

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ**

**ΤΜΗΜΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ, ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗΣ  
ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΩΝ ΑΓΑΘΩΝ**

**ΠΜΣ «Διαχείριση και ανάδειξη πολιτισμικών αγαθών και περιβάλλοντος»**



**Θέμα: «Λατρείες της Ολυμπίας και πρόταση παρουσίασης τους στο  
Νέο Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας μέσω νέων τεχνολογιών»**

**Όνοματεπώνυμο φοιτήτριας: Καλλιόπη Λουμιώτη- Γουρλομάτη  
Αριθμός Μητρώου: 1012201601013**

**Επιβλέπουσα: Ελένη Ζυμή, Επίκ. Καθηγήτρια Κλασικής  
Συνεπιβλέπουσα: Ιωάννα Σπηλιοπούλου, Αναπ. Καθηγήτρια  
Συνεπιβλέπων: Νικόλαος Ζαχαριάς, Καθηγητής**

**Καλαμάτα, Σεπτέμβριος 2020**

Περιγραφή εικόνας εξωφύλλου: Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας, το οποίο αποπερατώθηκε το 1974, με αρχιτέκτονα τον Πάτροκλο Καραντινό. Τα επίσημα εγκαίνια έγιναν το 1982. Το 2004 με αφορμή τους Ολυμπιακούς Αγώνες εγκαινιάστηκε η επανέκθεση όλων των ευρημάτων του Μουσείου. (Προέλευση εικόνας: Αραπογιάννη Ξ., *Ολυμπία – Τόπος – Ιστορία – Αγώνες – Μουσεία*, Μίλητος, Αθήνα 2008 σελ. 80).

**Απ' τους θεούς πηγάζουν όλες των θνητών οι αρετές.  
Οι θεοί τον άνθρωπο προικίζουν με των χεριών τη δύναμη.  
Το χάρισμα του λόγου αυτοί το δίνουν, αυτοί και τη σοφία.**

**Πίνδαρος.**

### **Περίληψη**

Με την παρούσα εργασία προσπαθήσαμε να παρουσιάσουμε τις δυνατότητες που δίνουν στην αρχαιολογική επιστήμη οι νέες τεχνολογίες αναφορικά με το όφελος που θα μπορούσε να παρασχεθεί στους επισκέπτες των μουσείων, καθώς και στο ευρύτερο κοινό, γενικότερα, το οποίο ενδιαφέρεται για την αρχαιότητα. Επιπροσθέτως, προσπαθήσαμε να εκτιμήσουμε τις δυνατότητες που υπάρχουν να γίνει εφαρμογή των τεχνολογιών αυτών στην περίπτωση του αρχαιολογικού μουσείου και του αρχαιολογικού χώρου της Αρχαίας Ολυμπίας, αναφορικά με την παρουσίαση των λιγότερο γνωστών στο κοινό πρώιμων και μεταγενέστερων λατρειών που αναφέρονται στις πηγές ή έχουν αποκαλυφθεί πρόσφατα, και δεν εκπροσωπούνται επαρκώς ή καθόλου στο μουσείο.

Δίχως να διακατεχόμαστε από την αντίληψη, ότι οι νέες τεχνολογίες θα εκτοπίσουν εντελώς τις παραδοσιακές μεθόδους ή ότι το νέο είναι καλύτερο ή προτιμότερο από το παλαιό, νομίζουμε ότι οι νέες τεχνολογίες θα προσφέρουν δυνατότητες εξαιρετικά αποδοτικές και γόνιμες, από κάθε άποψη, μουσειολογική, κοινωνική και οικονομική.

### **Summary**

In the present work we have tried to present the possibilities that new technologies give to the archaeological science in terms of the benefit that could be provided to the visitors of the museums, as well as to the general public, in general, who are interested in antiquity. In addition, we tried to assess the possibilities that exist in the application of these technologies in the case of the Archaeological Museum and the Archaeological Site of Ancient Olympia, regarding the presentation of the lesser known to the public early and later cults which are mentioned in the sources or have been recently revealed and are not adequately or at all represented in the museum.

Without being overwhelmed by the notion that new technologies will completely displace traditional methods or that the new is better or better than the old, we think that new technologies will offer possibilities highly efficient and fruitful, museological, social and economic.

## Περιεχόμενα

Περίληψη .....	2
Εισαγωγή .....	4
Κεφάλαιο 1 <sup>ο</sup> : Μουσεία και μουσειακή εμπειρία.....	5
Εισαγωγή .....	5
1.2 Η έννοια και η ιστορική εξέλιξη του μουσείου .....	5
1.3 Μουσείο και επισκέπτης - Η μουσειακή εμπειρία.....	6
Κεφάλαιο 2 <sup>ο</sup> : Το μουσείο της Ολυμπίας, ο αρχαιολογικός χώρος και οι λατρείες στο ιερό της Ολυμπίας.....	7
2.1. Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας.....	7
2.2. Ο Αρχαιολογικός χώρος της Ολυμπίας: ανασκόπηση της ιστορίας του ιερού.....	9
2.3. Οι κύριες και δευτερεύουσες λατρείες της Ολυμπίας .....	12
2.4.α. Οι λατρείες με παρουσία στο μουσείο .....	14
2.4.β. Οι λατρείες χωρίς παρουσία στο μουσείο.....	20
3.2. Οι νέες τεχνολογίες στα μουσεία.....	26
3.2.1. Ψηφιοποίηση Πολιτιστικών Πόρων .....	26
3.2.2. Εικονική Πραγματικότητα .....	29
3.2.3. Συστήματα Διαχείρισης Ψηφιακών Πόρων .....	31
Κεφαλαίο 4 <sup>ο</sup> : Διάδραση και νέα μοντέλα επικοινωνίας .....	33
4.1. Εισαγωγή .....	33
4.2. Διάδραση: Ορισμός και εφαρμογές .....	33
4.2.2. Η Συμβολή των Διαδραστικών Εφαρμογών στη Μουσειακή Εμπειρία.....	35
4.2.3. Προτάσεις για διαδραστικές εφαρμογές μέσω του διαδικτύου στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας .....	36
4.3.1. «Συντήρηση Αρχαιολογικών Ευρημάτων» .....	38
4.3.2. «Ο ναός του Απόλλωνα και η λατρεία στην Αρχαία Αμβρακία».....	38
5.1. Εισαγωγή .....	40
5.2. Τι ονομάζουμε ερμηνεία και ποια είναι τα ερμηνευτικά μέσα.....	40
Το κείμενο.....	41
Τα πολυμέσα.....	41
5.3. Ο ρόλος των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία της ερμηνείας και της πρόσληψης των μουσειακών εκθεμάτων .....	43
5.4. Τα πλεονεκτήματα των διαδραστικών εφαρμογών στην ερμηνεία των εκθεμάτων..	44
5.5. Οι εφαρμογές της σύγχρονης τεχνολογίας στην περίπτωση της Αρχαίας Ολυμπίας	46
5.6. Η διαχείριση των πολιτισμικών πόρων, η θεώρησή τους ως οικονομικών πόρων και οι δυνατότητες που προσφέρει η σύγχρονη τεχνολογία .....	48
Συμπεράσματα .....	50
ΕΠΙΜΕΤΡΟ .....	51
ΕΙΚΟΝΕΣ .....	53
Βιβλιογραφία .....	67

## Εισαγωγή

Το θέμα το οποίο έχουμε να πραγματευτούμε συνδέει το παρελθόν με τις τεχνολογίες αιχμής. Η σημασία και η αξία του παρελθόντος είναι δεδομένη. Το ζήτημα είναι το πώς η σημασία και η αξία αυτή θα διαχυθεί σε ευρύτερα ανθρώπινα σύνολα και περισσότερο και επιτυχέστερα και αποδοτικότερα.

Η γνώση του παρελθόντος, έρχεται να συναντήσει τις τεχνολογικές εξελίξεις, οι οποίες μπορούν να δώσουν πραγματικά άλλες διαστάσεις σε ένα μουσείο και έναν αρχαιολογικό χώρο. Αυτές τις δυνατότητες διερευνούμε για την περίπτωση της Αρχαίας Ολυμπίας, έναν από τους εμβληματικότερους αρχαιολογικούς χώρους με ιδιαίτερη σημασία και αξία, όχι μόνον για τη χώρα μας, αλλά σε παγκόσμιο επίπεδο, αφού αποτελεί σημείο εκκίνησης και αναφοράς της παγκόσμιας αθλητικής ιστορίας. Στην Ολυμπία τελέστηκαν για πρώτη φορά οργανωμένοι αγώνες, που σιγά σιγά αναπτύχθηκαν ως ένας από τους σημαντικότερους θεσμούς του αρχαίου κόσμου. Ριζωμένος βαθιά μέσα στη συνείδηση των αρχαίων Ελλήνων, όχι μόνο διαμόρφωσε και επηρέασε σε μέγιστο βαθμό τη ζωή, την κοινωνία, την παιδεία, την ιδεολογία, τις εκδηλώσεις, την πολιτική και την τέχνη στην αρχαία Ελλάδα, αλλά κατόρθωσε να ξεπεράσει κοσμογονικές αλλαγές στην αρχαία ιστορία. Επιπλέον, ήταν τέτοια η δύναμή του και τόσο ισχυρά τα αρχέτυπα ιδανικά που εξέφραζε, ώστε αναβίωσε στη σύγχρονη εποχή αποτελώντας και σήμερα έναν εξίσου σημαντικό με την αρχαιότητα θεσμό, έστω και αν οι διαφορές της αρχαίας κοινωνίας με τη σημερινή είναι τεράστιες. (Βαλαβάνης 2004, 23).

Η Ολυμπία είναι ένα καταπράσινο, εύφορο κομμάτι γης, περιστοιχισμένο από λόφους και χαμηλά βουνά, που απλώνεται χαλαρά δίπλα στη συμβολή δύο ποταμών, του μεγαλόπρεπου, ήρεμου αργυροδίνη Αλφειού και του μικρού αλλά ορμητικού Κλαδέου. Το ιδιαίτερο φυσικό κάλλος ενός τόπου, την πρώτη μαγευτική εικόνα που αντίκριζαν οι άνθρωποι, αυτονόητα το απέδιδαν στην εύνοια των θεών. Για το λόγο αυτό και φρόντιζαν με την ίδρυση ιερών στις όμορφες περιοχές να τους τιμούν και να τους το ανταποδίδουν. Κάτι τέτοιο μπορεί να συνέβη και στην Ολυμπία. Άλλωστε το τοπωνύμιο προέρχεται από τον Όλυμπο, την κατοικία των θεών, και ήταν αρχικά επίθετο κάποιας γυναικείας θεότητας της περιοχής, μάλλον της Ήρας. Πανάρχαιο όνομα φέρει και το Κρόνιον, ο πευκόφυτος λόφος που δεσπόζει στην πεδιάδα από τα βόρεια και δίνει στο μικρό τούτο τόπο ιδιαίτερη μεγαλοπρέπεια. Όμως η Ολυμπία, εκτός από το τοπίο, διέθετε και ένα άλλο σπουδαίο φυσικό χαρακτηριστικό: βρισκόταν σε ένα ομαλό και ανοιχτό σημείο, όπου κατέβαιναν οι κάτοικοι πολλών χωρών της γύρω ορεινής ζώνης και από όπου μπορούσαν μέσω του Αλφειού, που στην αρχαιότητα ήταν πλωτός, να φθάσουν, σε απόσταση 18 χλμ., μέχρι τη θάλασσα του Ιονίου. Ήταν λοιπόν στην αρχή ο σπουδαιότερος συγκοινωνιακός κόμβος όλης της ευρύτερης περιοχής, σε αυτό το μικρό κομμάτι της δυτικής Πελοποννήσου (Βαλαβάνης 2004, 21).

Για να συνδεθεί λοιπόν το παρελθόν με τις τεχνολογίες αιχμής μελετήσαμε τις δυνατότητες που μας δίνονται από την νέα τεχνολογία και λαμβάνοντας υπ' όψιν τα δεδομένα της Αρχαίας Ολυμπίας, κάναμε αναφορά στις κοινωνικές, οικονομικές και

εν γένει αναπτυξιακές συνέπειες που θα είχε η εισαγωγή των τεχνολογικών καινοτομιών, τόσο στο μουσείο όσο και στον αρχαιολογικό της χώρο.

## **Κεφάλαιο 1<sup>ο</sup>: Μουσεία και μουσειακή εμπειρία**

### **Εισαγωγή**

Τί είναι μουσείο; Η συλλεκτική τάση των ανθρώπων είναι παλαιότατη και οι απαρχές των συλλογών ανάγονται στο μακρινότατο παρελθόν, ωστόσο όμως η έννοια του μουσείου προσδιορίζεται για πρώτη φορά στην Αμερική, το 1891, από τον Georges Brown Goode. Σύμφωνα με αυτόν, το μουσείο είναι ένας οργανισμός που ασχολείται με τη «συλλογή διδακτικών θεμάτων, το καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύεται από κάποιο πολύ καλά επιλεγμένο δείγμα» (Ορφανίδη –Λυριτζής 2006,17).

Αργότερα, το 1895, θα ολοκληρώσει τη διατύπωσή του λέγοντας ότι «το μουσείο είναι ένας οργανισμός που διαφυλάσσει όσα αντικείμενα απεικονίζουν καλύτερα τα φυσικά φαινόμενα, τις τέχνες και τον πολιτισμό του ανθρώπου με σκοπό τον πλουτισμό των γνώσεων, τον διαφωτισμό και την πολιτισμική του ανύψωση» (Ορφανίδη 2003, 5). Έκτοτε διατυπώνονται πολλοί άλλοι ορισμοί για το μουσείο είτε από μεμονωμένα άτομα είτε από διεθνείς οργανισμούς, ο καθένας από τους οποίους προσθέτει κατά κανόνα και κάποιαν επιπλέον παράμετρο (Ορφανίδη 2003, 5).

### **1.2 Η έννοια και η ιστορική εξέλιξη του μουσείου**

Με τον όρο «μουσείο» εννοείται σύμφωνα με τον επίσημο ορισμό του ICOM (International Council of Museums) «ένα μόνιμο ίδρυμα, μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοικτό στο κοινό, που έχει ως έργο του τη συλλογή, τη μελέτη, τη διατήρηση, τη γνωστοποίηση και την έκθεση τεκμηρίων του ανθρώπινου πολιτισμού και περιβάλλοντος, με στόχο τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία» (Ambrose– Paine 1993, 8).

Υπάρχει πλέον και σχετικός νόμος (3028 του 2002 αρθρ.45 παράγραφος 1) που ορίζει τί ακριβώς είναι το μουσείο. Βάσει του σύγχρονου ορισμού τους τα μουσεία ικανοποιούν μια ιδιαίτερη ανθρώπινη ανάγκη, τη δημιουργία ενός μόνιμου αρχείου για το πώς έζησαν οι άνθρωποι καθώς και για τα επιτεύγματά τους. Η παγκοσμιοποίηση, για μια ακόμα φορά, έχει διαφοροποιήσει σαφώς τον ρυθμό της αλλαγής του κόσμου μας και ως ένα βαθμό έχει συνδέσει πλέον το τοπικό, το εθνικό στοιχείο με το παγκόσμιο. Μέσα σε αυτό το εννοιολογικό πλαίσιο τα μουσεία είναι χώροι στους οποίους οι άνθρωποι μπορούν να εξερευνήσουν τις προσωπικές τους πεποιθήσεις μέσω καθολικών αληθειών. Εν ολίγοις, μπορούν να επιδείξουν στο πλατύ κοινό πώς διαμόρφωσαν τα γεγονότα και οι πεποιθήσεις των ανθρώπων του παρελθόντος την εμπειρία του παρόντος.

Ο παραπάνω ορισμός δεν συνιστούσε εξαρχής το πλαίσιο μέσα στο οποίο καθορίζονται οι λειτουργίες ενός μουσείου, ούτε συνδεόταν με τη συλλογή και την έκθεση αντικειμένων. Στην αρχαιότητα το μουσείο περιγράφεται ως *τέμενος*

αφιερωμένο στη λατρεία των Μουσών (Α. Αθανασοπούλου κ.ά., 2002, σελ. 246). Τούτο σημαίνει πως στον συγκεκριμένο χώρο καλλιεργούνταν οι τέχνες, τα γράμματα, η μουσική, η ποίηση, η φιλοσοφία και ο χορός. Στην περίοδο της ρωμαϊκής κυριαρχίας ο όρος χρησιμοποιείται κυρίως για χώρους στους οποίους διεξάγονταν φιλοσοφικές συζητήσεις. Κατά την περίοδο της Αναγέννησης ο όρος παραπέμπει στις ιδιωτικές συλλογές της ευρωπαϊκής αριστοκρατίας, ενώ στον 17ο αιώνα σχετίζεται με την πληρότητα των εγκυκλοπαιδικών γνώσεων και την «ευρεία κάλυψη ενός γνωστικού αντικειμένου». Στα μέσα του ίδιου αιώνα στην Ευρώπη χρησιμοποιείται ο λατινικός όρος *musaeum* για τον προσδιορισμό συλλογών με περίεργα αντικείμενα (*cabinets des curiosités*). Στα τέλη του 17ου, αρχές του 18ου, αιώνα καθιερώθηκε ο όρος για συγκεκριμένα κτίρια που στέγαζαν συλλογές αντικειμένων και χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά στην περιγραφή της έκθεσης αντικειμένων του Ηλίας Άσμολ (Elias Ashmole) στην Οξφόρδη (Νουσία, 2003,20).

### 1.3 Μουσείο και επισκέπτης - Η μουσειακή εμπειρία

Τα Μουσεία είναι για τους ανθρώπους...

Οι περισσότεροι άνθρωποι θεωρούν τα μουσεία ως μη προσιτούς χώρους, οι οποίοι απευθύνονται σε ένα συγκεκριμένο και εκλεκτό κοινό. Τον τελευταίο μισό αιώνα οι εξελίξεις στον τομέα των μουσείων είναι σημαντικές και σε πολλές χώρες εντυπωσιακές. Οι εξελίξεις στα μουσεία αφορούν στους τομείς της εκπαίδευσης, της προσβασιμότητας, της συντήρησης, της έκθεσης, της κτιριακής εγκατάστασης, του εξειδικευμένου προσωπικού και κυρίως των επισκεπτών. Το δικαίωμα στη μόρφωση είναι παγκόσμιο και τα μουσεία κάθε είδους έχουν κατοχυρώσει τον παιδευτικό τους ρόλο. Η προσβασιμότητα όλων των ανθρώπων στα μουσεία θεωρείται πια βασική αρχή και πρωταρχική μέριμνα ενός Μουσείου που στοχεύει στην εξυπηρέτηση του κοινού του. Θεωρείται, πλέον, πρόκληση για τους ειδικούς των Μουσείων να κατορθώσουν να περιλάβουν όλες τις κοινωνικές ομάδες στον εκθεσιακό χώρο και να τους εξασφαλίσουν μία ψυχαγωγική εμπειρία, καθώς αυτό αποτελεί στόχο των σύγχρονων μουσείων. Παράλληλα τα Μουσεία αποκτούν και έναν νέο ρόλο, αυτόν της συμβολής στην ανάπτυξη της κοινωνίας. Τα μουσεία πληθαίνουν διαρκώς, αποτελούν το συνδυαστικό κρίκο ανάμεσα στο παρελθόν και το παρόν και προετοιμάζουν για το μέλλον. Η πρόοδος στον τομέα των μουσείων είναι αξιοσημείωτη κυρίως στον ευρωπαϊκό χώρο, όπου υπολογίζεται ότι σε κάθε μουσείο που υπήρχε το 1950 στην Ευρώπη σήμερα αντιστοιχούν τέσσερα νέα μουσεία. Πιο συγκεκριμένα, στην Ευρώπη υπάρχουν πάνω από 13.500 Μουσεία (εκ των οποίων το ένα τρίτο είναι βρετανικά) ενώ περίπου 13.000 υπάρχουν στον υπόλοιπο κόσμο. Χαρακτηριστικό των σύγχρονων μουσείων είναι η ποικιλία που αφορά τις επιλογές που προσφέρουν. Ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει και να επισκεφθεί τα μουσεία που τον ενδιαφέρουν. Τα περισσότερα από αυτά, εκτός από τις συλλογές τους, προσφέρουν πλούσιο εποπτικό και διαδραστικό υλικό στους επισκέπτες τους για επιπλέον πληροφορίες, αίθουσες ξεκούρασης, αίθουσες προβολής ταινιών, οπτικοακουστικά μέσα, κήπους, γραφεία πληροφοριών, εστιατόρια, βιβλιοθήκες και

πωλητήρια αναμνηστικών αντικειμένων και βιβλίων κ.ά. Πιο συγκεκριμένα, η επίσκεψη σε ένα μουσειακό χώρο μπορεί να αποτελέσει μία πολυδιάστατη εμπειρία.

Ο επισκέπτης, πλέον, έχει τη δυνατότητα να συνδυάσει μέσω της επίσκεψής του σε ένα σύγχρονο μουσείο ποικίλες δραστηριότητες που στο παρελθόν, τις περισσότερες φορές, δεν συμπεριλαμβάνονταν σε αυτή την εμπειρία. Χαρακτηριστικά, στην αίθουσα προβολής ενός μουσείου μπορεί κανείς να απολαύσει μια ταινία μικρού μήκους σχετική με τα εκθέματα ή τη θεματική ενότητα της έκθεσης να μελετήσει σπάνια χειρόγραφα και βιβλία στη βιβλιοθήκη ή να περιηγηθεί με συντροφιά έναν ακουστικό οδηγό (audio guide). Ακόμα, εάν διαθέτει χρόνο, μπορεί να περιπλανηθεί στους χώρους αναψυχής του Μουσείου πίνοντας ένα ρόφημα ή τρώγοντας ένα «μουσειακό» γεύμα... Τα περισσότερα μουσεία έχουν αναψυκτήρια, ενώ κάποια διαθέτουν και εστιατόρια, όπως το Μουσείο Ακρόπολης! Συχνά, στα Μουσεία προσφέρονται εκπαιδευτικά προγράμματα, και για οικογένειες, όπου οι παρευρισκόμενοι καλούνται να συμμετάσχουν σε μία ομαδική δραστηριότητα και να γνωρίσουν μαζί με άλλους τα εκθέματα μέσω παιχνιδιών ή ερωτήσεων. Ξεχωριστές εκδηλώσεις με ποικίλα θέματα, όπως δραματοποιήσεις, αφηγήσεις παραμυθιών, παρουσιάσεις νέων εκθεμάτων, καλλιτεχνικές δραστηριότητες, βραδιές με μουσική και ποίηση κ.ά. πραγματοποιούνται σε τακτά χρονικά διαστήματα σε πάρα πολλά μουσεία. Ο επισκέπτης, έτσι, έχει τη δυνατότητα να συνδυάσει την επιμόρφωσή του με τη χαλάρωση και, εν τέλει, η επίσκεψη σε ένα μουσείο μπορεί να αποτελέσει μία ευχάριστη και ξεχωριστή εκδρομή (Δαλακούρα 2008, 10).

## **Κεφάλαιο 2<sup>ο</sup>: Το μουσείο της Ολυμπίας, ο αρχαιολογικός χώρος και οι λατρείες στο ιερό της Ολυμπίας**

### **2.1. Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας**

Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας είναι από τα σημαντικότερα μουσεία της Ελλάδας και στους χώρους του ξεδιπλώνεται όλη η πορεία του ιερού της Ολυμπίας, του πατέρα των θεών, του Δία, και της κοιτίδας των Ολυμπιακών Αγώνων.

Το πλήθος των ανασκαφών στην Ολυμπία, που ξεκίνησαν το 1875 από το Γερμανικό Αρχαιολογικό Ινστιτούτο, έχουν αναδείξει πολλαπλά ευρήματα τα οποία βρήκαν στέγη από πολύ νωρίς στο νεοκλασικό κτήριο που ξεκίνησε να κατασκευάζεται το 1886. Αυτό το πρώτο Μουσείο κατασκευάστηκε με χρήματα που δώρισε ο Α. Συγγρός, όμως σύντομα αποδείχτηκε ανεπαρκές να φιλοξενήσει όλα τα ευρήματα, τα οποία καθημερινά αυξάνονταν. Το κτήριο του πρώτου μουσείου έχει πλέον μετατραπεί στο Μουσείο Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας. Το Νέο Μουσείο λοιπόν επιλέχθηκε να οικοδομηθεί στη βόρεια πλευρά του Κρονίου λόφου και ολοκληρώθηκε το 1975.

Η οικοδόμηση του «Νέου» Μουσείου λόγω των συνεχώς αυξανόμενων ανασκαφικών ευρημάτων και της κακής κατάστασης λόγω των φθορών από τους σεισμούς του Παλαιού, του λεγόμενου «Σύγγρειου» Μουσείου της Ολυμπίας, διήρκεσε από το 1966 έως το 1974 και πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με την



αρχιτεκτονική μελέτη του γνωστού αρχιτέκτονα Πάτροκλου Καραντινού. Αμέσως μετά άρχισε η επανέκθεση των αρχαίων, υπό την καθοδήγηση του Γενικού Επιθεωρητή Αρχαιοτήτων Νικολάου Γιαλούρη και με τη συνεργασία καταξιωμένων Ελλήνων αρχαιολόγων. Την έκθεση και το στήσιμο των γλυπτών ανέλαβε ο αείμνηστος γλύπτης Στέλιος Τριάντης. Τα επίσημα εγκαίνια του Μουσείου, με την πλήρη έκθεση των θησαυρών του έγιναν το 1982, από την τότε υπουργό Πολιτισμού Μελίνα Μερκούρη. Αργότερα, το 1994, εγκαινιάστηκε η αίθουσα της Νίκης του Παιωνίου, το άγαλμα της οποίας υπήρξε το τελευταίο από τα έργα μεγάλης γλυπτικής που στήθηκε στο Μουσείο, (Αραπογιάννη 2008,79).

Η τέλεση των Ολυμπιακών Αγώνων στην Αθήνα το 2004, υπήρξε ένας από τους λόγους που επέβαλαν την επισκευή και τον εκσυγχρονισμό του Μουσείου. Το έργο πραγματοποιήθηκε υπό την αιγίδα του υπουργείου Πολιτισμού κατά τα έτη 2002- 2004 σύμφωνα με την μελέτη του αρχιτέκτονα Α. Καλλιγά, ενώ η επανέκθεση των αρχαίων έργων πραγματοποιήθηκε από την τ. Διευθύντρια Δρα Ξένη Αραπογιάννη. Τα εγκαίνια της επανέκθεσης όλων των ευρημάτων του Μουσείου στις νέες προθήκες έγιναν στις 24 Μαρτίου 2004.

Η επανέκθεση στο Μουσείο Ολυμπίας πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με τις αρχές της σύγχρονης Μουσειολογίας, με στόχο να μπορεί ο επισκέπτης, θαυμάζοντας τα αρχαία αριστουργήματα, να λαμβάνει και όλες τις απαραίτητες πληροφορίες που τα αφορούν, χωρίς εντούτοις να του δημιουργείται αίσθημα κόπωσης ή υπερβολικής συσσώρευσης πληροφοριών.

Το άφθονο πληροφοριακό υλικό που υποστηρίζει τις εκθεσιακές ενότητες, οι οποίες γίνονται με σαφήνεια «αναγνώσιμες», βοηθά τον επισκέπτη να κατανοήσει τόσο την ιστορική όσο και την καλλιτεχνική αξία των εκθεμάτων του Μουσείου. (Αραπογιάννη 2008, 79-81).

Το Αρχαιολογικό Μουσείο είναι αφιερωμένο στο περίφημο ιερό της Ολυμπίας και η παρουσίαση των λαμπρών αρχαίων ευρημάτων γίνεται χρονολογικά, ακολουθώντας την εξέλιξη του ιερού ανά τους αιώνες, αρχίζοντας από την Προϊστορική εποχή, τότε που εμφανίζονται τα πρώτα ίχνη ανθρώπινης παρουσίας στην Ολυμπία, έως τους ύστερους Ρωμαϊκούς χρόνους οπότε επέρχεται η καταστροφή και η εγκατάλειψη του χώρου. Στο περιστύλιο του Μουσείου, πριν από την είσοδο στους εσωτερικούς εκθεσιακούς χώρους, ο επισκέπτης μπορεί να θαυμάσει πολλά γλυπτά, αγάλματα και αρχιτεκτονικά μέλη προερχόμενα από διάφορα μνημεία της Ολυμπίας.

Το εσωτερικό του Μουσείου αποτελείται από έναν ευρύχωρο προθάλαμο και από δώδεκα εκθεσιακούς χώρους, οι οποίοι αναπτύσσονται περιμετρικά της κεντρικής μεγάλης αίθουσας, που φιλοξενεί τις γλυπτικές συνθέσεις των αετωμάτων του ναού του Διός. Η πορεία από τον προθάλαμο γίνεται προς τα αριστερά, και ακολουθείται μια συνεχόμενη διαδρομή, ώστε να δίδεται η δυνατότητα παρακολούθησης της καλλιτεχνικής εξέλιξης των πολυάριθμων ευρημάτων κατά χρονολογική σειρά αλλά και κατά θεματικές ενότητες.

Μέσα από τα ευρήματα που εκτίθενται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας, ο επισκέπτης παρακολουθεί την εξέλιξη και την ιστορία του μεγάλου

ιερού. Ιδιαίτερη θέση κατέχει ο γλυπτός διάκοσμος του ναού του Διός, τα αετώματα και οι μετόπες του οποίου, είναι τα σημαντικότερα δείγματα αυστηρού ρυθμού στην ελληνική τέχνη. Από τα πλέον σημαντικά εκθέματα είναι η Νίκη του Παιωνίου, καθώς και ο Ερμής του Πραξιτέλη. Στο μουσείο φιλοξενείται η πλουσιότερη συλλογή χάλκινων αντικειμένων στον κόσμο (<http://www.olympiaholiday.gr>, τελευταία επίσκεψη 10.06.2019).

## 2.2. Ο Αρχαιολογικός χώρος της Ολυμπίας: ανασκόπηση της ιστορίας του ιερού

Δεν είναι τυχαίο που η Ολυμπία αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους ιστορικούς χώρους του κόσμου, τόσο λόγω αρχαιολογικού ενδιαφέροντος όσο και, κυρίως, διότι αποτελεί σημείο εκκίνησης και αναφοράς της παγκόσμιας αθλητικής ιστορίας.

Τα πρώτα ίχνη κατοίκησης στο χώρο ανάγονται στην Τελική Νεολιθική (4300-3100 π.Χ. περίπου) όπως μαρτυρούν τα λείψανα χρηστικής κεραμικής που βρέθηκαν κατά τις ανασκαφές στα βαθύτερα στρώματα του βόρειου πρανού του Σταδίου. Λίγα θραύσματα αγγείων δείχνουν ότι η κατοίκηση στην Ολυμπία συνεχίστηκε και στην επόμενη χρονική περίοδο, την Πρωτοελλαδική Ι (3100-2700 π.Χ.), ενώ έντονη ανθρώπινη δραστηριότητα θα πρέπει να αναπτύχθηκε στην Πρωτοελλαδική ΙΙ περίοδο (2700-2250 π.Χ.). Τότε ιδρύθηκε ο μεγάλος τύμβος κάτω από το Πελόπιον, στο κέντρο της Άλτεως, που πιθανόν αποτέλεσε το πρώτο λατρευτικό κτίσμα του χώρου, αφιερωμένο σε κάποια αρχέγονη θεότητα, ίσως της γονιμότητας.

Οικοδομικά κατάλοιπα Πρωτογεωμετρικών και Γεωμετρικών χρόνων (10ος - 8<sup>ος</sup> αι.π.Χ), στο ιερό και στην ευρύτερη περιοχή του τεμένους δεν υπάρχουν, αν και τα δείγματα λατρείας στην Άλτι είναι πάρα πολλά. Στην αρχή της εποχής αυτής, με την κάθοδο των Δωριέων, εισήχθη η λατρεία του Διός στην Ολυμπία στον οποίο οι κάτοικοι, προφανώς μέλη αγροτικής κοινωνίας, προσέφεραν αναθήματα που είχαν στενή σχέση με τη ζωή τους, κυρίως πηλίνα και χάλκινα ειδώλια ζώων, όπως ταύρων, αλόγων, κριαριών, ελαφιών ή πουλιών (Εικ. 1 & 2). Πολλά ήταν και τα ανθρωπόμορφα αφιερώματα, όπως ειδώλια ηνιόχων και πολεμιστών, που ίσως αποτελούσαν πρώιμες απεικονίσεις του Διός.

Εκτός από αυτά, τον 9ο αι. και τον 8ο αι. π.Χ. εμφανίζεται και επικρατεί ο τριποδικός λέβητας, ένα ιδιαίτερα εντυπωσιακό αντικείμενο αξίας, που αποτελούσε είτε πολύτιμο αφιέρωμα, είτε έπαθλο νικητών. Τα αναθήματα θα πρέπει να τα κρεμούσαν οι πιστοί στα κλαδιά των δένδρων ή να τα απέθεταν επάνω στους βωμούς. Ο μεγαλύτερος όγκος των απειράριθμων χάλκινων αφιερωμάτων βρέθηκε στο λεγόμενο «μαύρο στρώμα» στάχτης, που δημιουργήθηκε στο χώρο μεταξύ του Ηραίου και του Πελοπίου από τον καθαρισμό των παλαιών λατρευτικών χώρων και την επίστρωση των χωμάτων τους με ευλάβεια από τους πιστούς σε κάποια αναμόρφωση του χώρου, που θα πρέπει να έγινε στο τέλος του 8ου αι. με αρχές του 7ου αι. π.Χ. (Αραπογιάννη 2008, 14).

Από το τέλος του 7ου αι. π.Χ. αρχίζει για την Ολυμπία μια νέα μακρά περίοδος ακμής που θα διαρκέσει πάνω από μια χιλιετία. Το Ιερό αναπτύσσεται στους νότιους πρόποδες του Κρονίου λόφου, κτίζονται σταδιακά κτίρια και εγκαταστάσεις, ναοί, ιερά και βωμοί, ενώ πλήθος αγαλμάτων, αδριάντων και συνταγμάτων με αγάλματα στήνονται σε όλη την έκταση του τεμένους.

Κατά τους Αρχαϊκούς χρόνους κτίζεται στο Ιερό το πρώτο μνημειώδες οικοδόμημα, ο ναός της Ήρας (600 π.Χ.) (Εικ. 3), καθώς και τα κτίρια των θησαυρών, ενώ ο βωμός του Διός δεσπόζει στην Άλτι και βρίσκεται σε άμεση σχέση με το πρώτο Στάδιο που αναπτύσσεται ανατολικά του. Ταυτόχρονα οργανώνονται οι λειτουργίες του ιερού με την οικοδόμηση της μιας πτέρυγας του Βουλευτηρίου και

του κτιρίου του Πρυτανείου. Ένας μεγάλος αριθμός από πηγάδια ανοίγεται στο χώρο για την εξυπηρέτηση των αναγκών των αθλητών και των επισκεπτών κατά την διάρκεια των Ολυμπιακών αγώνων (Αραπογιάννη 2008, 14).

Όλο και περισσότεροι αθλητές από πιο απομακρυσμένες περιοχές συρρέουν στην Ολυμπία, ενώ ταυτόχρονα εμπλουτίζεται και το αγωνιστικό πρόγραμμα με την προσθήκη νέων αθλημάτων. Τα αναθήματα αυξάνονται συνεχώς, ενώ στη τέχνη κυριαρχεί ο «ανατολίζων» ρυθμός, που απηχεί τις έντονες επιδράσεις της Ανατολής. Εντυπωσιακός είναι και ο αριθμός των όπλων, τα οποία αφιερώνονται ως πολεμικά λάφυρα, πολλές φορές με τη μορφή «τροπαίων», στον πολεμικό θεό, τον Δία (Αραπογιάννη 2008, 14).

Στους κλασικούς χρόνους και ειδικότερα τον 5ο αι. π.Χ., το ιερό παρουσιάζει πλέον μια ολοκληρωμένη εικόνα με τον μεγαλειώδη ναό του Διός (Εικ. 4 ) να δεσπόζει στο μέσο της Άλτεως πλησίον του ναού της Ήρας. Πολλά από τα κτίρια εκσυγχρονίζονται και επεκτείνονται, το Στάδιο μετατίθεται στο ανατολικό άκρο του ιερού και ιδρύεται στα νότια του ο Ιππόδρομος. Εκτός της Άλτεως, στα δυτικά, κτίζεται το εργαστήριο του Φειδία, ο θεηκολεών και το Ηρώο, ενώ κοντά στην κοίτη του Κλαδέου ποταμού κατασκευάζονται τα πρώτα λουτρά και κολυμβητήριο για τους αθλητές. (Αραπογιάννη 2008, 16).

Ο χώρος της Άλτεως βρίθει από αναθήματα που πολλές φορές είναι έργα μεγάλων καλλιτεχνών, όπως του Κάλαμι, του Ονάτα, του Γλαυκίωνα, του Μύρωνα, του Πυθαγόρα και του Πολύκλειτου (Αραπογιάννη 2008, 16) από τα οποία κανένα δεν σώθηκε, εκτός από το άγαλμα της Νίκης του Παιωνίου, που δέσποζε στα ΝΑ του ναού του Διός, πάνω σε ψηλό τριγωνικό βάθρο, ύψους 9 μέτρων.

Το ιερό την εποχή αυτή γνωρίζει τη μεγαλύτερη δόξα του, ενώ τα γεγονότα των Περσικών Πολέμων, που συντάραξαν τους Έλληνες, συνέβαλαν στην ανάπτυξη ενός ισχυρού συναισθήματος κοινής ταυτότητας που τους συνένωσε κατά των βαρβάρων, αναδεικνύοντας, την Ολυμπία ως κεντρικό σύμβολο στον κοινό τους αγώνα. Είναι χαρακτηριστικός ο ενθουσιασμός με τον οποίο έγινε δεκτός στην Ολυμπία ο Θεμιστοκλής, όταν τέσσερα χρόνια μετά την ναυμαχία της Σαλαμίνας παρακολούθησε τους αγώνες, (Αραπογιάννη 2008, 17). Δεν είναι μόνο όμως οι πολιτικοί που επισκέπτονται την Ολυμπία. Πολλές προσωπικότητες του πνεύματος και των γραμμάτων, φιλόσοφοι, ρήτορες, σοφιστές, ποιητές και ιστορικοί έρχονται για να παρουσιάσουν κατά τη διάρκεια των αγώνων το έργο τους στους επισκέπτες που συρρέουν στο Ιερό.

Τον 5ο αιώνα οι Ολυμπιακοί αγώνες έχουν φθάσει στο ύψιστο σημείο της ακμής τους. Αθλητές από ολόκληρο τον αρχαίο ελληνικό κόσμο συγκεντρώνονται στην Ολυμπία για να πάρουν μέρος στο κορυφαίο αθλητικό γεγονός και να στεφθούν Ολυμπιονίκες με ένα απλό κλαδί αγριελιάς, τον κότινο. Αυτό μόνο αποτελούσε την ύψιστη τιμή και τη μέγιστη ηθική ανταμοιβή για έναν αθλητή. Η ακτινοβολία του γλυπτού του Διός, που οφειλόταν αφενός στα υλικά του και αφετέρου στη μεγάλη τέχνη του δημιουργού του, πολύ γρήγορα το έκανε τόσο διάσημο, ώστε θεωρήθηκε ως ένα από τα επτά θαύματα του αρχαίου κόσμου. Όσοι είχαν την τύχη να αντικρίσουν τον Ολύμπιο θεό στέκονταν πράγματι μαγεμένοι και γι' αυτό κατά τους Ρωμαϊκούς χρόνους προγραμματιζόνταν ειδικά ταξίδια για την θέασή του (Βαλαβάνης 2004, 24).

Αυτές οι επισκέψεις στην Ολυμπία θα πρέπει να αποτελούν και τις πρώτες περιπτώσεις στην ιστορία οργανωμένου τουρισμού με πολιτιστικό σκοπό, καθώς μέχρι τότε οι οργανωμένες περιηγήσεις είχαν μόνο προσκυνητικό χαρακτήρα. Από τους αρχαίους συγγραφείς γνωρίζουμε ότι όποιος έβλεπε το άγαλμα του Διός αποκλειόταν να πεθάνει δυστυχής, δείγμα και αυτό της δια βίου ευεργετικής επίδρασης της μεγάλης τέχνης στην ανθρώπινη ψυχή (Βαλαβάνης 2004, 24). Η

ακτινοβολία του λαμπρού αγάλματος δεν περιορίστηκε όμως στην Ολυμπία. Οι Ρωμαίοι υιοθέτησαν τη μορφή του ένθρονου θεού για την παράσταση του δικού τους ουράνιου θεού Jupiter Maximus. Και από αυτόν αργότερα επηρεάστηκε η εικόνα του Θεού – Πατέρα στη δυτική χριστιανική εικονογραφία. (Βαλαβάνης 2004, 24).

Τον 4ο αιώνα π.Χ. το ιερό λαμβάνει την οριστική αρχιτεκτονική διάρθρωση με το σαφή διαχωρισμό του χώρου των κοσμικών από αυτόν των λατρευτικών κτιρίων, γεγονός που αντανακλά τις νέες αντιλήψεις της εποχής. Ένας περίβολος χωρίζει την ιερή Άλτι από τα οικοδομήματα που προορίζονταν για την εξυπηρέτηση των αθλητών και των επισκεπτών. Ο περίβολος αυτός είναι κτισμένος στη νότια και δυτική πλευρά της Άλτεως, η οποία οριοθετείται από τα βόρεια με τον αναλληματικό τοίχο του Κρονίου, ενώ από τα ανατολικά με τη Στοά της Ηχούς. Δύο ακόμη στοές, η Νότια και η Νοτιοανατολική, συμπληρώνουν την οριοθέτηση όλης της έκτασης του τεμένου στις αντίστοιχες πλευρές του. Εξωτερικά του περιβόλου διερχόταν η πομπική οδός.

Η είσοδος στην Άλτι γινόταν από τρεις πύλες, δύο στη δυτική και μία στη νότια πλευρά. Κατά την εποχή αυτή κτίζεται ένας μόνο ναός στο Ιερό, το Μητρώο, ενώ ένα μη λατρευτικό οικοδόμημα, το Φιλιππείο, οικοδομείται για να προβάλλει τη Μακεδονική Δυναστεία που επικρατεί βαθμιαία στην ηπειρωτική Ελλάδα. Το μοναδικό κοσμικό κτίριο που οικοδομείται την εποχή αυτή έξω από την Άλτι είναι το Λεωνίδαίο (330 π.Χ.).

Οι καταστροφικές συνέπειες του Πελοποννησιακού Πολέμου (431-404 π.Χ.) γίνονται πλέον φανερές και στην Ολυμπία, όπου σημειώνεται μεταστροφή του αγωνιστικού πνεύματος και των αθλητικών ιδεών. Είναι μάλιστα χαρακτηριστικό ότι την εποχή αυτή επιβάλλονται τα πρώτα πρόστιμα στους αθλητές για απάτες κατά τη διάρκεια των αγώνων. Η συμμετοχή όμως στους αγώνες και αθλητών από την Ανατολή προσδίδει οικουμενική διάσταση στο πνεύμα των Ολυμπιάδων. Η αλλαγή του γενικού πνεύματος της εποχής αντανακλάται και στην αρχιτεκτονική των κτιρίων του ιερού, όπου υποχωρεί σταδιακά ο αυστηρός δωρικός ρυθμός και επικρατεί ο ανάλαφρος ιωνικός και κορινθιακός ρυθμός, ενώ ο κογχυλιάτης λίθος αντικαθίσταται από το λευκό μάρμαρο.

Στους ελληνιστικούς χρόνους (3ος - 1ος αι. π.Χ.) που ακολουθούν, η οικοδομική δραστηριότητα διοχετεύεται στην κατασκευή αθλητικών εγκαταστάσεων έξω από την Άλτι, όπως είναι η Παλαίστρα (3ος αι. π.Χ.) και το Γυμνάσιο (2ος αι. π.Χ.) ενώ γίνονται επισκευές και προσθήκες στα υπάρχοντα λουτρά του Κλαδέου ποταμού. Οι αγώνες διατηρούν τη λάμψη τους, αλλά προς το τέλος αυτής της εποχής οι κακές οικονομικές συνθήκες που πλήττουν ολόκληρη την Ελλάδα, έχουν ως αποτέλεσμα τη μείωση της σημασίας τους και την έκπτωσή τους σε μια απλή τοπική αθλητική γιορτή.

Κατά τη Ρωμαϊκή εποχή (1ος αι. π.Χ. – 4ος αι. μ.Χ.) και κυρίως κατά την εποχή του Αυγούστου (30 π.Χ. – 14 μ.Χ.) το ιερό της Ολυμπίας γνωρίζει καλύτερες μέρες χάρη στο θαυμασμό του αυτοκράτορα για την κλασική Ελλάδα. Τότε γίνονται επισκευές στο ναό του Διός και βελτιώσεις στο Στάδιο, ενώ το Μητρώο μετατρέπεται σε χώρο λατρείας των Ρωμαίων αυτοκρατόρων.

Στον 1ο αι. μ.Χ. παρατηρείται μεγάλη οικοδομική δραστηριότητα στο ιερό. Κτίζεται η λέσχη των αθλητών στη ΝΔ γωνία του τεμένου, καθώς και το μεγάλο κτίριο βορείως του Πρυτανείου, ενώ με την ευκαιρία της συμμετοχής του Νέρωνα στους αγώνες ανεγείρονται διάφορα κτίρια για τη διαμονή του καθώς και ένα μνημειώδες πρόπυλο, στη ΝΑ πλευρά της Άλτεως, προκειμένου να γίνει η θριαμβευτική είσοδος του το 67 μ.Χ.

Ιδιαίτερα όμως τον 2ο αι. μ.Χ., το Ιερό της Ολυμπίας γνωρίζει μέρες δόξας και ιδιαίτερης ευημερίας. Ο χώρος κατακλύζεται από ανδριάντες Ρωμαίων

αυτοκρατόρων και αξιωματούχων, ενώ πλήθος επισκεπτών καταφθάνει στην Ολυμπία και μεταξύ αυτών συγγραφείς, ποιητές και ρήτορες που την εξυμνούν στα έργα τους. Στην τέχνη επικρατεί ο κλασικισμός, με χαρακτηριστικό παράδειγμα το νόμισμα της εποχής του Αδριανού (117 - 138 μ.Χ.) με την κεφαλή του Διός, που κυκλοφορεί την εποχή αυτή στην Ολυμπία. Κατά τους ίδιους χρόνους κτίζεται το επιβλητικό οικοδόμημα του Νυμφαίου ή της εξέδρας του Ηρώδη του Αττικού, το Λεωνίδαίο ανακαινίζεται ριζικά και πολλά κτίρια εκσυγχρονίζονται. Οι αγώνες μετατρέπονται σε οικουμενικούς, κυρίως με την παραχώρηση εκ μέρους του Καρακάλλα (211 - 217 μ.Χ.) του δικαιώματος του Ρωμαίου πολίτη σε όλους τους υπηκόους της αυτοκρατορίας.

Ο οικονομικός μαρασμός της Ρώμης κατά τον 3ο αι. μ.Χ. είχε τον αντίκτυπό του και στην Ολυμπία. Τα κτίρια βρίσκονται σε κακή κατάσταση η οποία επιδεινώνεται ακόμα περισσότερο από έναν ισχυρό σεισμό που σημειώνεται την εποχή αυτή. Παρ' όλα αυτά, οι αγώνες εξακολουθούν να έχουν μεγάλη σημασία, όπως φανερώνει η επιτύμβια στήλη του πύκτη Καμήλου από την Αλεξάνδρεια, που βρέθηκε στην περιοχή της Ολυμπίας. Τα επόμενα χρόνια έως την οριστική καταστροφή του Ιερού τον 6ο αι. μ.Χ. δεν υπάρχει καμιά οικοδομική δραστηριότητα, εκτός από τις φτωχές εγκαταστάσεις της μικρής χριστιανικής κοινότητας που ιδρύθηκε πάνω στα ερείπια του Ιερού.

### 2.3. Οι κύριες και δευτερεύουσες λατρείες της Ολυμπίας

Στην Ολυμπία, πριν την εισαγωγή της λατρείας του Δία, υπήρχαν αρχέγονες λατρείες, θηλυκών κυρίως θεοτήτων συνδεδεμένων με τη γονιμότητα, όπως η Γαία, η Ειλειθυία και η μητέρα των θεών Ρέα ή Κυβέλη (για τις πρώιμες λατρείες και ιστορία του ιερού, βλ. Morgan 1990, 57-105). Τα ιερά τους βρίσκονταν στους νότιους πρόποδες του Κρονίου λόφου. Η εισαγωγή της λατρείας του Διός στην Ολυμπία έγινε με την κάθοδο των Δωριέων, όταν οι Αιτωλοί με αρχηγό τον Όξυλο εισέβαλαν στην Ηλεία, την κυριεύσαν και κατέλαβαν την Πισάτιδα. Ο Όξυλος προχώρησε στον πρώτο συνοικισμό της Ήλιδας και διοργάνωσε τους αγώνες, οι οποίοι μετά απ' αυτόν σταματούν. Η αναδιοργάνωση των αγώνων αποδίδεται πολύ αργότερα, κατά τον 8<sup>ο</sup> αι. π.Χ. στον απόγονό του, τον Ίφιτο, βασιλιά της Ήλιδας (Αραπογιάννη 2008, 7-8).

Ο Ίφιτος, υπακούοντας στον δελφικό χρησμό για αναβίωση των αγώνων, προκειμένου να απαλλαγεί ο τόπος από τις συμφορές, καθιέρωσε μαζί με το βασιλιά της Πίσας Κλεοσθένη και το βασιλιά και νομοθέτη της Σπάρτης Λυκούργο την Ιερή εκεχειρία, οι όροι της οποίας χαραχτήκαν «βουστροφηδόν» επάνω στο χάλκινο δίσκο του Ίφίτου, που φυλασσόταν στο ναό της Ήρας. Ο χάλκινος δίσκος δεν σώζεται στις μέρες μας, η ύπαρξή του, όμως είναι σίγουρη, δεδομένου ότι πολλοί προσπάθησαν να τον διαβάσουν – μεταξύ αυτών και ο Αριστοτέλης (Αραπογιάννη 2008, 8-9).

Σύμφωνα με την Ιερή εκεχειρία, η οποία υπήρξε σεβαστή στο Πανελλήνιο, πλην σπανίων εξαιρέσεων, κάθε εχθροπραξία και πόλεμος μεταξύ των ελληνικών πόλεων έπρεπε να σταματά κατά τη διάρκεια των Ολυμπιακών Αγώνων, ενώ όποιος διάβαινε τα σύνορα της Ηλείας κατά τις μέρες εκείνες έπρεπε να καταθέτει τα όπλα του. Επίσης σύμφωνα με το χρησμό του μαντείου των Δελφών, τότε καθιερώθηκε ως έπαθλο των νικητών των αγώνων το στεφάνι της αγριελιάς, ο κότινος. Τον 7<sup>ο</sup> αιώνα π.Χ. όσο βασίλευε στη Πίσα ο ισχυρός άρχοντας Πανταλέων

και ο γιος του Δαμοφών και οι Πισάτες με τη βοήθεια του Φειδωνα, βασιλιά του Άργους, επανακτούν από τους Ηλείους την κυριαρχία του ιερού, από το 668 αι. π.Χ. έως το τέλος του 7<sup>ου</sup> αι. π.Χ. Εισάγεται η λατρεία της **Ήρας** στην Ολυμπία υπό την επίδραση των Αργείων των οποίων υπήρξε η κυρίαρχη θεότητα (Αραπογιάννη 2008, 9).

Ο θεός Δίας προς τιμήν του οποίου διεξάγονταν τα Ολύμπια και οι Ολυμπιακοί αγώνες, πατέρας των θεών και των ανθρώπων, η προσωποποίηση της εξουσίας και της τάξης στην ινδοευρωπαϊκή πατριαρχική αντίληψη. Ταυτόχρονα ως απόλυτος κυρίαρχος, θέση που κέρδισε με δύσκολους αγώνες, αυτός λαμβάνει τις αποφάσεις που καθορίζουν την τύχη του κόσμου (Βαλαβάνης 2004, 23). Για τον λόγο αυτό οι Έλληνες τον απεικόνιζαν είτε ως πολεμιστή να κρατά με το υψωμένο χέρι του δόρυ ή κεραυνό (**Εικ. 5, 6**) είτε ως βασιλιά να κάθεται στο θρόνο, με τα σύμβολα της εξουσίας δίπλα του. Με την πρώτη μορφή μας είναι γνωστός από τα παλαιότερα αναθήματα της Ολυμπίας, ένδειξη ότι αυτή ήταν η κύρια ιδιότητά του από την αρχή του ιερού και αυτή που έδωσε την πρώτη μεγάλη ώθηση για την ανάπτυξη της λατρείας.

Ο Αισχύλος αναφέρει ότι ο Ζευς είναι αιθέρας, ο Ζευς είναι γη, ο Ζευς και ο ουρανός, ο Ζευς είναι τα πάντα, και ό,τι ανώτερο από αυτά υπάρχει (Αισχύλος, αποσπ. 70). Με τη μορφή του κεραυνοφόρου θεού παριστανόταν και μέσα στο Βουλευτήριο, στο χώρο της ορκωμοσίας αθλητών, προπονητών και κριτών. Εκεί, ως Ορκιος Ζευς, ήταν έτοιμος, με κεραυνούς και στα δυο χέρια, να τιμωρήσει τους επίορκους, προκρίνοντας την υπακοή, τους κανόνες και την τάξη. Μία άλλη απεικόνιση του Διός, κρατώντας κεραυνό, αλλά σε ήρεμη στάση, κοσμούσε το κέντρο του ανατολικού αετώματος του μεγάλου ναού, στο οποίο παριστανόταν ο ιδρυτικός μύθος των Ολυμπιακών αγώνων, δηλαδή η προετοιμασία της μυθικής αρματοδρομίας του Πέλοπα και του Οινόμαου. Και εδώ ο Ζευς ανάμεσα στα δυο αντιμαχόμενα ζευγάρια, είναι ο τελικός κριτής της έκβασης, όχι μόνο της συγκεκριμένης αναμέτρησης αλλά και κάθε είδους αγώνα, πολεμικού ή ειρηνικού, πάνω στη γη.

Με μία άλλη μορφή, πιο ειρηνική, τον εικόνισε ο μεγάλος Αθηναίος γλύπτης Φειδίας, στο λατρευτικό άγαλμα μέσα στο σηκό του ναού (**Εικ. 7α**). (Βαλαβάνης, 2004, σελ. 24). Το άγαλμα αυτό υπήρξε ένα από τα επτά θαύματα του κόσμου, το οποίο γνωρίζουμε από τις λεπτομερείς περιγραφές του Πausανία (V11, 1- 12), αλλά και από την απεικόνισή του σε νόμισμα της εποχής του περιηγητή (2<sup>ος</sup> αι. μ.Χ.). Το άγαλμα είχε κατασκευαστεί σε κομμάτια που φιλοτεχνούνταν στους μικρούς εργαστηριακούς χώρους νοτίως του εργαστηρίου του Φειδία και στη συνέχεια συναρμολογήθηκε από τον ίδιο τον γλύπτη.

Ο θρόνος του θεού ήταν κατασκευασμένος από χρυσό και έβενο και έφερε διακόσμηση από πολύτιμους λίθους και ανάγλυφες μυθολογικές παραστάσεις, ενώ σε κάθε πόδι του θρόνου υπήρχε από ένα άγαλμα Νίκης. Τα κενά μεταξύ των ποδιών του θρόνου έκλειναν ζωγραφικοί πίνακες του ονομαστού ζωγράφου Πάναινου. Ο Δίας έφερε στο κεφάλι στεφάνι με κλαδί αγριελιάς και κρατούσε στο αριστερό του χέρι το σκήπτρο του που κατέληγε σε αετό και στο δεξί χέρι χρυσελεφάντινο άγαλμα Νίκης.

Ο πυρήνας του αγάλματος ήταν ξύλινος και πάνω σε αυτόν είχαν στερεωθεί ελάσματα χρυσού και ελεφαντοστού. Από χρυσό είχαν κατασκευαστεί τα γένια και τα μαλλιά του θεού, καθώς τα υποδήματα και το ιμάτιό του, που έφερε εικαστικές παραστάσεις και φυτική διακόσμηση. Ελεφάντινα ήταν τα γυμνά μέλη και ο κορμός του. Ο Πausanias (V11, 9) αναφέρει μια παράδοση σύμφωνα με την οποία ο Δίας εκφράζει την ικανοποίησή του για το έργο του Φειδία όταν το είδε τελειωμένο, έριξε μπροστά του έναν κεραυνό.

#### 2.4.α. Οι λατρείες με παρουσία στο μουσείο

Οι θεότητες οι οποίες προβάλλονται στο Μουσείο είναι κυρίως ο Δίας και η Ήρα, η λατρεία των οποίων κυριαρχούσε στο ιερό της Ολυμπίας.

Ο Δίας ήταν η κυρίαρχη θεότητα του ιερού, ο πατέρας των θεών και των ανθρώπων προς τιμήν του οποίου τελούνταν οι Ολυμπιακοί Αγώνες. Η λατρεία του προβάλλεται στο Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας μέσω του γλυπτού διακόσμου του μνημειακού ναού που χτίστηκε προς τιμήν του τον 5<sup>ο</sup> αι. π.Χ. ( **Εικ. 7α, 8**), του πήλινου συμπλέγματος της αρπαγής του Γανυμήδη (**Εικ. 9α**), αλλά και μέσα από τα αναθήματα που ήταν αφιερωμένα σε αυτόν ήδη πριν από την οικοδόμηση του ναού, και εντοπίστηκαν στην περιοχή όπου βρισκόταν ο υπαίθριος «Μεγάλος βωμός», στα ΝΑ του αρχαϊκού ναού της Ήρας, αλλά και σε υστερότερες φάσεις του ιερού. Πιο συγκεκριμένα, ένα μέρος των εκατοντάδων αναθηματικών ειδωλίων που προέρχονται από τον «Μεγάλο βωμό» και χρονολογούνται μεταξύ του 10<sup>ου</sup> και του 8<sup>ου</sup> αιώνα π.Χ. εκτίθενται «ατάκτως ερριμένα» μπροστά στην σχεδιαστική αναπαράσταση του συγκεκριμένου μνημείου (Χατζή 2008, 49), (**Εικ. 9β**). Άλλα αναθήματα περιλαμβάνουν χάλκινα όπλα (αιχμές βελών, δοράτων, σαυρωτήρες) και μέρη της πολεμικής εξάρτυσης (κράνη, θώρακες, κνημίδες, ασπίδες, κ.ά.), χρονολογούνται από τον 7<sup>ο</sup> μέχρι και τον 5<sup>ο</sup> αιώνα π.Χ. και, συχνά, αποτελούσαν επινίκια αφιερώματα στον Δία (Χατζή 2008, 49-157), (**Εικ.10**). Ορισμένα μάλιστα από τα αναθήματα είναι ενεπίγραφα. Επιπλέον κατηγορία αποτελούν τα αναθήματα των αθλητών, όπως λίθινοι αλτήρες, δίσκοι και αγάλματα του 5<sup>ου</sup> κυρίως, αιώνα. Μεγάλος αριθμός αγαλμάτων, ανδριάντων ή και ολόκληρων συνταγμάτων με αγάλματα που ανέθεταν στο ιερό αθλητές, πολιτικοί, στρατιωτικοί ή και πόλεις, ήταν εγκατεστημένος σε όλη την έκταση του τεμένους. Πολλές από τις ενεπίγραφες βάσεις και από τα βάθρα των αγαλμάτων αποκαλύφθηκαν κατά τις ανασκαφές είτε στην αρχική τους θέση, είτε, σε δεύτερη χρήση, ενσωματωμένα σε μεταγενέστερα κτίρια (Αραπογιάννη 2008, 34-38).

Ο γιγάντιος ναός του Δία, που υπήρξε το σύμβολο της κοινής θρησκείας και δύναμης των Πανελλήνων, άρχισε να κτίζεται το 470 π.Χ., από τους Ηλείους, με την πολεμική λεία από τους νικηφόρους πολέμους τους κατά των πόλεων της Τριφυλίας, τις οποίες καθυπέταξαν και τις ένωσαν με την Ηλεία. Το κτίριο ολοκληρώθηκε το 456π.Χ., όταν, σύμφωνα με την αναθηματική επιγραφή που βρέθηκε στο χώρο του ναού, οι Λακεδαιμόνιοι του αφιέρωσαν μια χρυσή ασπίδα, μετά τη νίκη τους κατά των Αθηναίων, των Αργείων και των Ιώνων, στη μάχη της Τανάγρας (457π.Χ.). Η ασπίδα θα πρέπει να είχε αναρτηθεί κάτω από το κεντρικό ακρωτήριο του αετώματος

(Αραπογιάννη 2008, 85). Πιθανόν στη θέση που κτίστηκε ο ναός να προϋπήρχε λατρεία του Διός, ήδη από την αρχή της 1<sup>ης</sup> χιλιετίας. Τα ίχνη ενός ασιδωτού κτιρίου, με κατεύθυνση από Β-N, που εντοπίστηκαν κατά τις παλαιότερες ανασκαφές στο χώρο βορειοανατολικά του ναού ίσως να αποτελούν τα λείψανα του πρώτου, αρχαιότερου, ναού του Διός. Ο ναός, δωρικός περίπτερος, έργο του Ηλείου αρχιτέκτονα Λίβωνα, ήταν ο μεγαλύτερος της Πελοποννήσου. Θεωρήθηκε μάλιστα η τελειότερη έκφραση, ο «κανών» της δωρικής ναοδομίας. Ο ντόπιος κογχυλιάτης λίθος, από τον οποίο κατασκευάστηκε ο ναός, προέρχεται από λατομείο εντοπισμένο στην περιοχή του χωριού Λούβρο, σε απόσταση περίπου 15χλμ. ανατολικά της Ολυμπίας. Το οικοδομικό υλικό μεταφερόταν με σχεδίες στο ιερό, μέσω του Αλφειού ποταμού, που έρεε στους πρόποδες του λοφίσκου όπου βρίσκεται το λατομείο. Λευκό επίχρυσμα μαρμαροκονιάματος κάλυπτε τις επιφάνειες των κιόνων, καθώς και τους δόμους του σηκού και του θριγκού. Οι τεράστιοι κίονες εντυπωσιάζουν με τη συμμετρία των αναλογιών τους και την αρμονική τους σχέση με τα ογκώδη κιονόκρανα τους. Το συνολικό ύψος του ναού, από το έδαφος όπου εδράζεται ως την κορυφή του αετώματος, θα έφθανε τα 20,25μ., ενώ το ύψος του θριγκού υπολογίζεται σε 4,09 μ. Οι μαρμάρινες εναέτιες συνθέσεις του, που παρίσταναν στην ανατολική πλευρά τον αγώνα αρματοδρομίας του Οινόμαου και του Πέλοπα, με το Δία στο μέσο, και στη δυτική σύγκρουση Λαπιθών και Κενταύρων, κατά το γάμο του Πειρίθου και της Δηδάμειας με τον Απόλλωνα στο μέσο, είναι το σημαντικότερο γλυπτικό σύνολο της Ολυμπίας. Εκτίθενται στην επιβλητική κεντρική αίθουσα του μουσείου της Ολυμπίας. Οι δώδεκα μετόπες του ναού, από έξι πάνω από την είσοδο του πρόναου και του οπισθόδομου, εικονίζαν τους δώδεκα άθλους του Ηρακλή. Τα γλυπτά αυτά, τώρα λίγο πολύ αποκαταστημένα και εκτεθειμένα στο Μουσείο της Ολυμπίας, είναι τα αντιπροσωπευτικότερα δείγματα της ελληνικής τέχνης του αυστηρού ρυθμού. Όλος ο γλυπτός διάκοσμος του ναού ήταν από παριανό μάρμαρο, εκτός από τρεις μορφές του δυτικού αετώματος που αντικαταστάθηκαν αργότερα με πεντελικό μάρμαρο. Ως κεντρικό ακρωτήριο του ανατολικού αετώματος στήθηκε επίχρυση Νίκη, έργο του Παιωνίου, και ως πλάγια ακρωτήρια ένας επίχρυσος λέβητας. Δημιούργημα του ίδιου καλλιτέχνη ήταν εξάλλου και η μαρμάρινη Νίκη που ήταν στημένη σε ψηλό τριγωνικό βάθρο μπροστά στην ανατολική πλευρά του ναού του Διός. Στο βάθος του σηκού στήθηκε, γύρω στα 430 π.Χ., το χρυσελεφάντινο άγαλμα του Διός, καθισμένο σε θρόνο, έργο του Φειδία. Από το αριστούργημα αυτό, που περιγράφει ο Πausανίας, δε σώζονται παρά ταπεινά αντίγραφα, κυρίως σε ηλειακά νομίσματα.

Στο ανατολικό αέτωμα (**Εικ.7α**) ο προστάτης του Ιερού, ο Δίας, στέκεται στο κέντρο της σύνθεσης κρατώντας στο αριστερό του χέρι κεραυνό που δεν σώζεται πια. Πλαισιώνεται από τους δυο κύριους ήρωες του μύθου, το βασιλιά της Πίσας, Οινόμαο, αριστερά και τον Πέλοπα δεξιά. Ο τελευταίος, νόμιμος γιος του Ταντάλου, έρχεται από τη μακρινή Λυδία να αγωνιστεί με τον Οινόμαο για να κερδίσει την κόρη του Ιπποδάμεια. Ο αγώνας ήταν θανάσιμος, γιατί ο Οινόμαος γνωρίζοντας από χρησμό ότι από τον άντρα της κόρης του θα σκοτωθεί και έχοντας άλογα ακατάβλητα, δώρο του φυσικού πατέρα του Άρη, έβαζε όρο αμετάκλητο, πως αν



πρόφταινε στο δρόμο τον αντίπαλό του, που ξεκινούσε πρώτος, θα του έπαιρνε τη ζωή. Δεκατρία παλικάρια έχασαν έτσι τη ζωή τους, ώσπου έρχεται και ο Πέλοπας με τα θεϊκά άλογα, δώρο του Ποσειδώνα, να αγωνιστεί. Καταβάλλει τον Οινόμαο, παντρεύεται την Ιπποδάμεια και ιδρύει την δυναστεία των Πελοπιδών, δίνοντας το όνομά του σε όλη τη χερσόνησο, που ως τότε λεγόταν Απία και από τότε πια νησί του Πέλοπα, Πελοπόννησος. Η Ιπποδάμεια, με σφριγηλό νεανικό σώμα, στέκεται στο πλευρό του Πέλοπα, φορώντας τον αυστηρό δωρικό πέπλο για τον γάμο. Την ίδια έννοια έχει και η κίνηση του αριστερού χεριού της που ανασηκώνει τον πέπλο, στη γνωστή σε σκηνές γάμου χειρονομία του «ανακαλύπτεσθαι». Στο πλευρό του Οινόμαου βρίσκεται αντίστοιχα η γυναίκα του Στερόπη, με τον πέπλο ριγμένο πάνω της χαλαρά, με χέρια σταυρωμένα στο στήθος και φέρνοντας ίσως το αριστερό στο πηγούνι, προδίδοντας έτσι την αγωνία που την συνέχει. Μετά τις δύο ηρωίδες, ακολουθούν τα τέθριππα των δύο αντίπαλων ηρώων με τους υπηρέτες τους καθώς και καθισμένοι στο έδαφος μάντεις, ίσως ο Ίαμος και ο Αμυθάων (σύμφωνα με άλλους, ο Κλύτιος), μυθικοί γενάρχες των δύο ιερατικών γενών, από τα οποία ορίζονταν κληρονομικά οι δύο ιερείς της Ολυμπίας. Τέλος, μισοπλαγισμένοι στις γωνιές του αετώματος, σύμφωνα με την περιγραφή του Πausανία, οι δύο ποταμοί που γονιμοποιούν την κοιλάδα του ιερού, ο Αλφειός και ο Κλάδεος έχουν ανθρώπινη μορφή, κατά την αντίληψη της εποχής (Γιαλούρης 2002, 109-110). Η διάταξη των μορφών στο αέτωμα έγινε αντικείμενο πολλών και μακροχρόνιων συζητήσεων ανάμεσα σε δεκάδες μελετητές. Οι δύο ήρωες που πλαισιώνουν το θεό τόνιζαν με τα δόρατά τους την κυρίαρχη θέση του Δία στη σύνθεση και ακόμα την αόρατη παρουσία του σ' αυτήν.

Στο δυτικό αέτωμα του ναού του Διός (Εικ. 8), οι Κένταυροι προσκαλεσμένοι στο γάμο του Πειρίθου, βασιλιά των Λαπιθών, μεθούν και παραβιάζουν τον ιερό νόμο της φιλοξενίας επιχειρώντας να απαγάγουν τις ωραίες Λαπιθίδες. Στη σύγκρουση που ξεσπά, οι αντίπαλοι μάχονται σε συμπλέγματα ανά δύο ή ανά τρεις. Στο κέντρο της σύνθεσης ο Απόλλων, θεός του λόγου και της τάξης στο κόσμο, επεμβαίνει ως τιμωρός των ασεβών με το τόξο στο αριστερό του χέρι – δεν σώζονται παρά μόνο οι εγκοπές για τη στερέωσή του. Στα δεξιά του θεού, ο Πειρίθους ορμά κατά του Ευρυτίωνα, βασιλιά των Κενταύρων, που έχει αρπάξει τη νεόνυμφη Δηδάμεια με χέρια και πόδια, ενώ στα αριστερά του ο Θησέας φίλος του Πειρίθου, είναι έτοιμος να καταφέρει το καίριο πλήγμα σε άλλο Κένταυρο για να ελευθερώσει από το βίαιο αγκάλιασμά του μια άλλη Λαπιθίδα. Σε ανάλογες δραματικές συγκρούσεις και τα άλλα συμπλέγματα γεμίζουν τον υπόλοιπο χώρο του αετώματος, ενώ στις δύο γωνιές του, πλαγιασμένες στο έδαφος από δυο Λαπιθίδες παρακολουθούν με αγωνία τη μάχη (Γιαλούρης 2002, 117). Στη σύγκρουση Λαπιθών και Κενταύρων η έκβαση έχει κριθεί, αφού ο Απόλλων έχει απλώσει το δεξί του χέρι προστατευτικά πάνω από τον ώμο του Πειρίθου. Είναι ο επιδέξιος Απόλλων, όπως τον προσονόμαζαν χαρακτηριστικά οι αρχαίοι (είναι ο θεός που «βάζει το χέρι του») για την ευεργετική σταθερή παρέμβασή του υπέρ των αγαθών. Οι πελώριοι και στιβαροί αντιμαχόμενοι απηχούν την εποποιία του αγώνα των ανθρώπων, που εκπροσωπούνται από τους Λαπίθες, κατά των δυνάμεων της άλογης, χαοτικής και

αδάμαστης φύσης, που συμβολίζουν στο μύθο οι Κένταυροι.

Ο Δίας και ο Απόλλων εδώ, ως πρώτοι αγωνοθέτες και Ελλανοδίκες, εποπτεύουν τους αγώνες, που δε στοχεύουν απλώς στην πρωτιά, αλλά στην καλλιέργεια του αγωνιστικού πνεύματος για κάθε μορφή ανώτερης κατάκτησης και δημιουργίας. Καλύτερη θέση και πιο περίοπτη από το μεγαλοπρεπή ναό του Διός δεν θα μπορούσαν να επιλέξουν οι ιερείς της Ολυμπίας για να διαλαλήσουν το βαθύτερο νόημα των αγώνων, που ηλέκτρισε επί γενεές τον αρχαίο κόσμο.

Από τον «Μεγάλο βωμό» του Διός, στα ΝΑ του ναού της Ήρας, δεν έχει σωθεί κανένα ίχνος. Διαμορφωμένος σιγά σιγά σε λοφίσκο από την τέφρα των θυσιών και της εστίας του Πρυτανείου, διαλύθηκε από τις βροχές μετά τη διακοπή της λειτουργίας του ιερού.

Είναι αξιοσημείωτο, ότι στο Ιερό της Ολυμπίας, όπου κυρίαρχη θεότητα υπήρξε ο Δίας, προηγήθηκε η ίδρυση μνημειώδους ναού αφιερωμένου στην Ήρα, ενώ ο ναός του Διός κτίστηκε πολύ αργότερα. Ίσως το γεγονός αυτό να οφείλεται στην πρόσκαιρη επίδραση των Αργείων, οι οποίοι με τον τύραννό τους Φεΐδωνα, υποστήριξαν τους Πισάτες και τους βασιλείς τους Παντολέοντα και Δαμοφώντα να κυριαρχήσουν στο Ιερό της Ολυμπίας και στην Ηλεία, ενώ ταυτόχρονα ανέδειξαν και τη λατρεία της Ήρας στην Άλι. Η Ήρα ήταν μια θεότητα γυναικεία, προστάτιδα του γάμου, της οικογένειας και της σπιτικής φιλοξενίας, η οποία είχε τις ρίζες της στις αρχαιότερες θηλυκές θεότητες που λατρεύονταν στον χώρο, ενώ τιμόταν και ως «Ήρα Ολυμπία», επίθετο που είχε και η Ειλειθυία και το διατήρησε ως τα ρωμαϊκά χρόνια. Το πισατικό ιερό ονομαζόταν και «ιερόν της ολυμπίας θεάς», με αποτέλεσμα με την πάροδο του χρόνου να επικρατήσει ανά τους αιώνες το επίθετο «Ολυμπία» ως απλό τοπωνύμιο του χώρου.

Η λατρεία της Ήρας και η σύνδεσή της με τις αρχέγονες θηλυκές θεότητες του ιερού στην Ολυμπία, απασχόλησε την ιστορική και αρχαιολογική έρευνα από το παρελθόν. Παρά την ανάπτυξη της λατρείας του Δία, είναι η Ήρα αυτή που αποκτά πρώτη ναϊκό οικοδόμημα ως χώρο λατρείας, ενώ η λατρεία του Δία παραμένει υπαίθρια. Σε αυτό το σημείο πρέπει να σημειώσουμε ότι η Ήρα λατρευόταν ανέκαθεν σε οίκους σε αντίθεση με τον Δία, ο οποίος αρχικά λατρευόταν στην ύπαιθρο. Στην ελληνική μυθολογία του Ludwing Preller (1854) αναφέρεται ότι η Ήρα είναι η θηλυκή πλευρά του Ουρανού, δηλαδή ο αέρας, το στοιχείο εκείνο της ουράνιας πρωτόγονης δύναμης, το οποίο είναι θηλυκά γόνιμο και μεταβλητό.

Ετυμολογικά τώρα, το όνομα της Ήρας είναι σχετικά περίπλοκο. Ο Willamovitz, ο Nilsson και άλλοι μελετητές υποστήριξαν την άποψη ότι είναι το θηλυκό γένος του «ήρω», του ήρωα δηλαδή και σήμαινε κυρίαρχη. Μια άλλη ερμηνεία είναι ότι το όνομά της σημαίνει ώριμη για γάμο. Οι Έλληνες θεωρούσαν τις Ώρες θεότητες που προκαλούσαν την βλάστηση κατά την αλλαγή των εποχών. Στο Ηραίο στην Ολυμπία, σύμφωνα με τον περιηγητή Πausανία, οι Ώρες εικονίζονται ως αρχαιοπρεπή ξόανα δίπλα της. Το επίθετο Ολυμπία που αποδίδεται στη θεά, το οποίο δανείζεται από την Ειλειθυία, δείχνει ότι οι σχέσεις της με τις παλαιές λατρείες δεν έχει εκλείψει.

Με τη λατρεία της Ήρας, συνδέονται οι αγώνες γυναικών, τα λεγόμενα

Ηραία. Ο περιηγητής Πausανίας αναφέρεται στους αγώνες αυτούς διεξοδικά και περιγράφει την προετοιμασία, τους κανόνες συμμετοχής και την τέλεσή τους (Pausanias V, 16.1-4). Οι νικήτριες λάμβαναν ως βραβείο ένα στεφάνι ελιάς και ένα κομμάτι από την αγελάδα που θυσιάζοταν στην Ήρα. Οι γυναικείοι αυτοί αγώνες ανεδείκνυαν επί της ουσίας, τη συνέχεια της λατρείας των γυναικείων θεοτήτων, οι οποίοι συνέχονται στο πρόσωπο της θεάς. Επίσης έχει διατυπωθεί η άποψη ότι οι αγώνες αυτοί μπορεί να ήταν παλαιότεροι από τους ανδρικούς, την εποχή της λατρείας των θηλυκών θεοτήτων στο ιερό, όπου οι γυναίκες είχαν μια εξέχουσα θέση στο κοινωνικό γίνεσθαι. Ο Conford, κλασικός φιλόλογος και μελετητής της αρχαίας ελληνικής θρησκείας, αναφέρει ότι η γιορτή των Ηραίων ιδρύθηκε από την Ιπποδάμεια και η παλαιότητα της λατρείας της Ήρας δικαιολογεί την προγενέστερη ύπαρξη των Ηραίων από τους Ολυμπιακούς αγώνες. Σημαντικό είναι ότι οι αγώνες αυτοί αντανakλούσαν την τοπική διάσταση του ιερού, το αρχέγονο θηλυκό στοιχείο, το οποίο μετασχηματιζόταν στο πρόσωπο ης Ήρας. Αντίθετα οι ανδρικοί αγώνες, οι Ολυμπιακοί, συμβόλιζαν την εκτός συνόρων διάσταση και απήχηση του ιερού. Ωστόσο το τοπικό στοιχείο συγχωνευόταν τελικά με το υπερτοπικό με την τέλεση του «ιερού γάμου» μεταξύ του νικητή των ανδρικών αγώνων και την νικήτρια των γυναικείων. Η παρθένος που νικούσε στον αγώνα δρόμου ήταν η Ήρα ή η Ιπποδάμεια της χρονιάς. Παράλληλα ο νέος ο οποίος νικούσε στον αγώνα δρόμου των Ολυμπίων ήταν ο Δίας ή ο Πέλοπας της χρονιάς. Κατά μία άποψη, σκοπός των Ηραίων και των Ολυμπίων ήταν ο «ιερός γάμος» για την ευόδωση της βλάστησης, της ευφορίας και της γονιμότητας (Dress 1968, 28-29).

Ο ναός της Ήρας κτίστηκε από τους κατοίκους του Σκιλλούντα της Τριφυλίας, οι οποίοι ήταν σύμμαχοι των Πισατών. Σύμφωνα με μια άποψη, ο πρώτος, μικρός διαστάσεων, δωρικός ναός της Ήρας, αποτελούμενος από σηκό και πρόναο, κτίστηκε στα 650 π.Χ. και ύστερα από μισό αιώνα διευρύνθηκε με την προσθήκη σ' αυτόν οπισθόδομου και πετρού. Η επικρατέστερη γνώμη είναι ότι ο ναός κτίστηκε το 600 π.Χ. με ενιαίο αρχιτεκτονικό σχέδιο, αποτελώντας ένα από τα αρχαιότερα δείγματα της μνημειακής ναοδομίας στον ελλαδικό χώρο. Στο βάθος του στενού σηκού, σε όλο το πλάτος του κεντρικού κλίτους, βρίσκεται η χαμηλή λίθινη κρηπίδα, όπου ήταν στημένα τα λατρευτικά αγάλματα της Ήρας και του Διός. Τα αγάλματα φωτιζόνταν μόνο από τη θύρα, πλάτους 2,90μ. που οδηγούσε από τον πρόναο στο σηκό. Σύμφωνα με την περιγραφή του Pausanias (V 17,1), η Ήρα απεικονιζόταν καθισμένη σε θρόνο, ενώ δίπλα της στεκόταν ο Δίας, γενειοφόρος και με κράνος στο κεφάλι (Αραπογιάννη 2008, 56). Ένα αρχαϊκό γυναικείο κεφάλι από φαιό ασβεστόλιθο που βρέθηκε κατά τις ανασκαφές των Γερμανών το 1878, κοντά στο Ηραίο, θεωρήθηκε ότι ανήκει στο υπερφυσικού μεγέθους άγαλμα της Ήρας. Σύμφωνα όμως με πρόσφατες έρευνες φαίνεται πιθανότερο το κεφάλι αυτό να προέρχεται από κολοσσιαίο άγαλμα σφίγγας (Χατζή 2008, 126) (Εικ. 11). Πρόκειται για έργο λακωνικού εργαστηρίου, όπου η μορφή φέρει στην κορυφή του κεφαλιού χαμηλό πόλο με φυλλοειδή σχηματοποιημένη διακόσμηση.

Ο ξύλινος θριγκός του ναού έφερε πλήρη επένδυση με πλούσια γραπτή διακόσμηση. Μια εικόνα της διακόσμησης αυτής, χαρακτηριστικής του τέλους του

7<sup>ου</sup> – αρχών του 6<sup>ου</sup> αι. π.Χ., μας δίνει το κεντρικό δισκοειδές ακρωτήριο του ναού , διαμέτρου 2,3μ. περίπου, το οποίο σώθηκε αποσπασματικά αλλά αποκαταστάθηκε με επιτυχία στα νεότερα χρόνια και εκτίθεται στο αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας (**Εικ. 12**). Το ακρωτήριο αυτό είναι μοναδικό για το μέγεθός του και εντυπωσιάζει με την ποικιλία των χρωμάτων και των κοσμημάτων του καθώς και με την εναλλαγή των πλαστικών με τα επίπεδα μέρη της επιφάνειάς του. Ξύλινοι ήταν αρχικά και οι κίονες του ναού, οι οποίοι αντικαταστάθηκαν σταδιακά με λίθινους κάθε φορά που επιβαλλόταν η επισκευή τους εξαιτίας της φθοράς που είχαν υποστεί με την πάροδο του χρόνου. Το γεγονός αυτό μας επιτρέπει να παρακολουθήσουμε στον ίδιο ναό τη διαχρονική εξέλιξη της μορφής του δωρικού κίονα και ιδιαίτερα του κιονοκράνου, από τον 6<sup>ο</sup> αι. π.Χ. ως τους ρωμαϊκούς χρόνους, δεδομένου ότι κάθε λίθινος κίονας, που αντικαθιστούσε έναν ξύλινο, ακολουθούσε το ρυθμό της εποχής του. Μάλιστα ο Πausanias (V 16,1) αναφέρει ότι, όταν επισκέφθηκε την Ολυμπία, υπήρχε ακόμα ένας ξύλινος κίονας στον οπισθόδομο του ναού. Έτσι, σχεδόν κανένα κιονόκρανο του ναού της Ήρας δεν είναι ακριβώς όμοιο με ένα άλλο, ενώ οι κίονες παρουσιάζουν διαφορές ως προς τη διάμετρο, τους σπονδύλους και τις ραβδώσεις τους. Στους κίονες συνηθιζόταν να αναρτώνται ζωγραφισμένες εικόνες των παρθένων που ανακηρύσσονταν νικήτριες στα Ηραία. Σ' αυτές τις εικόνες ανήκουν τα αβαθή ορθογώνια αποτυπώματα που παρατηρούνται σε πολλούς από τους κίονες του ναού.

Στο ναό ήταν στημένη η χρυσελεφάντινη τράπεζα του πλάστη Κολώτη (5<sup>ου</sup> αι. π.Χ.), πάνω στην οποία τοποθετούνταν τα στεφάνια από αγριελιά, τους κότινους, με τους οποίους στεφανώνονταν οι ολυμπιονίκες. Απεικόνιση της τράπεζας του Κολώτη υπάρχει σε χάλκινο νόμισμα των Ηλείων, της εποχής του Αδριανού. Επίσης, στον ίδιο ναό φυλασσόταν ο δίσκος του Ιφίτου, όπου ήταν γραμμένη βουστροφηδόν η ιερή εκχειρία. Στον οπισθόδομο του Ηραίου βρισκόταν η περίφημη ξύλινη λάρνακα του Κυψέλου, στην οποία ήταν σκαλισμένες και διακοσμημένες με ελεφαντοστό και χρυσό μυθολογικές παραστάσεις, διατεταγμένες σε ζώνες. Μια εκτενέστατη και λεπτομερή περιγραφή των διακοσμητικών μυθολογικών θεμάτων της λάρνακας δίνει ο Πausanias (V17,18,19).

Μπροστά στην είσοδο του ναού υπάρχει ο βωμός της θεάς, όπου σήμερα γίνεται η τελετή της αφής της ολυμπιακής φλόγας. Φαίνεται όμως ότι υπήρχε και αρχαιότερος βωμός της Ήρας, ο οποίος σχηματιζόταν από τη στάχτη των θυσιαζόμενων ζώων, όπως αργότερα γινόταν με τον μεγάλο βωμό του Διός.

Στο Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας η λατρεία της Ήρας προβάλλεται έμμεσα με την έκθεση ενός πήλινου δισκοειδούς ακρωτηρίου από το Ηραίο, αλλά και των ελάχιστων πήλινων ειδωλίων Γεωμετρικών χρόνων, στα οποία αναγνωρίζεται η θεά (Χατζή 2008, 49, 160), (**Εικ. 12, 13**).

Κεντρικό έκθεμα του Μουσείου αποτελεί το **άγαλμα του Ερμή** που φιλοτέχνησε ο Πραξιτέλης (Χατζή 2008, 311-319) (**Εικ. 14**). Μολονότι δεν μαρτυρείται η λατρεία του Ερμή στο ιερό, ο μύθος που αφηγείται το σύμπλεγμα, με την παρουσία του Διονύσου βρέφους, εμπεριέχει την καθοριστική επέμβαση του Δία, βασικής θεότητας στο ιερό της Ολυμπίας. Επίσης, ο Διόνυσος λατρευόταν τόσο στην Ήλιδα όσο και στην Ολυμπία.

Κατά την περιήγηση του ιερού της Ολυμπίας ο Πausανίας (5,17,3), ανάμεσα στα αφιερώματα του ναού της Ήρας, αναφέρει και το άγαλμα του Ερμή, που «φέρει Διόνυσον νήπιον», προσθέτοντας ότι είναι «τέχνη Πραξιτέλους». Εκεί στο ναό οι Γερμανοί ερευνητές απεκάλυψαν στις ανασκαφές του 1877 το λαμπρό αυτό έργο, που έγινε από τότε ένα από τα πιο ονομαστά αρχαία αγάλματα (330 π.Χ.). Ο θεός, γυμνός, κρατά το μικρό Διόνυσο στο αριστερό χέρι, που το στηρίζει σε κορμό δέντρου. Πάνω σε αυτόν είναι ριγμένο σε πλούσιες βαθιές πτυχές το ιμάτιό του. Ο νεογέννητος θεός ανυπομονεί να φτάσει κάποιο αντικείμενο που κρατούσε ο Ερμής με το δεξί του χέρι και έχει τώρα πια χαθεί. Πιθανότατα ήταν το σύμβολο του θεού της ιερής μέθης, ένα τσαμπί σταφύλι, όπως έχει γίνει αποδεκτό, αφού αυτό βεβαιώνεται και από άλλα αντίστοιχα συμπλέγματα Ερμή – Διονύσου, όπως για παράδειγμα από μία τοιχογραφία της Πομπηίας με το ίδιο θέμα (N. Γιαλούρης – Α. Γιαλούρη 2002,155). Στο σφιγμένο αριστερό χέρι ο Ερμής, ως αγγελιαφόρος των θεών, θα κρατούσε μεταλλικό κηρύκειο, όπως δείχνει, πέρα από κάθε αμφιβολία, η κυλινδρική τρύπα που σχηματίζουν τα δάχτυλα. Την αισθητική εντύπωση του έργου συμπληρώνουν χρώματα. Ίχνη καστανέρυθρου και επιχρύσωσης διακρίνονται στο σαντάλι του σωζόμενου ποδιού και στα μαλλιά. Για το συνδυασμό αυτό γλυπτικής και ζωγραφικής, ήταν ο Πραξιτέλης ονομαστός.

Ο Ερμής είναι γνήσιος καρπός του πνεύματος και των τάσεων του 4<sup>ου</sup> αι. π.Χ. Ο αιώνας αυτός, βαθύτατα διαφορετικός από τον 5<sup>ο</sup> αι., συνταράσσεται από προβλήματα οικονομικά, κοινωνικά, φιλοσοφικά και θρησκευτικά. Οι Έλληνες των ύστερων κλασικών χρόνων αναπολούν τη χαμένη για πάντα σιγουριά και ευρωστία των προγόνων τους και κουρασμένοι αποζητούν τη γαλήνη και ανάπαυση που απολαμβάνουν οι θεοί στα Ηλύσια πεδία. Οι καλλιτέχνες, έχοντας κληρονομήσει τη στέρεη παράδοση και τις πλούσιες εμπειρίες από τις επιτεύξεις του 5<sup>ου</sup> αι. π.Χ., προχωρούν σε νέους τρόπους καλλιτεχνικής έκφρασης. Ο ρεαλισμός και ο νατουραλισμός που, δισταχτικά και σκόρπια είχαν εμφανιστεί στα πρώιμα κλασικά χρόνια, τώρα βρίσκονται σε πλήρη ανάπτυξη. Δεν είναι πια η συμμετρία όπως στον 5<sup>ο</sup> αι. π.Χ. αλλά η ευρυθμία που διατρέχει το άγαλμα και αποτελεί ένα από τα κύρια γνωρίσματα της τέχνης των ύστερων κλασικών χρόνων (N. Γιαλούρης – Α. Γιαλούρη 2002, 157).

Η λατρεία του **Πανός** στο ιερό που επιβεβαιώνεται από τις αναφορές των αρχαίων συγγραφέων για την ύπαρξη δύο βωμών, αντιπροσωπεύεται στο Μουσείο με ένα συμπαγές χάλκινο ειδώλιο του θεού (Χατζή 2008, 185). (**Εικ. 15**)

Τέλος, ανάμεσα στα εκθέματα περιλαμβάνονται και ευρήματα του 4<sup>ου</sup> αιώνα π.Χ. από το Μητρόωο (**Εικ. 16**), στα ανατολικά του Ηραίου, μπροστά από το άνδηρο των θησαυρών, το οποίο αποτελούσε ναό αφιερωμένο στη μητέρα των θεών, **Ρέα**. Στον συγκεκριμένο χώρο προϋπήρχε λατρεία γυναικείων θεοτήτων που σχετίζονταν με τη μητρότητα, όπως της Μητέρας Γης και της Είλειθυίας, για πολλούς αιώνες, ίσως ήδη από τους προϊστορικούς χρόνους (Χατζή 2008, 306).

#### **2.4.β. Οι λατρείες χωρίς παρουσία στο μουσείο**

Εκτός, όμως, από τις λατρείες των θεοτήτων που έχουν παρουσία στο

Μουσείο, υπάρχει και μια πλειάδα θεοτήτων των οποίων η λατρεία δεν προβάλλεται σε αυτό. Στην αρχαιότητα οι αυτόχθονες κάτοικοι οι οποίοι διαβιούσαν στην Ολυμπία, λάτρευαν τις αρχέγονες θηλυκές θεότητες, οι οποίες σχετίζονται με τον κύκλο της ζωής του φυσικού περιβάλλοντος και σε κάθε περίπτωση η λατρεία του θηλυκού στοιχείου είναι αυτή που υπερέχει στο ιερό (Λιάγκουρας 2015, 52). Στην Άλτι, εκτός από τους ναούς και τα άλλα κτίσματα, υπολογίζεται ότι υπήρχαν περίπου 70 βωμοί, αφιερωμένοι σε διάφορες θεότητες, ως επί το πλείστον γυναικείες, όπου ετελούντο κατά σειράν θυσίες αιματηρές και αναίμακτες, πριν την έναρξη των αγώνων, στο πλαίσιο ενός λατρευτικού τελετουργικού. Οι βωμοί αυτοί υπήρχαν στο τέμενος πριν από την κατασκευή του περιβόλου, που διαχώριζε την Άλτι από τα κοσμικά κτίρια (4ος αι. π.Χ.). Σύμφωνα με τον Πausανία, οι γυναικείες θεότητες περιλαμβάνουν την Ήρα, την Άρτεμη, την Αφροδίτη, την Εστία, τη Γαία, τη Θέμιδα, τις Νύμφες, τις Χάριτες, τις Μούσες, τις Δέσποινες κ.ά.

Το ολάνθιστο άλσος με τα άφθονα νερά, όπως ήταν αρχικά η Ολυμπία, αναφέρει ο γεωγράφος Στράβων ότι είναι γεμάτο από **ιερά της Αρτέμιδος, της Αφροδίτης και από Νυμφαία**: «Ταύτην δε θεώ και εν Ολυμπία συντελείται πανήγυρης καθάπερ και τη Ελαφία και τη Δαφνία. Μεστήν δ'εστίν η γη πάσα Αρτεμισίων και Αφροδισείων και Νυμφαίων εν άλσεσι ανθέων και πλέως το πολύ δια την ευδρίαν». Ο ποιητής των Ολυμπιονικών Πίνδαρος αναφέρεται στην Ολυμπία ως «...εύδενδρον επ' Αλφειώ άλσος...» και στον Όμηρο, η περιοχή της Ολυμπίας αναφέρεται «ως τόπος που φέρει πλούτο στους κατοίκους του».

Σ' αυτό λοιπόν το φυσικό περιβάλλον οι ντόπιοι κάτοικοι λάτρεψαν τις αρχέγονες θηλυκές θεότητες της γονιμότητας και της αναπαραγωγής. Ο Δίας ήταν για αυτούς ένας άγνωστος θεός, ο οποίος ήλθε πολύ αργότερα με την κάθοδο των Αιτωλών στο ιερό. Όπως σε κάθε τόπο έτσι και στην Ολυμπία οι άνθρωποι θεοποιούσαν το φυσικό περιβάλλον και του απέδιδαν «θρησκευτική συνείδηση», η οποία καθώς εξελισσόταν, προσέδιδε πλέον προσωπικά χαρακτηριστικά στις θεότητες της φύσης (Λιάγκουρας 2015, 52).

Μία θεά της οποίας η παρουσία είναι έντονη στο ιερό της Ολυμπίας και παράλληλα συνδέεται με τις παλαιές λατρείες είναι η **Άρτεμη** (Λιάγκουρας 2015, 57), στην οποία ήταν αφιερωμένοι οι περισσότεροι από τους βωμούς του ιερού. Η Άρτεμη ήταν η κατεξοχήν παρθένη θεά του νεότερου πανθέου. Είχε ενσωματώσει τις περισσότερες προϊστορικές θηλυκές θεότητες του Κάτω Κόσμου και διατήρησε όλα τα αυστηρά γνωρίσματα εκείνων. Στις πόλεις και στα πιο μικρά χωριά υπήρχαν τεμένη, άλση, βωμοί και ναοί αφιερωμένοι σε αυτήν.

Από τον Πausανία γνωρίζουμε ότι στην Ολυμπία η Άρτεμη είχε τα προσωνύμια «αγροτέρα» (το επίθετο αναφέρεται και στον Όμηρο) και «κοκκώκα», τα οποία μας παραπέμπουν στις παλαιές θεότητες της βλάστησης και της αναπαραγωγής. Το επίθετο «κοκκώκα», σύμφωνα με τον σχολιαστή του Πausανία Παπαχατζή, προέρχεται από τους σπόρους και τους κόκκους των καρπών και κυρίως του ροδιού. Κόκκοι λέγονται όμως και τα ανδρικά και γυναικεία γεννητικά όργανα (Πausανίας V, 15. 7-8 και σημ. 1,274).

Στον αρχαιολογικό χώρο, νοτίως της οικίας του Νέρωνα, εντοπίστηκε ναΐσκος

μικρών διαστάσεων με βωμό ρωμαϊκών χρόνων, ο οποίος διατήρησε επί του επιχρίσματος γραπτή επιγραφή «Αρτέμιδα». Κάτω από αυτόν βρέθηκε βωμός, ο οποίος σύμφωνα με τα ευρήματα που ήρθαν στο φως (πήλινα και χάλκινα ειδώλια, προτομές, γυναικείες καθιστές μορφές) χρονολογείται στους κλασικούς και ελληνιστικούς χρόνους (Kyrieleis1994, 11).

Εκτός του ιερού της Ολυμπίας, αλλά σε κοντινή απόσταση από αυτό χωροθετείται το αναφερόμενο από τον Πausανία, ιερό της Άρτεμης κορδάκας. Από τον αρχαίο περιηγητή μαθαίνουμε ότι η λατρεία της είχε αγροτικό χαρακτήρα και συνοδευόταν από άσεμνο χορό (κόρδαξ) από τον οποίο πήρε και την ονομασία της.

Η Άρτεμη φαίνεται λοιπόν πως είχε μια ξεχωριστή θέση στην Ολυμπία. Ταυτίζεται με τις προϊστορικές θεότητες όπως Ειλειθυία και Ιφιγένεια, με τη βλάστηση, την αναπαραγωγή και την ευδωση της γονιμότητας. Για το λόγο αυτό άλλωστε λατρεύεται ως Άρτεμη λοχία ή κουροτρόφος. Είναι αξιοσημείωτο ότι ακόμα και στα Ηραία, οι γυναίκες που έπαιρναν μέρος ήταν ενδεδυμένες με τρόπο που θυμίζει την Άρτεμη. Μέσω της Άρτεμης, η λατρεία της οποίας είναι καθαρά αγροτικού χαρακτήρα, επιβιώνουν οι παλαιότερες λατρείες των θηλυκών θεοτήτων στο ιερό της Ολυμπίας, που σχετίζονται με τον κύκλο της φύσης και της αναπαραγωγής (Λιάγκουρας 2015, 58).

Κοιτίδα των πρώτων σεβάσμιων ιερών σύμφωνα με τον περιηγητή Pausanias ήταν οι νότιες υπώρειες του Κρονίου Λόφου (Pausanias V 14.10). Το Γαίον, το Στόμιον, όπου υπήρχε **βωμός της Θέμιδας**, το ιερό της **Ουρανίας Αφροδίτης**. Έτσι στη βορειοδυτική γωνία του ιερού, ανατολικά του Ηραίου, υπήρχε η λατρεία των αρχαιότερων θεοτήτων των Πισατών, τις οποίες οι Ηλείοι σεβάστηκαν και συνέχισαν να τιμούν. Από τις παλαιότερες λατρείες φαίνεται ότι ήταν **της Γης**, ενώ στον ιερό χώρο που ονομαζόταν «Γαίον» βορείως του ναού της Ήρας, υπήρχε πιθανότατα χάσμα γης, που αποτελούσε το κέντρο της χθόνιας λατρείας, καθώς και βωμός. Η λατρεία της μητέρας Γης, συνδέεται αναμφίβολα με το μαντικό χαρακτήρα του ιερού, χάρη στο οποίο αναδεικνύεται η Ολυμπία στον ελλαδικό χώρο, πριν αποκτήσει την αναγνώριση και τη φήμη ως τόπος λατρείας του νέου θεού του Δία. Αυτό σημειώνει και ο Στράβων, ο οποίος μας πληροφορεί ότι η Ολυμπία πριν τους αγώνες οφείλει την ανάδειξή της σε μαντείο που υπήρχε εκεί το οποίο σχετίζεται με την λατρεία του Γαίου. Παρόμοιο χάσμα θα ήταν και το Στόμιο.

Αναφέρονται επίσης λατρείες του θεϊκού πατέρα **Κρόνου**, με βωμό στην κορυφή του Κρονίου, και του **Ιδαίου Ηρακλή**. Στο ιερό των Πισατών κυρίαρχη ήταν μια αρχέγονη χθόνια θεότητα, που επέζησε ως το τέλος της αρχαιότητας είτε ως **Ειλειθυία**, είτε ως Ήρα, είτε ως Μητέρα των θεών, Ρέα ή αργότερα Κυβέλη. Η Ειλειθυία ήταν η προστάτιδα θεά του τοκετού. Ήταν όμως αυστηρή χθόνια θεά με το Ομηρικό προσωνύμιο Μογόστοκος, επειδή συχνά έστελνε και το θάνατο στις επίτοκες γυναίκες και στα βρέφη. Η Ειλειθυία έχει την αρχαιότερη και μακροβιότερη λατρεία σε μια σπηλιάς στην Αμνισσό (το επίνειο της Κνωσσού). Στη Σπηλιά της Αμνισσού βρέθηκαν γυναικεία ειδώλια που απεικονίζουν γυναίκες σε στάση τοκετού, θηλάζουσες καθώς και γυναίκες δεόμενες με υψωμένα τα χέρια (Παπαχατζής 1987, 74).

Στην Ολυμπία το ιερό της Ειλειθυίας, μικρών διαστάσεων όπου τελείτο μυστική λατρεία, ανακαλύφθηκε πρόσφατα και βρίσκεται στις βόρειες υπώρειες του Κρονίου Λόφου, δίπλα από τον Ολυμπιακό Βοτανικό Κήπο, μεταξύ αρχαιολογικού χώρου και Μουσείου (Εικ. 17). Αναφέρεται στις πηγές ένα κοινό ιερό της Ειλειθυίας και του Σωσίπολη που αποτελούσε ένα σημαντικό ιερό της πρώιμης θρησκευτικής ζωής στην Ολυμπία (Παυσανίας VI 20. 1-5). Ο **Σωσίπολης**, ο οποίος στην Άλτι είχε τη μορφή του Δία –παιδιού, λατρευόταν ως χθόνιος δαίμονας, σωτήρας του τόπου όταν αυτός βρισκόταν σε κίνδυνο. Στην Ήλιδα λατρευόταν με τη μορφή του πλουτοδότη δαίμονα.

Υπάρχουν επίσης ερείπια μικρού ιερού αφιερωμένου στην **Ουρανία Αφροδίτη** η οποία λατρευόταν επίσης στην Ήλιδα, όπου υπήρχε ναός και τέμενος τηςθεάς.

Επίσης, κατά μήκος του δρόμου που οδηγεί στη διασταύρωση της Μιράκας - Λιναριάς, 130 μ. Β.Α. του αρχαίου Σταδίου στο ύψος της βοηθητικής πύλης της Διεθνούς Ολυμπιακής Ακαδημίας, ανακαλύφθηκε πρόσφατα ιερό που ταυτίστηκε με το ιερό της **Δήμητρας Χαμύνης** (Λιάγκουρας 2007-2008, 61-74) (Εικ. 18). Ο χθόνιος χαρακτήρας της Δήμητρας στην Ολυμπία υποδηλώνεται με το επίθετο Χαμύνη (για τη χθόνια υπόσταση της Δήμητρας Χαμύνης και την ετυμολογία του ονόματος, βλ. A. Vegas – Sansalvador, Χαμύνη, An Elean Surname of Demeter, στο: A. Ριζάκης (επιμ.), *Αρχαία Αχαΐα και Ηλεία. Ανακοινώσεις κατά το πρώτο Διεθνές Συμπόσιο, Αθήνα 1989*, Μελετήματα 13, Αθήνα 1991, 145-149). Ετυμολογικά η λέξη αποτελείται από το (χαμαί + ευνή) και σημαίνει αυτόν που κοιμάται ή κείται στο έδαφος. Ας θυμηθούμε και τους Σελλούς, τους μάντεις στο ιερό του Δία στη Δωδώνη, οι οποίοι αναφέρονται από τον Όμηρο ως ανιπτώποδες χαμαιεύνοι. Η Δήμητρα στην Ολυμπία αναφέρεται και ως Κονία (κόνις = σκόνη) και επομένως αυτή που έχει άμεση σχέση με τη γη και τη γονιμότητα. Η χθόνια υπόσταση της Δήμητρας τονίζεται και από την ερωτική σχέση της θεάς με τον Ιάσιο ή Ιασίωνα, έναν από τους πέντε Δακτύλους ή Κουρήτες, οι οποίοι σύμφωνα με τον μύθο ανέλαβαν τη φύλαξη του Δία μετά τη γέννησή του. Σύμφωνα με τον Παυσανία (Παυσανίας V, 7.7), όταν ήλθαν στην Ολυμπία, ο μεγαλύτερος αδελφός τους, ο Ηρακλής, τους έβαλε να τρέξουν, στεφάνωσε το νικητή με κλαδί αγριελιάς και ίδρυσε τους Ολυμπιακούς αγώνες. Σημαντική είναι η αναφορά του περιηγητή ότι οι Δάκτυλοι ξάπλωναν σε κλαδιά ελιάς, τα οποία έστρωναν στο έδαφος και έτσι έρχονταν σε άμεση επαφή με τη γη.

Η λατρεία της Δήμητρας Χαμύνης στην Ολυμπία φαίνεται ότι γνωρίζει ιδιαίτερη άνθιση από τους ρωμαϊκούς έως και τους υστερορωμαϊκούς χρόνους ( U. Sinn, *Olympias Spatgeschichte im Spiegel des Demeterkultes*, στο H. Kyrielis (επιμ.), *Olympia 1875- 2000, 125 Jahre Deutsche Ausgrabungen Internationales Symposium, Berlin 9-11. November 2000*, Mainz am Rhein 2002, 371-376). Στη ρωμαϊκή εποχή ανήκει ο λίθινος βωμός που βρίσκεται στο βόρειο πρανάς του σταδίου, όπου στεκόταν η ιέρεια της θεάς και παρακολουθούσε τους αγώνες. Επιγραφικές μαρτυρίες για την τέλεση της λατρείας μέχρι στιγμής δεν υπάρχουν. Ωστόσο σε τέσσερις επιγραφές της ρωμαϊκής εποχής αναφέρεται η ανάληψη του αξιώματος της ιέρειας της Δήμητρας από Ρωμαίες ευγενικής καταγωγής. Μία από αυτές είναι και η γνωστή μας Ρήγιλλα,



σύζυγος του Ηρώδη του Αττικού.

Προς το τέλος των γεωμετρικών χρόνων αρχίζει να διαμορφώνεται ένα σύστημα θρησκευτικών πεποιθήσεων, το οποίο θα αποτελέσει με την πάροδο του χρόνου τον πυρήνα της επίσημης θρησκείας. Οι αγροτικές κοινότητες που ήταν συνδεδεμένες με τις παλαιές χθόνιες θεότητες αντικαθίστανται από τις νεοσύστατες ελληνικές πόλεις. Οι ευγενείς ήθελαν να αντικαταστήσουν τις παραδοσιακές τοπικές θεότητες με τις επίσημες Ολυμπιακές. Οι κάτοικοι της Τεγέας αναγνωρίζουν στην Αθηνά τα χαρακτηριστικά της τοπικής τους θεότητας αλέας και την μετονομάζουν σε Αθηνά Αλέα. Το ίδιο συμβαίνει και στην Αίγινα, όπου η Αφαία γίνεται Αθηνά Αφαία, στη Θεσσαλία η Ιτωνία γίνεται Αθηνά Ιτωνία (Παπαχατζής 1987, 77). Στην Ολυμπία έχουμε το παράδειγμα της Χαμύνης, η οποία γίνεται αργότερα Δήμητρα Χαμύνη.

Όπως λοιπόν διαμορφώνεται η κατάσταση στην υπόλοιπη Ελλάδα έτσι και στην Ολυμπία οι πρώτες θεότητες μετασηματίζονται στα πρόσωπα των Ολύμπιων θεοτήτων αλλά παράλληλα διατηρούν και τα δικά τους τοπικά χαρακτηριστικά. Το θηλυκό στοιχείο, παρά την εισαγωγή και επικράτηση της λατρείας του Διός επιβίωσε και συνέχισε να παίζει σημαντικό ρόλο στο ιερό. Από παράδειγμα αποτελεί και η ξεχωριστή θέση της ιέρειας της Δήμητρας Χαμύνης στους Ολυμπιακούς αγώνες, η μόνη από τις παντρεμένες γυναίκες η οποία μπορούσε να τους παρακολουθήσει. Επίσης, οφείλουμε να σημειώσουμε και την ανέγερση του Μητρώου τον 4<sup>ο</sup> αι. π.Χ., προς τιμήν της μητέρας των θεών εντός της ιερής Άλτεις.

Είναι εμφανές λοιπόν, ότι οι γυναικείες θεότητες, οι θεότητες της βλάστησης και της αναπαραγωγής είτε διατηρούν την αυτονομία τους είτε προσωποποιούνται στις θεότητες του Δωδεκαθέου. Σε κάθε περίπτωση πάντως διατηρούν την ιδιοσυστασία τους και συνεχίζουν να κατέχουν ξεχωριστή θέση στο Ολυμπιακό ιερό.

Τα ιερά ορισμένων από αυτές τις θεότητες, όπως, επί παραδείγματι της Ειλειθυίας και της Δήμητρας Χαμύνης, ανακαλύφθηκαν σχετικά πρόσφατα και σίγουρα μετά την επανέκθεση του αρχαιολογικού Μουσείου Ολυμπίας του 2004, οπότε οι λατρείες αυτές δεν εκπροσωπούνται στο μουσείο. Με τη βοήθεια και την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, όμως, θα μπορούσαν να υλοποιηθούν εναλλακτικοί τρόποι προβολής των νέων αρχαιολογικών ευρημάτων από τα συγκεκριμένα ιερά, και με τον τρόπο αυτό θα εμπλουτιζόταν η εκπροσώπηση των θεοτήτων στην παρούσα έκθεση.

## **Κεφάλαιο 3<sup>ο</sup>: Ο ρόλος των τεχνολογιών στο χώρο του μουσείου**

### **3.1. Εισαγωγή**

Σε αντίθεση με την τεχνοφοβική στάση του παρελθόντος, η οποία σε μεγάλο βαθμό οφειλόταν στην ύπαρξη σοβαρών ενδοιασμών αναφορικά με τη χρησιμότητα και τη σκοπιμότητα της χρήσης των νέων τεχνολογιών, η ευρεία χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας από τους πολιτιστικούς οργανισμούς και τα μουσεία φανερώνει τη γνώση των πολιτιστικών οργανισμών και των μουσείων σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα, τις θετικές και αρνητικές επιπτώσεις που προκύπτουν από τη

χρήση και την εφαρμογή τους. Αλλά, επίσης, και την πρόθεση τους μέσω της ορθής χρήσης της τεχνολογίας, να επιτύχουν και να υλοποιήσουν τους στόχους τους, να προωθήσουν τις δράσεις τους και να βελτιώσουν τις παρεχόμενες υπηρεσίες και τα προϊόντα τους. Συνεπώς, η κατάδειξη των σημαντικότερων πλεονεκτημάτων, των κυριότερων μειονεκτημάτων, αλλά και των βασικών χρήσεων των νέων μέσων και τεχνολογιών, κρίνεται απαραίτητη, καθώς, εκτός των άλλων, συμβάλλει και στην καλύτερη κατανόηση της αξίας τους (Τσιριβή 2016, 11).

Σύμφωνα με τον Μπαντιμαρούδη (2011, 123-125) τέσσερις είναι οι βασικές χρήσεις της τεχνολογίας στο περιβάλλον των σύγχρονων πολιτιστικών οργανισμών και των μουσείων: (α) η τεχνολογία ως έκθεμα και εμπειρία, (β) η τεχνολογία ως προϊόν κατανάλωσης, (γ) η τεχνολογία ως μέσο διαχείρισης και (δ) η τεχνολογία ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Η πρώτη διάκριση υπογραμμίζει τον πολύμορφο χαρακτήρα της τεχνολογίας, καθώς η χρήση της δεν αποσκοπεί μόνο στην εξυπηρέτηση των θεμελιωδών λειτουργιών (σχεδιασμός, ανάπτυξη/δημιουργία, διαχείριση και προώθηση πολιτιστικών αγαθών και υπηρεσιών) των πολιτιστικών οργανισμών. Αντιθέτως, ενδέχεται να λειτουργεί ως "πόλος έλξης" και προσέλκυσης του κοινού, συμπληρώνοντας το έκθεμα. Η δεύτερη διάκριση τονίζει πως οι πολιτιστικοί οργανισμοί και τα μουσεία αποτελούν, εκτός από πολιτιστικές και οικονομικές μονάδες παραγωγής πολιτιστικών προϊόντων και υπηρεσιών με σκοπό την κατανάλωσή τους από ένα παγκόσμιο ή περιφερειακό ή τοπικό πλην όμως ανομοιογενές κοινό, καθιστώντας απαραίτητη τη χρήση της τεχνολογίας για την προώθησή τους. Η τρίτη διάκριση καταδεικνύει τη σημασία της τεχνολογίας στη διαχείριση των πολιτιστικών μονάδων, εξασφαλίζοντας, μέσω της ποιότητας σχεδιασμού και της ευχρηστίας τους, την αποδοτικότητα και την ευελιξία τους, ενώ η τέταρτη διάκριση αναφέρεται στη συμβολή της τεχνολογίας στην προώθηση και υποστήριξη του εκπαιδευτικού χαρακτήρα των πολιτιστικών οργανισμών και μουσείων και ειδικότερα στην ερμηνεία και τη νοηματοδότηση των εκθεμάτων από μέρους των επισκεπτών (Τσιριβή 2016,11).

Σύμφωνα με την Οικονόμου (2003, σελ. 128 και Οικονόμου 2004, 2-3) η χρήση των νέων τεχνολογιών από μέρους των μουσείων και των πολιτιστικών οργανισμών προσφέρει σημαντικές και ποικίλες δυνατότητες. Εκτός από την καθιερωμένη, σημαντική συμβολή τους στη διαχείριση, την τεκμηρίωση, την προστασία και τη συντήρηση των μουσειακών συλλογών, κύριο πλεονέκτημά τους αποτελεί η ευελιξία και η προσαρμοστικότητα τους στις διαφορετικές ανάγκες του κοινού, παρέχοντας τη δυνατότητα καλύτερης κατανόησης των εκθεμάτων και συνακόλουθα μιας ευχάριστης, εποικοδομητικής και ουσιαστικής μουσειακής εμπειρίας μέσω της προσφοράς πρόσθετων πληροφοριών. Εξίσου σημαντικά πλεονεκτήματα αποτελούν η ικανότητα συνδυασμού εικόνων, ήχων, ταινιών, σχεδίων, χαρτών, κειμένων, που προσφέρουν σημαντικές ερμηνευτικές δυνατότητες, η συμβολή τους στη διοργάνωση εκθέσεων, η υποστήριξη της εξ αποστάσεως επικοινωνίας, η υποβοήθηση του εκπαιδευτικού χαρακτήρα τους (Μπαντιμαρούδης 2011, 122-123), η βελτίωση της πρόσβασης των επισκεπτών, αλλά και η δυνατότητα δημιουργίας συσχετισμών μεταξύ διαφορετικών τμημάτων των συλλογών των

μουσείων, διαμορφώνοντας ένα ευρύτερο πλαίσιο εξέτασής τους και σύνθεσης διαφορετικών θεμάτων. Στην περίπτωση των μουσείων (Οικονόμου 2003, 130- 131) η χρήση των υπολογιστικών συστημάτων και ιδιαίτερα των διαδραστικών πολυμεσικών εφαρμογών θεωρείται ιδιαίτερα ευεργετική, καθώς παρέχει τη δυνατότητα πολυδιάστατων προσεγγίσεων των συλλογών, μέσω της προσφοράς διαφορετικών επιπέδων διαδραστικότητας.

Η χρήση της τεχνολογίας, ωστόσο, εγκυμονεί σοβαρούς κινδύνους, που συνήθως αποδίδονται είτε σε λανθασμένη είτε σε υπερβολική ή επιπόλαιη χρήση και υπερεκτίμηση των δυνατοτήτων τους, οδηγώντας στην άκριτη υιοθέτηση των τεχνολογικών εφαρμογών που δεν συνάδουν με τους στόχους τους ούτε ικανοποιούν τις ανάγκες του κοινού τους. Σύμφωνα με την Οικονόμου (2003, 128-129 και Οικονόμου 2004, 3-4) σημαντικά αρνητικές επιπτώσεις θεωρούνται (α) η απόσπαση της προσοχής των επισκεπτών από το πραγματικό έκθεμα λόγω της αδυναμίας διάκρισης των εικονικών και πραγματικών στοιχείων, (β) η επένδυση σε τεχνολογίες αιχμής με σκοπό την αποκόμιση οικονομικών και πολιτικών ωφελημάτων, σε βάρος της εξυπηρέτησης και της υποστήριξης των πραγματικών και βασικών αναγκών για τη λειτουργία των πολιτιστικών οργανισμών, υποδηλώνοντας και την αδυναμία ιεράρχησής τους, (γ) η έλλειψη κατάλληλα εκπαιδευμένου και εξοικειωμένου με την τεχνολογία προσωπικού, (δ) η εξάρτηση από επαγγελματίες της πληροφορικής, που συνήθως δεν κατανοούν τον ιδιαίτερο χαρακτήρα τους και (ε) το υψηλό κόστος επένδυσης, αγοράς και εγκατάστασης των τεχνολογικών εφαρμογών. Συμπερασματικά οι νέες, ψηφιακής μορφής, τεχνολογίες είναι ωφέλιμες, εφόσον οι πολιτιστικοί οργανισμοί και μάλιστα τα μουσεία γνωρίζουν τις επιπτώσεις που επιφέρουν αλλά και το λόγο ενσωμάτωσής και διείσδυσης τους στην εξυπηρέτηση των κύριων λειτουργιών τους.

### **3.2. Οι νέες τεχνολογίες στα μουσεία**

Οι νέες τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών χρησιμοποιούνται ευρέως στα μουσεία παρέχοντας μεγάλη υποστήριξη, καθώς μπορούν πλέον να διασώζουν, να συντηρούν και να διαδίδουν τα εκθέματά τους σε πολύ ευρύτερο κοινό (European Commission, 2002). Οι οργανισμοί πολιτιστικής κληρονομιάς (πολιτιστικοί οργανισμοί) μπορούν να χρησιμοποιήσουν τεχνολογίες όπως η ψηφιοποίηση, η εικονική πραγματικότητα, τα συστήματα διαχείρισης ψηφιακών πόρων και τα μεταδεδομένα, οι οποίες τους βοηθούν να λειτουργούν καλύτερα και να συμβαδίζουν με την κοινωνία της πληροφορίας (Τσιριβή 2016, 12).

#### **3.2.1. Ψηφιοποίηση Πολιτιστικών Πόρων**

Ψηφιοποίηση είναι η ψηφιακή αναπαράσταση ενός αντικειμένου, και στην περίπτωσή μας ενός εκθέματος, με τη χρήση υπολογιστή. Η ψηφιοποιημένη εκδοχή μπορεί να αποθηκευτεί, να τροποποιηθεί και να σταλεί οπουδήποτε. Σε ένα έργο ψηφιοποίησης πολιτιστικών πόρων δημιουργούνται γενικά τρεις βασικοί τύποι

ψηφιακών αντικειμένων: αντικείμενα κειμένου, ψηφιακές εικόνες και αντικείμενα χρόνου τύπου ήχου και βίντεο. Τα αντικείμενα κειμένου είναι ψηφιακές αναπαραστάσεις κειμένων, ενώ οι ψηφιακές εικόνες είναι οι ψηφιακές απεικονίσεις εικόνων που χαρακτηρίζονται από την ανάλυση, τις διαστάσεις, το βάθος και το μέγεθος του αρχείου (Τσιριβή 2016, 12). Η εφαρμογή αυτή συμβάλλει στην καλύτερη οργάνωση του πολιτιστικού αποθέματος του μουσείου και ταυτόχρονα στην προβολή, ανάδειξη και διαφύλαξη των πολιτισμικών αγαθών μέσα στα μουσεία.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το πρόγραμμα για την Ψηφιοποίηση Κινητών Μνημείων στο οποίο συμμετείχαν όλες οι Εφορείες Αρχαιοτήτων της χώρας. Το 2015, έπειτα από προεργασία πολλών μηνών, άρχισαν οι εργασίες ψηφιοποίησης επιλεγμένων συνόλων κινητών μνημείων από το ευάριθμο και ιδιαίτερα ενδιαφέρον απόθεμα αρχαίων έργων που έχει υπό την ευθύνη της η Εφορεία Αρχαιοτήτων Ηλείας στο πλαίσιο της συμμετοχής της στο πανελλαδικής εμβέλειας συγχρηματοδοτούμενο έργο με τίτλο «Εμπλουτισμός των Ψηφιακών Συλλογών των Κινητών Μνημείων του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού και Ανάπτυξη Νέου Πληροφοριακού Συστήματος του Εθνικού Αρχείου Μνημείων» (εικ. 19, 20). Πρόκειται για το μεγαλύτερο ψηφιακό έργο που υλοποιήθηκε στο Υπουργείο Πολιτισμού, για την καταγραφή, τεκμηρίωση, φωτογράφιση και ανάδειξη του υλικού πολιτισμού της χώρας σε μια νέα, εύχρηστη και διαδικτυακά προσβάσιμη πλατφόρμα – βάση δεδομένων, με απώτερο στόχο τη διάχυση της γνώσης και την προβολή της ελληνικής πολιτιστικής κληρονομιάς.

Στο πλαίσιο της πράξης προβλεπόταν:

1. *Ο εμπλουτισμός του Εθνικού Αρχείου Μνημείων μέσω της τεκμηρίωσης και ψηφιοποίησης περίπου 500.000 κινητών μνημείων, για πολλά από τα οποία δεν υπήρχε τεκμηρίωση ούτε φωτογραφικό υλικό,*
2. *Η επέκταση του δικτύου σταθμών ψηφιοποίησης στις Υπηρεσιακές Μονάδες του Υπουργείου Πολιτισμού,*
3. *Η επικαιροποίηση και αναβάθμιση του Πληροφοριακού Συστήματος του Εθνικού Αρχείου Μνημείων και τέλος,*
4. *Η ένταξη στο νέο πληροφοριακό σύστημα των περίπου 140.000 κινητών μνημείων που ψηφιοποιήθηκαν στο πλαίσιο του έργου «Ψηφιοποίηση και Ψηφιακή Τεκμηρίωση Συλλογών Μνημείων του Υπουργείου Πολιτισμού» του Γ' ΚΠΣ, καθώς και τυχόν άλλων κινητών μνημείων που έχουν ψηφιοποιηθεί μέσω άλλων έργων, ώστε να δημιουργηθεί κατά αυτό τον τρόπο ένα ενιαίο ψηφιακό απόθεμα.*

Η Εφορεία Αρχαιοτήτων Ηλείας στο πλαίσιο του έργου ψηφιοποίησε πάνω από 7.500 κινητά μνημεία, κυρίως εκθέματα των Μουσείων Ήλιδας, Πύργου και Κάστρου Χλεμουτσίου, αλλά και ευρήματα διαφόρων σημαντικών αρχαιολογικών θέσεων Ηλείας.

Οι φωτογραφίες που χρησιμοποιήθηκαν για την τεκμηρίωση των κινητών μνημείων, προέρχονται εν μέρει (έπειτα από σάρωση) από το φωτογραφικό αρχείο της ΕΦΑ ΗΛΕΙΑΣ, ενώ μεγάλος αριθμός αρχαίων έργων φωτογραφήθηκαν για πρώτη φορά στο πλαίσιο του έργου από το εξειδικευμένο προσωπικό που έχει προσληφθεί στο πλαίσιο του έργου.

Η μεγάλης κλίμακας αυτή προσπάθεια συνιστά ένα πρωτοπόρο εγχείρημα σε εθνικό αλλά και διεθνές επίπεδο, δεδομένου ότι δημιουργείται για πρώτη φορά ένα εύχρηστο, διαδικτυακά προσβάσιμο επίσημο ψηφιακό Εθνικό Αρχείο Μνημείων, ένα κοινό και ενιαίο σύστημα καταγραφής των κινητών μνημείων σε όλη την επικράτεια, το οποίο θα ενημερώνεται διαρκώς και θα μπορεί να επιστρέψει ποσοτικά και ποιοτικά αποτελέσματα από τις κατά τόπους Εφορείες Αρχαιοτήτων και τα Μουσεία.

Το έργο όταν ολοκληρωθεί και παραδοθεί, αναμένεται να συμβάλλει καθοριστικά και ουσιαστικά στον εμπλουτισμό και την προαγωγή της επιστημονικής γνώσης αλλά και στην ενίσχυση της προστασίας των κινητών μνημείων ενάντια σε κινδύνους όπως η αρχαιοκαπηλία, η οι περιβαλλοντικές καταστροφές, λόγω της ευκολίας και αμεσότητας της ηλεκτρονικής ταυτοποίησής τους. Ταυτόχρονα, θα αποτελέσει ένα ανεκτίμητης αξίας εργαλείο προβολής του μνημειακού αποθέματος της χώρας, (<https://ilia-olympia.org/>, τελευταία επίσκεψη 19.05.2020).

Ένα δεύτερο παράδειγμα ψηφιοποίησης πολιτισμικού υλικού ήταν το πρόγραμμα για την αποτύπωση των αρχαίων μνημείων και των αρχαιολογικών θέσεων του Νομού Θεσπρωτίας με τη δημιουργία βάσης δεδομένων πολιτιστικού και αρχαιολογικού υλικού (αρχαιολογικές ανασκαφές, ευρήματα, μουσειακές συλλογές) και ενός ψηφιακού ηλεκτρονικού αρχαιολογικού χάρτη με χρήση Γεωγραφικού Συστήματος Πληροφοριών (GIS). Το έργο, το οποίο ξεκίνησε το 2006 και ολοκληρώθηκε, περίπου, τον Αύγουστο του 2007, εντασσόταν στο Επιχειρησιακό Πρόγραμμα Κοινωνία της Πληροφορίας.

Ο ηλεκτρονικός χάρτης είναι συμβατός με Ψηφιακή Τράπεζα Πληροφοριών, που επιτρέπει την εισαγωγή, αποθήκευση και εύκολη ανάκτηση αρχαιολογικών πληροφοριών, ενώ προβλεπόταν η σύνδεση και με άλλες βάσεις δεδομένων, που περιέχουν πληροφορίες για το περιβάλλον, τον τουρισμό και κοινωνικά-οικονομικά μοντέλα και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως υπόβαθρο για τη δημιουργία μίας ενιαίας βάσης δεδομένων για το Νομό Θεσπρωτίας. Επίσης, το ψηφιοποιημένο υλικό μπορεί να διατεθεί για επιστημονικές, εκπαιδευτικές, πολιτιστικές ή άλλες κοινωφελείς χρήσεις ή και για χρήση σε δικτυακές πύλες που προβλέπονται να εφαρμοστούν σε παρεμφερή έργα.

Η εν λόγω εφαρμογή επέτρεπε την επεξεργασία και συσχέτιση διαφορετικών αρχαιολογικών μεταβλητών, προσέφερε νέες δυνατότητες και αναβάθμισε τόσο την αρχαιολογική έρευνα όσο και τον τρόπο διαχείρισης των αρχαιολογικών μνημείων. Παράλληλα, θα μπορούσε α) να συμβάλει στην τουριστική ανάπτυξη και προβολή του νομού με τη διάθεση προς δημοσίευση του υλικού στο διαδίκτυο, β) να αποτελέσει το απαραίτητο υπόβαθρο για τη δημιουργία του αρχαιολογικού κτηματολογίου του Ν. Θεσπρωτίας, γ) να χρησιμοποιηθεί στα πλαίσια μίας αναπτυξιακής πολιτικής ως οδηγός διαχείρισης των πολιτιστικών πόρων της περιοχής και στην αξιολόγηση αυτών κατά τη διάρκεια κατασκευής και υλοποίησης αναπτυξιακών έργων τόσο δημόσιων όσο και ιδιωτικών, δ) να συμβάλλει στην προβολή των αναδεικνυόμενων αρχαιολογικών χώρων (Ελέα- Ντόλιανη, Γιτάνη, Δυμόκαστρο) και του αρχαιολογικού Μουσείου Ηγουμενίτσας, πράξεις που είναι ενταγμένες και υλοποιούνται στα πλαίσια του ΠΕΠ Ηπείρου του Γ' ΚΠΣ,

(Πηγή:<https://www.culture.gov.gr/el/service/SitePages/view.aspx?iID=2353>, τελευταία επίσκεψη 19.05.2020).

Εν κατακλείδι, μπορούμε να πούμε ότι η αξιοποίηση των αποτελεσμάτων της ψηφιοποίησης των αρχαιολογικών ευρημάτων, μνημείων και χώρων διευκολύνει την προσβασιμότητα σε αυτά, για επιστημονικούς και εκπαιδευτικούς λόγους, αλλά και συμβάλλει στη δημιουργία συνολικότερων δομών που θα προβάλλουν το σύνολο της αξίας και της σημασίας των αρχαιολογικών πόρων της εκάστοτε περιοχής, καθώς και στη χάραξη γενικότερων πολιτικών, πολιτισμικών, αλλά και τουριστικών.

### **3.2.2. Εικονική Πραγματικότητα**

Μία από τις πολύ εξελιγμένες μορφές ψηφιακών αντικειμένων πολιτιστικής κληρονομιάς, είναι τα «εικονικά περιβάλλοντα» (virtual environments), που δημιουργούνται με μεθόδους «εικονικής πραγματικότητας» και αναπαριστούν ψηφιακά σε τρεις διαστάσεις τη μορφή που είχαν παλαιότερα διάφοροι αρχαιολογικοί χώροι ή εκθέματα που διασώζονται ελάχιστα ή καθόλου (Vince 1995. Vince 1998; Sideris et al, 2004. Burdea et al, 2003. Hill 2005). Ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί εικονικά στην ηλεκτρονική αναπαράσταση και να δει εικόνες από διάφορες οπτικές. Η εφαρμογή αυτή έχει στόχο την προβολή, ανάδειξη και διαφύλαξη των πολιτισμικών αγαθών.

Εικονική πραγματικότητα γενικά είναι η ψηφιακή δημιουργία τρισδιάστατων χώρων ή αντικειμένων που προσεγγίζουν την πραγματικότητα κατά πολύ (**Εικ 21α, 21β**). Σύμφωνα με έναν άλλο ορισμό της εικονικής πραγματικότητας (Vince 1998), η ΕΠ αφορά στη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών για τη δημιουργία τρισδιάστατων σκηνικών (3D scenes), στα οποία ο χρήστης μπορεί να «περιηγείται», καθώς επίσης και να «αλληλεπιδρά» με αυτά. Για να επιτευχθεί η αλληλεπίδραση και η περιήγηση απαιτείται η δημιουργία τρισδιάστατων γραφικών σε πραγματικό χρόνο κάτι που χρειάζεται πολύ ισχυρούς υπολογιστές. Ο επισκέπτης μπορεί να εξερευνήσει τα τρισδιάστατα περιβάλλοντα χρειάζεται είτε ένα κράνος με ειδικές ενσωματωμένες οθόνες, για «Εμβυθιστική ΕΠ», είτε μια οθόνη υπολογιστή για «Μη Εμβυθιστική ΕΠ».

Η διάδοση της ανάπτυξης και χρήσης της εικονικής πραγματικότητας στο πεδίο της πολιτιστικής κληρονομιάς με τη βοήθεια των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και τη γενικευμένη αξιοποίηση των διαδικτυακών εφαρμογών μπορεί να συμβάλει στη διάχυση των πολιτιστικών αγαθών σε ποικίλες κοινωνικές ομάδες, αλλά να εξασφαλίσει και τη διάσωσή τους (π.χ. με ψηφιακές ανακατασκευές κατεστραμμένων αρχαία μνημείων ή εκθεμάτων μουσείων) για τις μελλοντικές γενιές.

Οι Tschritzis & Gibbs (1991) αναφέρουν πως η ΕΠ μπορεί να δώσει στα μουσεία μεγάλες και στρατηγικής σημασίας δυνατότητες, όπως είναι το να συμβάλλει στην επίλυση σημαντικών προβλημάτων τους και το να τα μετατρέψει ως ένα σημείο σε «εικονικά μουσεία» με «εικονικά εκθέματα», τα οποία θα είναι ευρύτατα προσβάσιμα από πολύ ευρύ κοινό μέσω του διαδικτύου.

Αξιόλογη προσπάθεια αξιοποίησης της ΕΠ από πολιτιστικούς φορείς

στην Ελλάδα γίνεται από το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού (<http://www.fhw.gr/cosmos/index.php>). Για παράδειγμα, το πρόγραμμα «Περιήγηση στην αρχαία Μίλητο» ωθεί τους επισκέπτες σε ένα ταξίδι ανακάλυψης στην πόλη της αρχαίας Μιλήτου όπως ήταν 2000 χρόνια πριν. Το ιερό του Δελφίνιου Απόλλωνα, το βουλευτήριο, η ιωνική στοά και η βόρεια Αγορά, είναι μερικά από τα κτήρια εκείνης της περιόδου στα οποία μπορούν να περιηγηθούν οι επισκέπτες. Οι συμμετέχοντες μπορούν να περπατήσουν μέσα σε αυτά, η να περάσουν πάνω από την ακριβή τρισδιάστατη ανακατασκευή τους, να «βουτήξουν» στο λιμάνι της αρχαίας Μιλήτου, να εξερευνήσουν την πόλη και την ιστορία της στη διάρκεια των χρόνων. Μπορούν να αναβιώσουν τη ζωή της πόλης, τους ανθρώπους της και τις συνήθειες τους, τον τρόπο ζωής τους. Με τη χρήση συσκευών πλοήγησης οι επισκέπτες μπορούν να επιλέξουν το μονοπάτι που θα ακολουθήσουν για να επισκεφτούν τα κτήρια που υπάρχουν μπορούν να εξετάσουν τις αρχιτεκτονικές λεπτομέρειες και το τοπίο από πολλές και διαφορετικές απόψεις, ακόμα και να κάνουν ασκήσεις προσανατολισμού.

Μία αντίστοιχη εφαρμογή κάνει προσβάσιμη την εικονική αναστήλωση του Ασκληπιείου της Αρχαίας Μεσσήνης. Η διαδραστική αυτή περιήγηση παρουσιάζει τη διαδικασία της εικονικής «ανακατασκευής» του ναού του Ασκληπιού και δίνει τη δυνατότητα στους επισκέπτες να χειριστούν μεμονωμένα αρχιτεκτονικά μέλη και να πειραματιστούν πάνω σε διαφορετικές αρχιτεκτονικές υποθέσεις (Καινουργιάκη 2008, 46-48).

Άλλες εφαρμογές desktop εικονικής πραγματικότητας του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού είναι ο ναός του Δία στην Ολυμπία και μια σειρά διαδραστικών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων που αναβιώνουν τον αρχαίο ελληνικό κόσμο. Επίσης, η «Κιβωτός» είναι ένα εντυπωσιακό περιβάλλον μέσα στο οποίο οι επισκέπτες συμμετέχουν σε εικονικά ταξίδια. Το σύστημα είναι ένα ολόκληρο δωμάτιο διαστάσεων 3x3x3 μέτρα, όπου κάθε τοίχος και το πάτωμα αποτελούν οθόνες προβολής. Σε κάθε οθόνη προβάλλεται ψηφιακή εικόνα, η οποία παράγεται από έναν ηλεκτρονικό υπερυπολογιστή. Τέλος, η «Θόλος» παρέχει τη δυνατότητα μονοσκοπικής και στερεοσκοπικής προβολής στο σύνολο της θολωτής επιφάνειας, ενώ υπάρχουν και δυνατότητες ενσωμάτωσης πραγματικών δρώμενων στον εικονικό χώρο. Πρόκειται για μια μοναδική εμπειρία εμπύθισης στον εικονικό κόσμο, που χαρακτηρίζεται από άμεση ανταπόκριση, ευελιξία, πρωτοτυπία και ζωντάνια.

Το Πολιτιστικό Ίδρυμα της Τραπέζης Πειραιώς αξιοποιώντας την εικονική πραγματικότητα (ΕΠ), ταξιδεύει το κοινό στο Κάστρο Ιωαννίνων και το Μουσείο Αργυροτεχνίας.

Μέσω του συνδέσμου <https://my.matterport.com/show/?m=qpyCHweLvw3> παρέχεται η δυνατότητα να διατρέξει ο ενδιαφερόμενος ψηφιακά την εντυπωσιακή, μόνιμη συλλογή που παρουσιάζεται στον άνω όροφο του Μουσείου. Επίσης, δίνεται πρόσβαση στην περιοδική έκθεση «Οι αμέτρητες όψεις του Ωραίου», αποτέλεσμα της επιτυχημένης συνεργασίας του Πολιτιστικού Ιδρύματος Ομίλου Πειραιώς με το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο (ΕΑΜ), μέσω της οποίας επιλεγμένα έργα από τις συλλογές του ΕΑΜ αποκαλύπτουν πτυχές του Ωραίου, από τους προϊστορικούς μέχρι και τους ρωμαϊκούς χρόνους. Η ψηφιακή έκθεση συνοδεύεται από εκπαιδευτικό

υλικό ([https://issuu.com/piop\\_media2008/docs/mythoi-kai-istories-apo-thn-arxaiotita](https://issuu.com/piop_media2008/docs/mythoi-kai-istories-apo-thn-arxaiotita) - <https://www.thepresident.gr/2020/04/07/menospiti-eikoniki-pragmatikotita-kai-ellinika-moyseia-ston-kairo-toy-koronoioy/>, τελευταία επίσκεψη 21.05.2020).

Στην περίπτωση του Μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας, όπως προαναφέρθηκε, υπάρχει στο Σύγγρειο, αίθουσα εικονικής περιήγησης που παρέχει τρισδιάστατη (3D) ξενάγηση, ενώ οι θεατές μπορούν να διαλέξουν ανάμεσα σε διαφορετικές διαδρομές στο χώρο χρησιμοποιώντας τα χειριστήρια που υπάρχουν στα καθίσματά τους. Η περιήγηση διαρκεί είκοσι λεπτά.

### 3.2.3. Συστήματα Διαχείρισης Ψηφιακών Πόρων

Ένας οργανισμός πολιτιστικής κληρονομιάς, ο οποίος υλοποιεί ένα έργο ψηφιοποίησης κάποιων από τους πόρους πολιτιστικής κληρονομιάς που διαθέτει, συνήθως δημιουργεί πολλά ψηφιακά αντικείμενα, τα οποία πρέπει να οργανωθούν με τρόπο ώστε να υπάρχει εύκολη πρόσβαση σε αυτά από διάφορους χρήστες. Για αυτό το λόγο είναι πολύ χρήσιμα τα «Συστήματα Διαχείρισης Ψηφιακών Πόρων», τα οποία είναι πληροφοριακά συστήματα που επιτρέπουν την ταχεία και αποτελεσματική εισαγωγή, αποθήκευση, οργάνωση, αναζήτηση, εντοπισμό, μετατροπή, χρήση, εξαγωγή, και γενικότερα την ταχεία και αποτελεσματική διαχείριση διαφόρων τύπων ψηφιακών πόρων. Τα Συστήματα Διαχείρισης Ψηφιακών Πόρων δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργηθούν και να αξιοποιηθούν διάφορα περιγραφικά στοιχεία για κάθε ψηφιακό πόρο που βρίσκεται αποθηκευμένος στη βάση τους και διευκολύνουν τη διαχείρισή τους.

Ανάμεσα στα πλεονεκτήματα που προσφέρουν τα Συστήματα Διαχείρισης Ψηφιακών Πόρων στους οργανισμούς πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως είναι τα μουσεία, είναι η αποτελεσματικότερη διαχείριση των ψηφιακών πόρων και η αύξηση της προβολής και της χρήσης αυτών των πόρων. Επιπλέον είναι αρκετά γρήγορα οπότε οι χειριστές τους, αλλά και το κοινό δεν σπαταλά πολύ χρόνο, καθώς επίσης μειώνουν και το λειτουργικό κόστος των οργανισμών, αφού αυτοματοποιούν πολλές λειτουργίες. Επίσης οι οργανισμοί μέσω αυτών των συστημάτων μπορούν να ελέγχουν και να παρακολουθούν τη χρήση των ψηφιακών τους πόρων, να διαχειρίζονται τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και να υπολογίζουν στατιστικά στοιχεία σχετικά με τη χρήση των διαφόρων ψηφιακών πόρων από διάφορες ομάδες χρηστών, τα οποία είναι πολύ χρήσιμα για την υποστήριξη της λήψης αποφάσεων και της διαμόρφωσης μελλοντικών στρατηγικών (Τσιριβή 2016, 13).

Στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης χρησιμοποιείται από το 2005 το σύστημα διαχείρισης συλλογών *The Museum System-Light*, της εταιρείας *Gallery Systems*. (εικ.23). Η τεκμηρίωση αποφασίστηκε εξ αρχής να γίνει σε πλήρη μορφή τόσο στα ελληνικά όσο και στα αγγλικά, όχι μόνο για να είναι προσβάσιμη από μη-ελληνόφωνους χρήστες, αλλά και για να μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο διαδίκτυο καθώς και σε κοινές πλατφόρμες δεδομένων που δημιουργούνται σταδιακά με τη συμμετοχή πολιτιστικών οργανισμών από όλη την Ευρώπη, (Παπαδημητρίου –



Γεωργοπούλου 2008, 200-204). Σε αυτό το μουσείο βέβαια, τεχνολογίες πολιτισμικής πληροφορίας έχουν υιοθετηθεί ήδη από το 1990, όταν δημιουργήθηκε η πρώτη βάση δεδομένων των μόνιμων συλλογών. Από τότε, έγιναν σημαντικά βήματα σε τομείς όπως η τεκμηρίωση και ψηφιοποίηση του υλικού (με συμμετοχή του σε πολλά ερευνητικά προγράμματα), ενώ σε άλλους τομείς, όπως η χρήση πολυμέσων και διαδραστικών εφαρμογών, η πρόοδος ήταν λιγότερο εντυπωσιακή.

Στο Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας όπου η ψηφιοποίηση κινητών ευρημάτων ξεκίνησε μόλις πριν λίγα χρόνια και δεν έχει ακόμη ολοκληρωθεί, δεν υπάρχει Σύστημα Διαχείρισης Ψηφιακών Πόρων.

### **3.2.4. Μεταδεδομένα**

Τα «μεταδεδομένα» είναι τα δεδομένα που περιγράφουν έναν πληροφοριακό πόρο, είτε «υλικό», είτε «ψηφιακό» και υποβοηθούν στην αναζήτηση, ανεύρεση, χρήση και διαχείρισή του (Baca, 2000. Gilliland-Swetland, 2000. Baca 2003. Haynes, 2004). Χρησιμεύουν σε μεγάλο βαθμό στη διαχείριση και χρήση των πολυάριθμων και ποικίλων ψηφιακών δεδομένων που δημιουργούνται ένα έργο ψηφιοποίησης. Τα μεταδεδομένα είναι ιδιαίτερα σημαντικά καθώς μπορούν μέσω αυτών να αξιοποιηθούν εκτενέστερα οι ψηφιακοί πόροι, δίνοντας πρόσβαση σε περισσότερους χρήστες και, όπως συμβαίνει σε διάφορους τομείς όπου χρησιμοποιούνται, στον χώρο της πολιτιστικής κληρονομιάς μπορούν να συμβάλουν, κυρίως, στην καλύτερη οργάνωση και στον ευκολότερο εντοπισμό του πολιτιστικού αποθέματος (μνημείων, αρχαιολογικών χώρων, μουσειακών συλλογών).

Υπάρχουν οι πέντε παρακάτω βασικές κατηγορίες μεταδεδομένων που χρησιμοποιούνται ευρύτατα από τους οργανισμούς πολιτιστικής κληρονομιάς (Gilliland-Swetland,2000):

1. Διαχειριστικά μεταδεδομένα: υποβοηθούν τη διαχείριση των ψηφιακών πολιτιστικών πόρων.
2. Περιγραφικά μεταδεδομένα: χρησιμοποιούνται για την περιγραφή και τον εντοπισμό ψηφιακών πολιτιστικών πόρων.
3. Τεχνικά μεταδεδομένα: αφορούν τα τεχνικά χαρακτηριστικά του ψηφιακού πόρου.
4. Μεταδεδομένα διατήρησης: σχετίζονται με τη διατήρηση του πόρου για μεγάλο χρονικό διάστημα.
5. Μεταδεδομένα χρήσης: αφορούν το επίπεδο και τη μορφή χρήσης του ψηφιακού πόρου.

Στην Ολυμπία, προς το παρόν, δεν υπάρχουν εφαρμογές μεταδεδομένων στην οργάνωση και ταξινόμηση των ψηφιακών πόρων. Όμως, η έναρξη της εφαρμογής των σύγχρονων ψηφιακών τεχνολογιών θα οδηγήσει στη δημιουργία και αξιοποίηση των μεταδεδομένων.

## **Κεφαλαίο 4<sup>ο</sup>: Διάδραση και νέα μοντέλα επικοινωνίας**

### **4.1. Εισαγωγή**

Η τεχνολογία έχει καταλάβει πλέον σημαντική θέση στη ζωή μας και έχει επηρεάσει πολλούς τομείς δραστηριότητας μας γενικά, αλλά και ειδικά στα μουσεία και τους πολιτιστικούς χώρους. Στις εφαρμογές της τεχνολογίας στα μουσεία συμπεριλαμβάνονται και εφαρμογές που στοχεύουν στη μάθηση, όμως το κατά πόσο αξιοποιούν την τεχνολογία και τι μπορούν να κάνουν οι χρήστες με αυτές είναι κάτι που συζητείται έντονα. Αυτό το ζήτημα μπορεί να οδηγήσει σε μια καλύτερη αξιοποίηση της τεχνολογίας και η μαθησιακή δραστηριότητα να εμπλουτιστεί με στόχο όχι μόνο την παροχή πληροφοριών αλλά και την οικοδόμηση της γνώσης μέσω του εκθέματος (Hein 1998, Morrissey 2002, Μπούνια κ.ά.2010).

### **4.2. Διάδραση: Ορισμός και εφαρμογές**

Η διαδραστικότητα επιδιώκεται πλέον σε όλα τα μουσεία και είναι βασικό στοιχείο προσέλκυσης του κοινού. Ταυτόχρονα, η χρήση εφαρμογών πολιτισμικής πληροφορικής γίνεται πιο εύκολη μέσω της μεγαλύτερης επεξεργασίας των Η/Υ, των φιλικών μορφών επικοινωνίας που αρχίζουν να αναπτύσσονται μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή αλλά και τα βιντεοπαιχνίδια τα οποία χρησιμοποιούν ευρέως οι νεαροί χρήστες. Τα μουσεία πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να ανταποκριθούν σε ένα ευρύτερο κοινό, συμβαδίζοντας με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παρέχοντας στους χρήστες πολύπλευρες και ουσιαστικές εκπαιδευτικές εμπειρίες. Έτσι τα μουσεία αρχίζουν να ενσωματώνουν στους χώρους τους διαδραστικά μέσα που συνυπάρχουν με τα παραδοσιακά οπτικοακουστικά μέσα.

Η διαδραστικότητα αναφέρεται στην αμοιβαία ανταλλαγή δράσης μεταξύ ανθρώπων ή ανθρώπων και αντικειμένων (Roussou, 2004b). Ένας τεχνικός ορισμός της διαδραστικότητας αναφέρει πως είναι η λειτουργία εισαγωγής δεδομένων από τον χρήστη προς τον ηλεκτρονικό υπολογιστή καθώς και το είδος της ανταπόκρισης του συστήματος προς την ενέργεια αυτή (Sims 1997). Ένας άλλος ορισμός αναφέρει πως η διαδραστικότητα έχει να κάνει με το βαθμό στον οποίο οι χρήστες μπορούν να επηρεάσουν τη μορφή και το περιεχόμενο του «διαμεσολαβημένου» περιβάλλοντος (Steuer 1992). Όμως αυτός ο ορισμός δεν περιλαμβάνει κανένα είδος «έξυπνης» ανταπόκρισης από το σύστημα, οπότε με βάση αυτό τον ορισμό ως διάδραση θα μπορούσε να θεωρηθεί κάθε ενέργεια, ακόμα και το πάτημα ενός κουμπιού.

Ο Joiner αντιθέτως, διαχωρίζει ένα ψηφιακό διαδραστικό περιβάλλον από ένα αναλογικό και πιο παθητικό περιβάλλον, όπως είναι η προβολή βίντεο. Σύμφωνα με αυτόν το ψηφιακό περιβάλλον είναι διαδραστικό όταν είναι πιο ευπροσάρμοστο στις ενέργειες του χρήστη (Joiner 1998).

Από μουσειολογική άποψη, η διαδραστικότητα ορίζεται ως μια εμπειρία όπου

ο επισκέπτης έχει ενεργή, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική συμμετοχή (Adams & Moussouri 2002). Αυτή η εμπειρία φυσικά μπορεί να επιτευχθεί συχνά και χωρίς διάδραση (π.χ. βιωματικά εκθέματα), ωστόσο η διάδραση επιτρέπει στο χρήστη να έρθει σε βαθύτερη γνωριμία με το έκθεμα κατόπιν συναισθηματικής και νοητικής αλληλεπίδρασης με αυτό (Ryan2001).

Η διάδραση είναι πλέον κάτι αυτονόητο στους περισσότερους τομείς δραστηριότητας, όμως ο προγραμματισμός τέτοιων εφαρμογών απαιτεί τεχνολογικές αλλά και ανθρωπιστικές δεξιότητες. Δηλαδή ένας προγραμματιστής πρέπει να έχει άριστη γνώση του αντικειμένου του, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να κατανοεί και την ανθρώπινη ιδιοσυγκρασία, κάτι που δεν είναι πολύ εύκολο να επιτευχθεί.

Η πιο διαδεδομένη εφαρμογή διάδρασης είναι η γραφική επιφάνεια εργασίας (Graphical User Interface - GUI) του υπολογιστή, που ελέγχεται από τον χρήστη με συσκευές εισόδου. Αυτή η μορφή υπολογιστή και διάδρασης είναι ενδιαφέρουσα γιατί ήταν η πρώτη μορφή υπολογιστή που ξέφυγε από τις μέχρι τότε πολύ εξειδικευμένες εφαρμογές των υπολογιστών και διευκόλυνε τις εργασίες και την καθημερινότητα πάρα πολλών χρηστών. Ένα ακόμα πιο δημοφιλές μοντέλο διάδρασης είναι και το κινητό τηλέφωνο (smartphones), όμως του υπολογιστή έχει μεγάλο ενδιαφέρον γιατί δεν έχει αλλάξει σχεδόν καθόλου από όταν πρωτοεμφανίστηκε, κάτι που δείχνει ότι η διάδραση δεν εξελίσσεται τόσο ραγδαία όσο η τεχνολογία στο σύνολό της.

Τα παραδείγματα διαδραστικών εκθεμάτων στα μουσεία όλου του κόσμου αυξάνονται συνεχώς και περιλαμβάνουν οθόνες αφής με εφαρμογές πολυμέσων, πρωτότυπες θεματικές εγκαταστάσεις, φορητά βοηθήματα παλάμης, ρομποτικά βοηθήματα για αλληλεπίδραση με συνθετικούς χαρακτήρες, διαδικτυακούς τόπους που εφαρμόζουν μεθόδους «εξατομικευμένης» επίσκεψης, αλλά και εξελιγμένα εικονικά περιβάλλοντα εμπύθισης. Συνήθως τα πιο εξελιγμένα εκθέματα αποτελούν αποτέλεσμα συνεργασίας ερευνητικών προγραμμάτων και επιστημονικών κοινοτήτων που στόχευαν στην εξέλιξη της τεχνολογίας και όχι στην ανανέωση του μουσείου (Οικονόμου, 2004).

Ένα παράδειγμα διαδραστικού εκθέματος είναι το «Διαλογικό Τραπέζι» του Walker Art Center, (Ρούσσου 2008, 5). Ο στόχος αυτού του εκθέματος ήταν εξαρχής να παρέχει στο κοινό πληροφορίες για το μουσείο αλλά να είναι και σημείο κοινωνικής επαφής και ανταλλαγής απόψεων. Έτσι οι προδιαγραφές ήταν ξεκάθαρες εξαρχής, καθώς δεν έπρεπε να μοιάζει με υπολογιστή ούτε και με τα περίπτερα πληροφοριών των άλλων μουσείων. Θα έπρεπε να προσελκύει τον επισκέπτη και να μπορεί να προσαρμόζεται σε διάφορες καταστάσεις.

Στην περίπτωση της Ηλείας, μόνον το αρχαιολογικό Μουσείο Πύργου και το Μουσείο Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας διαθέτουν διαδραστικές εφαρμογές, σε αντίθεση με το αρχαιολογικό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας και εκείνο της Ήλιδας.

Στην περίπτωση του Αρχαιολογικού Μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας, εκτός των άλλων, θα μπορούσαν να υιοθετηθούν και εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας για να παρουσιαστούν και να προβληθούν τα ευρήματα των νέων

ιερών που ανακαλύφθηκαν τα τελευταία χρόνια, όπως αυτό της Δήμητρας Χαμύνης και της Ειλειθυίας, τα οποία είναι μεγάλης σπουδαιότητας, καθώς και τα παλαιοχριστιανικά μνημεία.

#### **4.2.2. Η Συμβολή των Διαδραστικών Εφαρμογών στη Μουσειακή Εμπειρία**

Οι διαδραστικές εφαρμογές που χρησιμοποιούνται στα μουσεία είναι διαφόρων κατηγοριών, μία εκ των οποίων είναι η επαυξημένη πραγματικότητα (Augmented Reality, AR), η οποία ενισχύει την αντίληψη του κοινού σχετικά με τα εκθέματα. Αυτού του τύπου οι εφαρμογές περιλαμβάνουν οθόνες με οπτικοακουστικό υλικό που τοποθετούνται γύρω από τα εκθέματα και παρέχουν πληροφορίες σχετικά με την ιστορία τους, την ιστορία της αποκατάστασής τους, τις πιθανές αρχικές μορφές τους, ή ακόμα και τρόπους δημιουργίας τους. Πολλές φορές οι οθόνες αυτές είναι διαδραστικές οθόνες αφής όπου ο επισκέπτης αναζητά μόνος του ότι τον ενδιαφέρει περισσότερο. Κάποια μουσεία διαθέτουν και ατομικές οθόνες, συνήθως PDAs, τις οποίες ο επισκέπτης μπορεί να παίρνει μαζί του ενώ περιηγείται και όχι να μένει καθηλωμένος σε ένα σημείο. Κάτι ακόμα πιο εξελιγμένο είναι και κάποια αντίστοιχη εφαρμογή στο κινητό του επισκέπτη, μόνο που προϋποθέτει την ύπαρξη καλού ευρυζωνικού δικτύου στο μουσείο. Με αυτές τις εφαρμογές ο επισκέπτης μπορεί να μάθει περισσότερα για το κάθε έκθεμα, αναζητώντας μόνος του πληροφορίες και οδηγείται στην οικοδόμηση πιο ουσιαστικής γνώσης (Οικονόμου, 2004).

Ένα άλλο είδος εφαρμογών μέσα στο μουσείο είναι η χρήση της ρομποτικής, κυρίως σε ρόλο διαδραστικού ξεναγού του μουσείου. Ο ξεναγός-ρομπότ ξεναγεί τους πραγματικούς αλλά και τους διαδικτυακούς επισκέπτες. Ένα τέτοιο ρομπότ υπήρξε και στην Ελλάδα, σε συνεργασία με άλλες χώρες τις ΕΕ, και παρείχε εικονική ξενάγηση στους διαδικτυακούς επισκέπτες του μουσείου. Τις εντολές τις έδινε ο χρήστης και το ρομπότ τις εκτελούσε (Οικονόμου 2004).

Στα μουσεία χρησιμοποιούνται επίσης εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας (Virtual Reality –VR). Μια τέτοια εφαρμογή είναι η παρουσίαση αντικειμένων του μουσείου, που δεν εκτίθενται τη δεδομένη στιγμή, καλύπτοντας τις ανεπάρκειες του χώρου. Επίσης, μπορούν να υπάρχουν τρισδιάστατα βίντεο που λειτουργούν συμπληρωματικά με τις εκθέσεις για την καλύτερη κατανόηση των εκθεμάτων παρουσιάζοντάς τα στον φυσικό τους χώρο, ώστε ο επισκέπτης να έχει μια ολοκληρωμένη άποψη.

Οι νέες τεχνολογίες, και ειδικά η διαδραστικότητα, δίνουν σε άτομα με ειδικές ανάγκες, αλλά και άτομα που δεν έχουν ευκαιρίες να επισκεφθούν ένα μουσείο τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με τον πολιτισμό, κάτι που είναι συστατικό των βασικών ανθρωπίνων δικαιωμάτων οπότε η μουσειακή εμπειρία ενισχύεται και εξαπλώνεται (Sylaiou κ.ά., 2009). Επίσης, η διαδραστικότητα έχει κάνει τα μουσεία πιο ενδιαφέροντα και πιο προσιτά στους νέους ανθρώπους που έχουν αρχίσει να τα βλέπουν με άλλο μάτι και να θέλουν να τα επισκεφθούν περισσότερο.

Οι νέες τεχνολογίες και η εφαρμογή τους θα μπορούσαν πραγματικά να

αλλάξουν συνολικά και να εμπλουτίσουν την εμπειρία που απολαμβάνει ο επισκέπτης του μουσείου και του αρχαιολογικού χώρου της Ολυμπίας, γνωρίζοντας καλύτερα τα ήδη υφιστάμενα εκθέματα, αλλά και έρθει σε επαφή με τα ευρήματα που δεν εκτίθενται λόγω έλλειψης χώρου ή για άλλους λόγους.

Τα παραδείγματα και τα ζητήματα που ανακύπτουν από τη χρήση διαδραστικών εφαρμογών στα μουσεία είναι πάρα πολλά, όπως πολλά είναι και τα ερωτήματα που προκύπτουν. Η τεχνολογία αναπτύσσεται ραγδαία, ενισχύοντας και τις απαιτήσεις των επισκεπτών, κάτι που κάνει απαραίτητη την ανταπόκριση των πολιτιστικών χώρων σε αυτή την εξέλιξη, προκειμένου να εξασφαλίσουν την προσέλκυση επισκεπτών. Για να ανταποκριθούν επάξια πρέπει να είναι σε θέση να απαντήσουν ερωτήματα όπως «μπορεί η μάθηση στο μουσείο να θεωρηθεί ξεχωριστή από τη μάθηση στο σχολείο;», «πώς μπορεί το μουσείο να εφαρμόσει μεθόδους οικοδόμησης της γνώσης μέσω της διάδρασης;», «μπορεί να αξιολογηθεί πραγματικά η μάθηση που πραγματοποιείται στο μουσείο;» κλπ. Οι απαντήσεις στα ερωτήματα αυτά πρέπει να δοθούν μετά από κριτική σκέψη, έχοντας πλήρη γνώση του στόχου και του κοινού, ενώ πρέπει να καταρριφθούν οι αναχρονιστικές νοοτροπίες για να μπορέσει το μουσείο να γίνει συνοδοιπόρος του σχολείου μέσω της τεχνολογίας.

#### **4.2.3. Προτάσεις για διαδραστικές εφαρμογές μέσω του διαδικτύου στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας**

Οι διαδραστικές εφαρμογές, όμως, δεν είναι πάντα απαραίτητο να βρίσκονται στον χώρο των μουσείων, αλλά μπορούν να λειτουργούν και μέσω διαδικτύου εξασφαλίζοντας έτσι τη διάχυση της πληροφορίας σε μεγαλύτερες και ποικίλες ομάδες κοινού. Μία ψηφιακή αφηγηματική εμπειρία με θέμα τον αρχαιολογικό χώρο και το Μουσείο της Ολυμπίας, για παράδειγμα, σχεδιάστηκε το 2008. Αυτή η διαδικτυακή εφαρμογή απευθύνεται σε μαθητές γυμνασίου και συνδέει το μάθημα της ιστορίας με τον αρχαιολογικό χώρο και τα μουσεία της Ολυμπίας. Ο επισκέπτης-μαθητής επιλέγει ένα αντικείμενο μελέτης και εξερευνά την ιστορία μέσω συγκεκριμένων εκθεμάτων, μέσω αφήγησης και ταυτόχρονης παρακολούθησης του κειμένου. Το κείμενο είναι δομημένο ως μια ιστορία βασισμένη στα εκθέματα. Το περιεχόμενο των ιστοριών είναι πιο προσωπικό και συναισθηματικό από τις συνήθεις παρουσιάσεις αρχαιολογικού υλικού, περιλαμβάνοντας, για παράδειγμα, και ανέκδοτες λεπτομέρειες από την αρχαιολογική ανασκαφή.

Ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την έννοια της σκιάς μέσω της χρήσης προσομοιώσεων είναι εμπνευσμένο από μια εικονική περιήγηση στο Μουσείο Τεχνολογίας Cité des Sciences et de l' Industrie στο Παρίσι (Γεωργούτσου κ.ά., 2010) και απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Ένα αντίστοιχο πρόγραμμα θα μπορούσε να υλοποιηθεί για το Αρχαιολογικό μουσείο ή/και χώρο της Ολυμπίας βασισμένο σε τρία επίπεδα, όπως εκείνο του Μουσείου Τεχνολογίας στο Παρίσι. Το πρώτο επίπεδο θα μπορούσε να περιλαμβάνει τρεις δραστηριότητες που προετοιμάζουν τα παιδιά για την επίσκεψη και αφορούν μία έννοια σχετική με τον αρχαιολογικό χώρο ή/και το Μουσείο της Ολυμπίας (π.χ μια έννοια σχετική με τις λατρείες είναι τα αναθήματα). Το δεύτερο επίπεδο περιλαμβάνει τρεις

δραστηριότητες που αφορούν την εικονική επίσκεψη και έχουν να κάνουν με προσομοιώσεις σχετικές με αυτή την έννοια, ώστε να αποκτήσουν τα παιδιά γνώσεις. Το τελευταίο επίπεδο έχει στόχο να αξιολογηθούν οι νέες γνώσεις που πήραν τα παιδιά και να εντοπιστούν οι δυσκολίες που προκύπτουν, αν υπάρχουν.

Το ενδιαφέρον πρόγραμμα «Μαθαίνοντας σε εικονικά μουσεία: Παράδειγμα το Μουσείο Σολωμού» (Μπήτρος κ.ά.,2010) θα ήταν δυνατό να προσαρμοστεί κατάλληλα ώστε αναπτυχθεί με θεματολογία γύρω από τις λατρείες του ιερού της Ολυμπίας. Μάλιστα, η συγκεκριμένη εφαρμογή θα μπορούσε να βασιστεί στο υφιστάμενο εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Αρχαιολογικού Μουσείου της Ολυμπίας με αντίστοιχο θέμα.

Το πρόγραμμα για το Μουσείο του Σολωμού έχει πειραματικό χαρακτήρα και απευθύνεται σε παιδιά σχολικής ηλικίας και ενήλικες οι οποίοι μπορούν να επισκεφθούν εικονικά το ιστορικό και λαογραφικό μουσείο Σολωμού και Επιφανών Ζακυνθινών, που βρίσκεται στη Ζάκυνθο. Με την επίσκεψη αυτή οι χρήστες γνωρίζουν το χώρο του μουσείου και τα εκθέματά του με τη βοήθεια ενός εικονικού ξεναγού ο οποίος σχολιάζει τα επιμέρους εκθέματα όταν βρίσκεται πλησίον τους. Η εφαρμογή αυτή ήταν αντικείμενο μελέτης η οποία καταγράφει απόψεις και εμπειρίες των χρηστών από τη χρήση της εφαρμογής, και το συμπέρασμα που βγήκε ήταν ότι οι χρήστες βρίσκουν ευχάριστη της εφαρμογή, χωρίς ωστόσο να αποδειχθεί η μαθησιακή της αξία.

Με επίκεντρο τη συντήρηση των αρχαιοτήτων και ειδικότερα τέχνηρων κατασκευασμένων από διαφορετικά υλικά που σχετίζονται με λατρείες στο ιερό της Ολυμπίας (π.χ. πήλινα και ορειχάλκινα ειδώλια, πήλινα αγάλματα από ακρωτήρια ναών, χάλκινα αναθηματικά κράνη, κλπ.) θα ήταν ενδιαφέρον να αναπτυχθεί ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό πρόγραμμα αντίστοιχο με εκείνο της Εθνικής Πινακοθήκης – Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτζου το οποίο υλοποιήθηκε με τη συνεργασία μαθητών του δημοτικού, στους οποίους απευθύνεται (Καβαλιεράτου – Ρούσσου,2010).

Διαφέρει από άλλα που προαναφέρθηκαν, καθώς έχει αναπτυχθεί με τη μέθοδο του «συμμετοχικού σχεδιασμού» σύμφωνα με τον οποίο οι επισκέπτες είχαν ενεργή συμμετοχή σε κάθε στάδιο δημιουργίας της εφαρμογής (Ταχέν 2004). Περιγράφεται η σχεδίαση ενός ιστοχώρου με αντικείμενο τη συντήρηση έργων τέχνης με τη συμμετοχή μιας ομάδας παιδιών ηλικίας 10-11 ετών (Καβαλιεράτου – Ρούσσου, 2009. Roussou et al. 2007). Τα παιδιά έκαναν στο χώρο του μουσείου την έρευνα για το περιεχόμενο, τη δόμηση της πληροφορίας, αλλά και τη σχεδίαση των παιχνιδιών που περιλαμβάνει ο ιστοχώρος.

Κατ' αναλογία μία τέτοια πρακτική θα μπορούσε να εφαρμοστεί και στο Μουσείο και τον Αρχαιολογικό χώρο της Ολυμπίας σε συνεργασία με τους αρχαιολόγους και τους συντηρητές των αρχαιοτήτων, προσφέροντας νέες εμπειρίες στους επισκέπτες και δημιουργώντας δεσμούς ανάμεσα στους επισκέπτες και την Ολυμπία, μιας και το μοντέλο ανάπτυξης της εφαρμογής είναι συμμετοχικό.

Τα δύο παρακάτω ενδιαφέροντα προγράμματα που θα μπορούσαν να προσαρμοστούν στο Μουσείο και τον Αρχαιολογικό χώρο της Ολυμπίας, με έμφαση στις αρχαίες λατρείες, και να υλοποιηθούν διαδικτυακά, έχουν σχεδιαστεί για το

Αρχαιολογικό Μουσείο Άρτας και απαιτούν τη φυσική παρουσία των μαθητών.

#### **4.3.1. «Συντήρηση Αρχαιολογικών Ευρημάτων»**

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Ο Μαγικός κόσμος της συντήρησης. Μία ημέρα στο μουσείο, παίζοντας και μαθαίνοντας», αποσκοπεί στη γνωριμία των μαθητών με την επιστήμη της συντήρησης αρχαιολογικών ευρημάτων και έργων τέχνης, στην εξοικείωση του μαθητή με την επιστημονική μεθοδολογία καθώς και στην καλλιέργεια σεβασμού και αγάπης προς την πορεία των αρχαιολογικών τέχνηργων, μέσα στο χρόνο.

Υλοποιείται σε τρία στάδια:

##### **- Προπαρασκευαστικό**

Διενεργείται στο σχολείο πριν την επίσκεψη με τη βοήθεια φυλλαδίου σε ηλεκτρονική μορφή που αποστέλλεται στους εκπαιδευτικούς από την εκπαιδευτική ομάδα (ορολογία, σχετικές εικόνες και χρήσιμοι σύνδεσμοι διαδικτύου).

##### **- Θεωρητικό**

Διενεργείται στους εκπαιδευτικούς χώρους του Αρχαιολογικού Μουσείου Άρτας με τη βοήθεια διαδραστικού πίνακα, δειγμάτων αρχαιολογικού υλικού κατά τα διάφορα στάδια συντήρησης και παράλληλων ερωτήσεων προς τους μαθητές (ανάλυση μεθοδολογίας και παραδείγματα).

##### **- Πρακτικό**

Διενεργείται στους εκπαιδευτικούς χώρους του Αρχαιολογικού Μουσείου Άρτας, μέσω παιχνιδιών που τροποποιούνται βάσει ηλικιακής ομάδας (ζωγραφική, puzzle, τεχνοτροπίες, επαφή με ποικίλα υλικά και τη συντήρησή τους και στο τέλος μεθοδολογικά παιχνίδια διαδικτυακού και μη τύπου).

Η εκπαιδευτική δράση θα έχει διάρκεια μιάμιση με δύο ώρες, με μέγιστο αριθμό συμμετεχόντων μαθητών τους 30 και θα πραγματοποιείται κάθε Παρασκευή σε μαθητές της δ' έως και στ' τάξης του δημοτικού.

#### **4.3.2. «Ο ναός του Απόλλωνα και η λατρεία στην Αρχαία Αμβρακία»**

Εισάγει τους μαθητές στην αρχαία λατρεία και την αρχαία ναοδομία μέσα από μια σύντομη αφήγηση σε μορφή παραμυθιού, που παρακολουθεί τη λατρεία του Απόλλωνα, προστάτη θεού της πόλης. Περιλαμβάνει τέσσερα στάδια:

- Την προετοιμασία των μαθητών στο σχολείο, μέσα από τη μελέτη κυρίως της αρχιτεκτονικής των αρχαίων ναών και τη διάκριση αρχιτεκτονικών ρυθμών (δωρικός, ιωνικός).

- Την αφήγηση στο μουσείο της ιστορίας-παραμυθιού με τη βοήθεια σύγχρονων μέσων προβολής.

- Την ενεργή συμμετοχή των παιδιών σε ασκήσεις - παιχνίδια που ανακεφαλαιώνουν και εμπεδώνουν τις πληροφορίες, με τη βοήθεια του διαδραστικού πίνακα.

- Τη σύντομη περιήγηση του μουσείου, με ιδιαίτερη αναφορά σε ευρήματα που σχετίζονται με τους ναούς και την αρχαία λατρεία. Απευθύνεται σε μαθητές Δ' έως

Στ' τάξεων (<https://tilevoasartas.blogspot.com/2015/10/6.html>, τελευταία επίσκεψη 23.05.2020).

Τέλος, η χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας ως εργαλείου μη τυπικής μάθησης (Κέντρου, 2010) θα πρόσφερε μία εναλλακτική εμπειρία σε μαθητές και ενήλικους, με σενάριο βασισμένο στις λατρείες του ιερού της Ολυμπίας. Η επαυξημένη πραγματικότητα αποτελείται σύνολα πολυμεσικών αρχείων υπό τη μορφή σειριακών εκπομπών-ακουστικών ή οπτικοακουστικών – διαθέσιμων μέσω του διαδικτύου για αναπαραγωγή σε φορητές συσκευές (π.χ. MP3 players, smartphones) (εικ.22). Στην περίπτωση της εκπομπής «Ο μύλος άλεσης του ελαιοκάρπου» που βασίστηκε σε πρωτότυπο σενάριο, ο χρήστης αισθάνεται ότι επισκέπτεται το μουσείο Μουσείο Βιομηχανικής Ελαιουργίας Λέσβου (ΜΒΕΛ) και ανακαλύπτει τον μύλο άλεσης του ελαιοκάρπου. «Καθοδηγείται» από δύο ομιλητές που είναι επισκέπτες του μουσείου και δίνουν πληροφορίες για τη Λέσβο, την ελαιουργία και την ιστορία του μουσείου, ενώ στη συνέχεια εξερευνούν τα ελαιουργικά μηχανήματα και κυρίως το μύλο άλεσης του ελαιοκάρπου.

Μια τέτοια εφαρμογή, επί παραδείγματι, θα μπορούσε να αναπτυχθεί στην Ολυμπία, σχετικά με την κατασκευή του αγάλματος του Διός μέσα στο εργαστήριο του Φειδία, καθώς υπάρχουν όλα εκείνα τα ιστορικά και αρχαιολογικά στοιχεία που απαιτούνται για να υποστηριχθεί μια τέτοια εφαρμογή. Σε σχέση με το άγαλμα του Δία, στην Ολυμπία, η κατά προσέγγιση χρονολογία κατασκευής του στο γ' τέταρτο του 5ου αιώνα π.Χ., επιβεβαιώθηκε κατά την εκ νέου ανακάλυψη (1954-1958) του εργαστηρίου του Φειδία, εκεί όπου κατά τον Πausανία ο γλύπτης δημιούργησε το άγαλμα. Τα αρχαιολογικά ευρήματα εκεί, περιλαμβάνουν εργαλεία, που χρησιμοποιούνταν για την επεξεργασία του χρυσού και του ελεφαντοστού, μικρά θραύσματα από ελεφαντόδοντο, πολύτιμοι λίθοι και πήλινα καλούπια. Το μεγαλύτερο μέρος των πήλινων εκείνων καλουπιών, χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία γυάλινων πλακών και για τον σχηματισμό του ενδύματος του αγάλματος από φύλλα γυαλιού, φυσικά ενδεδυμένα και διπλωμένα, με τα επιχρυσωμένα. Η οινόχομη με την επιγραφή «ΦΕΙΔΙΟΥ ΕΙΜΙ» («*Ανήκω στον Φειδία*»), βρέθηκε στην περιοχή.

Η κατασκευή του έργου διήρκεσε δύο Ολυμπιακές περιόδους, δηλαδή οκτώ χρόνια. Η τεχνική του Φειδία βασιζόταν ουσιαστικά σε ξύλο, καθώς το σώμα των αγαλμάτων του ήταν ξύλινο και το εμπότιζαν από ένα ειδικό υγρό για να μην αποξηραθεί. Το ξύλο ήταν ενδεδυμένο με στρώματα χρυσού και πλάκες ελεφαντοστού, οι οφθαλμοί ήταν από πολύτιμους λίθους, ενώ ο μανδύας από μάρμαρο ντυμένο με φύλλα χρυσού. Το δε δάφνινο στεφάνι επί κεφαλής, ήταν από πράσινο σμάλτο. Ο καθήμενος Ζευς, ξεχώριζε μέσα στον ναό επάνω σε τρία σκαλοπάτια και σύμφωνα με εκτιμήσεις έφτανε τα 12 μέτρα σε ύψος. «*Ήταν σαν να ύψωνε ο Δίας το ανάστημά του*» γράφει ο γεωγράφος Στράβων τον 1ο αιώνα π.Χ. Το άγαλμα ήταν περιτριγυρισμένο από τριάντα έξι ψηλές κολώνες από γρανίτη.

Επίσης σε επιλεγμένα σημεία στον αρχαιολογικό χώρο της Ολυμπίας όπως είναι ο ναός του Διός ή ο ναός της Ήρας, θα μπορούσε μέσω διαδικτύου και smartphones να βιώσουν οι επισκέπτες την οικοδόμηση ή το γκρέμισμα των συγκεκριμένων ναών και να αντλήσουν μέσα από την επαυξημένη πραγματικότητα πληροφορίες για την ιστορία της αρχιτεκτονικής τους κατασκευής, π.χ. την ιστορία των κιόνων και των κιονοκράνων του ναού της Ήρας και να αντιληφθούν την ιστορία της εξέλιξης του



δωρικού κίονα και του κιονοκράνου του, δεδομένου ότι στο ναό αυτό κάθε λίθινος κίονας που αντικαθιστούσε έναν ξύλινο ακολουθούσε το ρυθμό της εποχής του. Επίσης κοντά στο ναό του Διός να βιώσουν το μακροχρόνιο χτίσιμό του με τη βοήθεια των ανυψωτικών μηχανημάτων της εποχής. Άρχισε να χτίζεται από το 470 π.Χ. και ολοκληρώθηκε το 456π.Χ αλλά και την καταστροφή του από τον Θεοδόσιο Β΄ και τους σεισμούς του 522 μ.Χ και 551 μ.Χ. Επιπροσθέτως στο στάδιο θα μπορούσαν οι επισκέπτες να βιώσουν και να συμμετέχουν στους Ολυμπιακούς Αγώνες.

## **Κεφάλαιο 5ο: Η ερμηνεία των αρχαιολογικών ευρημάτων μέσω της νέας τεχνολογίας**

### **5.1. Εισαγωγή**

Η ερμηνεία των μουσειακών εκθεμάτων από τον κάθε επισκέπτη είναι μια διαδικασία αρκετά δύσκολη που προϋποθέτει μουσειακή αγωγή και πρότερες γνώσεις. Καταλαβαίνουμε λοιπόν πως η ερμηνεία των μουσειακών εκθεμάτων είναι υποκειμενική υπόθεση και εξαρτάται από το υπόβαθρο του επισκέπτη. Η τεχνολογία, ωστόσο, μπορεί να βοηθήσει στη σωστότερη και πιο ολοκληρωμένη ερμηνεία, ώστε η εμπειρία του μουσείου να είναι πιο εποικοδομητική για όλους.

### **5.2. Τι ονομάζουμε ερμηνεία και ποια είναι τα ερμηνευτικά μέσα**

Στα μουσεία διαφυλάσσονται και συντηρούνται πρωτότυπα αντικείμενα τα οποία μπορεί να τα δει το κοινό μέσα από εκθέσεις. Τυπικά, οι εκθέσεις ερμηνεύουν συλλογές ή τμήματα συλλογών αντικειμένων, συσχετίζοντας ορισμένα αντικείμενα ή έργα τέχνης με διάφορους τύπους τεκμηρίωσης μέσα σε ένα συγκεκριμένο χώρο, έτσι ώστε να δίνουν στους επισκέπτες μια ευχάριστη και εποικοδομητική εκπαιδευτική εμπειρία.

Οι λειτουργίες μιας μουσειακής έκθεσης είναι γνωστικές, αφού δημιουργούν ένα περιβάλλον αυτό-επιμόρφωσης, μαθησιακές, αφού δίνουν στους επισκέπτες μια ολοκληρωμένη εμπειρία που οδηγεί σε συναισθηματικές και ηθικές ανταμοιβές και κοινωνικές, αφού προσφέρουν ένα ισχυρό κέντρο για τη δημιουργία κοινωνικής ταυτότητας από τους επισκέπτες (Ρούσσου 2002). Στο μουσείο δεν ταξινομούνται απλώς τα αντικείμενα ως αναμφισβήτητα «υλικά» γεγονότα ή αυταπόδεικτες ηθικές/υλικές αξίες μεταφέρουν τις γνώσεις και τα μηνύματά τους (Μούλιου – Μπούνια 1999). Το εκτιθέμενο περιεχόμενο των μουσείων αποκτά συνοχή μέσα από μια διαδικασία ερμηνείας. Τα μουσεία μέσω των εκθεμάτων τους, σε συνδυασμό με οπτικές και αφηγηματικές επεξηγήσεις, αφηγούνται ιστορίες μέσω της συλλογής τους. Κάθε έκθεση είναι μια πρόκληση για συγκερασμό της ιστορικής ακρίβειας, της αισθητικής απόλαυσης και των εκπαιδευτικών αξιών στα οποία το μουσείο και οι δημιουργοί του οφείλουν να στοχεύουν (Ρούσσου 2002).

Εδώ και περισσότερο από έναν αιώνα, τα μουσεία συνόδευαν τα εκθέματά

τους με κείμενο που μπορεί να είχε τη μορφή λεζάντας, πινακίδας, καταλόγου κλπ. Τα τελευταία χρόνια φωτογραφίες και οπτικοακουστικό υλικό άρχισαν να συμπληρώνουν τα κείμενα, με σκοπό να δελεάσουν τον επισκέπτη να «ακουμπήσει» και να επεξεργαστεί ότι αφορά το έκθεμα. Τα ηλεκτρονικά πολυμέσα, δηλαδή ο συνδυασμός κειμένου, ήχου, εικόνας και βίντεο, έχουν αλλάξει ριζικά τον τρόπο διαχείρισης και παρουσίασης των συλλογών από τα μουσεία.

## **Το κείμενο**

Ένα εκ των ερμηνευτικών μέσων των μουσείων είναι το κείμενο που συνοδεύει κάθε έκθεμα. Πολλοί θα μπορούσαν να ισχυριστούν ότι εξαιτίας της ύπαρξης οπτικοακουστικών μέσων, το κείμενο έχει χάσει την αξία του, ωστόσο κείμενο είναι κάθε μορφή πληροφορίας που παρέχεται μέσω της γλώσσας. Ακόμα και τα διαδραστικά ερμηνευτικά μέσα περιέχουν κείμενο, οπότε εξακολουθεί να είναι ένα βασικό μέσο επικοινωνίας του μουσείου. Ακόμα το κείμενο είναι ένας από τους κύριους φορείς ερμηνείας κάθε εκθέματος και βασικό εργαλείο δόμησης νοήματος από τη μεριά των επισκεπτών.

Κείμενα ως ερμηνευτικά μέσα σε μουσεία θεωρούνται τίτλοι, εισαγωγικά κείμενα, λεζάντες, πινακίδες σήμανσης κ.λπ. (Belcher, 1991. Hooper – Greenhill, 1994).

Το κείμενο στο μουσείο έχει κάποιες ιδιαιτερότητες. Πιο συγκεκριμένα το μουσείο πληροφορεί και ερμηνεύει ένα θέμα για να το αποδώσει στους επισκέπτες χωρίς περιττές λεπτομέρειες. Επίσης απευθύνεται στο ευρύ κοινό και όχι σε συγκεκριμένα άτομα ή ομάδες ατόμων, ενώ είναι φτιαγμένο έτσι ώστε να μπορεί να διαβαστεί υπό πολύ ειδικές συνθήκες και έχει μεγάλη σημασία η οπτική του διάσταση.

Συνήθως τα κείμενα ερμηνεύουν μια έκθεση με τρόπο που θα τραβήξει το ενδιαφέρον χωρίς απαραίτητα να προσφέρει γνώσεις που μπορούν να αποκτηθούν με άλλα μέσα. Ακόμα, το να διαβαστεί ένα κείμενο στο μουσείο είναι κάτι που έχει κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κι έτσι η δομή και η παρουσίαση των κειμένων θα πρέπει να διευκολύνουν την πρόσληψη πληροφοριών και την κατανόησή τους. Το κείμενο είναι ίσως το τελευταίο που θα προσέξει ο επισκέπτης του μουσείου όταν παρατηρεί ένα έκθεμα, οπότε είναι σημαντικό να προκαλέσει αισθητική εντύπωση. Στην ουσία θα μπορούσαμε να πούμε ότι το κείμενο είναι ακόμα ένα «έκθεμα», οπότε παίζει ρόλο το μέγεθος, η διάσταση και η οπτική του εντύπωση (Serrell 1996).

## **Τα πολυμέσα**

Όπως προαναφέραμε, τα μουσεία έχουν τη δυνατότητα πλέον να χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά μέσα για να ανταποκριθούν επάξια στο ρόλο τους. Έτσι οι συλλογές τους, η συντήρηση των εκθεμάτων και όλες οι υπόλοιπες δραστηριότητες

όπως είναι η εκπαίδευση και η παροχή γνώσεων αποκτούν έναν εντελώς διαφορετικό χαρακτήρα και αυξάνουν τη δυνατότητα του μουσείου να ανταποκριθεί με πληρότητα στους στόχους του (Μπούνια 2004).

Πιο συγκεκριμένα τα ηλεκτρονικά μέσα επιτρέπουν στα μουσεία να παρέχουν στο προσωπικό τους τη δυνατότητα να διαχειρίζονται το υλικό τους πολύ πιο εύκολα, να αυξάνουν τη γνώση που παρέχουν στο κοινό τους, να ανταποκρίνονται σε διαφορετικά κοινά και να παρέχουν πρόσβαση σε αντικείμενα που είτε για λόγους συντήρησης είτε για λόγους πραγματικής έλλειψης χώρου δεν εκτίθενται.

Επίσης, τα μουσεία μπορούν πλέον να δημιουργούν ιστότοπους ώστε να εξασφαλίζουν επαφή με διαφορετικό κοινό από αυτό που μπορεί άμεσα να επισκεφτεί το μουσείο, αφετέρου μια διαφορετικού τύπου επαφή με το κοινό, πιο σύνθετη και ίσως με επιπτώσεις μεγαλύτερης διάρκειας, να λειτουργούν ως πηγές με τη συμμετοχή τους σε δίκτυα τοπικής, εθνικής ή παγκόσμιας εμβέλειας, να προσφέρουν υλικό για σχολεία και εκπαιδευτικές διαδικασίες, καθώς και γνώση διαθέτοντας πολυμεσικά εφόδια, εκτός από τους έντυπους καταλόγους (Μπούνια 2004).

Τα πολυμέσα παρουσιάζουν ολοκληρωμένα το περιβάλλον από το οποίο προέρχονται τα αντικείμενα, της πολιτιστικής φόρτισης των αντικειμένων, γεγονός που μας επιτρέπει τη διάσωση της σημασίας εκτός από τη διάσωση της φυσικής ύπαρξης των αντικειμένων. Δηλαδή τα πολυμέσα παρέχουν στον επισκέπτη πολύ περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα εκθέματα, δίνοντάς τους την ευκαιρία να έχουν μια πιο ολοκληρωμένη εμπειρία (Μπούνια 2004).

Τα αντικείμενα στις παραδοσιακές εκθέσεις εκτίθενται σε συγκεκριμένο, περιορισμένο περιβάλλον, ανάλογα με την προέλευση ή τη χρονολογία τους. Τα πολυμέσα δίνουν τη δυνατότητα στους υπευθύνους του μουσείου να τοποθετήσουν ένα έργο τέχνης σε περισσότερες από μία ομάδες, ανάλογα με διάφορα κριτήρια. Ακόμα τα πολυμέσα επιτρέπουν σε περισσότερα εκθέματα να εκτίθενται στο μουσείο, ενώ χωρίς αυτά εκτίθενται μόνο μερικά, καθώς δεν υπάρχει ο χώρος για απεριόριστο αριθμό εκθεμάτων (Μπούνια 2004).

Με τη χρήση των πολυμέσων ο επισκέπτης συμμετέχει ενεργά στη δημιουργία έκθεσης (**εικ. 23**), καθώς επιλέγει τι θα δει, με ποια σειρά κ.λπ. Τα πολυμέσα, επίσης, δίνουν πληροφορίες για το μουσείο, το θέμα της έκθεσης και το κτίριο και μπορεί να αποτυπωθεί μια κάτοψη, με τις ατομικές επιλογές του επισκέπτη, κάτι που κάνει την περιήγηση στο μουσείο μια πλήρως εξατομικευμένη και προσωπική εμπειρία. Ακόμα, τα πολυμέσα χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ατομικής κάρτας επισκέπτη που ενεργοποιεί πληροφοριακούς σταθμούς μέσα στην έκθεση. Αν η κάρτα έχει κάποιο κωδικό, τότε ο υπολογιστής μοιάζει να συνομιλεί απευθείας με τον κάθε επισκέπτη ξεχωριστά. Αυτό μπορεί να δώσει στους επισκέπτες πολλά παραπάνω στοιχεία για τα εκθέματα. Πιο συχνά, τα πολυμέσα παρέχουν πληροφορίες που βοηθούν στην κατανόηση μιας έκθεσης. Φυσικά τα πολυμέσα μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως αναλυτικότεροι κατάλογοι εκθέσεων εντός και εκτός του μουσείου ή να παρουσιάζουν ένα έκθεμα από διαφορετικές οπτικές (Μπούνια, 2004).

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης αποτελεί χαρακτηριστικό

παράδειγμα μουσείου το οποίο ανέπτυξε πολυμεσικές εφαρμογές έπειτα από την τετράχρονη διακοπή της λειτουργίας του. Χρησιμοποιήθηκαν πολλά καινούργια μέσα της ψηφιακής τεχνολογίας, όπως άλλωστε επιτάσσει η παγκόσμια τάση, προκειμένου η πληροφόρηση να είναι άμεση και σε όσο περισσότερο κοινό είναι δυνατόν. Οι καινούργιες του εκθέσεις διαθέτουν ψηφιακές οθόνες στις οποίες προβάλλονται ολιγόλεπτα φιλμ σχετικά με τις θεματικές ενότητες ενισχύοντας τις ιστορικές και αρχαιολογικές γνώσεις του επισκέπτη με γρήγορο, εύληπτο και θεαματικό τρόπο. Με την είσοδο του επισκέπτη στο φουαγιέ του Μουσείου προβάλλεται μια εισαγωγική ταινία με την ιστορία του ίδιου του κτηρίου του Μουσείου και την πορεία της εξέλιξής του στον χρόνο. Επίσης, υπάρχουν οθόνες αφής, οθόνες προβολής ταινιών και ηχοσυστήματα, καθώς επίσης και ο ειδικά διαμορφωμένος χώρος του Ψηφιακού Μουσείου Μακεδονίας (Αδάμ-Βελένη 2008, 41-45).

### **5.3. Ο ρόλος των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία της ερμηνείας και της πρόσληψης των μουσειακών εκθεμάτων**

Φυσικά, η τεχνολογία δεν μπορεί να εισαχθεί από μόνη της ως αυτοσκοπός, μέσα σε ένα μουσείο, αλλά θα πρέπει να ενταχθεί σε έναν σαφώς ορισμένο στόχο. Μερικά τεχνολογικά συστήματα μπορούν να αναλύσουν εις βάθος ένα θέμα, ενώ μερικά άλλα καλύπτουν μεγαλύτερη γκάμα θεμάτων πιο επιφανειακά. Σύμφωνα τον Lacota (1976) η γνωστική επίπτωση μιας έκθεσης βελτιώνεται εντυπωσιακά με την υιοθέτηση σχετικών τεχνικών. Αν δομηθεί ένα σαφές πλαίσιο για το περιεχόμενο μιας έκθεσης, τη σχέση και τη σημασία της για τους επισκέπτες, τον τρόπο με τον οποίο είναι οργανωμένη, τις γνωστικές προσδοκίες, οι επισκέπτες θα είναι σε θέση να βιώσουν μια πιο απολαυστική εμπειρία ανακαλύπτοντας και κατανοώντας αυτό που ανακάλυψαν.

Τα πλεονεκτήματα των πολυμέσων, και ειδικά των διαδραστικών, ως προς αυτή τη χρήση είναι αρκετά (Μούλιου – Μπούνια, 1999):

- Έχουν τη δυνατότητα να δώσουν πληθώρα διαφορετικών πληροφοριών για την έκθεση, μαζί με φωτογραφίες, σχέδια, κατόψεις των χώρων, αρχιτεκτονικά μοντέλα, ομοιώματα εκθεμάτων, βίντεο, αφηγήσεις, κείμενα και δεδομένα τεκμηρίωσης.

- Παρέχουν στους μαθητές μηχανισμό μέσω του οποίου μπορούν να διαλέξουν τις πληροφορίες που τους ενδιαφέρουν περισσότερο κι έτσι μπορούν να ανταποκρίνονται σε κάθε επισκέπτη ξεχωριστά.

Ωστόσο, η χρήση πολυμέσων στα μουσεία δημιουργεί και ορισμένους προβληματισμούς (Sparacino, 2002. Proctor – Tellis, 2003):

- Η τεχνολογία πολλές φορές είναι πιο ελκυστική και τραβάει το ενδιαφέρον που δε δίνουν σημασία στα εκθέματα.

- Μπορεί οι τρόποι διάδρασης που προτείνει να μην ταιριάζουν με το περιβάλλον του μουσείου.

- Μπορεί να παρεισφρήσει στον μη τεχνολογικό χαρακτήρα του χώρου.

- Μπορεί να αποξενώσει τους επισκέπτες που δεν έχουν μεγάλη οικειότητα με

τις νέες τεχνολογίες.

Το πόσο κατάλληλα και επιτυχημένα ενσωματώνονται τα πολυμέσα σε μια έκθεση εξαρτάται από την εκτίμηση προτερημάτων και προβλημάτων, αντίστοιχα με τα παραδοσιακά εποπτικά μέσα. Στην πράξη, η σύλληψη και η σχεδίαση πολυμεσικών εφαρμογών για τις εκθέσεις μπορεί να αντιμετωπιστεί από δύο διαφορετικές, αλλά αλληλοσυμπληρούμενες οπτικές γωνίες: τη συγχρονική προσέγγιση από το μουσείο και τη συνολική θεώρηση της έκθεσης από τη μια πλευρά, τη δομική άποψη της ίδιας της πολυμεσικής εφαρμογής ως αντικείμενο καθαυτό από την άλλη πλευρά. Το πρώτο παρέχει το λειτουργικό περιεχόμενο για το δεύτερο (Μούλιου – Μπούνια, 1999).

Για να προσδιοριστεί η ιδέα μιας έκθεσης θα πρέπει να παρθούν αρχικά αποφάσεις που αφορούν τη χρήση της, το περιεχόμενό της, τη δομή της, το κοινό που επιθυμεί να προσελκύσει και την επικοινωνιακή μέθοδο που θα χρησιμοποιήσει. Τότε, χτίζοντας μια ιδέα θα πρέπει να αποφασιστεί το πώς και με ποια μέσα θα υποστηριχθεί η έκθεση. Ουσιαστικά αν μια έκθεση είναι πολύ «γεμάτη» με πληροφορίες και χαοτική, ο επισκέπτης χάνεται και δεν μπορεί να αφομοιώσει καμία πληροφορία. Αντιθέτως, η οπτική μονοτονία μπορεί να οδηγήσει τον επισκέπτη σε κούραση και απόρριψη, ειδικά όταν βλέπει συνεχόμενα ομοειδή εκθέματα. Συνολικά, προηγούμενη γνώση για το περιεχόμενο μιας έκθεσης και τη δομή της οδηγεί σε πιο ικανοποιητική εμπειρία.

Οι επισκέπτες είναι ευχαριστημένοι όταν αισθάνονται ότι η περιήγηση στο μουσείο είναι εξατομικευμένη, οπότε τα μουσειακά εκθέματα θα πρέπει να στοχεύουν στο να δίνουν στον επισκέπτη τις απαραίτητες πληροφορίες για να χρησιμοποιήσει τις μαθησιακές του ικανότητες πιο αποτελεσματικά. Αν οι επισκέπτες έχουν άποψη για το που θα κατευθυνθούν στο χώρο, μπορούν να διεγείρουν τα μαθησιακά ή αισθητικά τους κριτήρια και μπορούν ταυτόχρονα με την περιήγηση να πραγματοποιήσουν διάφορες δραστηριότητες, νιώθουν ότι η ξενάγησή τους είναι εξατομικευμένη. Με βάση αυτές τις αρχές πρέπει να επιλέγονται οι δραστηριότητες και να γίνεται ο συνολικός σχεδιασμός της έκθεσης, καθώς επίσης τα πολυμέσα που θα συνοδεύουν τα εκθέματα. Η χρήση της νέας τεχνολογίας δεν προσφέρει μαγικές λύσεις σε όλα. Θα πρέπει να είναι κατανοητό γιατί χρησιμοποιούμε αυτά τα μέσα, σε τι ακριβώς αποσκοπούμε και ότι όντως αυτός είναι ο καλύτερος τρόπος για να προσεγγίσουμε το κοινό μας. Αν όλα αυτά έχουν θετική απάντηση μπορεί να συνεχιστεί η υλοποίηση του σχεδίου με το πρακτικό κομμάτι (Μούλιου – Μπούνια, 1999).

#### **5.4. Τα πλεονεκτήματα των διαδραστικών εφαρμογών στην ερμηνεία των εκθεμάτων**

Από τους πρώτους τομείς όπου χρησιμοποιήθηκαν οι νέες τεχνολογίες στα μουσεία ήταν η διαχείριση των συλλογών και η τεκμηρίωση. Κατάλληλα σχεδιασμένα κι ενημερωμένα συστήματα πληροφοριών βοηθούν στο να ελέγχεται η ορολογία, να διατηρούνται τα διεθνή πρότυπα και να αναζητούν και να ανακτούν

πληροφορίες για μεγάλες συλλογές. Επίσης είναι η ηλεκτρονική αποθήκη που βοηθά τα μουσεία σε όλες τις άλλες λειτουργίες τους, από την οργάνωση εκθέσεων και την εξυπηρέτηση ερευνητών, μέχρι τα εκπαιδευτικά προγράμματα και τη δημιουργία εκδόσεων (Οικονόμου 2003).

Οι νέες τεχνολογίες έχουν επίσης βοηθήσει στη συντήρηση και καλύτερη προστασία των συλλογών, καθώς οι συνθήκες θερμοκρασίας, υγρασίας και φωτισμού μπορούν να καταγράφονται και να αναλύονται ηλεκτρονικά, προειδοποιώντας αυτόματα το προσωπικό του μουσείου όταν οι σχετικές τιμές υπερβούν τα επιτρεπτά όρια (π.χ. Carpenter, 2000).

Έτσι έχουμε εξάπλωση της χρήσης τους όχι μόνο για την παροχή πληροφοριακού υλικού και συμπραζομένων για τα αντικείμενα, αλλά και για τη δημιουργία εμπειριών για τους επισκέπτες, το ζωντανά άλλων εποχών και πολιτισμών και την «εμβύθιση» του κοινού σε αυτές (εικ. 24). Ακολουθώντας τις ευρύτερες κοινωνικές αλλαγές και το μεταλλασσόμενο ρόλο του μουσείου, οι νέες τεχνολογίες έχουν στηρίξει νέους τρόπους επικοινωνίας με το κοινό του, δίνοντας μεγαλύτερες δυνατότητες επιλογής και συμμετοχής. Παράλληλα, η κοινωνία της πληροφορίας έχει βάλει σε νέες βάσεις τη σχέση επιμελητών και καλλιτεχνών (Dietz, 1998).

Μια πολύ σημαντική συμβολή των νέων τεχνολογιών στα μουσεία, όμως είναι στη βελτίωση της πρόσβασης του κοινού και η ερμηνεία των εκθεμάτων. Με τη χρήση οπτικοακουστικού υλικού αλλά και διαδραστικών εφαρμογών που τοποθετούν τα εκθέματα εικονικά στο περιβάλλον όπου θα βρίσκονταν κανονικά οι επισκέπτες δίνεται η δυνατότητα στους τελευταίους να αποκτήσουν πιο ολοκληρωμένη άποψη και να ερμηνεύσουν το κάθε έκθεμα καλύτερα. Επίσης, οι επισκέπτες μέσω των διαδραστικών εφαρμογών έχουν τη δυνατότητα να ανακαλύψουν μόνοι τους πληροφορίες, κάτι που ενισχύει την κατανόησή τους. Θεωρητικά, οι νέες τεχνολογίες κάνουν τους πολιτισμικούς οργανισμούς, τα προγράμματα και τις συλλογές τους πιο προσιατά και ανοιχτά σε άτομα με σωματικές αναπηρίες ή προβλήματα μάθησης, σε ομάδες που κατοικούν σε απομονωμένες περιοχές ή σε άτομα περιθωριοποιημένα που υπό άλλες συνθήκες δεν θα αποτελούσαν μέρος των επισκεπτών. Κάποιες φορές τα νέα μέσα προσελκύουν το κοινό εξαιτίας της δημοτικότητάς τους και στη συνέχεια δείχνουν ενδιαφέρον και για το πολιτισμικό περιεχόμενο (Econoμου, 1998). Μερικοί χρήστες μπορεί να προτιμούν την ανεξάρτητη πλοήγηση παρά τον παραδοσιακό τρόπο επίσκεψης.

Είναι προφανές ότι η ερμηνεία των εκθεμάτων είναι προσωπική υπόθεση, που εξαρτάται από διάφορα προσωπικά χαρακτηριστικά, όπως είναι το γνωστικό υπόβαθρο των επισκεπτών. Οι νέες τεχνολογίες μπορούν να βελτιώσουν τη μουσειακή εμπειρία και να βοηθήσουν στην ερμηνεία των εκθεμάτων, μέσω των πολυμεσικών εφαρμογών. Ωστόσο θα πρέπει να γίνεται με προσοχή η χρήση τους, καθώς μπορεί να οδηγήσουν σε αντίθετα αποτελέσματα και να αποσπάσουν πλήρως την προσοχή του επισκέπτη από το έκθεμα.

Παρά κάποιες αρνητικές πτυχές, πιστεύουμε ότι οι εφαρμογές των νέων τεχνολογιών στην περίπτωση της Ολυμπιάς μπορούν να δώσουν διαστάσεις στην

εμπειρία του επισκέπτη οι οποίες σήμερα δεν είναι υπαρκτές, να προσελκύσουν και νέους επισκέπτες, βοηθώντας έτσι στην επαύξηση του αναπτυξιακού κεφαλαίου που ούτως ή άλλως αποτελούν οι πολιτιστικοί πόροι.

### **5.5. Οι εφαρμογές της σύγχρονης τεχνολογίας στην περίπτωση της Αρχαίας Ολυμπίας**

Παρ' ό,τι και στην περίπτωση της Αρχαίας Ολυμπίας έχουν γίνει προσπάθειες για την εισαγωγή της νέας τεχνολογίας στην «παραγωγή» της μουσειακής εμπειρίας, η χρήση της, θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε, είναι ακόμα περιορισμένη.

Στο Σύγγρειο, **(εικ. 26)** το παλιό, δηλαδή, μουσείο, που από το 2004 επαναλειτουργεί στο πλαίσιο της επανίδρυσης των Μουσείων λόγω της τέλεσης των Ολυμπιακών Αγώνων, ως Μουσείο της Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας, στο ειδικά διαμορφωμένο υπόγειο του κτηρίου, ολοκληρώθηκε εντός του 2008 η εγκατάσταση της ψηφιακής έκθεσης της Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων, η οποία πλαισιώνει την αρχαιολογική έκθεση του ισογείου και της δίνει νέα διάσταση (βλ. ειδικό φυλλάδιο έκθεσης), **(εικ. 25)**.

Η ψηφιακή Έκθεση αποτελεί ένα καινοτόμο ψηφιακό περιβάλλον που παρέχει στους επισκέπτες του Μουσείου Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας σημαντικό αριθμό εφαρμογών πληροφορικής και προσελκύει το ενδιαφέρον των επισκεπτών. Οι εφαρμογές προσφέρουν στους επισκέπτες του Μουσείου, σε τέσσερις γλώσσες και διαμέσου ποικίλων τεχνολογιών και ψηφιακών εργαλείων, πολυμεσικό περιεχόμενο που αφορά διαφορετικές ιστορικές πληροφορίες για τους αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες. Η φυσική κατανομή των εφαρμογών ακολουθεί τη διαδρομή των επισκεπτών καθώς αυτοί ξεναγούνται στην αρχαιολογική έκθεση. Οι εφαρμογές είναι:

1. η διαδραστική παρουσίαση της δομής του Μουσείου και η εισαγωγή των επισκεπτών στο ηλεκτρονικό περιβάλλον του Μουσείου και τις υπόλοιπες εφαρμογές και

2. τέσσερις εφαρμογές που διαφέρουν ως προς τις θεματικές ενότητες και τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούν. Προϋποθέτουν τη διάδραση με τους χρήστες και πληρούν κυρίως εκπαιδευτικούς σκοπούς. Οι εφαρμογές αυτές έχουν ως εξής:

α) Αίθουσα εικονικής περιήγησης που παρέχει στους επισκέπτες μια τρισδιάστατη (3D) ξενάγηση στον αρχαιολογικό χώρο της Ολυμπίας. Οι θεατές μπορούν να διαλέξουν ανάμεσα σε διαφορετικές διαδρομές στο χώρο χρησιμοποιώντας τα χειριστήρια που υπάρχουν στα καθίσματά τους. Η περιήγηση διαρκεί είκοσι λεπτά.

β) Εννέα (9) περίπτερα Πληροφόρησης που παρέχουν, διαμέσου ξεχωριστών παρουσιάσεων, ιστορικές πληροφορίες για τα πρόσωπα των Αγώνων, τα αθλήματα, τα αντικείμενα που χρησιμοποιούν, τα μνημεία και τους γενικούς όρους. Επιπλέον, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να συμμετάσχουν σε κουίζ που βασίζονται στις παραπάνω παρουσιάσεις, ατομικά ή σε γκρουπ των τριών, όπου ο καθένας παίζει από διαφορετικό περίπτερο. Κατά τη διάρκεια των κουίζ, οι παίκτες μπορούν να ανατρέξουν για βοήθεια σε βάσεις δεδομένων που φιλοξενούν τα δεδομένα

ολόκληρης της έκθεσης.

γ) Δύο (2) Ψηφιακοί διαδραστικοί πίνακες παρουσιάζουν τον αρχαιολογικό χώρο της αρχαίας Ολυμπίας από μια οπτική γωνία διαφορετική εκείνης της Αίθουσας Εικονικής Περιήγησης. Παρέχουν αναλυτική πληροφόρηση για την ιστορία, τη χρονολογία, τη χρήση, τη δομή και την κατασκευή των μνημείων χρησιμοποιώντας την τεχνική της εικονικής πραγματικότητας. Οι χρήστες μπορούν να «χτίσουν» τον αρχαιολογικό χώρο παίζοντας ένα παιχνίδι και τοποθετώντας τα μνημεία στις σωστές τους θέσεις.

δ) Χρονολόγιο που παρέχει στους επισκέπτες της έκθεσης, πληροφορίες για την χρονική αλληλουχία των αγωνισμάτων, την έκταση των Αγώνων, τις επιδόσεις των αθλητών και τα σημαντικά ιστορικά γεγονότα από το 776 π.Χ. ως το 393 μ.Χ. Οι πληροφορίες αυτές ανακτώνται μέσω οθόνης αφής, η οποία δίνει στον χρήστη τη δυνατότητα να επιλέξει τη χρονολογία που επιθυμεί.

3. Εφαρμογές «οδηγών περιήγησης» του μουσείου που οδηγούν τους επισκέπτες από αίθουσα σε αίθουσα του Μουσείου, σύμφωνα με τις θεματικές ενότητες της αρχαιολογικής έκθεσης. Οι εφαρμογές αυτές παρέχονται στον επισκέπτη υπό τη μορφή δύο διαφορετικών τύπων συσκευών: α) τις φορητές συσκευές (συσκευές χειρός/palmtops) δίδονται στους επισκέπτες στην είσοδο του Μουσείου και παρέχουν την δυνατότητα χειροκίνητης ή αυτοματοποιημένης ξενάγησης, με πλούσια οπτικοακουστική πληροφόρηση. Οι επισκέπτες έχουν την ευκαιρία να ανακτήσουν ειδική πληροφόρηση για τις χρονικές και κοινωνικές συνθήκες που αφορούν την περίοδο και το θέμα των εκθεμάτων των συγκεκριμένων αιθουσών. Προκειμένου να εκπαιδευθούν οι επισκέπτες στη χρήση των φορητών συσκευών υπάρχει ειδικό περίπτερο στην είσοδο του Μουσείου το οποίο παρέχει εικονογραφημένη καθοδήγηση. β) Τα περίπτερα πληροφόρησης παρέχουν την ίδια πληροφόρηση με τις φορητές συσκευές, προσφέρουν όμως τη δυνατότητα χρήσης μερικών επιπλέον εργαλείων κατά την παρουσίαση των διαφόρων θεματικών τομέων των αιθουσών. Οι εφαρμογές των περιπτέρων πληροφόρησης παρέχουν συνδέσμους μεταξύ των διάφορων παρουσιάσεων, πολλαπλές υπό-παραρτήσεις με συναφή πληροφόρηση και πρόσβαση τη βάση δεδομένων της έκθεσης.

4. Πληροφορικά συστήματα για εξειδικευμένους χρήστες που απευθύνονται σε χρήστες με ειδικές ικανότητες και ενδιαφέροντα και είναι:

α) Η εφαρμογή των πέντε (5) σταθμών αναζήτησης, ένα χρήσιμο εργαλείο για τους εξειδικευμένους επισκέπτες του Μουσείου που ενδιαφέρονται για την Αρχαία Ελληνική Ιστορία, και ειδικότερα για την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας. Η φιλική προς το χρήστη γραφική δι-επιφάνεια της εφαρμογής προσφέρει τη δυνατότητα αναζήτησης και ανάκτησης πλούσιου υλικού ιστορικής πληροφόρησης, οπτικού περιεχομένου, αναφορών και βιβλιογραφίας, από μια εκτεταμένη ηλεκτρονική βιβλιοθήκη.

β) Το σύστημα απτικής διάδρασης, που αποτελεί ένα ειδικό τμήμα της ψηφιακής έκθεσης και απευθύνεται κυρίως σε χρήστες με προβλήματα όρασης. Δύο ρομποτικοί βραχίονες χρησιμοποιούνται σαν προέκταση των χεριών του χρήστη, και ένα τρισδιάστατο (3D) ομοίωμα εμφανίζεται σε οθόνη μπροστά του. Η πίεση που



μεταφέρεται στα χέρια του χρήστη από τους βραχίονες, ενώ ένα φωτεινό σημείο ακολουθεί την κίνησή τους και μετακινείται επί της επιφάνειας του γλυπτού, υποκαθιστά την αίσθηση της αφής και επιτρέπει στο χρήστη να αισθανθεί τη λεπτομέρεια του γλυπτού που αυτός ή αυτή δεν μπορεί να δει.

5. Εκπαιδευτικές παρουσιάσεις που παρέχουν ιστορική πληροφόρηση για τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες χωρίς να απαιτούν τη διάδραση με τους χρήστες, και έχουν ως εξής: Το «πανόραμα» παρουσιάζει ποικίλη κοινωνική και ιστορική πληροφόρηση σε σχέση με τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες. Η εφαρμογή αυτή συνίσταται σε πέντε διαφορετικές παρουσιάσεις που αναπαράγονται περιοδικά από μια κύρια και δυο δευτερεύουσες οθόνες. Οι οθόνες αυτές παρέχουν συμπληρωματική πληροφόρηση.

Ένα σύνολο από παράλληλες παρουσιάσεις αναπαράγονται μέσα από δέκα (10) σειριακές οθόνες στο υπόγειο του Μουσείου, αποδίδοντας με οπτικό τρόπο το διαδικαστικό των Αγώνων και την πομπή από την Ήλιδα στην Ολυμπία.

Ένας συνδυασμός από πέντε οθόνες που είναι τοποθετημένες στη σκάλα, απεικονίζουν το σύμβολο των Ολυμπιακών Αγώνων και παρουσιάζουν τα αγωνίσματα κάθε μίας από τις πέντε ημέρες. Αυτό λειτουργεί σαν «προπομπός» για την ψηφιακή έκθεση που βρίσκεται στο υπόγειο του Μουσείου.

## **5.6. Η διαχείριση των πολιτισμικών πόρων, η θεώρησή τους ως οικονομικών πόρων και οι δυνατότητες που προσφέρει η σύγχρονη τεχνολογία**

Ο πολιτισμός διαχρονικά αποτελεί ένα ισχυρό άυλο δημόσιο αγαθό κοινωνικού ενδιαφέροντος και σημαντικό οικονομικό πόρο. Η ανάδειξη του πολιτισμού σε σημαντικό κλάδο κοινωνικού και οικονομικού ενδιαφέροντος οφείλεται στο γεγονός ότι ενσωματώνει ειδικά χαρακτηριστικά, τα οποία επιτρέπουν την αξιοποίησή του σε πολλαπλά επίπεδα (Μπουτσιούκη 2015, 135). Η πολυμορφία των αξιών που ενσωματώνονται στο ιδεολογικό και πολιτικό πλαίσιο της πολιτιστικής δημιουργίας και έκφρασης προσέδωσε στον χώρο του πολιτισμού και στους συναφείς με αυτόν κλάδους μεγάλο ενδιαφέρον. Το ενδιαφέρον αυτό σε συνδυασμό με τη βελτίωση του εισοδήματος οδήγησε σε αύξηση της προσφοράς πολιτιστικών αγαθών κατά τις τελευταίες δεκαετίες και στην απόδοση ιδιαίτερης έμφασης στην ανάπτυξη των συναφών κλάδων. Ο πολιτισμός αντλεί τη δυνατότητά του για άσκηση επιρροής από το γεγονός ότι επηρεάζει καθοριστικά τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνονται και κατανέμονται οι αξίες και οι αντιλήψεις για σημαντικά θέματα σε μια κοινωνία, αλλά και από τη διασύνδεσή του με τα συστήματα παραγωγής και κατανάλωσης πολιτιστικών αγαθών σε αυτή. Δεν θα ήταν υπερβολή να ισχυριστεί κανείς ότι στη σύγχρονη εποχή ο πολιτισμός ενσωματώνει ισχυρά οικονομικά χαρακτηριστικά περισσότερο από ό,τι στο παρελθόν (Μπουτσιούκη 2015, 135). Πρωταρχικά θα πρέπει να επισημανθεί η γενικότερη επιρροή των πολιτιστικών αγαθών και των δημιουργικών δραστηριοτήτων στις προτιμήσεις των καταναλωτών σε επίπεδο αισθητικό και πνευματικό, αλλά και στις καταναλωτικές τους προτιμήσεις ευρύτερα, αφού επηρεάζουν το γενικότερο επίπεδο ζωής και την

ποιότητα και εμπορευσιμότητα των άλλων προϊόντων. Ακόμη η πολιτιστική δραστηριότητα συμβάλλει ενεργά στην ενίσχυση της δημιουργικότητας και της αυτοπεποίθησης μιας κοινωνίας, οδηγεί σε κοινωνικοοικονομικές μεταλλάξεις και σωρεύει πολύτιμο κοινωνικό κεφάλαιο για λογαριασμό των επόμενων γενεών. Υπό αυτό το πρίσμα λοιπόν η άσκηση πολιτικής και η λήψη αποφάσεων σχετικά με τη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς συνδέονται στενά και με την οικονομική θεωρία (Μπουτσιούκη 2015, 135).

Η ισχυρή επίδραση του πολιτισμού στις αναπτυξιακές διαδικασίες αναγνωρίζεται ευρέως, αποκτά όμως ιδιαίτερη δυναμική σε περιπτώσεις στις οποίες η αναπτυξιακή δραστηριότητα είναι περισσότερο ανθρωποκεντρική και επικεντρώνει λιγότερο στα αγαθά. Ακόμη περισσότερο, η πολιτιστική πολυμορφία είναι πολύτιμη και μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο μέσα σε ένα παγκόσμιο ηθικό πλαίσιο, με την επιφύλαξη όμως των ορίων που αυτό μπορεί να έχει. Έχει επισημανθεί άλλωστε ο κίνδυνος αποσταθεροποίησης των κοινωνιών μέσα σε συνθήκες παγκοσμιοποίησης, καθώς η τελευταία μπορεί να οδηγήσει μεν σε διεθνή ολοκλήρωση, αλλά υπάρχει το ενδεχόμενο να προκαλέσει εθνική αποδόμηση (Μπουτσιούκη 2015, 136). Η έμφαση που αποδίδεται στην άμεση επίδραση των δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τον πολιτισμό στην οικονομική ζωή των κοινωνιών υποστηρίχθηκε μέσα από την ανάδειξη του πολυεπίπεδου ρόλου τους στην οικονομική συμπεριφορά και τις επιλογές ατόμων και κοινωνιών και, επομένως, στην ανάπτυξη και τη μεγέθυνση.

Εκτός όμως από την άμεση επίδραση που ασκεί στα οικονομικά μεγέθη των κρατών, ο πολιτισμός με τις διάφορες εκφάνσεις του επηρεάζει και τον ευρύτερο στρατηγικό σχεδιασμό των αναπτυξιακών πολιτικών σε περιφερειακό και σε τοπικό επίπεδο (Μπουτσιούκη 2015, 136). Η εφαρμογή επιτυχών παρεμβάσεων εξασφαλίζει τις προϋποθέσεις για την αύξηση των ρυθμών ανάπτυξης και την επίτευξη αξιοσημείωτης οικονομικής μεγέθυνσης τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μακροπρόθεσμα. Για το λόγο αυτό ο διάλογος σχετικά με την προώθηση του πολιτισμού και των συναφών με αυτόν δραστηριοτήτων με στόχο την ανανέωση των αστικών και μη περιοχών έχει ενταθεί κατά πολύ σε σχέση με το παρελθόν. Συνδυάζεται με παρεμβάσεις που αφορούν τον τουρισμό, αλλά περιλαμβάνει και ζητήματα που σχετίζονται με τη ζήτηση για δραστηριότητες πολιτισμικής και καλλιτεχνικής δημιουργίας, που όμως δεν έχουν αγοραίο χαρακτήρα. Αυτές ακριβώς οι διασυνδέσεις αιτιολογούν και αναδεικνύουν την επιθυμία των τοπικών παραγόντων να υποστηρίξουν και να συμμετάσχουν ενεργά σε πολιτικές πρωτοβουλίες τοπικής και περιφερειακής ανάπτυξης, κατοχυρώνοντας και τη βιωσιμότητά τους. Αλλά και αντιστρόφως, εξίσου σημαντική είναι η επίδραση της περιφερειακής οικονομικής ανάπτυξης στην προσφορά και τη ζήτηση πολιτιστικών αγαθών και δραστηριοτήτων και στην αντίστοιχη συσσώρευση πολιτιστικών βιομηχανιών σε κάθε περιοχή (Μπουτσιούκη 2015, 137).

Η πολιτιστική κληρονομιά αποτελώντας ταυτόχρονα ένα σημαντικό κεφαλαιακό αγαθό και ένα πολιτιστικό κεφάλαιο εγείρει το ενδιαφέρον για τις διαστάσεις βιωσιμότητάς του και για την προσέγγισή του με τη μέθοδο κόστους-οφέλους. Ειδικά μάλιστα στην εποχή της παγκοσμιοποίησης η νέα προσέγγιση της

πολιτιστικής έκφρασης αποκτά ιδιαίτερη βαρύτητα, αφού σχετίζεται με τον προγραμματισμό και την αξιοποίηση όχι μόνο κοινωνικού και ανθρώπινου κεφαλαίου, αλλά και με τη διαχείριση φυσικών και οικονομικών πόρων μεγάλης αξίας. Τρία είναι τα επίπεδα του αναδυόμενου προβληματισμού. Πρώτον, προβάλλεται περισσότερο από ποτέ η αναγκαιότητα ανάδειξης και οικοδόμησης τοπικών πολιτιστικών αξιών, καθώς η παγκοσμιοποίηση θέτει σε κίνδυνο τις διαφοροποιημένες τοπικές πολιτιστικές αξίες, προβάλλοντας υλιστικές αξίες και διαμορφώνοντας μία μαζικού χαρακτήρα κουλτούρα. Δεύτερον, οι αναγκαίες αναπτυξιακές παρεμβάσεις θα πρέπει να σχεδιάζονται με τρόπο που να ευνοεί την προσαρμοστικότητά τους στις τοπικές παραδόσεις και τους θεσμούς. Κατ' αυτόν τον τρόπο αξιοποιούνται η τοπική γνώση και η εξειδίκευση, διευκολύνεται η αλληλεπίδραση μεταξύ των τοπικών κοινοτήτων και επιτυγχάνεται μία διαδικασία χάραξης και εφαρμογής νέων στρατηγικών από τη βάση (bottom-up). Τρίτον, σε ό,τι αφορά τα προγράμματα που στοχεύουν στις πιο αδύναμες ομάδες, έχει σημασία η πολιτισμική νομιμοποίηση των παρεμβάσεων να πραγματοποιείται προς την κατεύθυνση της ενεργοποίησης των κοινοτήτων και της βελτίωσης της αυτοεκτίμησής τους. Με άλλα λόγια, τα αναπτυξιακά προγράμματα μπορούν να αναβαθμίσουν τις προοπτικές επιτυχίας τους, αν εστιάζουν κατευθείαν σε πολιτιστικούς στόχους και αν διασαφηνίζουν το γεγονός ότι η προαγωγή των υλικών συνθηκών εξυψώνει εν τέλει και την πολιτιστική έκφραση και συνείδηση (Μπουτσιούκη 2015, 138).

### **Συμπεράσματα**

Η αρχαία Ολυμπία, ένας από τους παλαιότερους αρχαιολογικούς χώρους, έχει γνωρίσει ένα μεγάλο μέρος των μεταβολών τόσο αναφορικά με τις αντιλήψεις σχετικά με τον τρόπο εκτέλεσης του ανασκαφικού έργου, καθώς επίσης και αναφορικά με τις αντιλήψεις γύρω από το τι σημαίνει μουσείο και μουσειολογική αντιμετώπιση των εκθεμάτων.

Οι νέες τεχνολογίες μπορούν, στην περίπτωση της Ολυμπίας να προσφέρουν πολλά: πληρέστερη και καλύτερη αντιμετώπιση και παρουσίαση των εκθεμάτων, παρουσίαση των νέων ευρημάτων ή εκείνων που σήμερα βρίσκονται στις αποθήκες για λόγους έλλειψης χώρου ή για άλλους λόγους, πληρέστερη παρουσίαση αρχαιολογικών συνόλων, διασύνδεσή τους με άλλα σύνολα του ίδιου χώρου, ή και άλλων χώρων, παρουσίαση της «διαδρομής» των εκθεμάτων από την ανεύρεσή τους έως την τελική έκθεσή τους. Ειδικά, η μετατόπιση του ενδιαφέροντος από το αθλητικό ιδεώδες σε ζητήματα λατρείας και η προβολή των θεοτήτων που λατρεύονταν στο ιερό μέσω διαδραστικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων (π.χ. το εργαστήρι του Φειδία και η κατασκευή του λατρευτικού αγάλματος του Δία ή η συντήρηση των αναθημάτων από τα ιερά του αρχαιολογικού χώρου), της χρήσης εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας (π.χ. για την παρουσίαση του ιερού της Δήμητρας Χαμύνης), της θεματική διαδικτυακή ξενάγηση (π.χ. λατρείες θεοτήτων γονιμότητας και βλάστησης στο ιερό της Ολυμπίας) θα δημιουργούσαν νέα πολιτισμικά αγαθά, προσβάσιμα σε μεγαλύτερο εύρος κοινωνικών ομάδων και θα

αποτελούσαν ένα αποφασιστικό βήμα προς τον ονομαζόμενο «εκδημοκρατισμό» (democratisation) στην πρόσβαση της πολιτισμικής κληρονομιάς, αλλά και στη βιώσιμη ανάπτυξη του μουσείου και του αρχαιολογικού χώρου της Ολυμπίας.

Επίσης, οι εφαρμογές των νέων τεχνολογιών και οι νέες δυνατότητες που αυτές προσφέρουν, θα μπορούσαν να βοηθήσουν σε πολύ μεγάλο βαθμό στην επιτυχέστερη οικονομική διαχείριση των πολιτισμικών πόρων, επαυξάνοντας το τουριστικό και εν γένει αναπτυξιακό κεφάλαιο που οι ίδιοι οι πολιτισμικοί πόροι αποτελούν.

Ακόμα, μπορούν να δώσουν τη δυνατότητα για ένα «άνοιγμα» του μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας τόσο στην τοπική κοινωνία, την διασύνδεσή του με τα άλλα αρχαιολογικά μουσεία της περιοχής, όσο και με το κοινό άλλων περιοχών της χώρας και του εξωτερικού, συμβάλλοντας έτσι αποφασιστικά στη διάχυση των αποτελεσμάτων, αλλά και στην οικονομική ανάπτυξη της περιοχής. Ένας άλλος παράγοντας που θα λάβει νέα νοηματοδότηση με την εφαρμογή των καινοτόμων τεχνολογιών είναι ο διεθνής χαρακτήρας της αρχαίας Ολυμπίας: η εξ αποστάσεως προσβασιμότητα των μνημείων, των τέχνηρων και των ιδεωδών που αυτός ο χώρος αντιπροσωπεύει, παγκοσμίως, κάτω από τις δύσκολες συνθήκες της πανδημίας την οποία βιώνει αυτή την περίοδο ο πλανήτης μας, μπορεί να συμβάλλει στην ευημερία, την ηρεμία, την πνευματική διέγερση και την ανθεκτικότητα των κοινωνικών ομάδων στην αντιμετώπιση των προκλήσεων.

## **ΕΠΙΜΕΤΡΟ**

Τα παρακάτω ελληνικά μουσεία διαθέτουν διαδικτυακές εφαρμογές περιήγησης στις συλλογές, αλλά και στους χώρους των εκθέσεών τους:

### **A. Αρχαιολογικά Μουσεία του ΥΠΠΟΑ**

Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο [www.namuseum.gr](http://www.namuseum.gr)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης [www.amth.gr](http://www.amth.gr) – Αρχαιολογικό Μουσείο

Θεσσαλονίκης-εκθέσεις <https://www.amth.gr/exhibitions>

Λευκός Πύργος [www.lpth.gr/](http://www.lpth.gr/)

Νομισματικό Μουσείο [www.nummus.gr](http://www.nummus.gr)

Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο [www.ebyzantinemuseum.gr](http://www.ebyzantinemuseum.gr)

Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού [www.mbp.gr](http://www.mbp.gr)

Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου [www.heraklionmuseum.gr](http://www.heraklionmuseum.gr) - επιλεγμένα

εκθέματα [https://heraklionmuseum.gr/?page\\_id=641](https://heraklionmuseum.gr/?page_id=641)

Μουσείο Ασιατικής Τέχνης [www.matk.gr](http://www.matk.gr)

Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων [www.amio.gr](http://www.amio.gr)

Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας [www.igoumenitsamuseum.gr](http://www.igoumenitsamuseum.gr)

Αρχαιολογικό Μουσείο Τεγέας [www.tegeamuseum.gr](http://www.tegeamuseum.gr) B. Εποπτευόμενα Μουσεία από το ΥΠΠΟΑ

**1. Το Μουσείο Ακρόπολης** διαθέτει διαδικτυακές ψηφιακές εφαρμογές που αναδεικνύουν τα εκθέματα και “φωτίζουν” πτυχές του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού. [www.theacropolismuseum.gr/el/content/ekpaideftiko-yliko](http://www.theacropolismuseum.gr/el/content/ekpaideftiko-yliko) Ενδεικτικά:

- «Χρωμάτισε την Πεπλοφόρο». Ο μικρός χρήστης διαλέγει το πινέλο και τα χρώματα που επιθυμεί δημιουργώντας πολλές και απίθανες παραλλαγές στην εικόνα του αγάλματος της Πεπλοφόρου <https://www.theacropolismuseum.gr/peploforos/>
- Πρόγραμμα «Γλαύκα». Στο πολυεπίπεδο αυτό διαδικτυακό παιχνίδι, για παιδιά από 12 ετών, πρωταγωνιστής είναι η Γλαύκα, το ιπτάμενο ρομπότ. Στόχος της εφαρμογής είναι να γνωρίσουν τα παιδιά τα έργα αποκατάστασης των μνημείων της Ακρόπολης. <http://acropolisvirtualtour.gr/theglafkaproject/#/el/home>

2. Στο **Μουσείο Μπενάκη** ([www.benaki.org](http://www.benaki.org)), το οποίο περιλαμβάνει τα επιμέρους μουσεία: Ελληνικού Πολιτισμού, Ισλαμικής Τέχνης, Πινακοθήκη Γκίκα και Εργαστήριο Γιάννη Παππά, λειτουργούν εικονικές περιηγήσεις, σε όλες τις αίθουσες. Παρουσιάζονται, επίσης, εκατοντάδες έργα τέχνης με ηχητική ξενάγηση σε έξι γλώσσες. Επίσης, σε αυτό το Μουσείο, αλλά και σε άλλα χρησιμοποιούνται εκπαιδευτικές ταινίες και βίντεο.

### 3. Εθνική Πινακοθήκη

<https://www.nationalgallery.gr/el/sulloges.html>

Μόνιμη συλλογή ζωγραφικής

<https://www.nationalgallery.gr/el/zographikh-monimi-ekthesi.html>

Μόνιμη συλλογή γλυπτικής

<https://www.nationalgallery.gr/el/gluptikh-monimi-ekthesi.html>

Ψηφιακές παρουσιάσεις

<https://www.nationalgallery.gr/el/psiphiakes-parousiaseis/museums.html>

(<https://www.tanea.gr/2020/03/17/greece/menoume-spiti-poia-mouseia-mporoume-na-episkeftoume-analytiki-lista/>, τελευταία επίσκεψη, 24.05.2020)

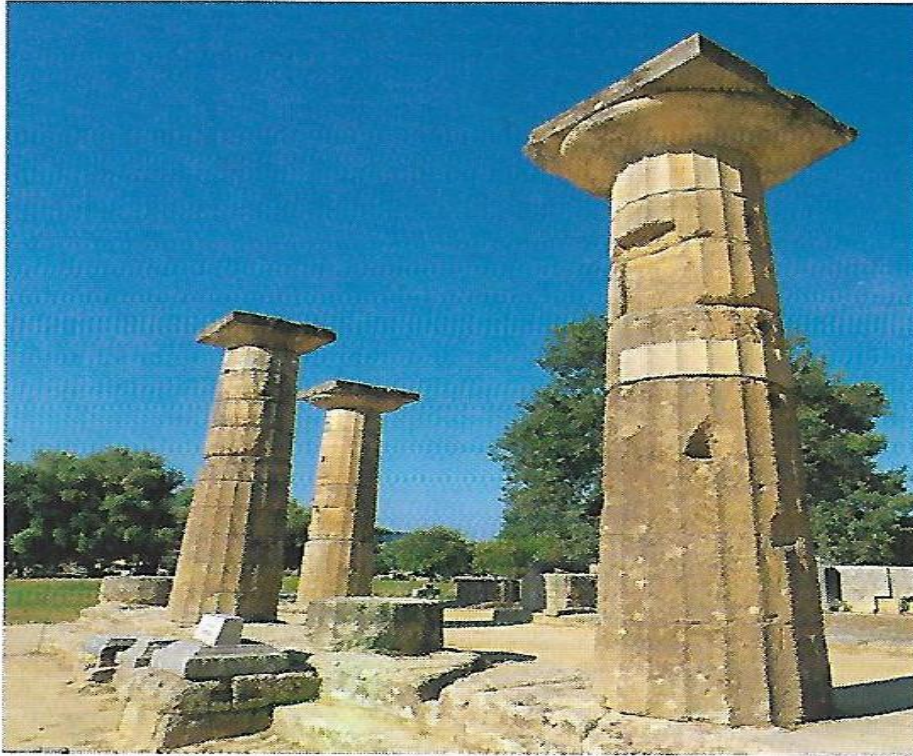
## ΕΙΚΟΝΕΣ



**Εικόνα 1: Αρχαία Ολυμπία: Πήλινα αναθηματικά ανθρωπόμορφα και ζωόμορφα ειδώλια.**



**Εικόνα 2: Αρχαία Ολυμπία - Χάλκινα ειδώλια γεωμετρικής και αρχαϊκής περιόδου.**



**Εικόνα 3: Αρχαία Ολυμπία – Ηραίο (περίπου 600 π.Χ.).**



**Εικόνα 4: Αρχαία Ολυμπία – Ναός του Διός (Νότια πλευρά), (470 π.Χ. – 456 π.Χ.).**



**Εικόνα 5: Αρχαία Ολυμπία – Χάλκινο αγαλμάτιο Διός που φέρει κεραυνό στο αριστερό χέρι και ίσως αετό στο δεξί, κατά τα αρχαϊκά πρώιμα πρότυπα (470/60 π.Χ.).**

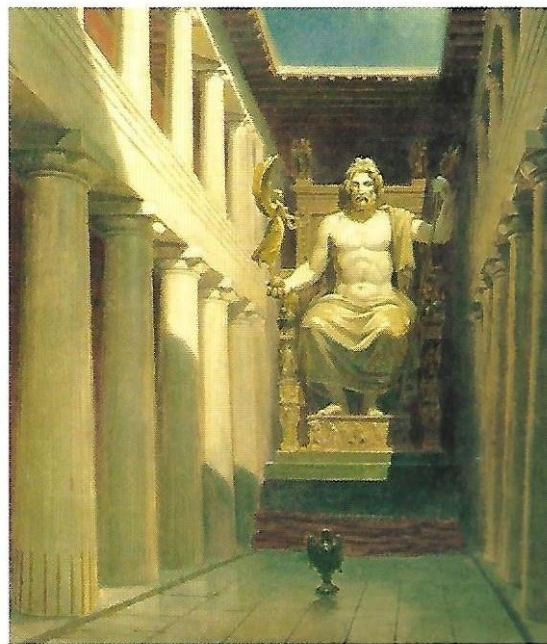


**Εικόνα 6: Αρχαία Ολυμπία – Χάλκινο αγαλμάτιο Διός με κεραυνό στο δεξί χέρι και ίσως αετό στο αριστερό (480 π.Χ.).**





**Εικόνα 7α: Αρχαία Ολυμπία: Το ανατολικό αέτωμα του ναού του Διός.**



**Εικόνα 7β: Αρχαία Ολυμπία – Απεικόνιση του χρυσελεφάντινου αγάλματος του Διός.**



**Εικόνα 8: Αρχαία Ολυμπία – Δυτικό αέτωμα του ναού του Διός.**



**Εικόνα 9α: Αρχαία Ολυμπία: Πήλινο σύμπλεγμα του Διός με τον Γανυμήδη.**



**Εικόνα 9β:** Αρχαία Ολυμπία: Χάλκινα ειδώλια ζώων από το «στρώμα στάχτης» του βωμού του Διός.



**Εικόνα 10:** Αρχαία Ολυμπία: Χαλκοθήκη Μουσείου, με χάλκινα κράνη κορινθιακού τύπου. Συνήθη ευχαριστήρια αναθήματα πολεμιστών στο ιερό του Διός για πολεμική νίκη.



**Εικόνα 11: Κολοσσική αρχαϊκή γυναικεία κεφαλή, που είχε αποδοθεί στο λατρευτικό άγαλμα της Ήρας. Σύμφωνα με επικρατέστερη ερμηνεία θεωρείται αετωματική μορφή Σφίγγας.**



**Εικόνα 12: Αρχαία Ολυμπία: Πήλινο δισκοειδές ακρωτήριο από το Ηραίο.**



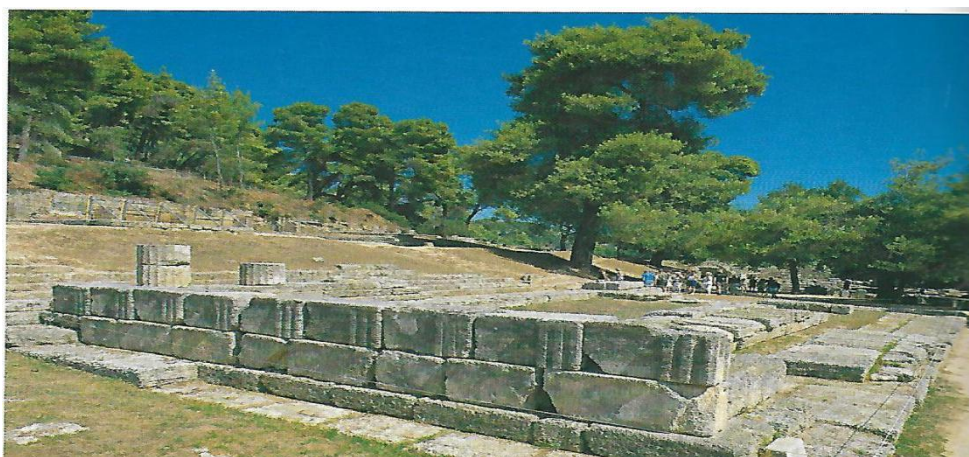
**Εικόνα 13: Αρχαία Ολυμπία: Πήλινο αναθηματικό ειδώλιο Ήρας ή κάποιας θεάς της γονιμότητας από το παχύ στρώμα της Άλτεως μεταξύ Ηραίου και Πελοπίου.**



**Εικόνα 14: Αρχαία Ολυμπία – Ο Ερμής του Πραξιτέλη.**



**Εικόνα 15: Αρχαία Ολυμπία – Χάλκινο ειδώλιο Πανός σε χορευτική κίνηση (430 περίπου π.Χ.).**



**Εικόνα 16: Αρχαία Ολυμπία –Μητρόο (400 π.Χ.).**



**Εικόνα 17: Αρχαία Ολυμπία: Το ιερό της Ειλειθυΐας, παραπλεύρως του Ολυμπιακού Βοτανικού Κήπου.**



**Εικόνα 18: Το ιερό της Δήμητρας Χαμόνης, σε απόσταση 130 μέτρων ΒΑ του αρχαίου σταδίου.**

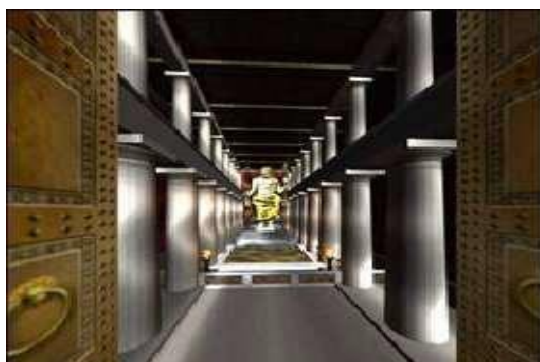


**Εικόνα 19: Ψηφιοποίηση – τεκμηρίωση (εισαγωγή) κινητών μνημείων της Εφ.Α. Ηλείας στην πλατφόρμα του Εθνικού Αρχείου Μνημείων του Υπουργείου Πολιτισμού (<https://ilia-olympia.org/>)**



**Εικόνα 20: Στιγμιότυπο από τις εργασίες σάρωσης φωτογραφιών από το αρχείο της Εφ. Α. Ηλείας (<https://ilia-olympia.org/>)**

**Εικόνα: 21α**



**Εικονική αναπαράσταση του λατρευτικού αγάλματος του Διός από τον ομώνυμο ναό της Ολυμπίας (Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού)**

**Εικόνα: 21β**



**Εικονική αναπαράσταση του ναού του Διός στην Αρχαία Ολυμπία (Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού)**





Εικόνα 22: Ευφυείς τεχνολογίες για μουσεία και πολιτιστικούς χώρους (<http://downtown.com.cy/>)



Εικόνα 23: Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης (<https://www.tripadvisor.com.gr/>)



Εικόνα 24: Μουσείο Αρχιμήδη στην Αρχαία Ολυμπία (<https://www.tripadvisor.com.gr/>)



Εικόνα 25: Φυλλάδιο της ψηφιακής έκθεσης του Μουσείου της Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας.



**Εικόνα 26: Το παλιό Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας, νυν Μουσείο της Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας («Σύγγρειο»)**

## Βιβλιογραφία

### Ελληνική

- Αδάμ-Βελένη 2008.** Π. Αδάμ-Βελένη, Πολυμεσικές εφαρμογές στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, στο: *Οι νέες τεχνολογίες στα μουσεία. Σύγχρονες Τάσεις και Αντιλήψεις, Πρακτικά Ημερίδας που διοργάνωσε η Ελληνική Ομοσπονδία Σωματείων Φίλων των Μουσείων (ΕΟΣΦΙΜ) στο πλαίσιο του εορτασμού 20 χρόνων συνεχούς δράσης στο χώρο των Μουσείων, Πολεμικό Μουσείο Αθηνών, 16 Ιουνίου 2007, Αθήνα 2008, 41-45.*
- Αραπογιάννη 2004.** Ξ. Αραπογιάννη, Ολυμπία, *Η κοιτίδα των Ολυμπιακών Αγώνων*, Οργανωτική Επιτροπή Ολυμπιακών Αγώνων, Αθήνα 2004.
- Αραπογιάννη 2008.** Ξ. Αραπογιάννη, *Ολυμπία, τόπος, ιστορία, αγώνες, μουσεία*, εκδ. Μίλητος, Αθήνα 2008.
- Βαλαβάνης 2004.** Π. Βαλαβάνης, *Ιερά και αγώνες στην αρχαία Ελλάδα - Ολυμπία, Δελφοί, Ισθμία, Νεμέα*, εκδ. Καπόν, Αθήνα 2004.
- Γεωργούτσου κ.ά. 2010.** Μ. Γεωργούτσου – Μ. Α. Παναγιωτάκη – Δ. Κολιόπουλος, Εφαρμογή ενός εκπαιδευτικού προγράμματος για την έννοια της σκιάς μέσω της χρήσης προσομοιώσεων του δικτυακού τύπου του μουσείου Cité des Sciences et de l' Industrie, στο: Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος, 23-26 Σεπτεμβρίου 2010, τόμ. II, 727-735 (<http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/42.pdf>).
- Γιαλούρη, Ν., Γιαλούρη, Α. 2002.** Ν. Γιαλούρη, Α. Γιαλούρη, *Ολυμπία, οδηγός του μουσείου και του ιερού*, Εκδοτική Αθηνών Α.Ε., Αθήνα 2002.
- Γκαζή – Νούσια 2003.** Α. Γκαζή – Τ. Νούσια, *Αρχαιολογία στον ελληνικό χώρο: Μουσειολογία, μέριμνα για τις αρχαιότητες*, ΕΑΠ, Πάτρα 2003.
- Δαλακούρα Ν.,** Επιστ. Επιμέλεια: Α. Τσαούση, , *Μουσεία, Πολιτισμός-Τέχνες- Διαχείριση ελεύθερου χρόνου*, ΥΠΕΠΘ, Αθήνα 2008.
- Καβαλιεράτου – Ρούσσου 2010.** Ε. Καβαλιεράτου – Μ. Ρούσσου, Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού προγράμματος στην Εθνική Πινακοθήκη – Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτζου με τη συνεργασία μαθητών, *Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος, 23-26 Σεπτεμβρίου 2010, τόμ. II, 753-761 (<http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/113.pdf>).
- Καινουργιάκη 2008.** Σ. Καινουργιάκη, *Η χρήση της εικονικής πραγματικότητας στον χώρο του πολιτισμού*, Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, 2008.
- Λιάγκουρας 2007-2008.** Χ. Λιάγκουρας, Ιερό Δήμητρας και Κόρης στην Αρχαία Ολυμπία, *AAA* 40-41 (2007-2008), 61-74.
- Λιάγκουρας 2015.** Χ. Λιάγκουρας, Η Λατρεία των γυναικείων θεοτήτων στην Ολυμπία, Ήρα και Άρτεμη, *Ηλειακή Πρωτοχρονιά - Ηλειακό Πανόραμα* 2015, 1-9.
- Μούλιου – Μπούνια 1999.** Μ. Μούλιου – Α. Μπούνια, Μουσειακές εκθέσεις. Ερμηνευτικές προσεγγίσεις στη μουσειακή θεωρία και πρακτική, *Αρχαιολογία και Τέχνες* 70 (1999), 53-58.

**Μπαντιμαρούδης 2011.** Φ. Μπαντιμαρούδης, *Πολιτιστική επικοινωνία Οργανισμοί, θεωρίες, μέσα*, Κριτική, Αθήνα 2011.

Μπακογιάννη, Σ., Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες, Πρακτικά Α΄ Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας, (Μυτιλήνη, 31-5- 2/6/2002), Μυτιλήνη 2004, σελ. 17-27.

**Μπήτρος κ.ά. 2010.** Ι. Μπήτρος –Λ. Δημητρόπουλος –Ι. Βρέλλης –Μ. Βέρρα –Χ. Σιντόρης –Ν. Αβούρης, Μαθαίνοντας σε εικονικά μουσεία, *Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, *Κόρινθος, 23-26 Σεπτεμβρίου 2010*, τόμ. ΙΙ, 737-744 (<http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/92.pdf>).

**Μπούνια 2004.** Α. Μπούνια, Τα πολυμέσα ως ερμηνευτικά εργαλεία στα ελληνικά μουσεία: Γενικές αρχές και προβληματισμοί, στο: *Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες. Πρακτικά 1ου Συνεδρίου Μουσειολογίας, ΤΠΤΕ Μυτιλήνη 31/05-2/06/2002*, Μυτιλήνη 2004, 17-26.

**Μπούνια κ.ά. 2010.** Α. Μπούνια – Μ. Οικονόμου – Ε-Μ. Πιτσιάβα, Η χρήση νέων τεχνολογιών σε μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα: Αποτελέσματα έρευνας στα ελληνικά μουσεία, στο: Μ. Βέμη – Ε. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Εκδ. Νήσος, Αθήνα 2010, 335-348.

**Οικονόμου 2003.** Μ. Οικονόμου, *Μουσείο: Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός; Μουσειολογικοί προβληματισμοί και ζητήματα*, Κριτική, Αθήνα 2003.

**Ορφανίδη 2003.** Λ. Ορφανίδη, *Εισαγωγή στη Μουσειολογία*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος 2003.

**Παπαδημητρίου – Γεωργοπούλου 2008.** Ν. Παπαδημητρίου, Θ. Γεωργοπούλου, Νέες τεχνολογίες και μουσεία - Η εμπειρία του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης, στο: *Οι νέες τεχνολογίες στα μουσεία. Σύγχρονες Τάσεις και Αντιλήψεις, Πρακτικά Ημερίδας που διοργάνωσε η Ελληνική Ομοσπονδία Σωματείων Φίλων των Μουσείων (ΕΟΣΦΙΜ) στο πλαίσιο του εορτασμού 20 χρόνων συνεχούς δράσης στο χώρο των Μουσείων, Πολεμικό Μουσείο Αθηνών, 16 Ιουνίου 2007*, Αθήνα 2008, 200-211.

**Ρούσσου 2002.** Μ. Ρούσσου, Η Αφήγηση ως μέσο για τη δημιουργία πολιτισμικών και εκπαιδευτικών εμπειριών εικονικής πραγματικότητας, *ΙΜΕρος, Περιοδική έκδοση για την Τεχνολογία και τον Πολιτισμό*, 2 (2002), 13-28.

**Τσιριβή 2016.** Δ. Τσιριβή, *Η χρήση των νέων τεχνολογιών στα μουσεία: Οι εφαρμογές ως μέσον ερμηνείας με σκοπό τη βελτίωση της μουσειακής εμπειρίας*, πτυχιακή εργασία, Πύργος 2016.

**Χατζή 2008.** Γ. Εμμ. Χατζή, *Το Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας*, Κοινοφελές Ίδρυμα Ιωάννη Σ. Λάτση / Τράπεζα EFG Eurobank Ergasias A.E., Αθήνα 2008.

### **Ξενόγλωσση**

**Adams – Moussouri 2002.** M. Adams – T.Moussouri, The Interactive Experience: Linking Research and Practice, στο: *Proceedings of the International Conference on Interactive Learning in Museums of Art and Design, Victoria and Albert Museum, 17–18 May 2002 London*

([https://media.vam.ac.uk/media/documents/legacy\\_documents/file\\_upload/5748\\_file.pdf](https://media.vam.ac.uk/media/documents/legacy_documents/file_upload/5748_file.pdf))

**Ambrose – Paine 1993.** T. Ambrose, C. Paine, *Museum Basics*, Psychology Press, London ; New York 1993.

**Belcher 1991.** M. Belcher, *Exhibitions in Museums*, Leicester University Press, Leicester 1991.

**Baca 2000.** M. Baca, (επιμ.), *Introduction to Metadata: Pathways to Digital Information*, Getty Research Institute, Los Angeles CA, USA, 2000.

**Baca 2003.** M. Baca, Practical Issues in Applying Metadata Schemas and Controlled Vocabularies to Cultural Heritage Information, *Cataloging & Classification Quarterly*, 36 (3/4), 2003, 47-55.

**Burdea – Coiffet 2003.** G. C. Burdea – P. Coiffet, *Virtual Reality Technology*, Wiley, John & Sons Incorporated, New York 2003.

**Carpenter 2000.** T. Carpenter, 'Masters Not Slaves - New Technology in the Service of Conservation', *V&A Conservation Journal*, 34 (Spring 2000), 11-12.

**Economou 1998.** M. Economou, The evaluation of museum multimedia applications: lessons from research, *Journal of Museum Management & Curatorship* 17.2 (1998), 173-187.

**Gilliland-Swetland 2000.** A. J. Gilliland-Swetland, 'Introduction to metadata: Setting the stage', στο: Baca 2000, 1.

**Haynes 2004.** D. Haynes, *Metadata for information management and retrieval*, Facet Publishing London, 2004.

**Hill 2005.** J. W. Hill, *Virtual Reality*, Ellora's Cave Publishing, χ.τ. 2005

**Hooper-Greenhill 1994.** E. Hooper-Greenhill, *Museums and Their Visitors*, Routledge, London 1994.

**Joiner 1998.** D. T. Joiner, 'Real Interactivity in Interactive Entertainment', στο: C. Dodsworth Jr. (επιμ.), *Digital illusion: Entertaining the Future with High Technology*, Addison-Wesley 1998, 151-159.

**Serrell 1996.** B. Serrell, *Exhibit Labels: An Interpretive Approach*, London 1996.

**Sideris κ.ά. 2004.** A. Sideris – M. Roussou – A. Gaitatzes, 'Virtual Reconstruction of the Hellenistic Asklepieion of Messene using Scientific and Educational Scenario-based Approaches', στο: *Proceedings of the 9th Annual Meeting of the European Association of Archaeologists, St. Petersburg, Russia, September 10-14, 2003, Imeros. An Annual Journal by FHW for Culture and Technology* 4 (2004), 208-216.

**Tsichritzis – Gibbs 1991.** D. Tsichritzis– S. Gibbs, 'Virtual museums and virtual realities', στο: D. Bearman (επιμ.), *Proceedings of the International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums, Pittsburgh, 14-16 October 1991*, Pittsburgh: Archives & Museum Informatics 1991, 17-25.

**Morrissey 2002.** K. Morrissey, 'Pathways among objects and museum visitors', στο: S. G. Paris (επιμ.), *Perspectives on object-centered learning in museums*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ 2002, 285-299.

**Proctor – Tellis 2003.** N. Proctor – C. Tellis, 'The State of the Art in Museum Handhelds in 2003', στο: In: *Museums and the Web 2003: Selected Papers from an*

*International Conference (7th, Charlotte, NC, March 19-22, 2003)*, 1-14  
(<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED482157.pdf>)

**Ryan 2001.** M.-L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore/London 2001.

**Steuer 1992.** J. Steuer, Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence, *Journal of Communication*, 42.4 (1992), 73-93.

**Sylaiou κ.ά. 2009.** S. Sylaiou – F. Liarokapis – K. Kotsakis –P. Patias, Virtual museums, a survey and some issues for consideration, *Journal of Cultural Heritage* 10.4, (2009), 520-528.

**Taxen 2004.** G. Taxen, Introducing participatory design in museums, στο: P. Besselaar, A.-M.Oostveen (επιμ.), *Proceedings of the Eight Participatory Design Conference 2004 - Artful Integration: Interweaving Media, Materials and Practices*, Toronto, ON, 24/7 - 31/7 2004, Toronto 2004, 204-213.

**Vince 1995.** J. A. Vince, *Virtual reality systems*, Addison - Wesley, London 1995.

**Vince 1998.** J. A. Vince, *Essential virtual reality fast: How to understand the techniques and potential of virtual reality*, Springer Verlag, New York 1998.

#### Διαδικτυακές πηγές

**Μπουτσιούκη 2015.** Σ. Μπουτσιούκη, Η πολυμερής Πολιτιστική Διπλωματία.

Διεθνείς Οργανισμοί και Διεθνείς Συλλογικές Πρωτοβουλίες,

[https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/4422/1/05\\_chapter\\_4.pdf](https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/4422/1/05_chapter_4.pdf)

**Dietz 1998.** S. Dietz, "Curating (on) the web". Museums and the Web,

[http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz\\_curatingtheweb.html](http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html).

<http://www.olympiaholiday.gr>

**Hein 1996.** G. Hein, What Can Museum Educators Learn from the Constructivist Theory? Στο: Study Series, Committee for Education and Cultural Action CECA, ICOM, [http://icom.museum/study\\_series\\_pdf/2\\_ICOM-CECA.pdf](http://icom.museum/study_series_pdf/2_ICOM-CECA.pdf),

**Roussou 2004b.** M. Roussou, Learning by Doing and Learning through Play: An Exploration of Interactivity in Virtual Environments for Children. *ACM Computers in Entertainment*, 1.2 (2004), ACM Press,

<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/973801.973818>

**Sparacino 2002.** F. Sparacino, The Museum Wearable: Real-time sensor-driven understanding of visitors' interests for personalized visually-augmented museum experiences, στο: *Museums and the Web 2002 (conference proceedings) Boston, MA, April 17-20, 2002* [www.archimuse.com/mw2002/papers/sparacino/sparacino.html](http://www.archimuse.com/mw2002/papers/sparacino/sparacino.html)

<https://www.thepresident.gr/2020/04/07/menospiti-eikoniki-pragmatikotita-kai-ellinika-moyseia-ston-kairo-toy>

<https://tilevoasartas.blogspot.com/2015/10/6.html><https://www.tanea.gr/2020/03/17/greece/menoume-spiti-poia-mouseia-mporoume-na-episkeftoume-analytiki-lista/>