστήματος.

Σε αφιέρωμα στην προσχολική αγωγή έγινε η παρακάτω ερμηνεία του εκθέματος:

Τα παιδιά έμπαιναν ανά ομάδες στο έκθεμα και κάθονταν στη σειρά σαν να ήταν μέσα σε διαστημόπλοιο. Με την κατάλληλη μουσική (R. Strauss, «Τάδε Έφη Ζαρατούστρας»), ξεκινούσε το ταξίδι με τα εικονικά διαστημόπλοια. Φτάνοντας στο φεγγάρι έπρεπε να μπορούν να κινούνται όπως υπαγορεύει η έλλειψη ισχυρής βαρύτητας. Σε αυτό βοηθούσε τώρα μία άλλη μουσική (παραδοσιακή μουσική gamelan από την Ιάβα) η οποία έδινε εκείνο τον αργό ρυθμό ώστε να μπορέσουν τα παιδιά να κινηθούν όπως ένας αστροναύτης στο φεγγάρι. Μετά από μερικές εργασίες στη σελήνη το διαστημόπλοιο επέστρεφε στη Γη με την ίδια μουσική που ταξίδεψε προς τη σελήνη.

Στη δραστηριότητα αυτή, η μουσική έπαιξε σημαντικό ρόλο στη λειτουργία του εκθέματος. Ο συνδυασμός του σκηνικού χώρου και της υποβλητικής μουσικής έκαναν πολλά παιδιά βγαίνοντας από το έκθεμα να λένε στους γονείς τους «έμοιαζε με αληθινό ταξίδι».

#### Έκθεμα «Γεια σου Πυθαγόρα»<sup>2</sup>

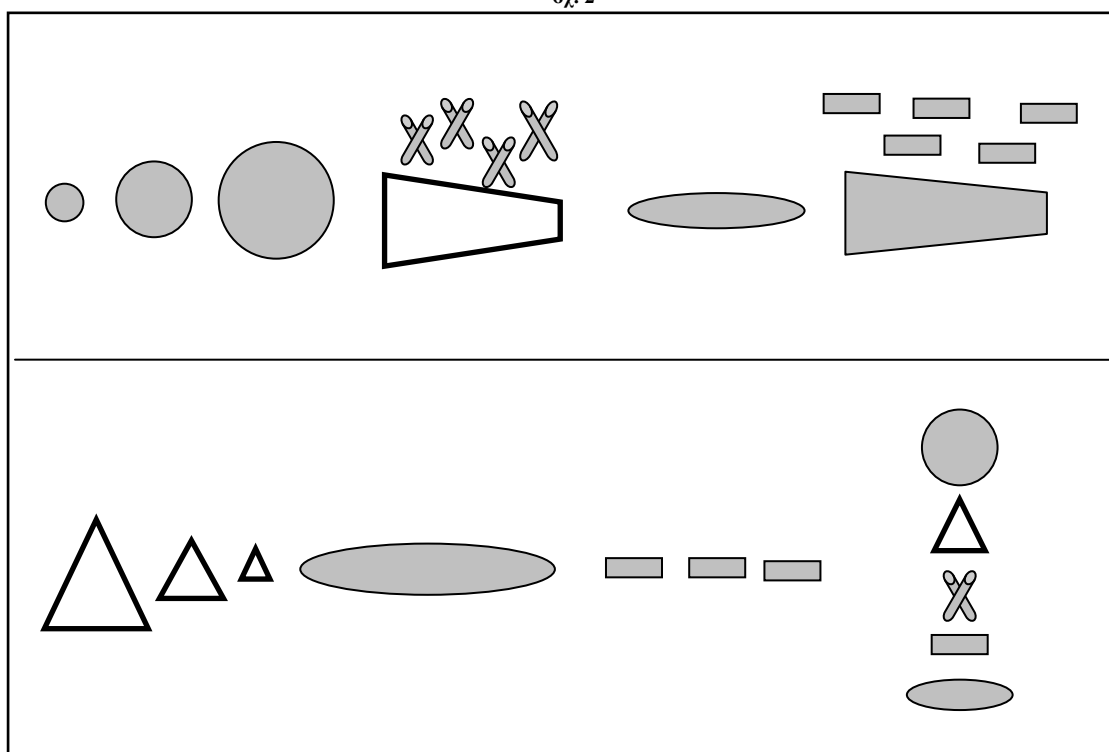
---

<sup>1</sup> Το έκθεμα «Γνωριμία με το ηλιακό μας σύστημα» λειτούργησε στο Παιδικό Μουσείο από το 1996 έως το 1998.

<sup>2</sup> Το έκθεμα λειτούργησε στο Παιδικό Μουσείο από το 1994 έως το 2002.

Ο ερμηνευτής του εκθέματος μοιράζει στα παιδιά κάρτες με ορισμένα γεωμετρικά σχήματα. Κάθε παιδί πηγαίνει και επιλέγει ένα μουσικό όργανο που να αντιστοιχεί γεωμετρικά με την κάρτα του. Έτσι το παιδί που έχει το ορθογώνιο παραλληλόγραμμο θα πάρει το ξυλόκουτο, το παιδί με το τρίγωνο θα πάρει το τριγωνάκι, το παιδί με το τραπέζιο θα πάρει το ξυλόφωνο κ.λ.π. Ο ερμηνευτής γράφει μία σειρά στον πίνακα με τα γεωμετρικά σχήματα. Τα παιδιά παίζουν αυτό που έχει γράψει ο ερμηνευτής σαν μουσική παρτιτούρα. Το μέγεθος του σχήματος αντιστοιχεί στην ένταση του ήχου που θα πρέπει να έχει το όργανο όταν ακούγεται. Στη συνέχεια ο ερμηνευτής μπορεί να γράψει και πολυφωνικές παρτιτούρες όπου μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα παραπάνω από ένα όργανα (σχ2).

σχ. 2



### Έκθεμα κουζίνα

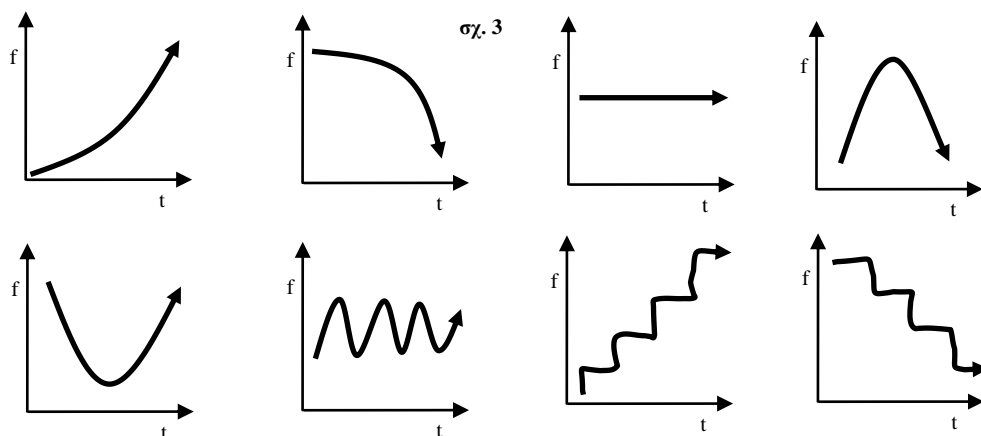
Στην κουζίνα του παιδικού μουσείου βρίσκονται εκτός των άλλων διάφορες συνταγές οι οποίες μπορούν να πραγματοποιηθούν από τα παιδιά στο πλαίσιο της ερμηνείας του εκθέματος. Κάθε ομάδα επισκεπτών παιδιών μπορεί να φτιάξει το δικό της τραγούδι παίρνοντας σαν στίχους τη συνταγή. Μπορεί να χρησιμοποιήσει όποια μελωδία θέλει, ακόμα και τη μορφή χιπ-χοπ. Τα παιδιά μπορούν να συνοδεύουν

μουσικά το τραγούδι τους χρησιμοποιώντας τα διάφορα εργαλεία της κουζίνας σαν κρουστά όργανα.

Εξωτερικό διαδραστικό έκθεμα «Παίζοντας μουσική με τον Miro» στο συνέδριο «Τέχνη και τεχνολογία».

Στο πλαίσιο του διεθνούς συνεδρίου «Επιστήμη και Τέχνη. Αναζητώντας τα κοινά σημεία, συζητώντας τις διαφορές»<sup>3</sup> σχεδιάσαμε και πραγματοποιήσαμε το παρακάτω διαδραστικό έκθεμα το οποίο λειτουργούσε στο διάδρομο του Ευγενιδίου ιδρύματος, με στόχο να συμμετέχουν σε αυτό οι σύνεδροι ανάμεσα στις εισηγήσεις και στις καλλιτεχνικές εκδηλώσεις που συνέβαιναν στις αίθουσες του ιδρύματος.

Στον πρώτο σταθμό του εκθέματος βρισκόταν ένα πίνακας με διαφορετικές γραφικές παραστάσεις συχνότητας και χρόνου (σχ.3). Η ερμηνεύτρια του Παιδικού Μουσείου έπαιζε σε μία ειδική φλογέρα (lotus) μια από τις παραστάσεις και οι επισκέπτες, είτε χωρισμένοι σε ομάδες, είτε μόνοι τους, αποφάσιζαν σε ποια γραφική παράσταση αντιστοιχεί ο ήχος που άκουγαν. Η ερμηνεύτρια μπορούσε να ζητήσει από τους επισκέπτες να αναπαράγουν τον ήχο του διαγράμματος και με τη φωνή τους.



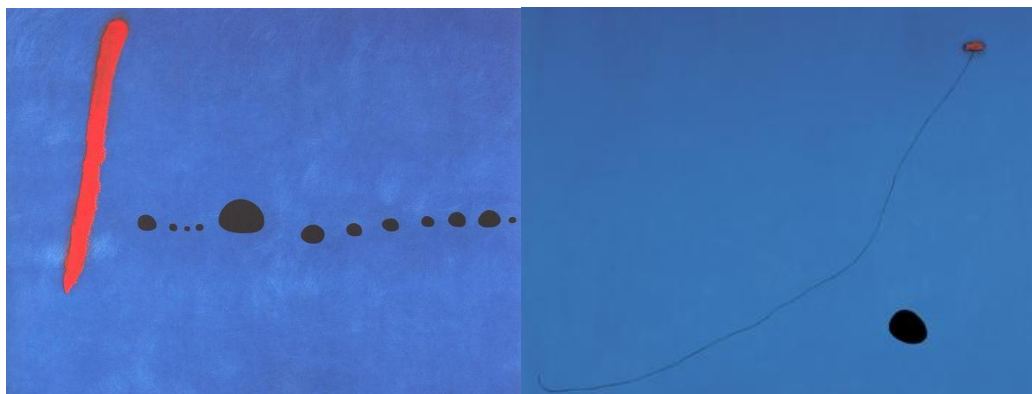
Στο δεύτερο σταθμό υπήρχε μία τηλεόραση και τρεις ομάδες οργάνων: τύμπανα, ξυλόκουτα και πιατίνια. Στην τηλεόραση προβαλλόταν ένα ταινιάκι όπου εμφανίζονταν τρία διαφορετικά σχήματα σε διάφορα μεγέθη και με διαφορετικές διατάξεις μεταξύ τους. Τα σχήματα αυτά αντιστοιχούσαν στα παραπάνω μουσικά όργανα: Μαύροι όγκοι για τα τύμπανα, μπλέ ορθογώνια για τα ξυλόκουτα και κόκκινες πινελιές για τα

<sup>3</sup> «Επιστήμη και Τέχνη. Αναζητώντας τα κοινά σημεία, συζητώντας τις διαφορές» . 1<sup>ο</sup> διεθνές συνέδριο, Ένωση Ελλήνων Φυσικών, Ίδρυμα Ευγενίδου, 16-19 Ιουνίου 2005.

πιατίνια. Οι επισκέπτες, χωρισμένοι σε ομάδες, κρατούσαν από μία ομάδα οργάνων και έπαιζαν ανάλογα με αυτό που έβλεπαν στην οθόνη. Το μέγεθος των σχημάτων, χωρίς να το εξηγούν οι ερμηνευτές, μεταφραζόταν αυτόματα από τους εκτελεστές σε ένταση του ήχου.

Στον τρίτο σταθμό υπήρχαν στη σειρά οι δύο πίνακες του Miro «Μπλε2» και «Μπλε3» (σχ.4). Οι επισκέπτες μπορούσαν τώρα να μεταφράσουν το εικαστικό έργο σε μουσική παρτιτούρα, σύμφωνα με την εμπειρία τους στους προηγούμενους δύο σταθμούς. Τα σχήματα και οι όγκοι παίζονταν με τα μουσικά όργανα και οι μαύρες γραμμές με τη φωνή, όπως τα διαγράμματα συχνοτήτων στον πρώτο σταθμό.

σχ. 4



Στον τέταρτο και τελευταίο σταθμό υπήρχε ένα πάγκος με μπλε χαρτονάκια και κόκκινη και μαύρη μπογιά σε σωληνάκια. Στο σταθμό αυτό οι επισκέπτες μπορούσαν να φτιάξουν το δικό τους «μπλε» πίνακα. Πολλές φορές μάλιστα, οι ίδιοι οι επισκέπτες ζητούσαν να παίζουν μουσικά το εικαστικό έργο που είχαν φτιάξει.

Η ενεργητική συμμετοχή και οι εντυπώσεις οι οποίες καταγράφηκαν από τους επισκέπτες αυτού του διαδραστικού εκθέματος ήταν πολύ θετικές. Μέσω της δραστηριότητας αυτής οι επισκέπτες δεν κατάφεραν μόνο να κάνουν μουσική και να διασκεδάσουν αλλά κυρίως να εμβαθύνουν στο εικαστικό έργο «διαβάζοντας» με έναν διαφορετικό τρόπο τους πίνακες του Miro.

### **ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ**

Η μουσική μπορεί να αποτελέσει ένα ισχυρό εργαλείο για τη σχεδίαση εκπαιδευτικών και διαδραστικών δραστηριοτήτων σε ένα μουσείο. Με τον κατάλληλο σχεδιασμό, η μεταφορά εικαστικών και άλλων ερεθισμάτων σε μουσική και ήχο μπορεί να αναδείξει το έκθεμα και να συμβάλει στην καλύτερη επικοινωνία του επισκέπτη με

το έργο τέχνης το οποίο εκτίθεται. Αντίθετα η χρήση της μουσικής σαν μια ταπετσαρία η οποία ντύνει ηχητικά ένα μουσείο μπορεί να υποτιμά τόσο την ίδια τη μουσική όσο και τα εκθέματα του μουσείου.

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

Γρηγορίου Μ., *Μουσική για παιδιά και για έξυπνους μεγάλους*, Νεφέλη, Αθήνα , 1994

Δρίτσας, Αθ., *Η Μουσική ως φάρμακο*, Info Helth, Αθήνα, 2003.

Καραδήμου-Λιάτσου, Π., *Από την ακοή στην ακρόαση*, Σ. & Μ. Νικολαΐδης, Αθήνα, 2001

Meyer-Denkman, G., (μτφρ. Τόμπλερ Μ.), *Πειραματισμοί στον ήχο*, Σ. & Μ. Νικολαΐδης Αθήνα, 1990

Σμωλ, Κ., (μτφρ. Γρηγορίου Μ.), *Μουσική – Κοινωνία – Εκπαίδευση*, Νεφέλη, Αθήνα, 1983

Τσιρίδης, Παν., *Μουσική και σχολείο – σειρά: κλειδιά και αντικλειδιά*, ΥΠΕΠΘ - Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα 2003

Winnicott D. W., (μτφρ. Χατζόπουλος Θ.), *Διαδικασίες ωρίμανσης και διευκολυντικό περιβάλλον*, Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 2003.