

Μουσείο Τέχνης - Επιστήμης

Μουσείο Τέχνης - Επιστήμης

(ArtScience Museum, Singapore)

Προτείνεται να μελετηθεί το παρόν κείμενο (Μουσείο Τέχνης - Επιστήμης) σε συνδυασμό με τα κείμενα *Πώς η τεχνολογία αλλάζει την τέχνη*, της Βιβής Ντριγκόγια και *Η επιστήμη και η τέχνη συναντώνται στον 21ο αι.* της Ασπασίας Δασκαλοπούλου.

«Το Μουσείο ArtScience είναι ένα εμβληματικό πολιτιστικό ορόσημο στη Σιγκαπούρη. Η αποστολή μας είναι να εξερευνήσουμε πώς συνδυάζονται η τέχνη, η επιστήμη, ο πολιτισμός και η τεχνολογία. Εδώ, στο σημείο τομής της τέχνης και της επιστήμης, διαμορφώνονται η καινοτομία και οι νέες ιδέες». Αυτό το σύντομο κείμενο παρουσιάζει την ταυτότητα του ArtScience Museum στη σχετική ιστοσελίδα <https://www.marinabaysands.com/museum/about.html>. Πρόκειται για το πρώτο μουσείο στον κόσμο που συνδυάζει την Τέχνη με την Επιστήμη.

Το κτίριο όπου στεγάζεται το μουσείο είναι εντυπωσιακό. Παραπέμπει σε ανοικτό άνθος λωτού, ένα είδος υδρόβιου λουλουδιού που ευδοκimeί στο νότιο τμήμα της Ασίας. Χαρακτηρίζεται και ως «χέρι καλωσορίσματος της Σιγκαπούρης», γιατί μοιάζει με παλάμη που ανοίγει για υποδεχθεί τους επισκέπτες. Σχεδιάστηκε από τον Ισραηλινό αρχιτέκτονα Μοσέ Σαφντί. Το Μουσείο δεν εντυπωσιάζει μόνο με την εξωτερική όψη του αλλά και με τις λειτουργίες του, καθώς πρόκειται για κτίριο με βιοκλιματικό σχεδιασμό που αξιοποιεί με δημιουργικό τρόπο τις καιρικές συνθήκες και συγκεκριμένα τον βροχερό καιρό που επικρατεί στην περιοχή. Υπάρχει πρόβλεψη στην κατασκευή της στέγης, ώστε το βρόχινο νερό να συλλέγεται και να διοχετεύεται σε πισίνα-δεξαμενή για τις ανάγκες του μουσείου. Διαθέτει 21 χώρους γκαλερί που εκτείνονται σχεδόν σε 5.000 τ.μ.

Η μόνιμη έκθεσή του με τον τίτλο “Future world” είναι σχετικά μικρή. Προσφέρει στον επισκέπτη ένα ταξίδι σε έναν κόσμο μαγείας μέσα από μια συλλογή ψηφιακών διαδραστικών εγκαταστάσεων. Παράλληλα λειτουργούν διάφορες περιοδικές εκθέσεις στις οποίες Τέχνη και Επιστήμη συνομιλούν. Στην ιστοσελίδα του μουσείου τονίζεται η ποικιλία και η υψηλή ποιότητα των εκθέσεων που έχουν φιλοξενηθεί: «έχουμε πραγματοποιήσει εκθέσεις μεγάλης κλίμακας από μερικούς από τους πιο γνωστούς καλλιτέχνες στον κόσμο, όπως οι Leonardo da Vinci, Salvador Dalí, Andy Warhol, Vincent Van Gogh και MC Escher από το άνοιγμα τον Φεβρουάριο του 2011. Έχουμε παρουσιάσει σημαντικές εκθέσεις που εξερευνούν πτυχές της επιστήμης, συμπεριλαμβανομένων των μεγάλων δεδομένων, της σωματιδιακής φυσικής, της παλαιοντολογίας, της θαλάσσιας βιολογίας, της κοσμολογίας και της εξερεύνησης του διαστήματος».

Ενδεικτικά αναφέρουμε παρακάτω κάποιες από αυτές:

[Πλωτές ουτοπίες \(25/5/2019-29/9/2019\)](#)

Το Floating Utopias είναι μια παιχνιδιάρικη και ποιητική έκθεση που εξερευνά την κοινωνική ιστορία των φουσκωτών αντικειμένων, δείχνοντας πώς, κατά τη διάρκεια των δεκαετιών, έχουν χρησιμοποιηθεί στην τέχνη, την αρχιτεκτονική και τον ακτιβισμό.

[Χώρα θαυμάτων \(13/4/2019-22/9/2019\)](#)

Fall down the rabbit hole στη Χώρα των Θαυμάτων, μια καθηλωτική, παιχνιδιάρικη και διαδραστική έκθεση για όλες τις ηλικίες, που γιορτάζει τη διαχρονική ιστορία του Lewis Carroll για τις περιπέτειες της Alice.

Αυτή η μοναδική στο είδος της έκθεση ακολουθεί το ταξίδι της Αλίκης στη λαϊκή κουλτούρα και σας προσκαλεί να κάνετε ένα ταξίδι μέσα από το βλέμμα σε έναν μαγεμένο κόσμο, όπου οι προσδοκίες ανατρέπονται και η περιέργεια ανταμείβεται. Χρησιμοποιώντας θεατρικά σκηνικά, τολμηρά, διαδραστικά περιβάλλοντα, εντυπωσιακά στηρίγματα και εκπληκτικά οπτικοακουστικά έργα τέχνης, η Χώρα των Θαυμάτων δημιουργεί θεαματικά τον εκπληκτικό και μαγικό κόσμο της Αλίκης και των περιπετειών της!

[Radical curiosity: In the Orbit of Buckminster Fuller \(22/1/2022-10/7/2022\)](#)

Ταξίδι στο σύμπαν του εφευρέτη και οραματιστή Buckminster Fuller που εργάστηκε σε πολλούς κλάδους, όπως η τέχνη, η επιστήμη, η αρχιτεκτονική και το σχέδιο.

«Οι ιδέες μου έχουν υποστεί μια διαδικασία εμφάνισης κατά περίπτωση. Όταν τις χρειάζονται αρκετά, γίνονται αποδεκτές» - Buckminster Fuller (1885 - 1983)

Το Radical Curiosity: In the Orbit of Buckminster Fuller είναι ένα ταξίδι στο σύμπαν ενός αταξινόμητου ερευνητή, εφευρέτη και οραματιστή. Ο Buckminster Fuller εργάστηκε σε πολλούς κλάδους, όπως η τέχνη, η αρχιτεκτονική, το σχέδιο, η μηχανική, η μεταφυσική, τα μαθηματικά και η εκπαίδευση.

[Hope from Chaos: Pandemic Reflections \(12/2/ 2022 - 3 /7/ 2022\)](#)

Το Hope from Chaos σηματοδοτεί τη δεύτερη επέτειο από την άφιξη του ιού COVID-19 στη Σιγκαπούρη. Ανακαλύψτε την επιστήμη των μολυσματικών ασθενειών και σκεφτείτε τη ζωή σε μια παγκόσμια πανδημία.

Το Hope from Chaos: Pandemic Reflections ξεκινά με μια δωρεάν εισαγωγή με τίτλο Επιδημία: Επιδημίες σε έναν Συνδεδεμένο Κόσμο. Αυτή η έκθεση, από το διάσημο Ινστιτούτο Smithsonian, αναδεικνύει την έννοια του «One Health» και αναγνωρίζει τη σύνδεση της υγείας του ανθρώπου, των ζώων και του περιβάλλοντος.

Δραστηριότητες

1. Να περιηγηθείτε σε ομάδες την [ιστοσελίδα του Μουσείου](#). Πρόκειται για μια ιστοσελίδα που ελκύει το ενδιαφέρον του θεατή με διάφορους τρόπους και τον καλεί να επισκεφτεί το Μουσείο. Να εντοπίσετε αυτούς τους τρόπους, να κρατήσετε σημειώσεις, και να παρουσιάσετε τα συμπεράσματά σας στην ολομέλεια.
2. Να επιλέξει κάθε ομάδα μία έκθεση που την ενδιαφέρει ιδιαίτερα και να την παρουσιάσει στις υπόλοιπες σε προσχεδιασμένο προφορικό λόγο με την υποστήριξη του κατάλληλου λογισμικού.
3. «Η αποστολή μας είναι να εξερευνήσουμε πώς συνδυάζονται η τέχνη, η επιστήμη, ο πολιτισμός και η τεχνολογία. Εδώ, στο σημείο τομής της τέχνης και της επιστήμης, διαμορφώνονται η καινοτομία και οι νέες ιδέες».
 - Με βάση τις παρατηρήσεις που κάνατε στην ιστοσελίδα, νομίζετε ότι το Μουσείο φαίνεται να εκπληρώνει την αποστολή του;
 - Συμφωνείτε με την άποψη ότι στο σημείο τομής της τέχνης με την επιστήμη μπορεί να διαμορφώνονται η καινοτομία και οι νέες ιδέες»; Αν ναι, γιατί;
4. «Επίσκεψη σε μουσείο»: Να συζητήσετε το θέμα σε ομάδες.
 - Με βάση τα βιώματά σας από επίσκεψη σε μουσείο, να καταθέσετε τις θετικές ή και τις αρνητικές εντυπώσεις σας και να τις αιτιολογήσετε.
 - Με ποιες προϋποθέσεις μπορεί η επίσκεψη σε ένα μουσείο να είναι ευχάριστη και ενδιαφέρουσα;
 - Θα θέλατε να επισκεφτείτε το συγκεκριμένο μουσείο, Γιατί;
 - Ποιο άλλο μουσείο θα θέλατε να επισκεφτείτε και γιατί;
5. Να αξιοποιήσετε τους συνδέσμους [Εικονική περιήγηση σε μουσεία](#), [Ψηφιακή περιήγηση στα μουσεία της Χώρας](#) για τις παρακάτω δραστηριότητες:
 - α) Να δημιουργήσετε έναν χάρτη στο radlet ή στο google maps όπου να καρφισώσετε στο κατάλληλο σημείο κάθε υπερσύνδεσμο που οδηγεί σε ανάλογη ιστοσελίδα.
 - β) Ποιο από τα μουσεία του χάρτη σας κέντρισε το ενδιαφέρον για να το επισκεφτείτε και από κοντά; Γιατί;
 - γ) Να κάνετε εικονική περιήγηση στο μουσείο που επιλέξατε.
 - δ) Ποια πλεονεκτήματα και ποια μειονεκτήματα παρουσιάζει μια ψηφιακή επίσκεψη σε ένα μουσείο σε σύγκριση με μια δια ζώσης επίσκεψη;