



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής  
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών  
«ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ, ΕΞΥΠΝΕΣ ΠΟΛΕΙΣ, ΙΟΤ ΚΑΙ ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ  
ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ»

**Μεταπτυχιακή Διατριβή**

Τίτλος Διατριβής	<b>Ανακαλύπτοντας υλικά και άυλα στοιχεία τοπικού πολιτισμού μέσω της κατασκευής ενός εικονικού μουσείου για τους πύργους της Μάνης</b> <b>Discovering tangible and intangible elements of local culture through the construction of a virtual museum for the towers of Mani</b>
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	<b>Ιωάννα Γεωργοπούλου</b>
Πατρώνυμο	<b>Ιωάννης</b>
Αριθμός Μητρώου	<b>ΨΠΟΛ/ 20012</b>
Επιβλέπων	<b>Χρήστος Δουληγέρης, Καθηγητής</b>

Ημερομηνία Παράδοσης

**Μάιος 2023**

---

**Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή**

(υπογραφή)

(υπογραφή)

(υπογραφή)

Χρήστος Δουληγέρης  
Καθηγητής

Δημήτριος Βέργαδος  
Καθηγητής

Δρ. Δημήτριος  
Κοτσιφάκος  
Διδάσκων ΠΜΣ

## Ευχαριστίες

Μετά την ολοκλήρωση της παρούσας μεταπτυχιακής εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω:

- Τον συνεπιβλέποντα καθηγητή μου, Δρ. Κοτσιφάκο Δημήτρη, για τη συνεργασία μας, την καθοδήγηση, το αμείωτο ενδιαφέρον του και την υποστήριξη του κατά τη διάρκεια των μεταπτυχιακών μου σπουδών.
- Τον επιβλέποντα καθηγητή μου, κύριο Δουληγέρη Χρήστο, για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε εξαρχής αλλά και για τις γνώσεις που αποκόμισα από εκείνον.
- Το Πολιτιστικό Σωματείο «Nartura» και το Σωματείο «Διάζωμα» για την πολύτιμη βοήθεια που μου πρόσφεραν κατά τη διάρκεια εκπόνησης της μεταπτυχιακής μου εργασίας.
- Τους οικείους μου για την απεριόριστη στήριξη και ανοχή.

## Η ΜΑΝΗ

«Περαστικός βλέπεις τη Μάνη σε τρεις ημέρες,  
περπατητής σε τρεις μήνες  
και για να δεις τη ψυχή της θέλεις τρεις ζωές...  
μία για τη θάλασσα,  
μία για τα βουνά της  
και μία για τους ανθρώπους της»

## Περίληψη

Στην παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή, περιγράφεται η κατασκευή ενός εικονικού μουσείου με σκοπό την ψηφιακή ανάδειξη του μνημειακού πλούτου της Μάνης καθώς και την προβολή, διατήρηση και ανάδειξη της φυσιογνωμίας αυτού του τόπου που αποτελεί κομμάτι της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Το «Εικονικό Μουσείο Μάνης» κατασκευάστηκε μετά από επιτόπια έρευνα και συλλογή οπτικοακουστικού υλικού. Πιο συγκεκριμένα, περιλαμβάνει σημαντικά στοιχεία του αρχέγονου μανιάτικου οικιστικού τοπίου καθώς και ιστορικά στοιχεία που διαμόρφωσαν την ταυτότητά μας. Παράλληλα, μέσω μιας τέτοιας ψηφιακής κατασκευής προβάλλονται σύγχρονοι τρόποι διαχείρισης του πολιτιστικού μας αποθέματος. Η Μάνη οφείλει να έχει φήμη, ιστορία, διάδοση, προκειμένου να λειτουργήσει ως πόλος έλξης, δίκτυο, συνδυασμός πολλών πολιτιστικών επιλογών. Κάθε ιστορική στιγμή στο πολιτιστικό τοπίο αξίζει να αξιοποιηθεί.

## Abstract

In the context of this master's thesis, the construction of a virtual museum is described to digitally highlight Mani's monumental wealth and the promotion, preservation, and highlighting of the physiognomy of this place, which is part of our cultural heritage. The "Virtual Museum of Mani" was built after field research and the collection of audio-visual material. More specifically, it includes important elements of the residential landscape of Mani as well as historical elements of the area that shaped our identity. At the same time, through such a digital construction, modern ways of managing our cultural stock are projected. Mani must have fame, history, dissemination, in order to function as a pole of attraction, a network, a combination of many cultural options. Every historic moment in the cultural landscape is worth seizing.

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1: Εισαγωγή.....	11
1.1: Προσωπική εμπλοκή με το θέμα.....	11
1.2: Μεθοδολογία έρευνας.....	12
1.3: Διάρθρωση της εργασίας .....	12
1.4: Συμπεράσματα.....	13
2: Ο τόπος της Μάνης: συνταίριασμα ανθρώπου και φύσης.....	14
2.1: Το φυσικό περιβάλλον της Μάνης.....	14
2.2: Ιστορικά στοιχεία της Μάνης.....	14
2.3: Λαογραφικά στοιχεία: κοινωνική συγκρότηση – ήθη και έθιμα.....	15
2.4: Συμπεράσματα.....	16
3: Ψηφιακή εποχή και πολιτισμός (θεωρητικό κέντρο και παραδείγματα ψηφιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς.....	17
3.1: Η διαχείριση του πολιτισμού στην ψηφιακή εποχή.....	17
3.2: Ψηφιακή τεχνολογία και μουσεία.....	19
3.3: Παραδείγματα ψηφιοποίησης της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.....	23
3.4: Συμπεράσματα.....	25
4: Περιήγηση στη Μάνη.....	26
4.1: Ανακαλύπτοντας τον φωτεινό τόπο της Μάνης.....	26
4.2: Η φυσιογνωμία ενός τόπου.....	28
4.3: Η φυσιογνωμία της Μάνης.....	28
4.4: Η φυσιογνωμία της Μάνης μέσα από τα μάτια περιηγητών και λόγιων.....	30
4.5: Οι πύργοι της Μάνης ως χαρακτηριστικό δείγμα του μνημειακού της πλούτου.....	31
4.6: Συμπεράσματα.....	45
5: Μοντελοποίηση της κατασκευής και μεθοδολογική σύνδεση με γειτονικές επιστημονικές περιοχές.....	46
5.1: Από την φωτογραφία και το κινηματογραφικό ντοκιμαντέρ στην Οπτική Εθνογραφία και την Κοινωνική Ανθρωπολογία.....	46
5.2: Μοντελοποίηση της κατασκευής του «Εικονικού Μουσείου Μάνης».....	50
5.3: Από τις φωτογραφίες και την κινηματογραφική λαογραφία στην ψηφιοποιημένη λαογραφία, τα ψηφιακά μουσεία και τις εικονικές αναπαραστάσεις των λαογραφικών στοιχείων.....	52
5.4: Συμπεράσματα.....	53

6: Παρουσίαση ψηφιακής κατασκευής.....	54
6.1: Αποσαφήνιση του όρου «Εικονικό Μουσείο».....	54
6.2: Δημιουργία του «Εικονικού Μουσείου Μάνης».....	55
6.3: Οργάνωση του Εικονικού Αφηγήματος.....	59
6.4: Συμπεράσματα.....	63
7: Αξιολόγηση ψηφιακής κατασκευής.....	64
7.1: Αξιολόγηση της ψηφιακής κατασκευής ως προς το περιεχόμενο.....	64
7.2: Αξιολόγηση της ψηφιακής κατασκευής ως προς τον σχεδιασμό.....	66
7.3: Αξιολόγηση της ψηφιακής κατασκευής από ομότιμους.....	66
7.4: Συμπεράσματα.....	68
8: Συμπεράσματα και προτάσεις για μελλοντικά έργα.....	69
8.1: Η υπεροχή της επιτόπιας έρευνας έναντι της ψηφιακής κατασκευής.....	69
8.2: Μελλοντικά έργα.....	69
8.3: Συμπεράσματα.....	70
Βιβλιογραφία.....	72

**Κατάλογος εικόνων**

Εικόνα 3.1: Τα στάδια της ανθρώπινης εξέλιξης σύμφωνα με τον καθηγητή Luciano Floridi.....	18
Εικόνα 3.2: Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή στο Παγκράτι.....	20
Εικόνα 3.3: Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή στο Παγκράτι.....	21
Εικόνα 3.4: Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης «Θεόδωρος Παπαγιάννης» στο Ελληνικό Ιωαννίνων.....	21
Εικόνα 3.5: Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης στην Αθήνα όπου φαίνεται η δυνατότητα ψηφιακής ξενάγησης.....	22
Εικόνα 3.6: Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης στην Αθήνα όπου διακρίνεται η δυνατότητα ψηφιακής ξενάγησης σε άτομα με αναπηρία.....	22
Εικόνα 3.7: Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του εικονικού Μουσείου Κουνάδη.....	23
Εικόνα 3.8: Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του οργανισμού «Istorima.....	24
Εικόνα 3.9: Στιγμιότυπα από την mobile εφαρμογή που διαθέτει το Μουσείο Μαστίχας Χίου.....	25
Εικόνα 4.1: Χάρτης Μάνης.....	27
Εικόνα 4.2: Πειραματικός Χάρτης Μάνης.....	29
Εικόνα 4.3: Πύργος Ντουράκη.....	32
Εικόνα 4.4: Πύργος Ζαρνάτας.....	33
Εικόνα 4.5: Άποψη του Κάστρου της Ζαρνάτας.....	34
Εικόνα 4.6: Κάστρο Καπετανάκηδων.....	35
Εικόνα 4.7: Κάστρο Καπετανάκηδων.....	36
Εικόνα 4.8: Πύργος Μούρτζινων.....	37
Εικόνα 4.9: Συγκρότημα Μούρτζινων-Διακρίνεται ο Άγιος Σπυρίδωνας.....	38
Εικόνα 4.10: Πύργος Καπιτσίνου.....	39
Εικόνα 4.11: Πύργος Καπιτσίνου- Άποψη από το εσωτερικό.....	40
Εικόνα 4.12: Κάστρο Τζανετάκη.....	41
Εικόνα 4.13: Πύργος Πικουλάκη.....	42
Εικόνα 4.14: Πύργος Μαυρομιχάλη.....	43
Εικόνα 4.15: Άποψη του οικισμού Βάθεια.....	44
Εικόνα 4.16: Άποψη του οικισμού Βάθεια.....	45
Εικόνα 5.1: Αναφορά-καταχώρηση του IMDb για το ντοκιμαντέρ «Μάνη» του Σ. Μανιάτη.....	46
Εικόνα 5.2: Μοντελοποίηση επιτόπιας έρευνας.....	47
Εικόνα 5.3: Μέθοδος των Döller, Karagiannis & Utz.....	48
Εικόνα 5.4: Το «οιονεί υπερβατολογικό ζεύγος – σημείο» ως δομικό στοιχείο της Οπτικής Λαογραφίας.....	48
Εικόνα 5.5: Στοιχεία Οπτικής Λαογραφίας.....	49



Εικόνα 5.6: Περιεχόμενο Ψηφιακής Ξενάγησης.....	50
Εικόνα 5.7: Περιεχόμενο Ψηφιακής Ξενάγησης με επιλογές του επισκέπτη-Χρήστη.....	51
Εικόνα 5.8: Περιεχόμενο Ψηφιακής Ξενάγησης.....	52
Εικόνα 6.1: Άποψη από το εσωτερικό του εικονικού μουσείου.....	54
Εικόνα 6.2: Η σελίδα του Artsteps.....	55
Εικόνα 6.3: Δημιουργία Λογαριασμού.....	56
Εικόνα 6.4: Πρώτο βήμα στο περιβάλλον του Artsteps.....	56
Εικόνα 6.5: Δημιουργία χώρου στο περιβάλλον του Artsteps.....	57
Εικόνα 6.6: Εμπλουτισμός του χώρου με χρώματα και υφές.....	57
Εικόνα 6.7: Εμπλουτισμός του χώρου με εκθέματα.....	58
Εικόνα 6.8: Δημιουργία εικονικής περιήγησης.....	58
Εικόνα 6.9: Δημοσίευση του έργου.....	59
Εικόνα 6.10: Ο εξωτερικός χώρος του εικονικού μουσείου.....	59
Εικόνα 6.11: Η κάτοψη του εικονικού μουσείου.....	60
Εικόνα 6.12: Άποψη από το εσωτερικό του εικονικού μουσείου.....	60
Εικόνα 6.13: Άποψη από το εσωτερικό του εικονικού μουσείου & εμφάνιση πελμάτων.....	61
Εικόνα 6.14: Έκθεμα του εικονικού μουσείου όπου έχει ενσωματωθεί και ηχητικό αρχείο.....	61
Εικόνα 6.15: Έκθεμα του εικονικού μουσείου με πληροφοριακό κείμενο.....	62
Εικόνα 6.16: Κάτω δεξιά, διακρίνεται η δυνατότητα δημιουργίας με τον δημιουργό.....	62
Εικόνα 7.1: Άποψη από το εσωτερικό του εικονικού μουσείου.....	65
Εικόνα 7.2: Αξιολόγηση ψηφιακής κατασκευής σε σχέση με το περιεχόμενο.....	65
Εικόνα 7.3: Αξιολόγηση ψηφιακής κατασκευής ως προς τον σχεδιασμό.....	66

### **Κατάλογος πινάκων**

Πίνακας 7.1:Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης εικονικού μουσείου.....	67
--	----

## 1: Εισαγωγή

Ο πρωταρχικός σκοπός της παρούσας μεταπτυχιακής διατριβής είναι η ψηφιακή ανάδειξη του μνημειακού πλούτου της Μάνης, όπου σε αυτόν αντικατοπτρίζεται η ιστορία και η φυσιογνωμία αυτού του ιδιαίτερου τόπου. Μέσω της παρούσας διατριβής γίνεται προσπάθεια «κοινωνικοποίησης» των πύργων της Μάνης καθώς πρόκειται για χαρακτηριστικά παραδείγματα της μανιάτικης αρχιτεκτονικής, «ζωντανά» υλικά της πολιτιστικής μας κληρονομιάς και της ένταξής τους στο σήμερα, στο κέντρο της ζωής και της βιωσιμότητας. Με άξονα τον τόπο και το όνομά του, μπορούμε να καθοδηγήσουμε τους επισκέπτες μέσα από τους αρχαιολογικούς χώρους και τα ιστορικά τοπία. Οι ενεργοί πολίτες που σχετίζονται με τη Μάνη οφείλουν να διαδώσουν τη φήμη και την ιστορία της, προκειμένου να λειτουργήσει ως πόλος έλξης, δίκτυο, συνδυασμός πολλών πολιτιστικών επιλογών. Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζουμε τους λόγους που συνέβαλαν στην προσωπική μας εμπλοκή με το θέμα (1.1), τη μεθοδολογία της πολυεπίπεδης έρευνας που επιχειρήθηκε (1.2), και τέλος τη συνολική δομή της διατριβής (1.3). Το κεφάλαιο κλείνει με τα συμπεράσματα από το περιεχόμενο των επιμέρους υποκεφαλαίων.

### 1.1: Προσωπική εμπλοκή με το θέμα

Η απόφασή μου να επιλέξω ένα θέμα σαν αυτό, για τη μεταπτυχιακή μου διατριβή, έγκειται στο ιδιαίτερο ενδιαφέρον μου, από την πρώτη κιόλας στιγμή των σπουδών μου, για τη μελέτη του μνημειακού πλούτου της Ελλάδας καθώς ως κύριοι εκφραστές του πολιτισμού, τα μνημεία αποτελούν προϊόν συλλογικής μνήμης, καθιστώντας τη, σημαντική συνιστώσα του τόπου. Έχοντας σπουδάσει σε προπτυχιακό επίπεδο «Ιστορία, Αρχαιολογία και Διαχείριση Πολιτισμικών Αγαθών» δεν ήταν δύσκολο να επιλέξω να αναδείξω τη Μάνη, μέσα από το φυσικό περιβάλλον, την ψυχοσύνθεση των ντόπιων και την ιδιαίτερη αρχιτεκτονική των παραδοσιακών οικισμών της που μας πηγαίνουν πίσω, στο παρελθόν μας, μαρτυρώντας την ιστορία μας.

Παράλληλα, σπουδάζοντας στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ψηφιακός Πολιτισμός»(<https://www.cs.unipi.gr/digitalculture/>) του Πανεπιστημίου Πειραιώς το οποίο επέλεξα συνειδητά, θεωρώντας το καινοτόμο για τα ελληνικά δεδομένα, καθώς συμβάλει σε αυτό που ονομάζουμε διεπιστημονικότητα, τοποθετώντας στην αρένα της επιστήμης της Πληροφορικής και ανθρώπους που προέρχονται από ανθρωπιστικές επιστήμες, είχα την ευκαιρία να λάβω σημαντικά εφόδια για την ψηφιακή ανάδειξη του μανιάτικου τοπίου, συνδυάζοντας έτσι τις τεχνολογίες πληροφορικής με τον πολιτισμό.

Ένας ακόμη λόγος όμως, που συνέβαλε καθοριστικά στην απόφασή μου να επιλέξω τη μελέτη και ανάδειξη της συγκεκριμένης περιοχής, είναι η εθελοντική μου δράση στο Σωματείο «Διάζωμα»(<https://diazoma.gr/>). Ως αρωγό μέλος του Διαζώματος και συμμετέχοντας στα σπουδαία έργα που υλοποιούν, θέτοντας τα μνημεία της φύσης και του πολιτισμού στο επίκεντρο και αντιμετωπίζοντάς τα ως ζωντανούς οργανισμούς, είχα την τύχη να ταξιδέψω στη Μάνη και να ανακαλύψω τις εναλλαγές του τοπίου της, την πλούσια αρχιτεκτονική της αλλά κυρίως τους φιλόξενους κατοίκους της που με αγκάλιασαν και με ξενάγησαν στη φυσιογνωμία της γενέτειράς τους. Μέσα από αυτή την περιήγηση, αντίκρισα την ομορφιά αυτού του τόπου αλλά παράλληλα είδα και μια άλλη πραγματικότητα, αυτήν της παραμέλησης σπουδαίων πτυχών της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Ήταν θα έλεγα προσωπική ανάγκη να βάλω και εγώ το λιθαράκι μου για την ανάδειξη στοιχείων της, στοιχείων που μαρτυρούν, αν μη τι άλλο, την ταυτότητά μας.

### 1.2: Μεθοδολογία Έρευνας

Επιχειρώντας μία έρευνα εθνογραφικού και λαογραφικού πεδίου, αξίζει να αξιοποιηθεί κάθε ιστορική στιγμή η οποία διαμορφώνει το υπό έρευνα πολιτιστικό τοπίο. Αναδεικνύοντας στοιχεία τα οποία οφείλουμε να γνωρίζουμε για αυτόν τον τόπο, η εν λόγω διατριβή σκοπεύει να συμβάλει στην ανάδειξη της Μανιάτικης γης, μετατοπίζοντας ακόμα και τον τουρισμό από το μοντέλο του «ήλιος και θάλασσα» στον τουρισμό της έρευνας και των εμπειριών. Με βάση ότι οι νεότερες γενεές δεν είναι αποκομμένες από τον χρόνο και την ιστορία, αλλά συνεχιστές του χρόνου, τα ψηφιακά «εργαλεία» που διαθέτουμε σήμερα έχουν τη δύναμη να συνδέσουν το παρόν με το παρελθόν με τρόπο αρμονικό χωρίς να χάνεται η αυθεντικότητα της φυσιογνωμίας ενός τόπου

(Negroponte, 1995). Εστιάζοντας στη διαφύλαξη της συλλογικής μνήμης κατασκευάστηκε στο πλαίσιο της εργασίας ένα εικονικό μουσείο που αναδεικνύει πτυχές των ιδιαίτερων στοιχείων του ιστορικού-πολιτισμικού χαρακτήρα της Μάνης και του φυσικού και ανθρωπογενούς περιβάλλοντος, που προσδίδουν στην περιοχή αναγνωρισιμότητα. Μέσα από την ψηφιακή χαρτογράφηση και τεκμηρίωση παραδοσιακών πύργων της Μάνης υπάρχει δυνατότητα συμμετοχής όλων των πολιτών στον πολιτισμό καθώς μέσω του διαδικτύου και των νέων τεχνολογιών μπορούν να ξεπεραστούν ζητήματα όπως αυτό της προσβασιμότητας (πολλά από τα κτίσματα που αποτελούν μνημειακό πλούτο όχι μόνο της Μάνης αλλά ολόκληρης της χώρας έχουν ήδη ερημώσει και τείνουν προς ολοκληρωτική εγκατάλειψη με αποτέλεσμα να υπάρχει δυσκολία φυσικής προσβασιμότητας). Η διάδοση των πολύπλευρων «εμπειριών του εικονικού ταξιδιού» στους πύργους της Μάνης επιτρέπει στον καθένα να γίνει φορέας και πολλαπλασιαστής του τοπίου, χωρίς εξαίρεση, έτσι ώστε η πολιτιστική κληρονομιά να είναι κτήμα κοινό. Με λίγα λόγια, η εργασία αυτή επιχειρεί να προσεγγίσει συγκεκριμένα στοιχεία της περιοχής και να τα αναδείξει, στοιχεία που την χαρακτηρίζουν και την ξεχωρίζουν μέχρι και σήμερα, στοιχεία που διαμορφώνουν τον πολιτιστικό της χαρακτήρα.

Η εν λόγω διατριβή αποτελεί μια έρευνα συνδυασμένων πεδίων, καθώς αφενός στοχεύει στην ανάδειξη της σημασίας της ψηφιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς εν γένει, αλλά αφετέρου η εστίαση γίνεται στον μνημειακό θησαυρό της Μάνης. Για την εκπόνηση της παρούσας διατριβής ήταν απαραίτητη η μελέτη εκτεταμένης βιβλιογραφίας, ελληνικής και διεθνούς. Ταυτόχρονα, για τη δημιουργία ψηφιακής κατασκευής συλλέχθηκαν πρωτογενή στοιχεία, αρχαιολογικά δεδομένα, οπτικοακουστικό υλικό και φωτογραφίες. Απαραίτητη ήταν και η ιστορική μελέτη της περιοχής της Μάνης η οποία αξιοποιήθηκε για την καλύτερη κατανόηση της παραδοσιακής της αρχιτεκτονικής. Η συλλογή αυτού του υλικού έγινε μέσω προσωπικής επιτόπιας έρευνας. Μέσω αυτής, επιλέξαμε να εξετάσουμε πολύτιμους «κόμβους» της περιοχής τόσο στη Μεσσηνιακή όσο και στη Λακωνική Μάνη. Για την ακρίβεια, επιλέχθηκαν μνημεία-κλειδιά της περιοχής- δέκα (10) στον αριθμό, τα οποία συνθέτουν τα πλέον εξέχοντα και εντυπωσιακά αρχιτεκτονικά στοιχεία του αρχέγονου μανιάτικου οικιστικού τοπίου, ακόμη και σήμερα που η χρήση και η αρχική λειτουργία τους έχει χαθεί.

Στο εγχείρημα αυτό και στη δημιουργία ψηφιακής κατασκευής εφόδιο ήταν και οι σπουδές μου σε προπτυχιακό επίπεδο. Έχοντας διδαχθεί μαθήματα όπως Διαχείριση Πολιτισμικών Αγαθών, Λαογραφία, Πολιτισμικά Υλικά & Νέες Τεχνολογίες, ήταν εφικτή η αποπεράτωση μιας τέτοιας μελέτης. Στη Διαχείριση Πολιτισμικών Αγαθών, εστιάζοντας σε καίρια ζητήματα που προκύπτουν κατά τη διαχείριση των σύγχρονων μουσείων μελετήσαμε το μουσείο και την έννοια του χώρου του, τον ρόλο και την αξιοποίηση των μουσειακών συλλογών αλλά και το προφίλ, τις ανάγκες και τους τρόπους προσέγγισης των επισκεπτών. Στα Πολιτισμικά Αγαθά & Νέες Τεχνολογίες, σκοπός του μαθήματος ήταν η εισαγωγή στη χρήση των νέων τεχνολογιών και ειδικότερα εκείνων που εφαρμόζονται για την επίλυση διαχειριστικών και ερευνητικών αναγκών των πολιτισμικών αγαθών. Τέλος, μέσα από το μάθημα «Εισαγωγή στις λαογραφικές σπουδές» είχα την ευκαιρία να ασχοληθώ με την ταξινόμηση-οργάνωση της λαογραφικής ύλης όσον αφορά στην Παραδοσιακή και Νεωτερική Λαογραφία. Τέτοιου είδους λοιπόν μαθησιακά «εργαλεία» ήταν καθοριστικά ώστε τα βασικά στοιχεία της συγκεκριμένης διατριβής να ταιριάζουν στη φράση του Δημήτρη Πικιώνη: «Να αποτρέψουμε την ατίμωση της γης», δηλαδή την απώλεια ιστορικής μνήμης και ταυτότητας, την καταστροφή του φυσικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος, τη βίαιη διακοπή της συνεκτικότητας του χώρου και του χρόνου.

### **1.3: Διάρθρωση της εργασίας**

Στην παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή αρχικά γίνεται μια αποσαφήνιση των λόγων που οδήγησαν στη συγγραφή της συγκεκριμένης εργασίας με τη συγκεκριμένη διάρθρωση. Αναλύονται δηλαδή, οι βαθύτερες καταβολές πίσω από την απόφαση μελέτης και ανάδειξης της Μανιάτικης γης. Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζεται ο τόπος της Μάνης τόσο μέσα από το φυσικό του περιβάλλον όσο και από λαογραφικά στοιχεία. Στο τρίτο κεφάλαιο, γίνεται λόγος για τον ρόλο των ψηφιακών μέσων στη σημερινή κοινωνία αλλά κυρίως για την επίδρασή τους στο πολιτιστικό γίγνεσθαι. Μάλιστα παρουσιάζονται και κάποιες αξιόλογες πρακτικές ψηφιακής καταγραφής και ανάδειξης του πολιτιστικού αποθέματος στον ελλαδικό χώρο. Στο τέταρτο κεφάλαιο, η εργασία στρέφεται στα στοιχεία εκείνα που μαρτυρούν τη φυσιογνωμία της Μάνης. Πιο συγκεκριμένα, γίνεται

προσπάθεια μέσα από την έρευνα του μανιάτικου τοπίου, την προσωπικότητα των Μανιατών, την προβολή των παραδοσιακών οικισμών της, μελετώντας πύργους-οχυρές κατοικίες της Μεσσηνιακής και της Λακωνικής Μάνης, επίτευξης του παραπάνω σκοπού. Στο πέμπτο κεφάλαιο, εισάγονται μεθοδολογίες από τα πεδία της οπτικής εθνολογίας και της κοινωνικής ανθρωπολογίας, με σκοπό να παραχθούν δεδομένα για την κατασκευή του ψηφιακού μουσείου. Στη συνέχεια αναλύονται τα στοιχεία αυτά και ενσωματώνονται στη μοντελοποίηση, συνδυάζοντας τη μεθοδολογία της έρευνας πεδίων (οπτική εθνολογία και κοινωνική ανθρωπολογία), τη συλλογή δεδομένων και την ψηφιοποίηση (κατασκευή του εικονικού μουσείου). Στο έκτο κεφάλαιο, παρουσιάζεται αναλυτικά το εικονικό μουσείο που κατασκευάστηκε στο πλαίσιο της εργασίας. Παρουσιάζονται δηλαδή, τα ψηφιακά «εργαλεία» που χρησιμοποιήθηκαν, οι λόγοι που οδήγησαν στις επιλογές αυτές αλλά και η διαδικασία κατασκευής παραθέτοντας φυσικά και οθόνες εργασίας. Στο έβδομο κεφάλαιο, αξιολογείται η ψηφιακή κατασκευή από πλευράς περιεχομένου, σχεδίασης ενώ παρουσιάζεται και η αξιολόγηση που έγινε από φοιτητές του μεταπτυχιακού προγράμματος «Ψηφιακός Πολιτισμός». Τέλος, το όγδοο κεφάλαιο περιστρέφεται γύρω από την προστιθέμενη αξία της έρευνας ενώ ταυτόχρονα δίνονται και προτάσεις για μελλοντική έρευνα και αξιοποίηση της παρούσας μελέτης.

#### **1.4: Συμπεράσματα**

Στο πρώτο κεφάλαιο παρουσιάσαμε τις βαθύτερες καταβολές που οδήγησαν στη δημιουργία ενός εικονικού μουσείου. Σκοπός της προσπάθειας είναι να δοθεί η δυνατότητα στο ευρύ κοινό να έρθει σε επαφή με πτυχές της πολιτιστικής μας κληρονομιάς μέσω του διαδικτύου. Για την υλοποίηση της εργασίας θεωρήθηκε απαραίτητη η επιτόπια έρευνα και καταγραφή της φυσιογνωμίας της Μάνης βιωματικά κυρίως μέσω των δια ζώσης επισκέψεων στα τοπία αναφοράς του μνημειακού της πλούτου. Στην παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή μελετάται ο ρόλος των νέων τεχνολογιών και του διαδικτύου στην προβολή, διαχείριση και ανάδειξη του πολιτισμού, τα στοιχεία που διαμορφώνουν την ταυτότητα και την ιδιαιτερότητα ενός τόπου και η ανάδειξή τους σε ψηφιακό περιβάλλον.

## 2. Ο τόπος της Μάνης: συνταίριασμα ανθρώπου και φύσης

Η χερσονήσος της Μάνης αποτελεί μια ιδιαίτερη γεωγραφική ενότητα με μοναδική σημασία τόσο για τη σύγχρονη ιστορία της, όσο και για τη συνεχόμενη κατοίκησή της ήδη από τους προϊστορικούς χρόνους. Η θέση της σε συνδυασμό με την τοπογραφία και την γεωμορφολογία του εδάφους της, πρόβαλε τη Μάνη ως μια ξεχωριστή γεωγραφική, οικιστική και πολιτισμική ενότητα. Αυτό ήταν και το κύριο χαρακτηριστικό που επέτρεψε να διασωθούν μέχρι και σήμερα τόσα πολλά κατάλοιπα του παρελθόντος της. Στο κεφάλαιο 2, παρουσιάζονται στοιχεία αναφορικά με το φυσικό περιβάλλον της περιοχής (2.1), την ιστορία της (2.2), την κοινωνική της συγκρότηση και τα ήθη και έθιμα (2.3) όπου με τη σειρά τους διαμόρφωσαν τον ιδιαίτερο τρόπο ζωής και οργάνωσης των κοινωνικών δομών και των οικισμών της.

### 2.1: Το φυσικό περιβάλλον της Μάνης

Χάρη στη στρατηγική της θέση και την απόκρημη μορφολογία του εδάφους της, η Μάνη αποτελούσε για μεγάλες ιστορικές περιόδους ένα ασφαλές καταφύγιο και ορμητήριο για τους κατοίκους της διαμορφώνοντας έτσι έναν ιδιαίτερο τρόπο ζωής. Η ιδιαιτερότητα στον τρόπο διαβίωσης, φαίνεται και στον μεγάλο αριθμό μικρών διάσπαρτων οικισμών, που προέκυψαν από την ανάγκη προστασίας από ενδεχόμενες επιθέσεις. Χαρακτηριστικά, αξίζει να αναφερθεί ότι από τους 300 οικισμούς της Λακωνικής Μάνης, οι 96 είναι χαρακτηρισμένοι ως παραδοσιακοί.

Το τοπίο της είναι εντυπωσιακό, αν και άγονο. Οι ψηλοί ασβεστολιθικοί, άδεντροι λόφοι κυριαρχούν στην περιοχή και το μεγαλύτερο τμήμα της ακτογραμμής είναι πετρώδες και έρημο. Στο νότιο τμήμα της Μάνης το έδαφος γίνεται πιο πετρώδες, το κλίμα πιο τραχύ και οι καλλιεργήσιμες εκτάσεις λιγοστεύουν. Παρά το γεγονός ότι η απουσία δασών είναι ιδιαίτερα έντονη, η απώλεια αναπληρώνεται από την παρουσία των ελαιόδεντρων και την αφθονία των λουλουδιών (Μηνακάκης, 2012). Στην ανατολική πλευρά της χερσονήσου, υπάρχουν πιο εύφορες εκτάσεις, καθώς και κάποια δέντρα, κυρίως βελανιδιές. Ενδιαφέρον παρουσιάζει και η ύπαρξη του φυτού *tulipa goulimyi* που ανθίζει στα τέλη Μαρτίου στο νοτιότερο άκρο της χερσονήσου και που φυτρώνει μόνο στη Μάνη, σε μια περιοχή της Κρήτης και στο νησί των Κυθήρων. Ο Μάρτιος και οι αρχές Απριλίου είναι η καλύτερη εποχή για τη χλωρίδα της Μάνης, ενώ σημαντικός αριθμός φυτών ευδοκιμεί στα τέλη Οκτωβρίου και κατά τη διάρκεια του ήπιου χειμώνα. Το 57,5% της μανιάτικης επικράτειας είναι ορεινό, το 25,8% ημιορεινό και το 16,7% πεδινό. Το 61,6% καλύπτεται από θάμνους και μόνο το 6,2% από δάση. Η καλλιεργούμενη έκταση αναλογεί μόλις στο 27,2% της συνολικής (Υπουργείο Πολιτισμού, 2004).

### 2.2: Ιστορικά στοιχεία της Μάνης

Ήδη από τους Προϊστορικούς χρόνους, η Μάνη παρουσιάζει αρχαιολογικό ενδιαφέρον καθώς ίχνη παλαιολιθικής κατοίκησης εντοπίζονται σε παραθαλάσσια σπήλαια, όπως είναι η Αλεπότρυπα του Δυρού. Τα ευρήματα για την εποχή του Χαλκού είναι πιο πλούσια και εντοπίζονται σε πολυάριθμους οικισμούς, κυρίως κατά τη μυκηναϊκή περίοδο (1600-1100 π.Χ.). Επίσης, κατά τη γεωμετρική εποχή (1100-750 π.Χ.), εμφανίζεται στο προσκήνιο η αρχαία Σπάρτη η οποία επεκτείνεται βαθμιαία προς τα λακωνικά παράλια. Για τους αιώνες που θα ακολουθήσουν (αρχαϊκά 750-480, κλασσικά 480-323, ελληνιστικά 323-30 π.Χ., ρωμαϊκά 30-330 μ.Χ.) η ιστορία της χερσονήσου ενσωματώνεται σε εκείνη της Σπάρτης. Επίσης, στα βυζαντινά χρόνια, όπως μαρτυρούν οι ερειπωμένοι «μεγαλιθικοί» συνοικισμοί που διατηρήθηκαν ως σύστημα κατοίκησης και στους επόμενους μεσαιωνικούς χρόνους, ο πληθυσμός της χερσονήσου αποτραβήχτηκε στην ενδοχώρα καθώς επιδρομές, στους παραθαλάσσιους οικισμούς, τους κατέστησαν ανασφαλείς. Η Μάνη αποκτά ιδιαίτερη σημασία και μετά το 1204 και τη Δ' Σταυροφορία, που σήμανε την εγκατάσταση των Φράγκων στην Πελοπόννησο. Στην περίοδο της Φραγκοκρατίας κατασκευάζονται στη Μάνη σημαντικά κάστρα, ένα από αυτά, είναι το κάστρο Μεγάλης Μαΐνης (στο Τηγάρι). Η Φραγκοκρατία άφησε έντονα τη «σφραγίδα» της στην περιοχή. Πολλοί μελετητές του μανιάτικου βίου, αποδίδουν πολλά από τα πολεμικά χαρακτηριστικά των Μανιατών στην κοινωνική και στρατιωτική δομή που επέβαλαν οι Φράγκοι στον Μοριά. Πηγές του τελευταίου τετάρτου του 16ου αι. και του πρώτου τετάρτου του 17ου αι. αναφέρουν ονόματα διαφόρων

οικισμών, που συναντώνται μέχρι και σήμερα, όπως Κοίτα και Λάγια. Την περίοδο αυτή παρατηρείται αλλαγή του κατασκευαστικού και κτιριολογικού μεγαλιθικού τύπου. Ο νέος τύπος είναι το οχυρό πέτρινο ορθογώνιο κτίριο, με μονόχωρο κατά κανόνα ή με δίχωρο (σπανιότερα) ανώ για τους ανθρώπους, και με κατώ για τα ζώα και τις ζωοτροφές. Κατά τη διάρκεια του απελευθερωτικού αγώνα, οι Μανιάτες έπαιξαν καθοριστικό ρόλο, πολεμώντας τους Τούρκους σε πολλές θέσεις μέσα και έξω από την Πελοπόννησο. Στις 17 Μαρτίου του 1821, οι Μανιάτες ύψωσαν το λάβαρο της Επανάστασης στον ναό των Παμμεγίστων Ταξιαρχών στην Αρεόπολη. Στις 22 Μαρτίου οι επαναστάτες συγκεντρώθηκαν στην Καρδαμύλη και μαζί με τους υπόλοιπους Έλληνες, ξεκίνησαν για την Καλαμάτα όπου την επόμενη κιάλας μέρα την κατέλαβαν. Όταν το 1826 η Επανάσταση κινδύνευσε σοβαρά από την προέλαση του Ιμπραήμ στην Πελοπόννησο, οι Μανιάτες κατάφεραν να τον σταματήσουν στις 21-24 Ιουνίου στον Αλμυρό (Βέργα) και στις 22-23 Ιουνίου στον Διρό - με πρωταγωνίστριες εδώ τις Μανιάτισσες. Παρότι στα προεπαναστατικά χρόνια η Μάνη υπήρξε «το πολεμικό κέντρο του Μοριά» και ο Ρήγας Φεραίος τη λογάριζε ως ορμητήριο του εθνικοαπελευθερωτικού αγώνα οι Μανιάτες εντάχθηκαν με μεγάλη δυσκολία στο νεοελληνικό κράτος γιατί δεν ήταν έτοιμοι να πειθαρχήσουν σε οργανωμένη κεντρική εξουσία. Σ' αντίθεση με άλλες περιοχές, που επλήγησαν σοβαρά από τις πολεμικές περιπτώσεις, η Μάνη δεν υπέστη σοβαρές καταστροφές, κάτι που της επέτρεψε να συνεχίσει την αδιάκοπη ανάπτυξη των οικισμών της, για αυτό και πολλά από τα παραδοσιακά κελύφη διασώζονται μέχρι σήμερα.

### **2.3: Λαογραφικά στοιχεία: κοινωνική συγκρότηση – ήθη και έθιμα**

Η σχετική αυτονομία της Μάνης, το ανυπότακτο πολεμικό πνεύμα των κατοίκων της, έθιμα όπως ο «γδικιωμός» αλλά και η αρχιτεκτονική της σχετίζονται με το δυσπρόσιτο έδαφος της αλλά δεν οφείλονται μόνο σε αυτό. Η περίοδος που αυτός ο ιδιαίτερος τόπος αποκρυστάλλωσε όλα αυτά τα στοιχεία που διαμορφώνουν τον μανιάτικο βίο, είναι η περίοδος της τουρκοκρατίας (ειδικά μετά την πτώση του Μυστρά) και των πρώτων δεκαετιών μετά την απελευθέρωση από τον τουρκικό ζυγό. Σε εκείνα τα χρόνια βλέπουμε Μανιάτες ετοιμοπόλεμους και μια περιοχή αυτεξούσια που δεν λογαριάζει κάποια κεντρική εξουσία αλλά επιβιώνει με τους δικούς της κανόνες που υπαγορεύονται από την ανάγκη και το εθιμικό δίκαιο.

Τα γένη είναι ο βασικός πυρήνας της μανιάτικης κοινωνικής και οικονομικής δομής. Κάθε γένος περιλαμβάνει άτομα που συνδέονται με δεσμούς αίματος και ζουν σε αυστηρά δομημένο οικιστικό συγκρότημα που περιλαμβάνει τον πύργο του, συχνά, την εκκλησία του και άλλα βοηθητικά κτίσματα. Κάθε γένος χαρακτηρίζεται από υπερηφάνεια και αξιοπρέπεια και διατηρεί διαφορετική ιεραρχική θέση ανάλογα με την καταγωγή και την ισχύ του. Η ισχύς του γένους ιεραρχείται από την περιουσία, τον αριθμό των μελών και τους ενόπλους που διαθέτει. Ένα από τα παλαιότερα της Μάνης, είναι των Στεφανοπουλαίων από το Οίτυλο όπου σύμφωνα με μαρτυρίες είχε γύρω στα 500 μέλη. Ο πιο συχνά χρησιμοποιούμενος όρος από τους ίδιους τους Μανιάτες ακόμα και σήμερα είναι η «γενιά». Και έχει διαφορετικές σημασίες: διευρυμένη ομάδα, σόι, φάρα, με τις δύο τελευταίες να είναι δηλωτικές του γένους. Η γλώσσα λοιπόν απεικονίζει κάτι που έγινε και στην πραγματικότητα. Τα γένη διατηρήθηκαν και μετά την εμφάνιση του μπέη το 1776 (ηγεμόνα της Μάνης). Ο μπέης της Μάνης είχε ισόβιο αξίωμα, συγκέντρωνε όλες τις εξουσίες και ήταν υπόλογος για οποιαδήποτε επαναστατική κίνηση. Επιπλέον, ήταν υπεύθυνος για την είσπραξη κεφαλικού φόρου και για την έκδοση αδειών εμπορίας των λιμανιών της περιοχής. Από το 1776 έως το 1821, η Μάνη διοικήθηκε από 8 μπέηδες, ενδεικτικά αναφέρονται ο Πετρόμπτης Μαυρομιχάλης και ο Μιχαήλμπτης Τρουπάκης. Αυτός ο τύπος οργάνωσης ενισχύθηκε από ένα μωσαϊκό πελατειακών σχέσεων, που ενεργοποιήθηκαν από τις αναγκαιότητες του μηχανισμού των στρατιωτικών συμμαχιών, των πειρατικών επιδρομών και της ληστείας (Μερακλής, 2011).

Ο ιδιαίτερος τρόπος ζωής και οργάνωσης της Μάνης διαμορφώθηκε όπως είναι φυσικό και από τις Μανιάτισσες. Δύο είναι οι δραστηριότητες που αντισταθμίζουν την αυξανόμενη ιδιωτικοποίηση της κοινωνικής ζωής των γυναικών στην περιοχή: η έντονη ενασχόλησή τους με τις αγροτικές δουλειές και οι τελετουργίες του θανάτου (Seremetakis, 1991). Η Μάνη, φτωχή και δύσβατη, δημιούργησε έντονους συγγενικούς δεσμούς με πρωταρχικό σκοπό την επιβίωση. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα κάθε απώλεια να προκαλεί μεγάλο κενό στην οικογένεια. Ένα έθιμο που κατέχει ξεχωριστή θέση στην πυραμίδα του μανιάτικου πολιτισμού και αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της διαδικασίας ταφής ενός νεκρού είναι τα μανιάτικα μοιρολόγια, οι λυρικοί θρήνοι των

γυναικών (Σερεμετάκη, 2008). Πρόκειται για αυτοσχέδια ποιητικά δημιουργήματα με περιεχόμενο επαινετικό ή σπαρακτικό προς τους νεκρούς. Από τις ταξιδιωτικές περιγραφές, τις σπάνιες προφορικές ιστορίες και τις λαογραφικές μελέτες, διαπιστώνεται πως οι τελετουργίες του θανάτου δεν είναι απλώς και μόνο ένα γεγονός του κύκλου της ανθρώπινης ζωής αλλά το κορυφαίο δημόσιο γεγονός. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί πως οι γυναίκες της Μάνης μέσω του μοιρολογιού συμμετέχουν έμμεσα στη διαδικασία του γδικιωμού (μανιάτικη βεντέτα), καθώς οι σίχοι εμπνέουν τη δίψα για εκδίκηση. Ο γδικιωμός αναφέρεται στην τιμωρία ενός φόνου με φόνου, στην ανταπόδοση δηλαδή της αιματοχυσίας όπου πολλές φορές έφτανε στην εξαφάνιση μιας ολόκληρης οικογένειας.

## **2.4: Συμπεράσματα**

Ο φυσικός χώρος είναι βασικός συντελεστής της ανάπτυξης που σημειώνει ο πολιτισμός μιας ομάδας, είτε μικρής είτε μεγάλης. Ένα φυσικό περιβάλλον μεταβάλλεται σε ένα πολιτισμικό περιβάλλον ανάλογα με τις προϋποθέσεις που εμπεριέχει το ίδιο (εύφορο, άγονο κ.λπ.) αλλά και από τις προϋποθέσεις που βάζει σε αυτό, ο άνθρωπος. Αναμφίβολα ο φυσικός χώρος της Μάνης διαμόρφωσε τον χαρακτήρα της αλλά η ταυτότητά της «γράφτηκε» μέσω των κατοίκων της. Φτωχή και άγονη, υπήρξε γνωστή για τα πατρογονικά γένη, τις βεντέτες, τις εχθροπραξίες αλλά και την αντίσταση σε κρατικά συστήματα. Μέσα από ιστορικά γεγονότα αλλά και ήθη και έθιμα διαπιστώνουμε τη βαθιά επέμβαση του Μανιάτη στον τόπο του, ένα συνταίριασμα ανθρώπου και φύσης που σημάδεψε την πορεία αυτού του τόπου.



### **3: Ψηφιακή εποχή και πολιτισμός (θεωρητικό κέντρο και παραδείγματα ψηφιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς)**

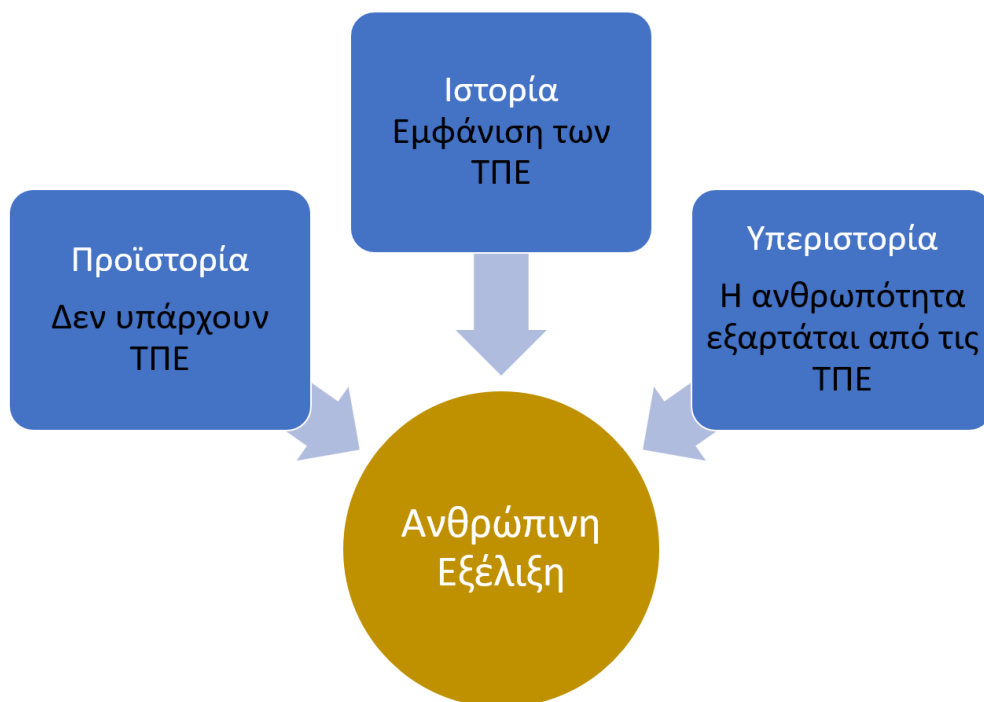
Στο υποκεφάλαιο (3.1), προβάλλεται ο ρόλος της ψηφιακότητας στον κλάδο του πολιτισμού και η σημασία της ψηφιοποίησης της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Στο υποκεφάλαιο (3.2) αναδεικνύεται η σχέση των μουσείων με τις νέες τεχνολογίες και η προσπάθεια τους για εύρεση μιας νέας ταυτότητας. Επίσης, παρουσιάζονται και τρία μουσεία της χώρας μας όπου ακολουθούν με επιτυχία τις προκλήσεις της ψηφιακής εποχής. Από τη μία λοιπόν θα «περιηγηθούμε» στον ψηφιακό κόσμο του Ιδρύματος Βασίλη και Ελίζας Γουλανδρή και του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης όπου στεγάζονται στην πρωτεύουσα και από την άλλη θα ανακαλύψουμε το Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης «Θεόδωρος Παπαγιάννης» όπου στεγάζεται στο χωριό «Ελληνικό» των Ιωαννίνων, κατανοώντας έτσι τη δύναμη των ψηφιακών μέσων που δεν γνωρίζουν γεωγραφικά όρια. Τέλος, στο υποκεφάλαιο (3.3) θα παρουσιαστούν κάποιες εύστοχες πρακτικές ψηφιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς της Ελλάδας( Istorima, Εικονικό Μουσείο Αρχείου Κουνάδη & Μουσείο Μαστίχας Χίου) με στόχο ο αναγνώστης να αντιληφθεί την ανάγκη της ψηφιακότητας στον πολιτισμό εν έτει 2023. Το κεφάλαιο κλείνει με τα συμπεράσματα από το περιεχόμενο των επιμέρους υποκεφαλαίων.

#### **3.1: Η διαχείριση του πολιτισμού στην ψηφιακή εποχή**

Μία από τις σημαντικότερες ανθρώπινες αισθήσεις λέγεται ότι είναι αυτή της όρασης. Από την πρώτη στιγμή της γέννησής του ο άνθρωπος αρχίζει να αντιλαμβάνεται τον κόσμο γύρω του μέσω αυτής. Η όραση είναι αναγκαία για την παρατήρηση των αντικειμένων που βρίσκονται στον πραγματικό, υλικό κόσμο στον οποίο ζει και κινείται το άτομο. Σήμερα, με την εξέλιξη της επιστήμης, γεννήθηκε ένας νέος κόσμος, ο ψηφιακός. Μέσα σε αυτόν τον ψηφιακό κόσμο είναι δυνατή η αλληλεπίδραση με αντικείμενα και η κίνηση του ανθρώπου μέσα σε χώρους που δεν είναι απτοί, υλικοί αλλά εικονικοί. Στην παλίρροια του ψηφιακού μετασχηματισμού που ξεδιπλώνεται μέρα με τη μέρα σε όλες τις εκφάνσεις της ανθρώπινης δραστηριότητας δεν θα μπορούσαν να μείνουν ανεπηρέαστοι οι χώροι πολιτισμού. Ως αναπόσπαστο κομμάτι της νέας πραγματικότητας προσπαθούν να συμβαδίσουν με τις εξελίξεις στον χώρο της ψηφιακής τεχνολογίας και να τις εντάξουν στις ανάγκες τους, όπως στη συντήρηση έργων τέχνης, στην τεκμηρίωση και διαχείριση των συλλογών τους, στην προβολή των δράσεων τους, στη διοίκηση, στον σχεδιασμό εκθέσεων και νέων project, στην επικοινωνία, ενισχύοντας έτσι την προσβασιμότητα για έναν χώρο προσιτό στο ευρύ κοινό. Έτσι οι χώροι πολιτισμού μετουσιώνονται σε φορείς επικοινωνίας χωρίς σύνορα και περιορισμούς. Σε μια εποχή, λοιπόν, ψηφιακή, όπου έχει ενσωματωθεί σε τέτοιο βαθμό στην καθημερινότητά μας σε σημείο που δύσκολα συνειδητοποιούμε πως αλληλεπιδρούμε με μηχανές και το ψηφιακό μέλλον καθοδηγείται από λίγους και δυνατούς, καλούμαστε να είμαστε χρήστες του ψηφιακού κόσμου αλλά με λόγο, κρίση και άποψη (Ossewaarde, 2019).

Στην εποχή μας καθίσταται αντιληπτός ο ψηφιακός μετασχηματισμός, ο οποίος επηρεάζει όλο και περισσότερο την κοινωνική ύπαρξη μέσα από την αφθονία της πληροφορίας και της δημιουργίας πολλών και διαφορετικών ψηφιακών εργαλείων. Η εποχή της λεγόμενης Υπεριστορίας (Hyperhistory) είναι εδώ, όπως τολμά να την χαρακτηρίσει και ο καθηγητής του Πανεπιστημίου της Οξφόρδης Luciano Floridi (Floridi, 2015). Από το Διαδίκτυο των Πραγμάτων έως τις μη επανδρωμένες πλανητικές εξερευνήσεις, από τις νέες ιατρικές θεραπείες (καρδιακοί βηματοδότες, βιονικά άκρα) έως τις πράσινες τεχνολογίες, από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έως τα ψηφιακά παιχνίδια, «ξετυλίγεται» μπροστά μας με ραγδαία ταχύτητα μια νέα εποχή όπου οι άνθρωποι εξαρτώνται ριζικά από τις Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Μάλιστα ο Καθηγητής Floridi τονίζει πως η ανθρώπινη εξέλιξη μπορεί να απεικονιστεί μέσα από τρία στάδια: 1) την Προϊστορία όπου δεν υπάρχουν ΤΠΕ, 2) την Ιστορία όπου κάνουν την εμφάνισή τους οι ΤΠΕ αλλά η κοινωνία εξαρτάται κυρίως από πρωτογενείς πόρους και ενέργεια και 3) την Υπεριστορία όπου οι άνθρωποι εξαρτώνται εξολοκλήρου από τις ΤΠΕ καθώς σε αυτές πια οφείλεται η κοινωνική ευημερία, η πνευματική άνθηση και η υγεία (Floridi, 2015). Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας τον 21<sup>ο</sup> αιώνα, όπως είναι φυσικό αναδιαμορφώνει και τους τρόπους προσέγγισης και αντίληψης της πολιτιστικής μας κληρονομιάς καθώς πλέον μαθαίνουμε να

ανακαλύπτουμε πτυχές της ιστορίας μας και του πολιτισμού μας γενικότερα, ψηφιακά (Gere, 2009). Ο πολιτιστικός κλάδος στην προσπάθειά του να υιοθετήσει νέα μοντέλα που επιτάσσει η συνεχώς εξελισσόμενη τεχνολογία του διαδικτύου στρέφεται σε έννοιες όπως ψηφιοποίηση, εμπάθυση, αλληλεπίδραση και επαύξηση. Τα τελευταία χρόνια παρατηρούμε μια διεθνή τάση πολλών μουσείων και πολιτιστικών οργανισμών να κάνουν χρήση της τεχνολογίας και του διαδικτύου για να προβάλλουν με εντυπωσιακό τρόπο τα θεσπέσια εκθέματά τους ή τα πολιτιστικά τους αποθέματα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα ο πολιτισμός και τα πολιτιστικά αγαθά να αναδιαμορφώνονται με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας και, τελικά, να αυξάνονται οι τρόποι με τους οποίους μπορεί να παρουσιαστεί ένα πολιτιστικό αντικείμενο. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί ένας πολιτιστικός οργανισμός να προσελκύσει μεγαλύτερο κοινό ευκολότερα και ταχύτερα, που ίσως υπό άλλες συνθήκες δεν θα ήταν εφικτό. Οι τεχνολογίες ψηφιοποίησης αποτελούν στις μέρες μας ξεχωριστό επαγγελματικό πεδίο και τομέα συμβάλλοντας σε όλες τις επιστήμες όπως φυσικά και στις ανθρωπιστικές, καθώς προσφέρουν μεγάλες δυνατότητες πρόσβασης στα πολιτιστικά αγαθά και στη γνώση.



**Εικόνα 3.1:** Τα στάδια της ανθρώπινης εξέλιξης σύμφωνα με τον Luciano Floridi

Ψηφιοποίηση (Digitization) είναι η διαδικασία μετατροπής στοιχείων, όπως κειμένων, εγγράφων, αντικειμένων, από αναλογική σε ψηφιακή μορφή. Η ψηφιοποίηση δεν είναι μια απλή διαδικασία καθώς προϋποθέτει προετοιμασία και επιλογή του προς ψηφιοποίηση περιεχομένου. Σε ό,τι αφορά στην πολιτιστική κληρονομιά, ψηφιοποίηση είναι η διαδικασία μετατροπής, δημιουργίας και αποθήκευσης πολιτιστικών αγαθών σε ψηφιακή μορφή με τρόπο που να διασφαλίζεται η πνευματική ακεραιότητα των πληροφοριών τους (Μπέρδος, 2017). Η διαδικασία της ψηφιοποίησης με στόχο τη δημιουργία μιας νέας άυλης ηλεκτρονικής υπόστασης της πολιτιστικής μας κληρονομιάς, αν μη τι άλλο, γεννά πολλαπλές δυνατότητες. Ενδεικτικά αναφέρονται τα εξής: α) δυνατότητα προβολής των πολιτιστικών αγαθών ανεξαρτήτως απόστασης, β) προστασία και διατήρηση πολιτιστικών αγαθών που είναι ευαίσθητα σε υλικές φθορές, γ) ευκολότερη αναζήτηση, δ) προβολή και διάδοση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς, ε) οικονομική ανάπτυξη από τη δημιουργία και προβολή πολιτιστικών προϊόντων. Αξίζει όμως να αναφερθούμε και στις δυσκολίες που προκύπτουν αφού από την μια έχουμε γρηγορότερη και ευκολότερη πρόσβαση στα πολιτιστικά αγαθά αλλά από την άλλη πολλές φορές η διαδικασία της ψηφιοποίησης είναι αρκετά δαπανηρή ενώ ταυτόχρονα τα τεχνολογικά μέσα εξελίσσονται με

ταχύτατους ρυθμούς. Επομένως, απαιτεί διαρκή ανανέωση των μέσων και απαραίτητη τεχνογνωσία ανά πάσα στιγμή.

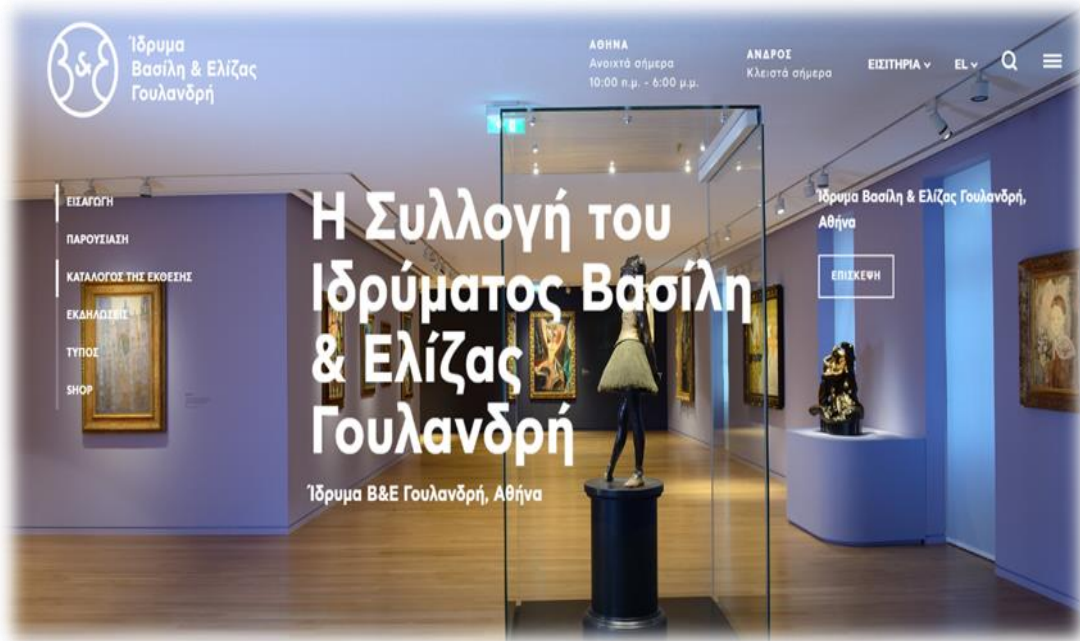
Ο ψηφιακός πολιτισμός λειτουργεί ως κάτι περισσότερο από μια ακόμη τεχνολογική εξέλιξη καθώς ολοένα και περισσότερο συνδράμει στις υπάρχουσες πολιτικές πολιτιστικής διαχείρισης και δημιουργεί νέους «δρόμους» για τους ερευνητές, τους ακαδημαϊκούς, τους νέους αρχαιολόγους, το κοινό, τους καλλιτέχνες και όχι μόνο. Ένα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό της σύγχρονης ψηφιακής εποχής είναι η διεπιστημονικότητα καθώς παρατηρούμε την ανάγκη ενασχόλησης ποικίλων επαγγελματικών κλάδων με αυτό που ονομάζουμε ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Παρήλθε ο χρόνος κατά τον οποίο ο «σχεδιαστής» δημιουργούσε μόνος του ένα έργο, το οποίο στη συνέχεια περνούσε στο στάδιο της παραγωγής. Σήμερα, στη σχεδιαστική διαδικασία συμμετέχουν πολλές ειδικότητες. Αρκεί να σκεφτούμε πως για τη δημιουργία, για παράδειγμα, ενός εικονικού μουσείου, είναι πιθανό να χρειαστεί να συνεργαστούν άνθρωποι διαφορετικών επαγγελματικών κλάδων όπως προγραμματιστές, γραφίστες, μουσειολόγοι και ιστορικοί (Πεντάζου, 2019). Τέλος, αν θέλαμε να περιγράψουμε με τρεις λέξεις τις ψηφιακές τεχνολογίες που έχουμε στη διάθεσή μας σήμερα και που φυσικά γίνεται χρήση τους και στον πολιτισμό, θα χρησιμοποιούσαμε τα λόγια του Jean-Gabriel Ganascia (Ganascia, 2015), όπου μιλάει για υπερ-αναπαραγωγιμότητα (hyper-Conductivity), υπερ-διαχυτότητα (hyper-diffusibility) και υπερ-μνημονικότητα (hyper-memorisability). Εμβαθύνοντας στα λεγόμενα του, η υπερ-αναπαραγωγιμότητα εστιάζει στη γρήγορη αναπαραγωγή του πολιτιστικού αποθέματος σε ψηφιακά περιβάλλοντα και μάλιστα πολλές φορές με χαμηλό κόστος. Ένα αντιπροσωπευτικό παράδειγμα είναι η δημιουργία εικονικής περιήγησης σε ένα υπαρκτό μουσείο με χρήση της διαδεδομένης πλατφόρμας «Unity». Στη συνέχεια ακολουθεί η υπερ-διαχυτότητα του πολιτιστικού προϊόντος ως φυσικό και επόμενο του χαμηλού κόστους δημιουργίας και αναπαραγωγής του. Σε αυτό συμβάλλει και η άμεση πρόσβαση μιας ολόκληρης κοινωνίας στο διαδίκτυο ανά πάσα στιγμή μέσω υπολογιστών, κινητών ή tablet. Για να μιλήσουμε όμως για ένα υπερ-συνδεδεμένο κόσμο (hyper-connected-world) δεν θα πρέπει να ξεχνάμε την υπερ-μνημονικότητα που χαρακτηρίζει τις ψηφιακές τεχνολογίες καθώς όλες οι πληροφορίες, αναφορικά με τον πολιτισμό, αποθηκεύονται πια σε βάσεις δεδομένων ώστε να μπορεί κανείς να ανατρέξει οποτεδήποτε, διαφυλάσσοντας παράλληλα και την πολύτιμη πληροφορία χωρίς φόβο στο πέρασμα του χρόνου (Ganascia, 2015).

### **3.2: Ψηφιακή τεχνολογία και μουσεία**

Στη σημερινή εποχή της παγκοσμιοποίησης, σε ένα περιβάλλον που συνεχώς μεταβάλλεται, με μειώσεις των κρατικών δαπανών για τον πολιτισμό και τη ραγδαία ανάπτυξη των τεχνολογιών οι οποίες έχουν εισχωρήσει σε κάθε τομέα της ανθρώπινης δραστηριότητας, οι χώροι πολιτισμού είναι αναγκαίο να σχεδιάζουν και να εφαρμόζουν μία νέα επικοινωνιακή στρατηγική. Για τον λόγο αυτόν, οι πολιτιστικοί φορείς σήμερα, καλούνται να ανοίξουν τις πύλες τους στο ευρύ κοινό, προσβλέποντας στην ενεργή συμμετοχή του κοινού στις δραστηριότητές τους και στην ενδυνάμωση της διαδραστικής εμπειρίας, έτσι ώστε να παραμείνουν βιώσιμοι οργανισμοί, εκπληρώνοντας ταυτόχρονα τον σκοπό της λειτουργίας τους. Ο χώρος του πολιτισμού αποτελεί έναν ιδιαίτερο τομέα εφαρμογής των νέων τεχνολογιών της πληροφορικής, κάτι το οποίο οφείλεται στην πολυμορφία των πολιτισμικών πληροφοριών. Οι νέες τεχνολογίες και το διαδίκτυο ενισχύουν και συμπληρώνουν σήμερα τις υπάρχουσες παραδοσιακές επικοινωνιακές πολιτικές των μουσείων καθιστώντας έτσι τα εκθέματά τους πιο ελκυστικά στην νέα γενιά και όχι μόνο. Η ψηφιακή εποχή έχει επαναπροσδιορίσει τους τρόπους με τους οποίους οι επισκέπτες αντιμετωπίζουν τα μουσεία και αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία καθώς μας δίνεται η δυνατότητα να ανακαλύψουμε το εύρος των δυνατοτήτων τους και τον δυναμικό τους ρόλο.

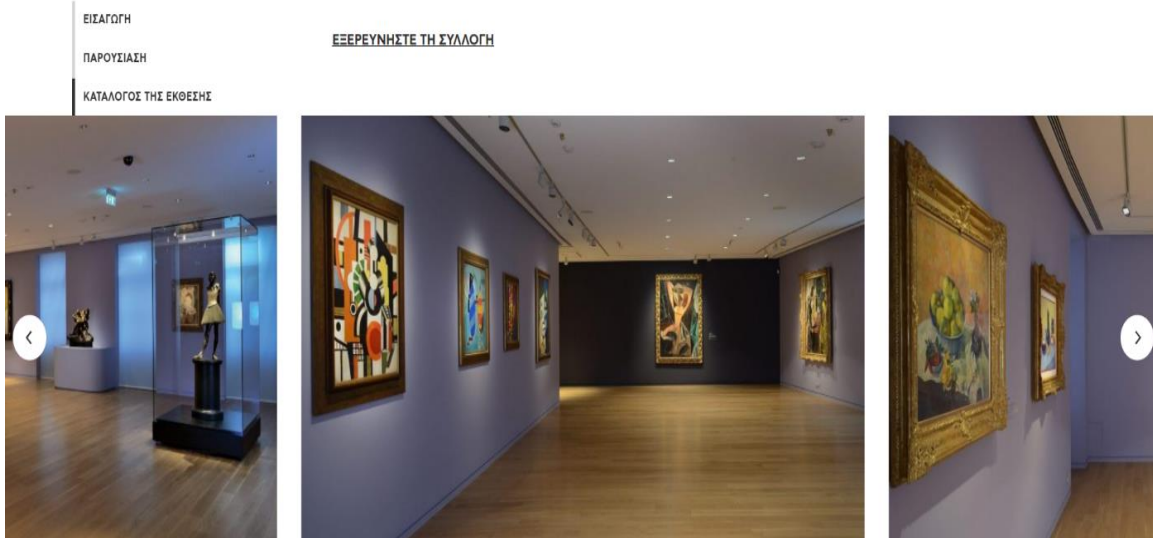
Το μουσείο σήμερα καλείται να αποπονηθεί τη μέχρι πρότινος παγιωμένη όψη ενός αποστειρωμένου περιβάλλοντος όπου ο επισκέπτης είχε την αντιμετώπιση παθητικού δέκτη. Η προσπάθεια δημιουργίας της νέας αυτής ταυτότητας φαίνεται και στην στοιχειοθέτηση ενός νέου ορισμού του μουσείου. Πιο συγκεκριμένα, στις 24 Αυγούστου του 2022 το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM: international council of museums) ενέκρινε έναν νέο ορισμό του μουσείου. Αυτός ο νέος ορισμός αντικατοπτρίζει τον νέο ρόλο των μουσείων, αναγνωρίζοντας τη σημασία της ένταξης, της βιωσιμότητας και της συμμετοχής της κοινότητας. Η θέση των μουσείων και όλων των πολιτιστικών οργανισμών επαναπροσδιορίζεται δίνοντας έμφαση στη συμπερίληψη, την

αποδοχή και την ενεργοποίηση των ετερόκλητων ομάδων κοινού. Η μουσειακή εμπειρία μετασχηματίζεται ψηφιακά συνδυάζοντας μάθηση και ψυχαγωγία ώστε να επιτυγχάνεται και η εμπλοκή του εκάστοτε επισκέπτη. Σήμερα, η πλειοψηφία των μεγάλων μουσείων στη χώρα μας διαθέτει σύγχρονες εφαρμογές της τεχνολογίας καθώς διαπιστώνουν τα οφέλη που αποκομίζουν. Μάλιστα από το 2021, τα ψηφιακά μέσα θεωρήθηκαν ως βασικό «εργαλείο» στον μουσειακό χώρο και σε αυτό αναμφίβολα συνέβαλε και η πανδημία όπου «δοκίμασε» τέτοιους χώρους πολιτισμού. Πλέον, τα ψηφιακά εργαλεία θεωρούνται αναπόσπαστο κομμάτι της λειτουργίας τέτοιων ιδρυμάτων. Δύο από τις πιο χρήσιμες τεχνολογικές λύσεις που συναντάμε στα μουσεία είναι ο δικτυακός τόπος και η ατομική συσκευή ξενάγησης. Η ιστοσελίδα είναι το βασικότερο εργαλείο καθώς μέσα από τον ιστότοπο δίνονται χρήσιμες πληροφορίες στον επικείμενο επισκέπτη, ξεκινώντας από τα στοιχεία επικοινωνίας μέχρι την παροχή πληροφοριών για τη συλλογή που εκθέτει. Η εξασφάλιση μιας απλής διαδικτυακής παρουσίας είναι πια τόσο εφικτή που ιστοσελίδα διαθέτει σήμερα και το πιο μικρό και απομακρυσμένο μουσείο. Τόσο το Ίδρυμα Βασίλη και Ελίζας Γουλανδρή όσο και το Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης του σπουδαίου γλύπτη Θεόδωρου Παπαγιάννη διαθέτουν εξαιρετικό ιστότοπο για την προβολή της συλλογής τους και των δράσεων τους. Δεν δόθηκαν τυχαία αυτά τα δύο παραδείγματα. Το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή εκτός του ότι διαθέτει μια ιστοσελίδα που είναι εύκολη στη χρήση, προσφέρει στον αναγνώστη τη δυνατότητα να θαυμάσει τα έργα τέχνης που διαθέτει, από όπου και αν βρίσκεται. Επίσης, υλοποιεί και εξαιρετικές δράσεις χρησιμοποιώντας τα ψηφιακά μέσα. Ένα λαμπρό παράδειγμα είναι η ψηφιακή ξενάγηση σε άτομα ηλικιωμένα, ανοίγοντας έτσι την πόρτα της προσβασιμότητας στον πολιτισμό. Αντίστοιχα και το Μουσείο του γλύπτη Παπαγιάννη έχει άρτια ψηφιακή παρουσίαση που του επιτρέπει να επικοινωνεί την τέχνη της γλυπτικής σε όλους. Μπορεί να βρίσκεται σε ένα χωριό των Ιωαννίνων, αλλά μέσω της τεχνολογίας και του διαδικτύου, δίνεται η ευκαιρία να ανακαλύψει κανείς τη μοναδικότητά του, που έγκειται στο ότι περιλαμβάνει έργα που μιλούν για την Ήπειρο και την ιστορία της.

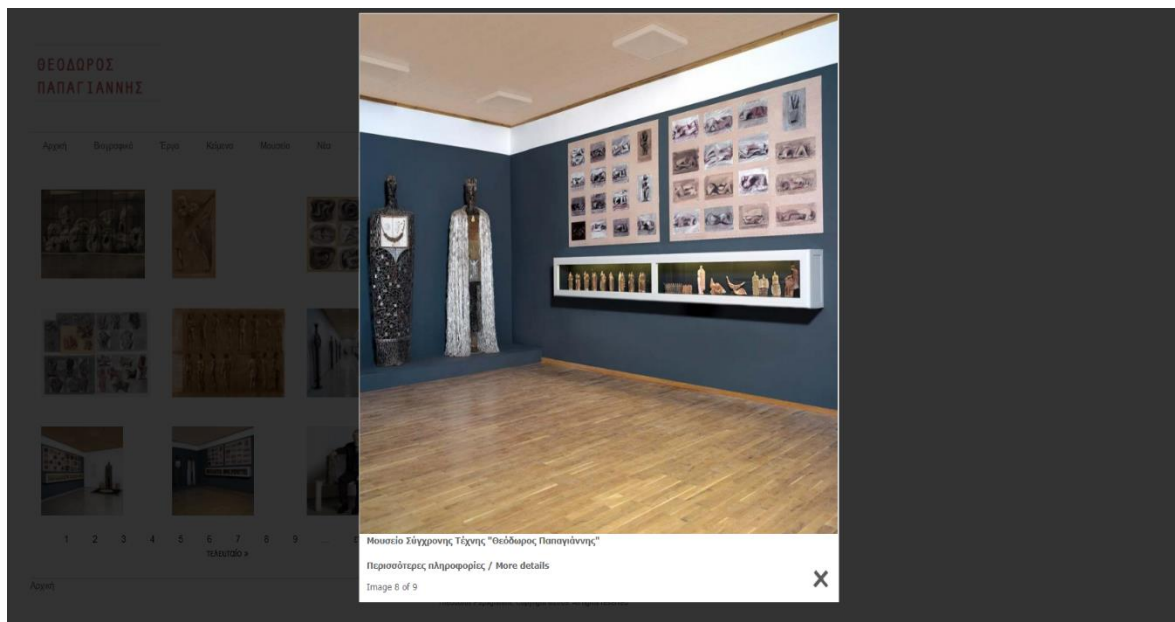


**Εικόνα 3.2:** Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή στο Παγκράτι

περιλαμβάνοντας σπάνια έργα τέχνης μεγάλων ονομάτων που σημάδεψαν τον 19<sup>ο</sup> και 20<sup>ο</sup> αιώνα όπως **Cézanne, van Gogh, Gauguin, Monet, Degas, Rodin, Toulouse-Lautrec, Bonnard, Picasso, Braque, Léger, Miró, Klee, Giacometti, Bacon, Pollock, Lichtenstein, Chagall, Botero**, καθώς και έργα σημαντικών νεότερων και σύγχρονων Ελλήνων καλλιτεχνών, όπως **Παρθένης, Μπουζιάνης, Βασιλείου, Χατζηκυριάκος-Γκίκας, Τσαρούχης, Μόραλης, Τέτση, Στάμος, Takis, Chryssa** κ.ά.

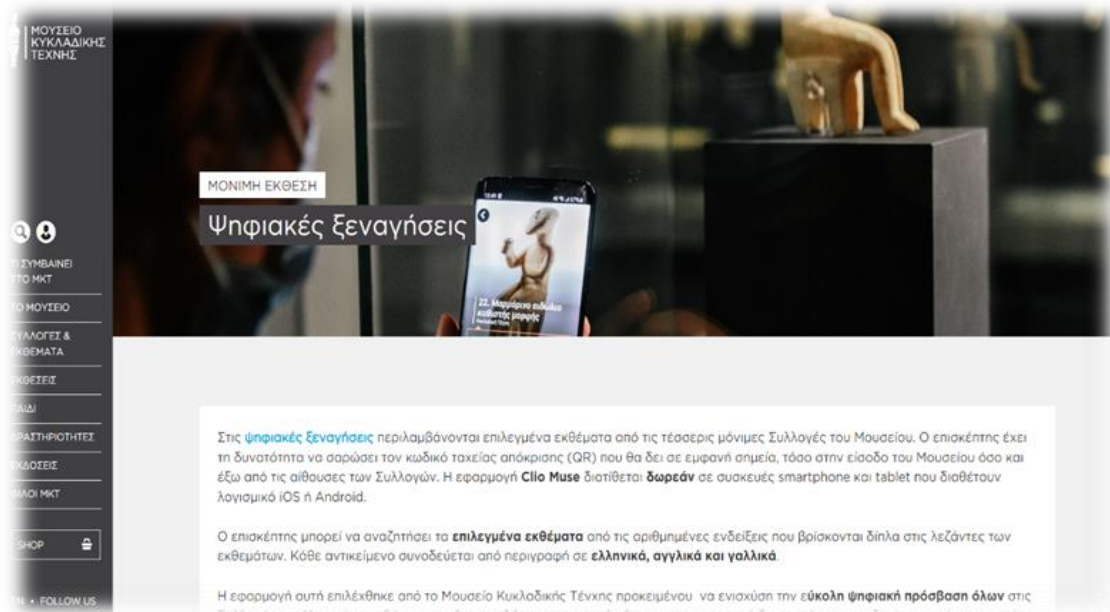


**Εικόνα 3.3:** Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του Ιδρύματος Βασιλή & Ελίζας Γουλανδρή στο Παγκράτι (<https://goulandris.gr/el/>)

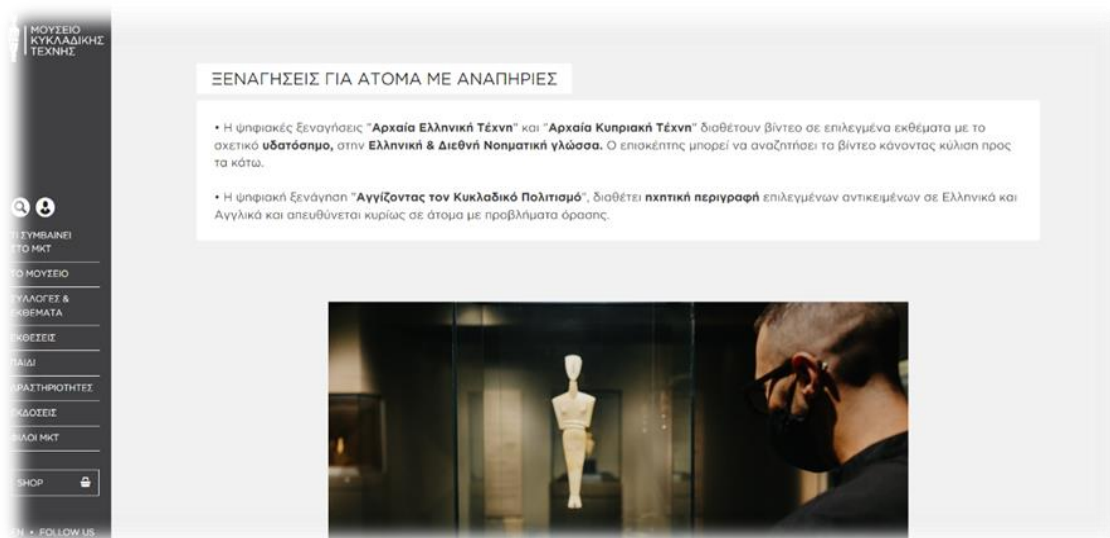


**Εικόνα 3.4:** Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης «Θεόδωρος Παπαγιάννης» στο Ελληνικό Ιωαννίνων (<https://theodoros-papagiannis.gr/el/museum>)

Αντίστοιχα και η Ατομική Συσκευή Ξενάγησης (Lord & Lord, 2001) αποτελεί πολύτιμο εργαλείο για ένα μουσείο καθώς διαθέτει ηχογραφημένες πληροφορίες για τα έργα μιας ολόκληρης έκθεσης με αποτέλεσμα ο επισκέπτης να κατανοεί ευκολότερα το αντικείμενο που βλέπει ενώ του δίνεται και η δυνατότητα να ακούσει ξανά την πληροφορία που ενδεχομένως χρειάζεται.



**Εικόνα 3.5:** Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης στην Αθήνα όπου φαίνεται η δυνατότητα ψηφιακής ξενάγησης (<https://cycladic.gr/>)



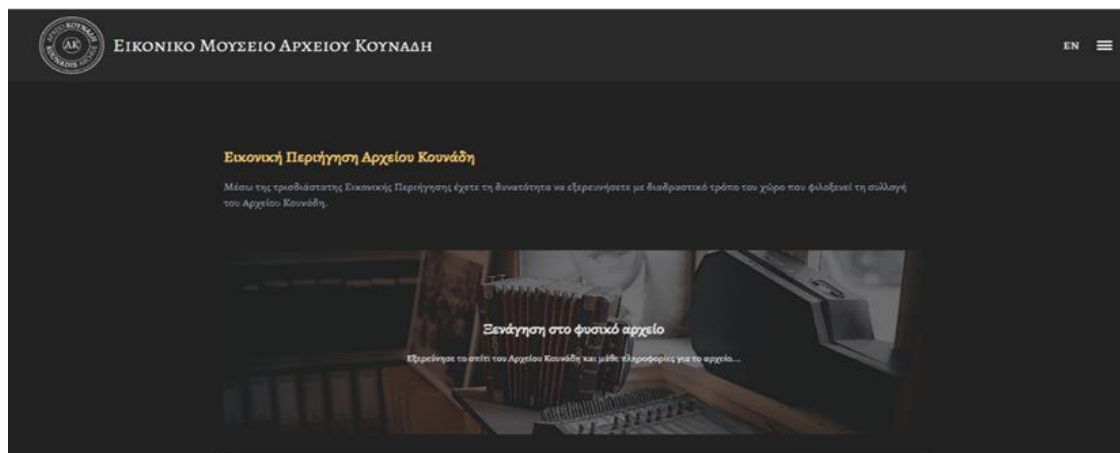
**Εικόνα 3.6:** Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης στην Αθήνα όπου διακρίνεται η δυνατότητα ψηφιακής ξενάγησης σε άτομα με αναπηρία

Η εν λόγω εφαρμογή αναπτύχθηκε το 1952 και ήταν η πρώτη τεχνολογία που έδινε τη δυνατότητα σε μουσεία, σε πινακοθήκες και gallery να αναβαθμίσουν την εμπειρία του κοινού. Εν έτει 2023, όλα τα μεγάλα μουσεία, έχουν υιοθετήσει τέτοιου είδους ατομικές συσκευές ξενάγησης και φυσικά αναβαθμισμένες σε σχέση με τότε, ενώ αξίζει να σημειωθεί πως το μουσείο του Λούβρου διαθέτει

συσκευή ξενάγησης από το 1993. Το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, που βρίσκεται στην καρδιά της Αθήνας δίνει την επιλογή στον επισκέπτη να ξεναγηθεί στον χώρο της έκθεσης, ψηφιακά. Ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα χρησιμοποιώντας το κινητό του τηλέφωνο να σαρώσει τον κωδικό ταχείας απόκρισης (QR) που θα δει σε εμφανή σημεία και να ανακαλύψει τα εκθέματα και την ιστορία που κρύβουν, ενώ η ψηφιακή ξενάγηση «**Αγγίζοντας τον Κυκλαδικό Πολιτισμό**», διαθέτει ηχητική περιγραφή επιλεγμένων αντικειμένων σε ελληνικά και αγγλικά και απευθύνεται κυρίως σε άτομα με προβλήματα όρασης. Οφείλουμε όμως να επισημάνουμε πως η χρήση της τεχνολογίας δεν είναι ο αυτοσκοπός αλλά το μέσο για τη δημιουργία πολιτιστικής επικοινωνίας. Σκοπός είναι η επικοινωνία των στόχων της έκθεσης με το κοινό με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Δεν είναι δόκιμο τα μουσεία να επιτρέψουν στην τεχνολογία να καθορίσει την εμπειρία της επίσκεψης. Όταν αυτή χρησιμοποιηθεί με σύνεση επιτρέπει τη μεταβίβαση του μηνύματος της έκθεσης προς τον θεατή/επισκέπτη με μεγαλύτερη αποδοτικότητα, με τρόπο φιλικότερο και είναι ικανή να συμπληρώσει και να ολοκληρώσει την κατανόηση του νοήματος της έκθεσης από τον δέκτη.

### 3.3: Παραδείγματα ψηφιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς

Η ψηφιοποίηση προσφέρεται για την καταγραφή, αποθήκευση, ανάκτηση, συντήρηση, τεκμηρίωση (Ράλλη, 2011) και διατήρηση τόσο των υλικών όσο και των άυλων στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς (Γκασούκα & Φουλίδη, 2017). Τα ψηφιακά «εργαλεία» που διαθέτουμε σήμερα αποτελούν δυναμικό χώρο μάθησης και διάδοσης της γνώσης που επιτρέπουν τη βιωματική αλληλεπίδραση και την υλοποίηση δια βίου εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Παράλληλα, συντελούν στη δημιουργία μιας ανοιχτής, ψηφιακής πλατφόρμας επικοινωνίας με δυνατότητα πρόσβασης από ένα ευρύτατο κοινό. Αξιόλογα παραδείγματα ψηφιοποίησης πτυχών της πλούσιας πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας μας, υπάρχουν πολλά και είναι κάτι περισσότερο από τεχνική ψηφιακή αποτύπωση πρωτογενούς υλικού του πολιτισμικού αποθέματος, είναι η δημιουργία διάδρασης του κοινού με την πολιτιστική κληρονομιά σε ψηφιακό περιβάλλον δίνοντας στο κοινό μια ολιστική προσέγγιση όσον αφορά στα πολιτιστικά αγαθά.



**Εικόνα 3.2:** Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του εικονικού Μουσείου Κουνάδη

Το Εικονικό Μουσείο Αρχείου Κουνάδη (<https://www.vmrebetiko.gr/>), το οποίο είναι προσβάσιμο σε όλους και στοχεύει, μέσα από την εικονική περιήγηση και την εξερεύνηση της ψηφιακής συλλογής, να προσφέρει σε κάθε επισκέπτη μια ιδιαίτερη ψηφιακή εμπειρία με θέμα την εποχή του γραμμοφώνου, μια εποχή που θα θέλαμε να διατηρηθεί προσεχώς στις μελλοντικές γενιές αποτελεί ένα σπουδαίο παράδειγμα ψηφιοποίησης της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς της Ελλάδας. Το Εικονικό Μουσείο Αρχείου Κουνάδη στοχεύει μεταξύ άλλων στη διάσωση, ανάδειξη και προβολή της μουσικής κληρονομιάς και την επαφή της νεότερης γενιάς μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας με την ιστορία της ελληνικής μουσικής. Πιο αναλυτικά, προσφέρει εικονική περιήγηση στον χώρο όπου φιλοξενείται η συλλογή, ψηφιακές ιστορίες, ψηφιακά παιχνίδια σοβαρού σκοπού και δυνατότητα εξερεύνησης του αρχείου με βάση τα μουσικά είδη ( Δημοτικό τραγούδι, Ρεμπέτικο κ.α).

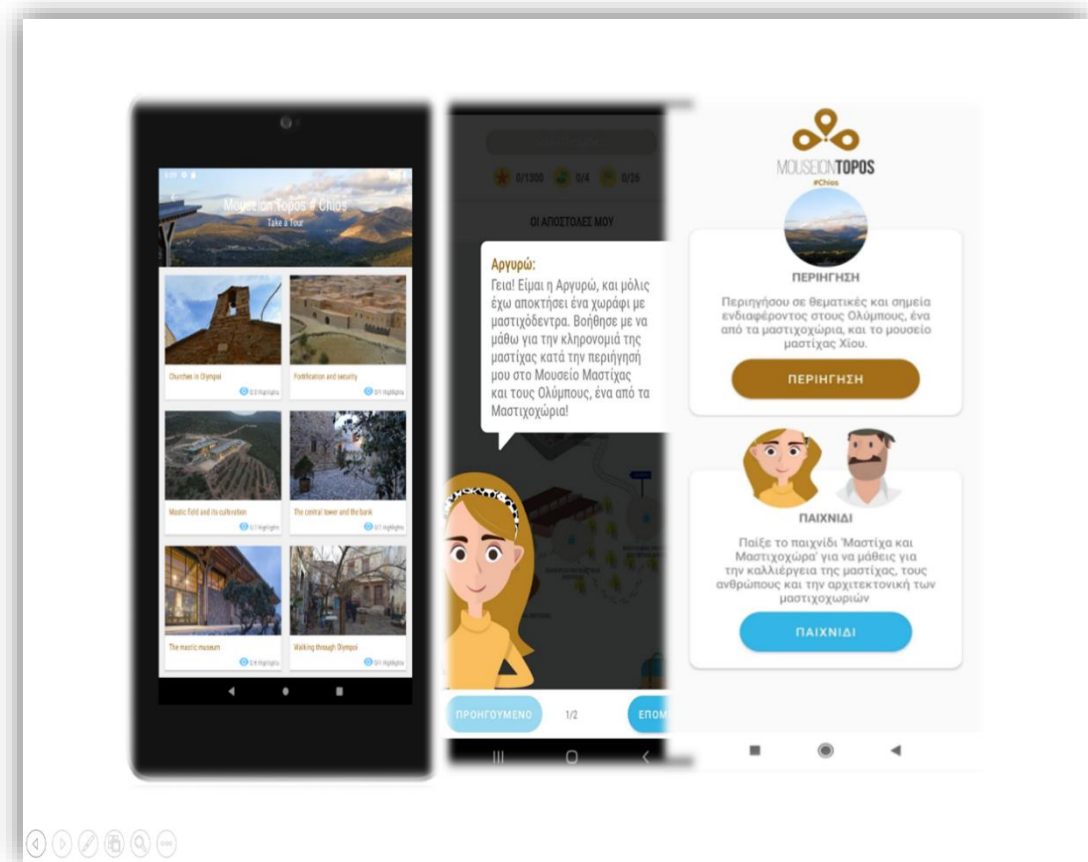
Ο οργανισμός Istorima (<https://archive.istorima.org/>) έχει σκοπό τη συλλογή προφορικής ιστορίας για τη δημιουργία ενός μεγάλου Αρχείου Προφορικών Ιστοριών. Μέσω της ιστοσελίδας του οργανισμού ο ψηφιακός επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να ακούσει ιστορίες από κάθε γωνιά της Ελλάδας και να αναζητήσει όποια θεματική επιθυμεί, από τα πασχαλινά έθιμα της Κέρκυρας μέχρι ιστορίες από την Κατοχή στην Πελοπόννησο.



**Εικόνα 3.8:** Στιγμιότυπο της ιστοσελίδας του οργανισμού «Istorima»

Το Μουσείο Μαστίχας Χίου (<https://www.piop.gr/el/diktuo-mouseiwn/Mouseio-Mastixas/to-mouseio.aspx>) που βρίσκεται στα Μαστιχοχώρια, στη νότια Χίο, στο μοναδικό σημείο της Μεσογείου που καλλιεργείται ο σχίνος και παράγεται η μαστίχα, σκοπό έχει μέσα από τη μόνιμη συλλογή του να αναδείξει την ιστορία της καλλιέργειας της μαστίχας που αποτελεί στοιχείο της χιώτικης ταυτότητας. Μέσα από το πρίσμα της εγγραφής από την UNESCO της παραδοσιακής μαστιχοκαλλιέργειας στον αντιπροσωπευτικό κατάλογο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ανθρωπότητας, το 2014, δίνεται έμφαση στη διαχρονικότητα και την αειφορία του χιώτικου αυτού προϊόντος. Για την επίτευξη του παραπάνω στόχου, το μουσείο διαθέτει πολυμεσικές εφαρμογές ενώ υπάρχει διαθέσιμη και mobile εφαρμογή όπου με φωτογραφίες μέσα από τον χώρο του μουσείου, πληροφορίες για την καλλιέργεια της μαστίχας, οπτικοακουστικό υλικό με πρωταγωνιστές ντόπιους και παιχνίδι σοβαρού σκοπού, αποσκοπεί στην καλύτερη κατανόηση της μαστιχοκαλλιέργειας.





**Εικόνα 3.9:** Στιγμιότυπα από την mobile εφαρμογή που διαθέτει το Μουσείο Μαστίχας Χίου

### 3.4: Συμπεράσματα

Σε αυτό το κεφάλαιο έγινε λόγος για τα νέα δεδομένα που έχουν επιφέρει οι νέες τεχνολογίες και το διαδίκτυο σε όλες εκφάνσεις της ζωής μας. Όπως είναι φυσικό ο χώρος του πολιτισμού δεν είναι δυνατόν να μείνει αμέτοχος σε αυτήν την ψηφιακή «επανάσταση». Στο εν λόγω λοιπόν κεφάλαιο, παρουσιάστηκαν τα στοιχεία που διαμορφώνουν σήμερα τη νέα αντίληψη ως προς τη διαχείριση του πολιτιστικού αποθέματος αλλά και η θέση που παίρνουν πολιτιστικοί φορείς και μουσεία στο «κύμα» της ψηφιακής αποτύπωσης πτυχών της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας μας. Για την καλύτερη σκιαγράφηση του τι θα πει «ψηφιακός πολιτισμός» εξετάστηκαν αξιόλογες πρακτικές ψηφιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς μας. Η ψηφιακότητα αν μη τι άλλο έχει ταραξει τα «νερά» δίνοντας νέα πνοή στην ανάδειξη του πολιτισμού, τουλάχιστον ως προς τις δυνατότητες που προσφέρει, καθώς το τελικό αποτέλεσμα κρίνεται σε μεγάλο βαθμό από τη βούληση του κάθε ανθρώπου. Στην προσπάθειά μας, λοιπόν, να ανακαλύψουμε το παρελθόν μας και την παράδοσή μας, με νέα και μάλιστα ψηφιακά μέσα, είναι βασικό να μην ξεχνάμε πως η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς δε θα πρέπει να λειτουργεί ως αυτοσκοπός αλλά ως μέσο για την επίτευξη διαπολιτισμικής επικοινωνίας και την ένταξή της στη σύγχρονη εποχή, τη δική μας και για να επιτευχθεί αυτό θα πρέπει να είμαστε δέκτες της ψηφιακής εποχής αλλά με λόγο, κρίση και άποψη.

## 4: Περιήγηση στη Μάνη

Η Μάνη είναι ένας τόπος με αλλόκοτη ψυχосύνθεση και γοητευτική φυσιογνωμία που έμεινε δωρικός και «συνομιλεί» έως και σήμερα με τον επισκέπτη μέσα από τα θρυλικά μνημεία, τη σταχτιά πέτρα και τον ανοιχτό ορίζοντα. Ο Μανιάτης που πολεμούσε με θάρρος ενάντια στον κατακτητή και στοιβαζε πέτρες και όρθωνε ψηλούς τοίχους δεν έχτιζε μόνο κτίρια γερά και ανθεκτικά για τις πολιορκίες, την ίδια στιγμή έχτιζε την ηρωική ιστορία της πατρίδας του και όλα αυτά χάρη στην αγάπη για αυτό που ονομάζουμε ελευθερία. Στο 4<sup>ο</sup> κεφάλαιο θα παρουσιαστούν όλα εκείνα τα συστατικά που διαμόρφωσαν τη φυσιογνωμία αυτού του τόπου. Μέσα από τα μνημεία και την ιστορία τους, το φυσικό περιβάλλον και την προσωπικότητα των Μανιατών θα ανακαλύψουμε πολύτιμα στοιχεία όχι μόνο της Μάνης αλλά γενικότερα της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Πιο συγκεκριμένα, στο παρόν κεφάλαιο μελετώνται όλα εκείνα τα στοιχεία που διαμορφώνουν τη φυσιογνωμία ενός τόπου και κατ' επέκταση τη φυσιογνωμία της Μάνης. Στη συνέχεια δίνεται έμφαση στον μνημειακό της πλούτο ξεκινώντας από τον πύργο Ντουράκη στην Καστάνια της Μεσσηνιακής Μάνης και φτάνοντας στον οικισμό της Βάθειας, στη Λακωνική Μάνη. Το κεφάλαιο κλείνει με τα συμπεράσματα από το περιεχόμενο των επιμέρους υποκεφαλαίων.

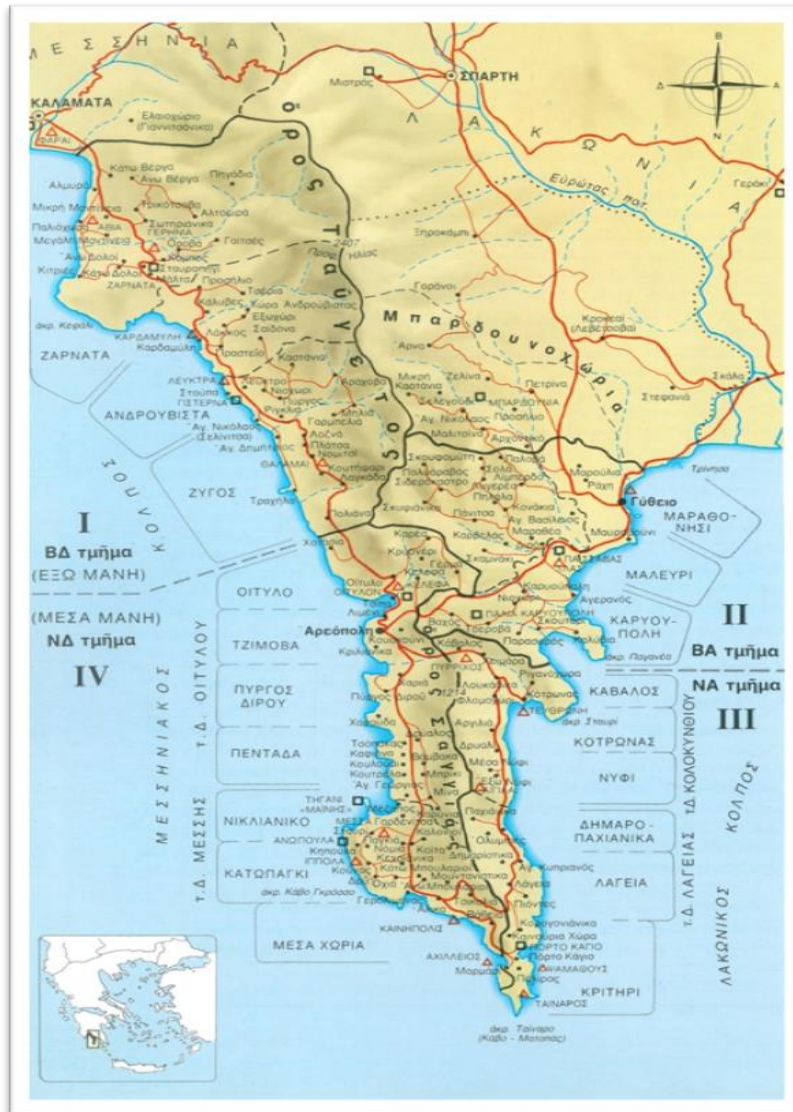
### 4.1: Ανακαλύπτοντας τον φωτεινό τόπο της Μάνης

Ιδιόμορφη και άκρως γοητευτική, στο μεσαίο πόδι της Πελοποννήσου, σε μια μακρόστενη λωρίδα στεριάς - με τον αγέρωχο Ταΰγετο να αποτελεί την σπονδυλική στήλη της και τα νερά του Μεσσηνιακού και Λακωνικού κόλπου να την αγκαλιάζουν, η Μάνη στέκει ζωντανή μέσα στο πέρασμα των χρόνων για την ιδιαίτερή ψυχосύνθεση και ιστορία της (Κουτσιλιέρης, 1996). Με μέγιστο μήκος 75 χιλιόμετρα, πλάτος 28 και συνολική επιφάνεια 1800 τετραγωνικά χιλιόμετρα, χωρίζεται στην Ανατολική ή Προσηλιακή Μάνη που εμπίπτει στη Λακωνία και στη Δυτική ή Αποσκιερή Μάνη που βλέπει στον Μεσσηνιακό Κόλπο (Καλονάρος, 1981). Βορειότερα στην Δυτική Μάνη και πιο συγκεκριμένα από την περιοχή της Καρδαμύλης συναντάμε την Μεσσηνιακή Μάνη ή «Έξω Μάνη» όπως συνηθίζουν να την αποκαλούν οι ντόπιοι, τμήμα της Μάνης το οποίο εντάχθηκε στο νομό Μεσσηνίας το έτος 1937 (Σαΐτας, 1992). Αυτός ο διαχωρισμός δε γίνεται αντιληπτός μόνο γεωγραφικά αφού έχει επιδράσει και στα επίθετα των κατοίκων της, όπου κατά κανόνα της μεν Λακωνικής Μάνης καταλήγουν σε -άκος και της Μεσσηνιακής Μάνης σε -έας. Νότιο άκρο της είναι το Ακρωτήριο Ταίναρο ή Κάβο-Ματαπάς, γνωστό και ως το νοτιότερο άκρο της ηπειρωτικής Ελλάδας και το οποίο εισδύει στο θαλάσσιο πέρασμα ανάμεσα στο Ιόνιο και το Αιγαίο πέλαγος. Βόρειο όριό της είναι στην πλευρά της Μεσσηνίας ο οικισμός Βέργα - στα νοτιοανατολικά προάστια της Καλαμάτας και στην πλευρά της Λακωνίας μερικά χιλιόμετρα νότια της Σπάρτης.

Για το όνομά της, που στο άκουσμά του «ξεδιπλώνεται» ένας ιστορικός πλούτος, υπάρχουν αρκετές εκδοχές. Η παλαιότερη μνεία του ονόματος της με τον παλαιότερο τύπο Μαΐνη, περιέχεται στην έκθεση του Λέοντος ΣΤ΄ του Σοφού (869-911) όπου γίνεται λόγος για την επισκοπή της Μαΐνης αλλά και τον 10<sup>ο</sup> αιώνα από τον βυζαντινό αυτοκράτορα Κωνσταντίνο Πορφυρογέννητο (Κυριακέα, 2011) όπου αναφέρει περί του «Κάστρου Μαΐνης» σε κείμενο χρονολογούμενο ανάμεσα στο 948-952, «*Ιστέον ότι η του κάστρου Μαΐνης ουκ εισίν από της γενεάς των προρρηθέντων Σκλάβων (Σλάβων), αλλά εκ των παλαιότερων Ρωμαίων, οι και μέχρι του νυν παρά των εντοπίων Έλληνες προσαγορεύονται, διά το εν τοις προπαλαιοίς χρόνοις ειδωλολάτραις είναι και προσκυνητάς των ειδώλων κατά τους παλαιούς Έλληνας, οίτινες επί της βασιλείας του ασιδίου Βασιλείου βαπτισθέντες χριστιανοί γεγόνασιν. Ο δε τόπος εν ω οικούσιν εστί άνυδρος και απρόσοδος, ελαιοφόρος δε, όθεν και την παραμυθίαν έχουσιν*». Μία από τις πολλές εκδοχές που έχουν διατυπωθεί κατά καιρούς για το όνομα αυτού του ιδιόμορφου τόπου είναι πως το όνομα προέρχεται από τη λέξη «manus» που σημαίνει χέρι και σχετίζεται με το ότι οι ναυτικοί που παρέπλεαν τον Ταίναρο είχαν ονομάσει την περιοχή «brazzo di maïna» λόγω της εικόνας που τους έδινε. Άλλη άποψη, υποστηρίζει πως το όνομα σχετίζεται με το γεγονός ότι οι ναυτικοί που περνούσαν από την περιοχή έκαναν μάϊνα, μάζευαν δηλαδή τα πανιά εξαιτίας των ισχυρών ανέμων. Άλλες πάλι εκδοχές συνδέουν το όνομά της με την φράση «in manis», πρόκειται για φράση των Ρωμαίων, καθώς λέγεται πως στον τόπο αυτόν βρισκόταν η πύλη του Άδη (Μηνακάκης, 2012) και έρχονταν οι ψυχές (manes) ή με τον θεό Μάνη (θεό Ουρανό) που

σύμφωνα με τη μυθολογία ήταν πατέρας του Κρόνου και παππούς του Δία. Ωστόσο, παρά τις πολλές και διαφορετικές απόψεις γύρω από την προέλευση του ονόματος της, σήμερα η πλέον αποδεκτή εκδοχή για την ονομασία αυτού του τόπου είναι αυτή του καθηγητή Εμ. Πεζόπουλου, ο οποίος υποστηρίζει πως η ετυμολογία του ονόματος προέρχεται από το επίθετο μανός-ή που σημαίνει αραιός, άδεντρος, γερός · μάνη (γη, χώρα) = χώρα ξερή και άδεντρη, γυμνή από βλάστηση.

Ακόμη και αν δεν έχει βρεθεί κάποιος ποτέ στη Μάνη, σίγουρα έχει ακούσει για αυτόν τον τόπο και τον έχει πλάσει στο μυαλό του μέσα από τις πολύτιμες εντυπώσεις που μας τροφοδοτούν τα βιβλία, τα ακούσματα, οι εικόνες αλλά και μέσα από λίγες και μόνο λέξεις, όπως, σταχτιά πέτρα, βράχοι, άγονος τόπος, σκληροτράχηλοι άνθρωποι, επανάσταση, αιώνιοι πύργοι, βεντέτα, θρυλικά κάστρα, αγριωπή ομορφιά, δαντελωτές ακρογιαλιές (Νικολαρέας, 2014). Λέξεις που μοιάζουν ικανές να ταξιδεύουν στον χώρο και στον χρόνο, σε έναν τόπο που όμοιός του δεν υπάρχει. Με ποικιλόμορφες εναλλαγές εικόνων και τοπίων (Βεζινελέας Η, 2003), από τους ελαιώνες και τα δάση του Ταΰγετου στο βορειοδυτικό μεσσηνιακό τμήμα μέχρι τη βραχώδη, τραχιά γη του λακωνικού νότου, αλλά και τα εύφορα εδάφη γύρω από το Γύθειο, τα λιθόστρωτα καλντεριμίνα της υπαίθρου και των οικισμών της Μάνης, ο επισκέπτης πραγματοποιεί ταυτόχρονα μία πραγματική εξόρμηση στον τόπο και μία φανταστική στον χρόνο.



**Εικόνα 4.1:** Χάρτης Μάνης

## 4.2: Η φυσιογνωμία ενός τόπου

«Η ιδιαίτερη φυσιογνωμία είναι αυτό που ονομάζουμε χαρακτήρα ενός τόπου (. . .) Χαρακτήρας ενός οικισμού είναι το σύνολο των ιδιαίτερων γνωρισμάτων του -πρακτικών, συναισθηματικών και ιδεολογικών- σε συνδυασμό με την αντίληψη, τη γνώση και την επαφή των γνωρισμάτων αυτών από τους χρήστες του οικισμού. Επομένως φορέας του χαρακτήρα είναι η εικόνα του οικισμού, δηλαδή η εντύπωση που αυτός προσφέρει σε όλα τα επίπεδα, το πρακτικό, το συναισθηματικό και το ιδεολογικό. Όχι όμως η προσωπική εντύπωση, η υποκειμενική εικόνα που καθένας αποκομίζει, αλλά κατά κάποιον τρόπο η πιο αντικειμενική εντύπωση, που ο τόπος προσφέρει σε όλους τους χρήστες του: η συλλογική εικόνα του τόπου» (Στεφάνου, 2005).

Αναμφίβολα η αρχιτεκτονική ενός τόπου συντελεί στη διαμόρφωση της φυσιογνωμίας του (Στεφάνου, 2000), όπως αυτή αποτυπώνεται στα κελύφη, στους δρόμους, στα κτίρια και στα παράθυρα. Δεν σκιαγραφείται όμως μόνο από αυτή καθώς διαμορφώνεται από ένα κράμα άλλων εξίσου σημαντικών στοιχείων. Το ηχοτοπίο ενός τόπου είναι μία από τις βασικές συνιστώσες. Είτε μιλάμε για ανθρωπογενείς ήχους, είτε μιλάμε για φυσικούς έχουν τεράστια σημασία καθώς αποτελούν τους χαρακτηριστικούς ήχους ενός συγκεκριμένου τόπου και αυτόματα τον καθιστούν ξεχωριστό. Οι χαρακτηριστικές γευστικές εμπειρίες ενός τόπου είναι άλλο ένα στοιχείο που συντελεί στη διαμόρφωση της ταυτότητας του. Το οσμητικό τοπίο από την άλλη, αναδεικνύεται ως βασικό στην αντίληψη της φυσιογνωμίας ενός τόπου. Όταν μιλάμε για οσμητικό τοπίο, εννοούμε τις χαρακτηριστικές οσμές ενός τόπου (φυσικές ή ανθρωπογενείς), όπως, για παράδειγμα το άρωμα των φυτών μια συγκεκριμένη εποχή του χρόνου σε μια συγκεκριμένη περιοχή ή το άρωμα των εδεσμάτων ενός οικισμού ή μιας συνοικίας είναι άλλος ένας παράγοντας που «ξετυλίγει» πολύτιμα στοιχεία για αυτό που αποκαλούμε φυσιογνωμία ενός τόπου. Για να μπορέσει κάποιος να προσεγγίσει την έννοια του οσμητικού τοπίου, πρέπει να μπει στον χώρο των οσμών, να κατανοήσει την αξία τους στην καθημερινή ζωή του ανθρώπου και να αξιολογήσει την επίδρασή τους στη διαμόρφωση της μοναδικής οντότητας ενός τόπου. Επομένως, ένας τόπος είναι δόκιμο να αντιμετωπίζεται ως ζωντανός οργανισμός.

Όπως υποστηρίζει ο Καθηγητής του Εθνικού Μετσοβίου Πολυτεχνείου κ. Ιωσήφ Στεφάνου, «Αν ο χαρακτήρας ενός τόπου ορίζεται ως το σύνολο των ιδιαζόντων χαρακτηριστικών του, η φυσιογνωμία του είναι η ίδια του η ταυτότητα. Είναι η γνώμη που σχηματίζει κάποιος για τη φύση του, ως οντότητας. Η γνώμη αυτή διαμορφώνεται από την συνολική- συλλογική (αφού πρόκειται για σύνολο ανθρώπων και όχι για την ατομική γνώμη κάποιου) εντύπωση που αποκομίζουμε από την επαφή μας, άμεση ή έμμεση, με το συγκεκριμένο τόπο. Αυτή η συνολική-συλλογική εντύπωση είναι ακριβώς αυτό που θεωρούμε ως το τοπίο του τόπου. Η εντύπωση αυτή σχηματίζεται αφενός με τη συγκομιδή όλων των αισθητηριακών ερεθισμάτων που προσφέρει ο τόπος, αφετέρου από το Λόγο (πνευματική περιουσία) και το Μύθο (τη συναισθηματική φόρτιση) του».

Στο σημείο αυτό αξίζει να σημειωθεί πως η θεώρηση της φυσιογνωμίας του τόπου δεν στερείται της υποκειμενικής άποψης. Κάθε τόπος, μπορεί να δημιουργήσει συναισθήματα άμεσα συνυφασμένα με τις σχέσεις και την μνήμη καθώς ο κάθε ένας από εμάς συνδέεται με αυτόν με τρόπο μοναδικό με αποτέλεσμα στο υποσυνείδητο να δημιουργείται η αντίστοιχη εικόνα για έναν τόπο. Αν σκεφτούμε απλά και μόνο πόσοι από εμάς αγαπήσαμε έναν τόπο μόνο και μόνο επειδή σε αυτόν μένει ένα ξεχωριστό για μας πρόσωπο, θα αντιληφθούμε αυτό που λέμε προσωπική ταυτότητα για μια περιοχή. Μην ξεχνάμε ακόμα πως τα μνημεία ως κύριοι εκφραστές του πολιτισμού, είναι προϊόν μνήμης, καθιστώντας την, σημαντική συνιστώσα ενός τόπου.

## 4.3: Η φυσιογνωμία της Μάνης

Ξεκινώντας από το όνομά της διαπιστώνουμε πως αποτελεί κύριο φορέα της ταυτότητάς της καθώς συνοδεύεται από ιδιαίτερες νοηματικές και συναισθηματικές φορτίσεις και άρα μπορεί επάξια να θεωρηθεί ως το κύριο στοιχείο της φυσιογνωμίας της. Η χερσόνησος κατοικείται ήδη από τους προϊστορικούς χρόνους (Σαΐτας, 1992) στοιχείο που δηλώνει πως η φυσιογνωμία της Μάνης είναι πολυδιάστατη, έχοντας ενσωματώσει, αφομοιώσει αλλά και επαναπροσδιορίσει ποικίλα πολιτισμικά στοιχεία όπως αυτά έχουν αναδυθεί και εκφραστεί κατά τη διάρκεια της διαχρονικής χρήσης του χώρου της (Κουτσιλιέρης, 1996). Η κύρια αίσθηση που σου δίνει το τοπίο της είναι πως «αγκαλιάζεται» από γυμνούς βράχους.



**Εικόνα 4.2:** Πειραματικός Χάρτης Μάνης

Το μεγαλύτερο κομμάτι της ακτογραμμής είναι πετρώδες ενώ ψηλοί και άδεντροι λόφοι κυριαρχούν στην περιοχή. Φαίνεται πως η υπερβόσκηση, οι πυρκαγιές και το κλίμα που χαρακτηρίζεται θερμό και ξηρό έχουν παίξει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση του τοπίου της. Εντούτοις η όποια απώλεια δάσους αναπληρώνεται με ελιές, αμπέλια και αξιοζήλευτα λουλούδια. Περιπλανώμενος στο τοπίο της Μάνης αντιλαμβάνεσαι πως δεν μπορείς να προσπεράσεις αυτό το μέρος έτσι απλά, χωρίς να νιώσεις την αύρα του τοπίου αλλά και τον θαυμασμό προς τη φύση (Κυριακέα, 2011). Ελιές, πεύκα, χαρουπιές, βράχους τραχείς που στέκουν περήφανοι εδώ και αιώνες, η μυρωδιά της ρίγανης, του θυμαριού, τα αγριολούλουδα της άνοιξης, οι πύργοι, τα εκκλησάκια, τα ηλιοβασιλέματα και η αντανάκλασή τους πάνω στη θάλασσα είναι μόνο κάποια από τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας αυτού του τόπου που μαγνητίζουν και συνθέτουν μια αρμονική παλέτα που ενεργοποιεί ό,τι πιο σημαντικό, την έντονη διάθεση για ζωή.

Η Μάνη έχει τον δικό της χαρακτήρα, τη δική της φυσιογνωμία (Βαγιακάκου, 1968). Τόσο η ιστορία της, ο μνημειακός της πλούτος (Καρποδίνη-Δημητριάδη, 1993), όσο τα ήθη και τα έθιμα της διαμορφώνουν μια φυσιογνωμία πληθωρική (Κατσιάκου, 1998). Φτάνει μόνο να θυμηθούμε

το ηρωικό της πνεύμα (Χρήστου, 2013), τις εχθροπραξίες, τα πατρογονικά γένη, το μοιρολόι, τον ελεύθερο βίο της (Σερεμετάκη, 2008) και την πολιτική αντίσταση σε κρατικά συστήματα ( τουρκικό, ενετικό, ελληνικό), για να αντιληφθούμε πως μπορούμε να μιλάμε όχι απλώς για την ύπαρξη φυσιογνωμίας αλλά για την ύπαρξη μιας ιδιαίτερης φυσιογνωμίας. Δεν είναι τυχαίο πως φτάνοντας κάποιος πρώτη φορά στη Μάνη θα ακούσει σίγουρα από έναν ντόπιο « *Οτι περαστικός τη βλέπεις σε τρεις ημέρες, περιπατητής σε τρεις μήνες και για να δεις τη ψυχή της θέλεις τρεις ζωές...Μία για τη θάλασσα, μία για τα βουνά της και μία για τους ανθρώπους της*».

Στη Μεσσηνιακή πλευρά της Μάνης, η ψηλότερη κορυφή του Ταΰγετου ορατή από διάφορες γωνιές, κυριαρχεί με την επιβλητική παρουσία της και μοιάζει με προστάτης της. Ανοίγοντας την «πύλη» της Μεσσηνιακής Μάνης συναντάει κανείς έντονη βλάστηση με κυρίαρχες τις αποχρώσεις της συκιάς, της καστανιάς και της καρυδιάς να στολίζουν το τοπίο. Το ατελείωτο πράσινο, οι μικροί κόλποι, οι παραλίες με τα γαλαζοπράσινα νερά, οι πηγές, τα ψηλά βουνά αλλά και τα παραλιακά γραφικά χωριά της, μας απομακρύνουν ολοένα και περισσότερο από το άγριο τοπίο της Λακωνικής Μάνης. Ανοίγοντας τώρα, την «πύλη» της Λακωνικής Μάνης, αντικρίζουμε ένα άνυδρο τοπίο, πιο αυστηρό θα λέγαμε, όπου η σταχτιά πέτρα και η ελιά κυριαρχούν. Εδώ η γοητευτική σκληράδα λαμβάνει πρώτη θέση τόσο από άποψη αρχιτεκτονικής αλλά και ως προς τη φυσική διαμόρφωση του τοπίου. Πύργοι σιωπηλοί, στέκονται βλοσυροί σε γυμνές βουνοκορφές ως άγρυπνοι φρουροί του τόπου, το δυνατό φως του ήλιου ανεμπόδιτο αγγίζει την γη ενώ η πέτρα «φλερτάρει» με τη θάλασσα όσο κατηφορίζουμε προς τον νότο (Parkins, 1971).

Στο σημείο αυτό, αξίζει να σημειωθεί πως κομμάτι της φυσιογνωμίας αυτού του τόπου αν μη τι άλλο διαμορφώνεται και από τους ίδιους τους ανθρώπους της, τους Μανιάτες. Άνθρωποι δυναμικοί, υπεύθυνοι, αυτάρκεις, ευγενικοί, φιλότιμοι και φιλόξενοι (Τσιμπιδάρος, 1989). Επιβαλλόταν να μην ξεχάσουν το καλό που τους έκανε κάποιος όπως αντίστοιχα επιβαλλόταν να μην ξεχάσουν την αδικία και το κακό που ενδεχομένως τους προξένησε κάποιος (Νικολαρέας, 2014). Κληρονομούσαν θα λέγαμε, τη φοβερή ιδιότητα να θυμούνται και να μην λησμονούν ποτέ τίποτα, ούτε το καλό ούτε το κακό.

#### **4.4: Η φυσιογνωμία της Μάνης μέσα από τα μάτια περιηγητών και λόγιων**

Για τη Μάνη και τους Μανιάτες υπάρχει πλούσιο πληροφοριακό υλικό, περιγραφές, υπομνήματα, αναφορές και κάθε είδους διηγήσεις φανερώνουν τη φυσιογνωμία αυτού του ιδιαίτερου τόπου. Δεν είναι τυχαίο πως ταξιδιώτες, έμποροι, κατάσκοποι ή άλλοι σπεύδουν σε κάθε ευκαιρία να δώσουν τη δική τους προσωπική μαρτυρία για τη Μάνη. Τόσο το πολύμορφο τοπίο της όσο και η ψυχροσύνθεση των Μανιατών, συχνά, αποτέλεσαν αντικείμενο σχολιασμού.

Guillet , Γάλλος περιηγητής, 1676

*(...) Τους μιλούσα τούρκικα αλλά δεν καταλάβαιναν. Περιφρονούν τους Οθωμανούς, Σιγά σιγά γνωριστήκαμε, εξαφανίστηκε η δυσπιστία, ζύγωσαν κι' άλλοι ταξιδιώτες. Οι Μανιάτες μας πρόσφεραν ορτύκια παστά. Είχαν θαυμάσια γεύση. Ένας παπάς μας κέρασε κρασί ντόπιο.(..)*

Morritt , Άγγλος περιηγητής, 1794-96

*« Όποιος μπαίνει στη Μάνη δεν ξαναβγαίνει, μου είπαν στη Λειβαδιά και στ' Ανάπλι. Αλλά, όπως διαπίστωση ο ίδιος, ο μόνος κίνδυνος να μη ξαναβγεί κανείς από τη Μάνη προέρχεται από τη θερμή φιλοξενία και την καλοσύνη των κατοίκων της».*

Depellegrin, Γάλλος περιηγητής, 1718

*« (...) Οι Μανιάτες, Μεγαλόσωμοι, ρωμαλέοι στρατιώτες στα βουνά τους και κλέφτες στους κάμπους. Την καλλιέργεια της γης έχουν αναλάβει οι γυναίκες, που συναγωνίζονται σε σωματική ρώμη τους άντρες» (Εξαρχουλέα, 2002).*

Ο περιηγητής Cockerel γράφει:

*«...μπαίνοντας στη Μάνη βρεθήκαμε σε ένα διαφορετικό κόσμο. Ενώ στις άλλες περιοχές επικρατούσε ερημιά και αποχαύνωση, στη Μάνη υπάρχει μια ατμόσφαιρα ζωντανίας και*

ευημερίας. Φαίνεται πως η ελευθερία έχει μεταβάλλει τη φυσιολογία και τη συμπεριφορά του λαού...» (Καλαποθαράκος, 2002).

Α.Γ. Κουτσιλιέρη: «Μανιάτικα μελετήματα» 1978

(...) Οι γυναίκες είναι συνεχώς απασχολημένες έξω από το σπίτι. Οι άντρες, όταν δεν βρίσκονται μακριά και αν δεν είναι απασχολημένοι με εχθροπραξίες, δουλεύουν μόνο στο όργωμα, στο κλάδεμα και στο λιοτριβείο. Οι άλλες δουλειές θεωρούνται όχι τόσο αξιοπρεπείς για τους άντρες. Ασυμβίβαστο με τον αντρικό εγωισμό θεωρείται το γύρισμα του χερόμυλου και γι' αυτό τη δουλειά αυτή την κάνουν μόνο οι γυναίκες και επειδή την ημέρα είναι απασχολημένες έξω από το σπίτι, αλέθουν τις νυχτερινές ώρες και μάλιστα του χειμώνα.

Γυρίζοντας το μύλο συνήθως μοιρολογούν αρχίζοντας με το στερεότυπο:

Αλέθο, μύλε μυλερά,  
κάνε τ' αλεύρια ζου καλά,  
γιατί τα θέου για πασπαλά  
και για χοντροχυλόπιτες.

Κατόπι συνεχίζουν με μοιρολόγια που σχεδιάζουν κατά το γύρισμα του μύλου, συνηθέστερα όμως επαναλαμβάνουν γνωστά μοιρολόγια και κατά προτίμηση με περιεχόμενο που έχει σχέση με τη δική τους ψυχική κατάσταση. (...)

Εκτός από το μύλο, που βρίσκεται πάντοτε μέσα στο σπίτι, σε συνεχόμενο κτίσμα βρίσκεται και ο φούρνος. Κάπου πολύ κοντά είναι και η στέρνα. Το σπίτι έχει πάντοτε και την αυλή που η έκτασή της είναι ανάλογη με τον διαθέσιμο χώρο. (...)

Η διατροφή τους ανάλογη πάντοτε με τη βραχώδη και άγονη γη, από την οποία αντλούν αγαθά. Δύο είναι τα βασικά προϊόντα, από τα οποία τρέφονται, το λάδι και το σμιγδάλι.

Το σμιγδάλι είναι από σιτάρι και κριθάρι (Εξαρχουλέα, 2002).

Π. Ι. Καλλιδώνη: « Η Θρυλική Μάνη», 1981

Είναι αλήθεια, ότι την αρετή φτώχεια οι Μανιάτες την είχαν αχώριστο σύντροφο για πολλούς αιώνες. Το συνηθισμένο σιτηρέσιο των Μανιατών ήταν το ψωμί και λάδι ( το βρεχτάκι) εληές, λάχανα, χόντρος (πληγούρι), πασπαλάς ( αλεύρι, νερό και λάδι στο τηγάνι), ωμός πασπαλάς ( αλεύρι και λάδι ανακατεμένα στο πιάτο), λαδοψίχαλα ( λάδι, νερό, γλυκάδι και μικρά τεμάχια καυκάλας μέσα σ' ένα βαθύ πήλινο σκουτέλι) και το πιο πολυτελές ήταν ο σφουγγάτος ( αυγά τηγανιτά με τυρί ή σύγκλινο), τυρί, ρέγγες, ψάρια μπακαλιάρως, χαψί ( παστά σαρδελάκια) ορτύκια παστά, σύγκλινα( παστό χοιρινό) και τη Λαμπρή τυρόπιτες και γαλατόπιτες.

Τα φραγκόσυκα ήταν το προσφιλέστερο φρούτο τους (...)

Δ. Β. Δημητράκου – Μεσίκλη: « οι Νικιλιάνοι», τόμος Α, 1949

(...) Το ψωμί επί Τουρκοκρατίας ήταν από κουκιά ( λαθούρια), ή κριθίνο ή σμιγό, και μετά το 1900 ένα μεγάλο μέρος από έτοιμο αλεύρι που εισάγεται από τον Πειραιά.

Κάθε σπίτι ψήνει στο φούρνο του μια φουρνιά κάθε 8- 15 μέρες. Επειδή όμως το ψωμί δε βαστά τόσες μέρες, το καλοκαίρι το σκίζουν και το απλώνουν στον ήλιο μέχρις ότου φρυγή και γίνη καυκάλα, όπως ονομάζουν τα μεγάλα αυτά παξιμάδια. Το σταρίσιο ψωμί είναι σπάνιο. Από στάρι κάνουν τις προσφορές του παπά, τις κουλούρες της Λαμπρής, και τις κοζούνες των γάμων (Εξαρχουλέα, 2002).

#### **4.5: Οι πύργοι της Μάνης ως χαρακτηριστικό δείγμα του μνημειακού της πλούτου**

Αρκούν τα λόγια του Μανιάτη ποιητή Νιφάκη για να αντιληφθεί κανείς την ανάγκη ύπαρξης πύργων σε κάθε γωνιά της μανιάτικης γης: «Κάθε γενιά τον πύργον της έχεις τη γειτονιά της και η άλλη γενιά τήνε μισά, δεν τήνε θέει κοντά της». Ο μνημειακός πλούτος της Μάνης όχι μόνο είναι

μοναδικός στην Ελλάδα (Βασιλάτος, 2001) ως προς την κατασκευή, την παλαιότητα, τον αριθμό αλλά συνδέεται και αφηγείται και τα ήθη και έθιμα αυτού του τόπου, έθιμα μακρινών εποχών. Η παρουσία των πύργων στην περιοχή της Μάνης μαρτυρείται από τη Βυζαντινή περίοδο, μάλιστα η καταγωγή τους φαίνεται να προέρχεται από τα βυζαντινά μονοπύργια. Οι πύργοι όμως που είναι άρρηκτα συνυφασμένοι με τη μανιάτικη αρχιτεκτονική κάνουν την εμφάνισή τους μετά την περίοδο της Φραγκοκρατίας, στα τέλη του 13<sup>ου</sup> αιώνα (Μέντης, 1998). Λέγεται ότι ο ιππότης του Βιλλεαρδουίνου Νίκλος, μαζί με άλλους αξιωματικούς των Φράγκων, έφυγαν από το Μυστρά και το χωριό Νίκλι και εγκαταστάθηκαν στις περιοχές Κοίτα και Νόμια της Μάνης. Τους ακολούθησαν και άλλοι από το Νίκλι και όλοι μαζί προσπάθησαν να διασφαλίσουν τη μανιάτικη γη που κατέλαβαν. Ωστόσο, οι Μανιάτες αρνήθηκαν να μοιραστούν μαζί τους τη γη και τους κήρυξαν τον πόλεμο. Τότε οι εισβολείς οργανώθηκαν σύμφωνα με τα Φραγκικά πρότυπα με πύργους, με αποτέλεσμα να κατοχυρώσουν την περιοχή και να κυριαρχήσουν. Οι Μανιάτες και ιδιαίτερα οι ισχυρές οικογένειες τους αναγκάστηκαν τότε να κατασκευάσουν και αυτοί πύργους -οχυρά και έτσι τα γιγαντωμένα κτίσματα της Μάνης, πολλά από τα οποία σώζονται μέχρι σήμερα άρχισαν να αυξάνονται. Οι πύργοι της Μάνης επί Τουρκοκρατίας έλαβαν την τελική τους μορφή και αποτέλεσαν τα Αμυντικά Τείχη της Αδούλωτης Μάνης. Τον 19<sup>ο</sup> αιώνα και έχοντας αλλάξει πολλές από τις νέες συνθήκες της κοινωνικής ζωής των Μανιατών, η κατασκευή πύργων άρχισε να εξασθενεί. Αξίζει να σημειωθεί όμως πως οι Μανιάτες έως και τις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα δεν έπαψαν να χρησιμοποιούν τα κτίσματα αυτά για λόγους αμυντικούς όπως σε περιπτώσεις βεντέτας. Η περιπλάνηση λοιπόν ανάμεσα σε αυτά τα πέτρινα κτίσματα κεντρίζει το ενδιαφέρον καθώς πρόκειται για σιωπηλούς αλλά εκφραστικούς μάρτυρες του παρελθόντος.

- **Πύργος Ντουράκη ή Δουράκη:**

Στο κέντρο του ορεινού οικισμού της Καστάνιας που ανήκει στο Δήμο Δυτικής Μάνης και αποτελεί μωσαϊκό διαφόρων ιστορικών φάσεων, δεσπόζει ο πετρόχτιστος πύργος της οικογένειας του Κωνσταντή Δουράκη (Παυλόπουλος, χ.χ.), έδρα της καπετανίας της Καστάνιας κατά τη διάρκεια της Β΄ Τουρκοκρατίας του Μοριά (1715-1821).



**Εικόνα 4.3:** Πύργος Ντουράκη



Το κτίσμα αυτό που ενσαρκώνει όλα τα χαρακτηριστικά της αμυντικής αρχιτεκτονικής αποπνέει παράλληλα την μεγαλοπρέπεια των θρυλικών αγώνων καθώς είναι συνδεδεμένος με τον Θοδωρή Κολοκοτρώνη (Μέντης, 1998) αφού σε αυτόν βρήκε καταφύγιο κατά τον διωγμό των κλεφτών το 1806. Μάλιστα στα απομνημονεύματα του χαρακτηρίζει τον Κωνσταντή Ντουράκη «πατρικό φίλο». Ο πύργος δεσπόζει στην κεντρική πλατεία του οικισμού, διατηρεί όλο το αρχικό του ύψος (15μ.) αποτελούμενος από τέσσερις κύριες στάθμες και κατώι. Το κτήριο έχει ορθογώνια κάτοψη και διασώζει αρκετά μορφολογικά στοιχεία, δηλωτικά του οχυρωματικού του χαρακτήρα: υπερυψωμένη θύρα εισόδου, λίγα μικρά ανοίγματα, τυφεκιοθυρίδες σε όλες τις όψεις, ζεματίστρα, στρογγυλούς πυργίσκους-σκοπιές (κλουβιά) στις γωνίες του τελευταίου στεγασμένου ορόφου. Με άλλα λόγια, συνδυάζει την κατοικία με τις αμυντικές ανάγκες του ιδιοκτήτη. Σήμερα ο πύργος αποτελεί μουσείο το οποίο παρουσιάζει την καλλιτεχνική δραστηριότητα των Μανιατών κατά τη βυζαντινή και μεταβυζαντινή περίοδο.

#### • **Κάστρο Ζαρνάτας:**

Σε θέση περσιόπη, μεταξύ των οικισμών του Κάμπου και του Σταυροπήγιου στη Μεσσηνιακή Μάνη, δεσπόζει το κάστρο της Ζαρνάτας (Μέντης, 1998). Πρόκειται για ένα από τα σημαντικότερα φρούρια της Μάνης (Κατσίκάρου, 1998) που παρότι μας ταξιδεύει σε άλλες εποχές, μέσα από μια επιτόπια έρευνα διαπιστώνει κανείς πως μιλάμε για ένα μνημείο που έχει αφεθεί στη ληλασία του χρόνου. Άνηκε στους καπετάνιους της Ζαρνάτας, αρχικά στην οικογένεια Κουτήφορη και μετά στους Κουμουνδούρους. Η κτίση του κάστρου χρονολογείται από τα βυζαντινά χρόνια. Κτίστηκε πάνω στα ερείπια προϊστορικής Ακρόπολης. Ο οικισμός που είχε αναπτυχθεί στα όρια του κάστρου της Ζαρνάτας, αφανίστηκε λόγω καταστροφών που επέφεραν οι Τούρκοι κατά τον 15<sup>ο</sup> αιώνα. Και ενώ τον 17<sup>ο</sup> αιώνα δημιουργήθηκε νέος οικισμός είχε την ίδια τύχη αφού εγκαταλείφθηκε κατά τη δεύτερη τουρκοκρατία, μετά το 1715. Όπως συνηθιζόταν στην τοπική αρχιτεκτονική παράδοση περιλάμβανε το πολεμόπυργο ενισχυμένο με αμυντικές κατασκευές όπως κλουβιά, πολεμίστρες καθώς και βοηθητικά κτίρια, συγκρότημα κατοικία και δυο εκκλησίες. Σήμερα ο τετράγωνος τριώροφος πύργος με αψιδωτά παράθυρα και επάλξεις στη στέγη είναι το μοναδικό μέρος που διατηρείται σε σχετικά καλή κατάσταση.



**Εικόνα 4.4:** Πύργος Ζαρνάτας



**Εικόνα 4.5:** Άποψη του Κάστρου της Ζαρνάτας

- **Πύργος Καπετανάκηδων:**

Ο πύργος των Καπετανάκηδων (Σαΐτας, 1992), γνωστό και ως κάστρο των Καπετανάκηδων, δεσπόζει στην κορυφή του λόφου Πετροβούνι, στο χωριό Χαραυγή (Τρικότσοβο) στα Σπηριάνικα της Μεσσηνιακής Μάνης. Κτισμένο στα τέλη του 18<sup>ου</sup> αιώνα ή αρχές 19<sup>ου</sup> από τον καπετάνιο Γεωργάκη Καπετανάκη, μορφή που έχει μνημονευτεί στην τοπική λαϊκή ποίηση και σε έγγραφα της εποχής. Αξίζει να σημειωθεί εδώ πως σύμφωνα με το διοικητικό σύστημα της Έξω Μάνης που ίσχυε μέχρι και την ίδρυση του νεοελληνικού κράτους, «καπετάνιος» ήταν ο τοπικός άρχοντας μιας περιοχής, την οποία ήλεγχε από το «φρούριο» του. Το εν λόγω μνημείο έχει τραπεζιόσχημη κάτοψη ακολουθώντας τη διαμόρφωση του εδάφους. Και εδώ συναντάμε οχυρωματικό περίβολο, πολεμικό πύργο και βοηθητικά κτίρια. Συνήθως σε κάθε αντίστοιχο κτίσμα της εποχής δε λείπει και η εκκλησία που πιθανόν εδώ είναι αφιερωμένη στον Προφήτη Ηλία. Η κύρια είσοδος του συγκροτήματος Καπετανάκη, στην ανατολική όψη του μνημείου είναι ιδιαίτερα επιμελημένη

καθώς φέρει ζώνη κεραμικής διακόσμησης στο τοξωτό ανώφλι καθώς και σκαλιστά επίκρανα στο τελείωμα των παραστάδων. Είναι μάλιστα προστατευμένη από τον πολεμικό πύργο που στέκει δίπλα της αγέρωχος και προσφέρει πανοραμική θέα προς τον μεσσηνιακό κόλπο, έτσι όπως άρμοζε σε έναν καπετάνιο ώστε να ελέγχει την περιοχή. Σήμερα αν και ο πύργος διατηρείται σε σχετικά καλή κατάσταση και είναι προσβάσιμος δεν έχει τη δέουσα φροντίδα που του αναλογεί.



**Εικόνα 4.6:** Κάστρο Καπετανάκηδων



**Εικόνα 4.7:** Κάστρο Καπετανάκηδων

- **Συγκρότημα Μούρτζινων:**

Πρόκειται για μια τυπική οχυρωμένη κατοικία καπετάνιου της Έξω Μάνης. Το συγκρότημα του γένους Μούρτζινων-Τρουπάκηδων βρίσκεται στην Καρδαμύλη Μεσσηνίας (Υπουργείο Πολιτισμού, 2004) και αποτελεί σημείο αναφοράς για την παραδοσιακή μας αρχιτεκτονική αλλά και την ιστορία μας. Η ανέγερση των πρώτων κτιρίων του συγκροτήματος τοποθετείται στα τέλη του 17<sup>ου</sup> αιώνα όταν εμφανίζεται στην περιοχή ο γενάρχης των Μούρτζινων, Μιχαήλ Παλαιολόγος, όμως ανακατασκευές και προσθήκες πραγματοποιούνται ως τις αρχές του 19<sup>ου</sup> αιώνα. Το οχυρωμένο συγκρότημα βρίσκεται σε βραχώδες ύψωμα που επιτρέπει την εποπτεία του Μεσσηνιακού κόλπου και της Χερσαίας οδού Μάνης-Καλαμάτας. Διαθέτει αμυντικούς περιβόλους

εντός των οποίων υπήρχαν μία τριώροφη οχυρή κατοικία-ο λεγόμενος («οντάς») με μαγειρείο και στέρνα, ένας πολεμόπυργος, ελαιοτριβείο, σιδηρουργείο και άλλα βοηθητικά κτίσματα αλλά και ο επιβλητικός ναός του Άγιου Σπυρίδωνα-οικογενειακή εκκλησία(τρουλαία βασιλική του τέλους του 18<sup>ου</sup> αιώνα)του γένους των Μούρτζινων. Ο τετραώροφος πολμόπυργος του Παναγιώτη Τρουπάκη γνωστός και με το παρατσούκλι «Μούρτζινος» ήταν γιός του δεύτερου Μπέη της Μάνης (1779-1782) του Μιχαήλ Τρουπάκη ο οποίος δολοφονήθηκε από τους Τούρκους. Μετά τον θάνατό του οι Τούρκοι καταλαμβάνουν το κάστρο, τότε ο Παναγιώτης Τρουπάκης διαφεύγει στην Κορώνη, συλλαμβάνεται αλλά δραπετεύει. Το 1798 αναλαμβάνει την καπετανία της περιοχής, όμως το 1806 αναγκάζεται να φύγει για να ξαναγυρίσει το 1808 με την αμνηστία που δόθηκε από τους Τούρκους και να αναλάβει και πάλι την Καπετανία. Πήρε μέρος στα γεγονότα της Επανάστασης και πέθανε το 1822. Μετά τον θάνατό του τα ηνία αναλαμβάνει ο γιός του όπου και αυτός συμμετείχε ενεργά στις πολεμικές επιχειρήσεις της Επανάστασης. Η οικογένεια Μούρτζινων, μαρτυρείται για πρώτη φορά το 1734, μέλη της υπήρξαν μπέηδες (καπετάνιοι) της Έξω Μάνης όπου συμμετείχαν ενεργά στην Επανάσταση του 1821 και στη συγκρότηση του νεοελληνικού κράτους ενώ αξίζει να αναφέρουμε πως πρόσφερε καταφύγιο στον Πύργο της στον Κολοκοτρώνη τον Ιανουάριο του 1821 όταν διωκόταν από τους Τούρκους. Σήμερα στο εμβληματικό αυτό οχυρό συγκρότημα στεγάζεται μουσείο και φιλοξενείται η έκθεση με θέμα «Μανιάτικοι Οικισμοί».



**Εικόνα 4.8:** Πύργος Μούρτζινων



**Εικόνα 4.9:** Συγκρότημα Μούρτζινων-Διακρίνεται ο Άγιος Σπυρίδωνας

- **Πύργος Καπισίνου:**

Στο χωριό Λαγκάδα της Έξω Μάνης, στέκει ο πολεμόπυργος Καπισίνου. Πρόκειται για κτίσμα ευθύκορμο που το χαρακτηρίζει η λιτότητα στη μορφολογία και ανάγεται στις αρχές του 19<sup>ου</sup> αιώνα. Όπως είναι φυσικό φέρει πολλά από τα χαρακτηριστικά των οχυρωματικών κατασκευών της Μάνης όπως μικρά τοξωτά παράθυρα και πολεμίστρες ενώ στο ψηλότερο όροφο διακρίνονται και στις τέσσερις γωνίες, κυλινδρικοί οχυρωματικοί κλωβοί. Σήμερα διατηρείται σε καλή κατάσταση έπειτα από εργασίες που έγιναν τα έτη 2006-2007.



**Εικόνα 4.10:** Πύργος Καπιτσίνου



**Εικόνα 4.11:** Πύργος Καπιτσίνου- Άποψη από το εσωτερικό



- **Πύργος Τζανετάκη:**

Ένα από τα πιο καλοδιατηρημένα κτίσματα και εξαιρετο δείγμα της παραδοσιακής αρχιτεκτονικής της Μάνης (Σαΐτας, 1992) είναι το κτίσμα του Μπέη της Μάνης Τζανετάκη Γρηγοράκη ο οποίος πήρε μέρος στην Επανάσταση του 1821 πρωτοστατώντας στην πολιορκία της Μονεμβασιάς. Το εν λόγω κτίσμα χρονολογείται το 1829 και βρίσκεται στην νησίδα Κρανάη, στο Γύθειο Λακωνίας. Το οικοδόμημα αποτελείται από πύργο τριών επιπέδων και κατοικία ορθογώνιας κάτοψης δύο επιπέδων που σχηματίζει T. Ο πύργος της οχυρής κατοικίας του μπέη Τζανετάκη διαθέτει πολεμικά κλουβιά, πολεμίστρες και τοξωτά ανοίγματα. Σήμερα ο πύργος ο οποίος έχει ανακηρυχθεί ως ιστορικό διατηρητέο μνημείο στεγάζει το Ιστορικό και Εθνολογικό Μουσείο.



**Εικόνα 4.12:** Κάστρο Τζανετάκη

- **Πύργος Πικουλάκη:**

Ένας από τους πιο ιστορικούς πύργους της Μάνης είναι αυτός της οικογένειας Πικουλάκη. Το συγκρότημα Πικουλάκη το οποίο βρίσκεται στην Αερόπολη άνηκε σε μια από τις πιο γνωστές οικογένειες της προεπαναστατικής περιόδου καθώς φημίζεται για την ιδιαίτερη αγωνιστική δράση της κατά των Τούρκων (Παυλόπουλος, χ.χ.). Μιλάμε για ένα μικρό συγκρότημα, τετραγωνικής κάτοψης που περιλαμβάνει πύργο, μια μακρόστενη διώροφη οικία, ένα μικρότερο κτίσμα καθώς και ένα μικρό τειχισμένο χώρο. Στο οχυρό συγκρότημα υπάρχει εγχάρακτη επιγραφή όπου αναγράφεται το όνομα «ΠΙΚΟΥΛΑΚΙΣ» καθώς και η χρονολογία 1850. Και σε αυτόν τον πύργο συναντάμε πολεμίστρες, σχισμές στα τοιχώματα για να μπορούν οι υπερασπιστές του να ρίχνουν βολές στους πολιορκητές αλλά και στέρνες για την αυτονομία τους σε νερό.



**Εικόνα 4.13:** Πύργος Πικουλάκη

- **Πύργος Μαυρομιχάλη:**

Στο φημισμένο Λιμένι, στο επίνειο της Αερόπολης αντικρίζει κανείς το παλάτι του Πετρομπέη Μαυρομιχάλη ή αλλιώς, ένα σύμβολο εθνεγερσίας του 1821 (Παυλόπουλος, χ.χ.). Πριν την Επανάσταση του 1821 ήταν ορμητήριο και έδρα των Μαυρομιχαλαίων. Ο πύργος-παλάτι που ορθώνεται επιβλητικά στο πάνω μέρος του οικισμού έως σήμερα, αποπνέει τον ψυχικό κόσμο του ιδιοκτήτη της. Ο Πετρομπέης ήταν επικεφαλής 2.500 περίπου ανδρών στην πρώτη πολεμική επιχείρηση των Μανιατών μετά την κήρυξη του πολέμου εναντίον των Τούρκων, στις 17 Μαρτίου του 1821, στην Αερόπολη. Από αρχιτεκτονικής άποψη, αντικρίζουμε ένα μακρόστενο κτήριο τριών επιπέδων όπου επάνω του εφάπτεται ένας τετραώροφος πολεμόπυργος όπου στην νότια όψη του εξέχει κλουβί με πολεμίστρες. Ο Άγγλος περιηγητής Πάτρικ Λη Φέρμορ, μετά από την περιήγησή του στην περιοχή, είχε αναφέρει μεταξύ άλλων για το συγκεκριμένο κτίσμα, τη φράση, «πεθαμένη λαμπρότητα». Συγκεκριμένα το είχε επισκεφθεί τη δεκαετία του 1950 πριν την αναστήλωσή του, σε μια περίοδο που ακόμα και οι δρόμοι, σπάνιζαν στην περιοχή.



**Εικόνα 4.14:** Πύργος Μαυρομιχάλη

- **Βάθεια:**

Ένας χαρακτηριστικός μανιάτικος οχυρός οικισμός είναι ο παραδοσιακός οικισμός Βάθειας, ή αλλιώς ο «Παρθενώνας» της μανιάτικης αρχιτεκτονικής. Η Βάθεια βρίσκεται στο νότιο άκρο της χερσονήσου της Μάνης, 7 χιλιόμετρα βόρεια του Ταινάρου, στην κορυφή ενός λόφου (Παυλόπουλος, χ.χ.). Στα μόλις 17 στρέμματα που καλύπτει αυτός ο αρχιτεκτονικός μανιάτικος οικισμός θα αντικρίσει κανείς πυργόσπιτα, πολεμόπυργους και άλλα χαμηλότερα κτίσματα όπως ελαιοτριβεία και εκκλησίες. Οι πύργοι της Βάθειας (Μέντης, 1998) είναι χτισμένοι με τη χαρακτηριστική γκρίζα πέτρα της Μάνης και με ακρογωνιαίους λίθους από αγκωνάρια λευκού μάρμαρου (Μηνακάκης, 2012). Είναι διώροφοι, τριώροφοι και τετραώροφοι, χτισμένοι σε απόσταση αναπνοής ο έναν με τον άλλον. Πάνω από την κεντρική τους είσοδο βλέπουμε πολεμίστρες, τυφεκιοθυρίδες και ζεματίστρες. Στην πλειοψηφία τους είναι κτίσματα της περιόδου 1840-1900. Ο οικισμός αποτέλεσε οίκηση τεσσάρων οικογενειών, συγκεκριμένα των Καραμπατιάνων, των Καληδωνιάτων, των Κοντριγάρων και των Μιχαλακιάνων. Η παλαιότερη αναφορά στον οικισμό χρονολογείται στα μέσα του 16<sup>ου</sup> αιώνα. Η μεγαλύτερη ακμή του οικισμού παρατηρείται τον 17<sup>ο</sup> αιώνα, ενώ μετά το 1950 αρχίζει η παρακμή του εξαιτίας των μακροχρόνιων βεντετών. Στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα είχε πια ερημώσει. Μέσω του προγράμματος της ΕΟΤ, πριν μερικές δεκαετίες κάποιοι από τους πύργους του οικισμού αποκαταστάθηκαν ώστε να αξιοποιηθούν τουριστικά, ωστόσο σήμερα, τα καταλύματα που δημιουργήθηκαν έχουν εγκαταλειφθεί με αποτέλεσμα οι πύργοι να είναι κλειστοί. Σήμερα, ο επισκέπτης θα νιώσει ανάμεικτα συναισθήματα, από την μία πίκρα για την εγκατάλειψη ενός τέτοιου παραδοσιακού οικισμού και από την άλλη θαυμασμό για την αγέρωχη μανιάτικη αρχιτεκτονική.



**Εικόνα 4.15:** Άποψη του οικισμού Βάθεια



**Εικόνα 4.16:** Αποψη του οικισμού Βάθεια

#### **4.6: Συμπεράσματα**

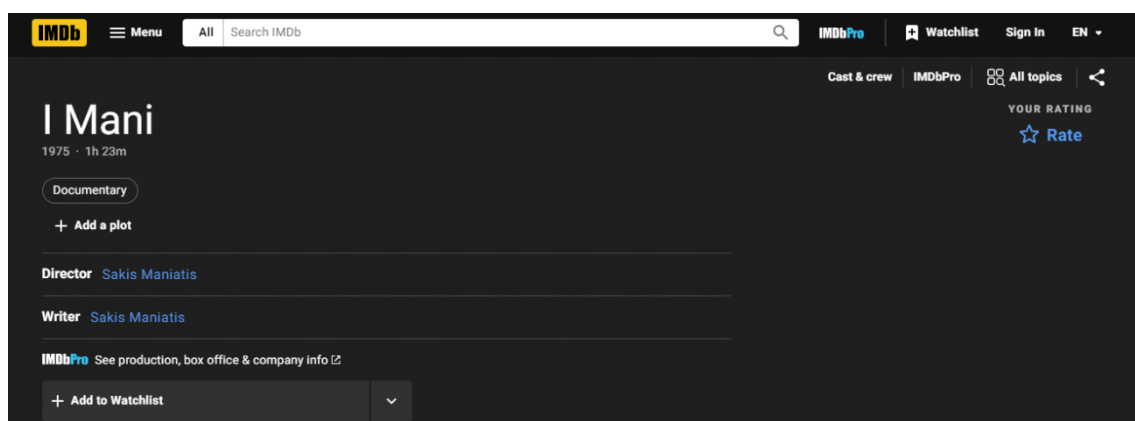
Σε αυτό το κεφάλαιο παρουσιάστηκαν τα κύρια στοιχεία που διαμορφώνουν τη φυσιογνωμία της Μάνης. Μέσα από το φυσικό περιβάλλον, την ψυχοσύνθεση των ντόπιων αλλά και τη θεσπέσια αρχιτεκτονική των παραδοσιακών οικισμών της που μας ταξιδεύουν σε πολυτάραχες ιστορικές περιόδους, ήρθαμε αντιμέτωποι με την ίδια μας την ταυτότητα. Η περιήγηση ανάμεσα στα πέτρινα κτίσματα της περιοχής, κεντρίζει το ενδιαφέρον κάθε επισκέπτη καθώς πρόκειται για σιωπηλούς αλλά εκφραστικούς μάρτυρες του παρελθόντος. Αντικρίζοντας τους πανύψηλους λιγερόκορμους πύργους της αναρωτιέσαι τι να έβλεπαν από εκεί ψηλά και ποιοι να ήταν οι οχτροί;! Μέσα από μια τέτοια περιήγηση διαπιστώνει κανείς και μια άλλη πραγματικότητα, αυτήν της εγκατάλειψης καθώς πολλά από τα κτίσματα που αποτελούν μνημειακό πλούτο όχι μόνο της Μάνης αλλά ολόκληρης της χώρας έχουν ερημώσει. Με εφελτήριο λοιπόν την αγάπη για την ανάδειξη της φυσιογνωμίας αυτού του τόπου αλλά και την ανάγκη προβολής που έχουν τέτοιου είδους μνημεία, στο εν λόγω κεφάλαιο μελετήθηκαν πύργοι-οχυρές κατοικίες της Μεσσηνιακής και Λακωνικής Μάνης που έχουν είτε δύσκολη φυσική προσβασιμότητα είτε έχουν αξιοποιηθεί σε μεγάλο βαθμό. Επειδή οι Πύργοι της Μάνης ξεπερνούν τους πεντακόσιους σε αριθμό έγινε μια επιλογή των αναφερόμενων μνημείων. Η επιλογή δεν ήταν τυχαία, σκοπός ήταν η ανάδειξη της παραδοσιακής αρχιτεκτονικής και πως μπορεί αυτή να διατηρείται ζωντανή έως σήμερα αλλά και η προβολή μνημείων που με το πέρασμα του χρόνου δεν έχουν την φροντίδα που τους αναλογεί αλλά διατηρούν την αυθεντικότητά τους και προκαλούν δέος.

## 5: Μοντελοποίηση της κατασκευής και μεθοδολογική σύνδεση με γειτονικές επιστημονικές περιοχές

Στο παρόν κεφάλαιο επιχειρούμε μια προσέγγιση η οποία αφορά αφενός στοιχεία από την μοντελοποίηση της κατασκευής, και αφετέρου τα στοιχεία συσχετίσεων με τα επιστημονικά πεδία που γεινιάζουν με την επιτόπια έρευνα. Στο υποκεφάλαιο (5.1) περιγράφουμε τις συσχετίσεις από τις φωτογραφίες της έρευνας και το κινηματογραφικό ντοκιμαντέρ στην οπτική εθνογραφία και την κοινωνική ανθρωπολογία. Παρουσιάζουμε τον Σάκη Μανιάτη, έναν σημαντικό κινηματογραφιστή της περασμένης γενιάς, ο οποίος ασχολήθηκε και αυτός με το τοπίο της Μάνης και καταλήγουμε σε ευρύτερες επιστημονικές συσχετίσεις. Στο υποκεφάλαιο (5.2) παραθέτουμε τις εστιασμένες διαδικασίες μοντελοποίησης της κατασκευής του ψηφιακού μουσείου Μάνης, εξηγώντας και συνδέοντας τα σημεία της κατασκευής με τον αρχικό σχεδιασμό και τα δεδομένα της επιτόπιας έρευνας. Στο υποκεφάλαιο (5.3) επανερχόμαστε στο ζήτημα των δεδομένων από την επιτόπια έρευνα και τα συνδέουμε με έναν σχετικά πρόσφατο ερευνητικό κλάδο, την κινηματογραφική λαογραφία. Στο υποκεφάλαιο αυτό, διατυπώνουμε το ερώτημα σχετικά με το κατά πόσο η ψηφιοποιημένη λαογραφία, τα ψηφιακά μουσεία και οι εικονικές αναπαραστάσεις των λαογραφικών στοιχείων θα μπορούσαν να αναπτυχθούν και να αποτελέσουν ένα ακόμη εξελικτικό στάδιο της λαογραφίας και της κοινωνικής ανθρωπολογίας. Το κεφάλαιο κλείνει με τα συμπεράσματα (5.4) από το περιεχόμενο των επιμέρους υποκεφαλαίων.

### 5.1: Από την φωτογραφία και το κινηματογραφικό ντοκιμαντέρ στην οπτική εθνογραφία και την κοινωνική ανθρωπολογία

Ο Σάκης Μανιάτης, ένας σημαντικός για το πεδίο που αναφερόμαστε Έλληνας σκηνοθέτης, παραγωγός και διευθυντής φωτογραφίας, γεννήθηκε στη Μεσσήνη Μεσσηνίας στις 16 Δεκεμβρίου 1944. Πραγματοποίησε σπουδές κινηματογράφου και θεάτρου και εργάστηκε κοντά σε σημαντικούς δημιουργούς όπως οι Βούλγαρη, Γλυκοφρύδη, Κακογιάννη, Κοκκινόπουλο, Κούνδουρο, Σταμπουλόπουλο, Τάσιο, Τορνέ, Φέρρη, Ντάνιελ Μπερτολίνο, Μαρτίν ντε Μπαρσί, Κολέτ Τζιντού, Κλάους Σάλγκε. Συμβατός με το πνεύμα της εποχής εργάστηκε και ως διευθυντής φωτογραφίας, ενώ συχνά είχε τον ρόλο μοντέρ σε διάφορες παραγωγές. Επίσης εργάστηκε στο θέατρο ως υπεύθυνος φωτισμών σε παραστάσεις των Αντωνίου, Γαβριηλίδη, Κακογιάννη, Κοκκίνου, Κοτσίκο, Κούνδουρο, Ληναίο, Μόρτζο, Σκούρτη, Χαραλάμπους κ.ά. Το σημείο αναφοράς μας στο συγκεκριμένο κεφάλαιο της διατριβής δεν είναι ότι έχει βραβευτεί ως σκηνοθέτης, διευθυντής φωτογραφίας, μοντέρ και παραγωγός για διάφορες ταινίες του («Μέγαρα», «Μάνη», «Πριν από την παράσταση» και «Νίκος Καζαντζάκης»), αλλά η καθαυτή αναφορά στην κινηματογραφική ταινία του «Μάνη» ( <https://www.imdb.com/title/tt0263711/> ).

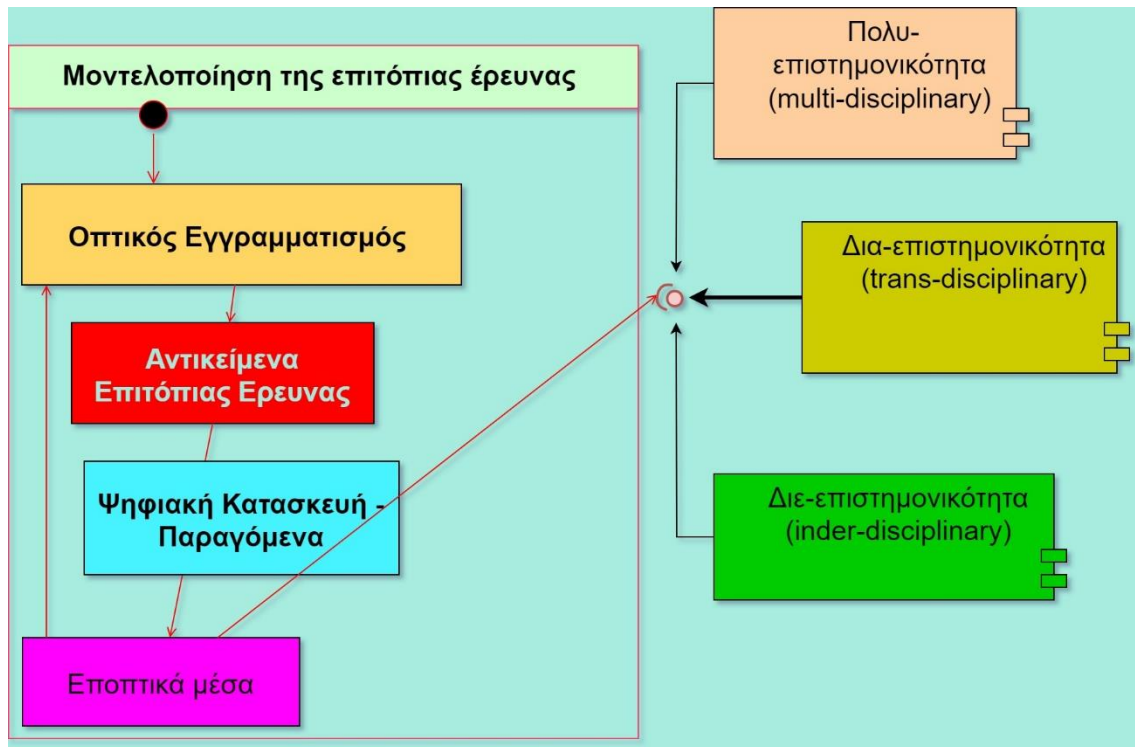


**Εικόνα 5.1:** Αναφορά – καταχώρηση του IMDb για το ντοκιμαντέρ «Μάνη» του Σ. Μανιάτη

Ο Σ. Μανιάτης ολοκλήρωσε το ντοκιμαντέρ για τη Μάνη το 1975. Η ταινία αυτή είναι μια πολύχρονη προσωπική παραγωγή με γυρίσματα που ξεκίνησαν το 1967 - 1968, σε δική του σκηνοθεσία όπως και φωτογραφία. Το φιλμ είναι σκληρό και δεν «χαϊδεύει», αντίθετα καταγράφει

τις ετικέτες και τα στερεότυπα στη μανιάτικη ταυτότητα. Ο Μανιάτης έφτασε μέχρι την Κορσική και πραγματοποίησε γυρίσματα στο μανιάτικο χωριό Καργκέζε. Η ταινία κέρδισε τιμητική διάκριση στο φεστιβάλ κινηματογράφου της Θεσσαλονίκης το 1975.

Η ελληνική κινηματογραφική παραγωγή αναπτύχθηκε και εξελίχθηκε από τον «σινεμά του δημιουργού», του «κινηματογραφιστή», ο οποίος μπορούσε να ήταν διευθυντής φωτογραφίας, σεναριογράφος, παραγωγός, σκηνοθέτης και μοντέρ ταυτόχρονα (Δημελλάς, 2017).

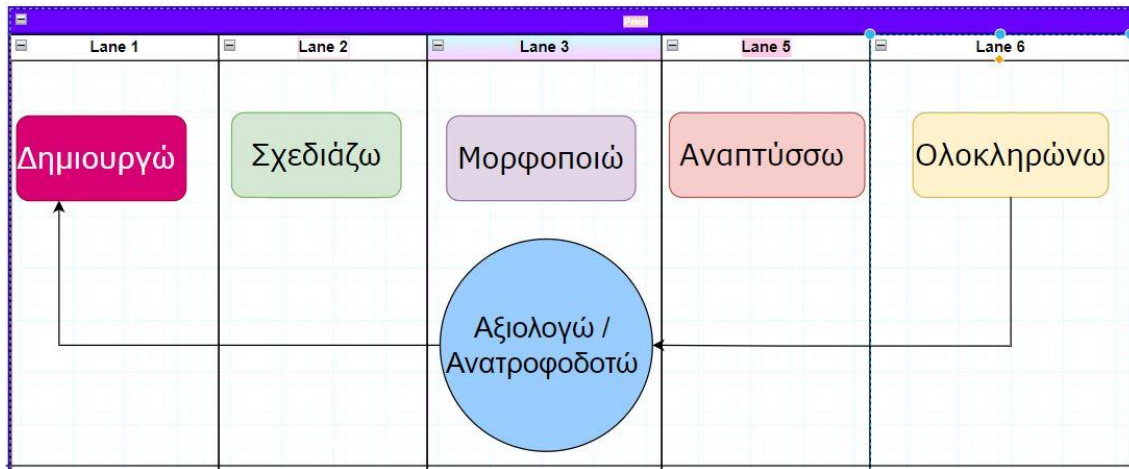


**Εικόνα 5.2:** Μοντελοποίηση επιτόπιας έρευνας

Ξεκινήσαμε το κεφάλαιο αυτό με την αναφορά στην ταινία «Μάνη» του Σ. Μανιάτη, όχι μόνο γιατί αυτό το παράδειγμα έχει άμεση σχέση με το αντικείμενο της έρευνάς μας, αλλά γιατί αποτελεί ένα πρότυπο μοντελοποίησης για το πώς η τέχνη διαχειρίζεται τα δεδομένα της Οπτικής Εθνογραφίας, της Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, και της Λαογραφίας. Η παρούσα συζήτηση εγγράφεται σε ένα συνολικότερο πεδίο που αφορά την έννοια του «οπτικού εγγραμματισμού» (visual literacy) (Κακάμπουρα κ. αλ., 2018). Τα προτεινόμενα γνωσιακά πρότυπα των ενεργημάτων αυτής της διατριβής περιγράφονται με διαγράμματα από την Ενοποιημένη Γλώσσα Σχεδίασης Προτύπων και Μοντελοποίησης (Unified Modeling Language, UML) (Snook et al., 2023), και αποβλέπουν στην κατάκτηση επαρκούς γνώσης, αλλά και κριτικής ικανότητας του επισκέπτη σχετικά με το εικονικό Μουσείο της Μάνης που κατασκευάσαμε.

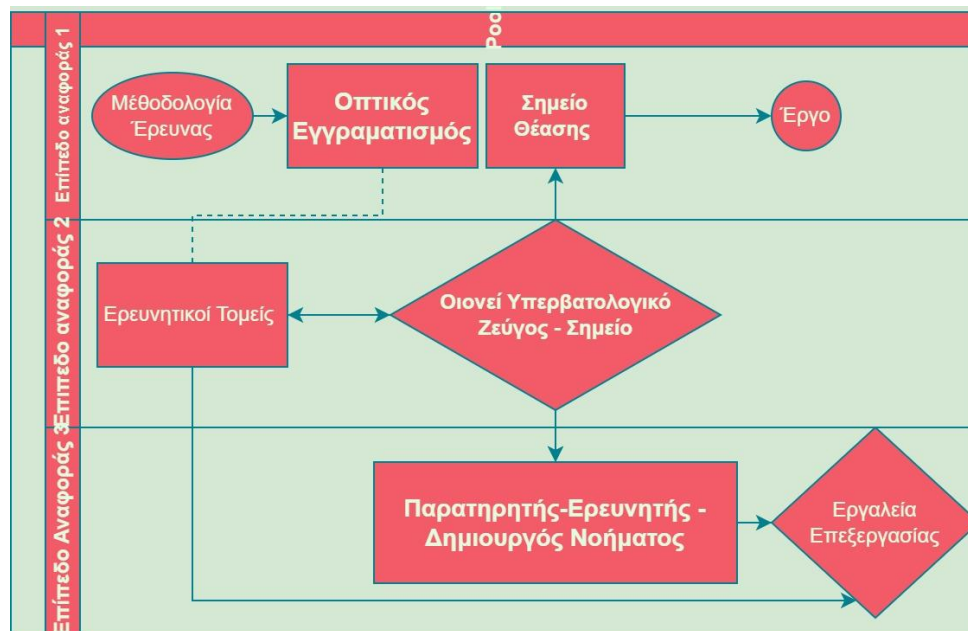
Παρακολουθώντας την ταινία του Μανιάτη ο μελλοντικός επισκέπτης του εικονικού Μουσείου προωθείται σε μία κριτικά προσανατολισμένη ανάλυση των οπτικών στοιχείων μέσα από πολιτισμικά και κοινωνικο-πολιτικά συμφραζόμενα. Η συγκεκριμένη ταινία λειτουργεί ως προαπαιτούμενη γνώση για το περιεχόμενο του εικονικού μουσείου και «προοικονομεί», με κάποιον τρόπο, τα μοντέλα πολιτισμικής αναφοράς. Σύμφωνα με την Association of College & Research Libraries (ACRL) (<https://www.ala.org/acrl/>), οπτικός γραμματισμός είναι το σύνολο των ικανοτήτων που επιτρέπουν σε ένα άτομο να βρίσκει, να ερμηνεύει, να αξιολογεί, να χρησιμοποιεί και να δημιουργεί εικόνες και οπτικά μέσα (Brumberger, 2019). Όταν ο μελετητής ή ο επισκέπτης-ερευνητής είναι εφοδιασμένος με τέτοιες ικανότητες, είναι ταυτόχρονα σε θέση να ερμηνεύσει το πολιτισμικό ηθικό, αισθητικό, πνευματικό περιεχόμενο αλλά και τις τεχνολογίες που συνδέονται με αυτά (Van Even & Vermeersch, 2019). Στο επίπεδο της καθαυτό μοντελοποίησης εργαστήκαμε με την μέθοδο της αξιολόγησης της ανατροφοδότησης (Evaluate / Feedback) των Döller, Karagiannis & Utz (2023). Η μέθοδος αυτή περιλαμβάνει πέντε στάδια: {Δημιουργώ /

Σχεδιάζω / Μορφοποιώ / Αναπτύσσω / Ολοκληρώνω}, και αξιολογώντας το αποτέλεσμα ανατροφοδοτήσαμε τον ίδιο κύκλο, όσες φορές κρίθηκε απαραίτητο (Εικόνα 5.3).



**Εικόνα 5.3:** Μέθοδος των Döller, Karagiannis & Utz

Πέραν άλλων, η συγκεκριμένη μέθοδος των Döller, Karagiannis & Utz, «συναρμολογεί» και εφαρμόζει τα στοιχεία της κατασκευής με την επιτόπια έρευνα την οποία επιχειρήσαμε και συνδέει τον οπτικό εγγραμματισμό με τον στοχασμό πάνω στο τοπίο. Η συγκεκριμένη μοντελοποίηση αποτελεί ένα καίριο παράδειγμα του πώς ακριβώς εφαρμόζει και συνδυάζεται η διεπιστημονικότητα.



**Εικόνα 5.4:** Το «οιονεί υπερβατολογικό ζεύγος – σημείο» ως δομικό στοιχείο της Οπτικής Λαογραφίας

Η προσέγγιση αυτή βασίζεται επιπλέον σε μία ολιστική θεώρηση των εποπτικών μέσων και βοηθάει άμεσα τον ερευνητή - παρατηρητή στην απόκτηση της γνώσης. Ταυτόχρονα όμως, όσο ο οπτικός γραμματισμός μετασχηματίζεται και υποστηρίζει ψηφιακές κατασκευές, ταυτόχρονα προβάλλει δια-επιστημονικά (transdisciplinary) τα γνωσιακά ενεργήματα για τον επισκέπτη – χρήστη (Εικόνα 5.2). Η δια-επιστημονικότητα του οπτικού εγγραμματισμού, ειδικά όταν αυτός υπηρετεί λειτουργικά την οργάνωση πολυμεσικών εργαλείων του ψηφιακού πολιτισμού, διακρίνεται τόσο από την δι-επιστημονικότητα (interdisciplinary), όσο και από την πολυ-επιστημονικότητα (multi-disciplinary) (Foucault, 1970). Επιπλέον, ως φυσική προέκταση των



προηγούμενων, μπορούμε να χαρακτηρίσουμε τόσο το σημείο θέασης, όσο και τον παρατηρητή-ερευνητή ως «οιονεί υπερβατολογικό ζεύγος - σημείο» (Balibar, 2015), το οποίο λειτουργεί ως αφετηρία για την περαιτέρω έρευνα στην Οπτική Εθνογραφία και την Κοινωνική Ανθρωπολογία (Εικόνα 5.4).



**Εικόνα 5.5:** Στοιχεία Οπτικής Λαογραφίας

Στην Ελλάδα ο κινηματογράφος εντάχθηκε για πρώτη φορά ως αντικείμενο μελέτης της Ελληνικής Λαογραφίας, και ως μορφή λαϊκής παράδοσης από τον Μερακλή (2011). Η διεύρυνση του κριτηρίου της ομαδικότητας των λαογραφικών φαινομένων αξιοποίησε και αξιοποιεί κινηματογραφικό υλικό από τις δεκαετίες του 1950 και του 1960 έως και τις ημέρες μας. Ιδιαίτερη διάδοση αυτών των στοιχείων σε ευρεία στρώματα του πληθυσμού συντελέστηκε μέσω της τηλεόρασης (Κασσαβέτη, 2016). Η Οπτική Λαογραφία, σύμφωνα με τα διαγράμματα του Μιχαήλ Μερακλή (2015) περιλαμβάνει την κοινωνική συγκρότηση του χώρου (φυσικός χώρος, οικιστική δραστηριότητα, οικογένεια, ευρύτερες ομάδες, διοίκηση, παραγωγή και χρήση αγαθών), τα ήθη και τα έθιμα (κύκλος της ζωής, εθνικός κύκλος, καθημερινή ζωή, κώδικας της ηθικής, εθιμικό δίκαιο, θρησκευτική συμπεριφορά), και τέλος την τέχνη (λόγος, μουσική, χορός, ζωγραφική, θέατρο, χειροτεχνία). Όλες οι παραπάνω εκδηλώσεις της λαϊκής ζωής έχουν καταγραφεί με οπτικο-ακουστικά μέσα, αλλά αναβιώνουν με σύγχρονα θεατρικά δρώμενα, φεστιβάλ παραδοσιακών χορών, και λαϊκά εποχικά πανηγύρια (Εικόνα 5.5).

Κατά βάση η δεκαετία του 1960 συνιστά τον χρόνο έναρξης των χρήσεων οπτικοακουστικών μέσων στην ελληνική λαογραφική επιτόπια έρευνα - ιδιαίτερα με την ανάπτυξη των μεθόδων καταγραφής και αποθήκευσης οπτικών και ηχητικών δεδομένων. Η καταγραφή του παραδοσιακού λαϊκού πολιτισμού κατά τη διάρκεια του 20ου αιώνα αποτελεί μαρτυρία των ποικίλων κοινωνικών μετασχηματισμών της Ελλάδας και επεκτείνεται στην επιστράτευση της εικόνας. Σπουδαίοι Έλληνες φωτογράφοι όπως ο Κώστας Μπαλάφας, ο Τζίμης Χαρισιάδης, η Βούλα Παπαϊωάννου κατέγραψαν ανθρώπους, αντικείμενα τοπία μιας προ νεωτερικής εποχής (Ξανθάκης, 1995), με χαρακτηριστικότερο παράδειγμα το περιοδικό Λαογραφία (τευχ. 35), και τη σχετική αναφορά του Δημήτρη Λουκάτου για τα πεπραγμένα των ετών 1987, 1988, 1989, και τη

διοργάνωση μιας συνθετικής εκδήλωσης με θέμα τη "Λαογραφική φωτογραφία" του 1987 (Κακάμπουρα & Κασσαβέτη, 2018).

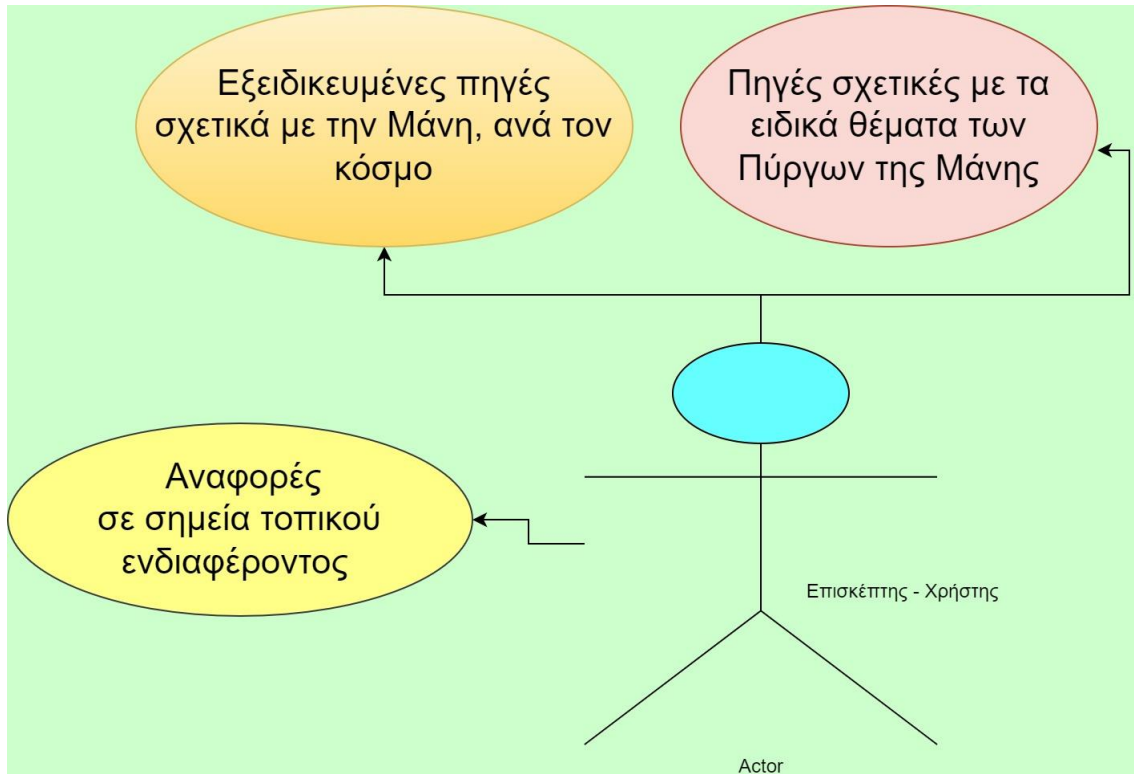
## 5.2: Μοντελοποίηση της κατασκευής του εικονικού μουσείου Μάνης

Η μοντελοποίηση της κατασκευής του «Ψηφιακού Μουσείου Μάνης αναφέρεται σε μια συσχετιζόμενη συλλογή κυρίως φωτογραφικού υλικού. Το «ψηφιακό μουσείο» μοντελοποιήθηκε αρχικά για να περιέχει ηλεκτρονικές συσχετίσεις και αναγωγές σε εξωτερικές πληροφοριακές πηγές. Η συλλογή της διατριβής σχεδιάστηκε για να περιλαμβάνει πίνακες ζωγραφικής, σχέδια, φωτογραφίες, διαγράμματα, γραφήματα, ηχογραφήσεις, αποσπάσματα βίντεο, άρθρα εφημερίδων, απομαγνητοφωνήσεις συνεντεύξεων, και πλήθος άλλων αντικειμένων τα οποία είναι αποθηκευμένα στον εξυπηρετητή του ηλεκτρονικού μουσείου (Εικόνα 5.6).



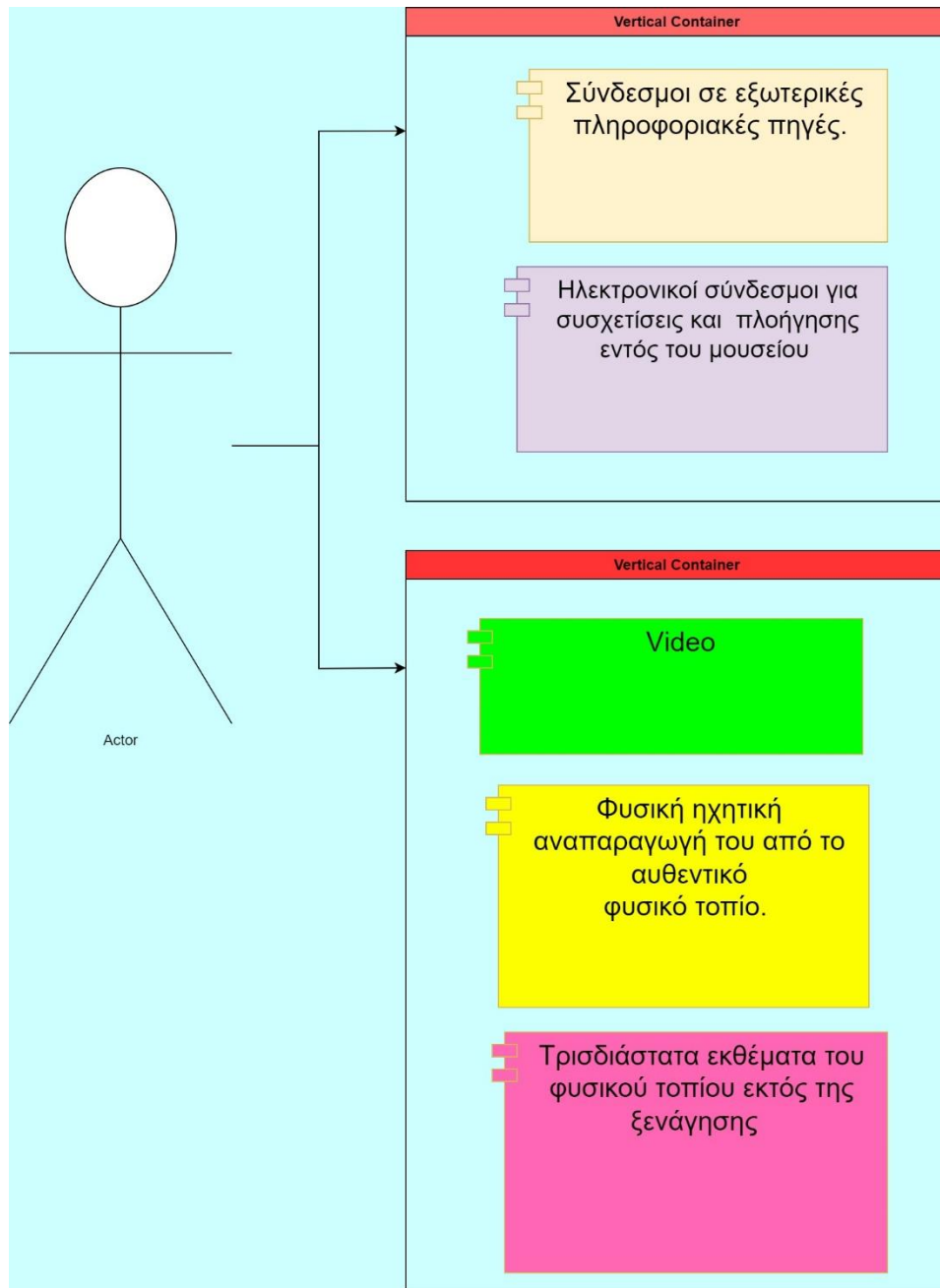
**Εικόνα 5.6:** Περιεχόμενο Ψηφιακής Ξενάγησης

Παρέχει επίσης υποδείξεις για εξειδικευμένες πηγές σχετικά με τη Μάνη ανά τον κόσμο, πηγές σχετικές με τα ειδικά θέματα των Πύργων της Μάνης, και τέλος, αναφορές σε σημεία τοπικού ενδιαφέροντος. Η κατασκευή οργανώθηκε με αυτό τον τρόπο κυρίως για την ευκολία της παροχής ποικίλων σημείων πρόσβασης. Κατά τη διαδικασία της σχεδίασης δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στις διαδικασίες αλληλεπίδρασης με τους επισκέπτες – χρήστες, αναδεικνύοντας επεξεργασμένα ψηφιακά αντικείμενα από επιτόπια έρευνα (Εικόνα 5.7).



**Εικόνα 5.7:** Περιεχόμενο Ψηφιακής Ξενάγησης με επιλογές του επισκέπτη- χρήστη

Η διαδικασία σχεδιασμού και μοντελοποίησης του εικονικού μουσείου οργανώθηκε λαμβάνοντας υπ' όψη ως αναγκαία παράμετρο και το βαθμό φιλικότητας προς τον χρήστη, προκειμένου να επιτευχθεί η επιθυμητή «γνωριμία» με τις έννοιες της πολιτισμικής κληρονομιάς, της οπτικής λαογραφίας, της κοινωνικής ανθρωπολογίας και της πολιτισμικής ταυτότητας της περιοχής της Μάνης. Η ιδιαίτερη ταυτότητα της περιοχής επηρέασε την πορεία του σχεδιασμού της κατασκευής. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην αναφορά και την ανάδειξη της συλλογικής μνήμης και την σύνδεση της με την φυσιογνωμία της περιοχής. Ως ψηφιακά αντικείμενα προβάλλονται πίνακες, φωτογραφίες, αλλά και τρισδιάστατα εκθέματα καθώς εντός της ξενάγησης έχει ενσωματωθεί video και φυσική ηχητική αναπαραγωγή του από το αυθεντικό φυσικό τοπίο. Η επίσκεψη στο εικονικό μουσείο μπορεί να γίνει και μέσω συσκευής κινητού τηλεφώνου, επιλέγοντας στον σχετικό σύνδεσμο (Εικόνα 5.8).



**Εικόνα 5.8:** Περιεχόμενο Ψηφιακής Ξενάγησης

### **5.3: Από τις φωτογραφίες και την κινηματογραφική λαογραφία στην ψηφιοποιημένη λαογραφία, τα ψηφιακά μουσεία και τις εικονικές αναπαραστάσεις των λαογραφικών στοιχείων**

Το 2005 ο Zhang Wen υπερασπίστηκε την τεκμηρίωση της λαογραφίας με βάση την πρόοδο της κινηματογραφικής τεχνολογίας, και θεώρησε ότι η «αντιμετώπιση» του λαϊκού κινηματογράφου μπορεί να λειτουργήσει ως λόγος (discours), και ως μορφή προφορικής ή άλλης επικοινωνίας, κατά την οποία ένα «σημαίνον» νοηματοδοτείται. Αυτή η «χειρονομία» μπορεί να γίνει είτε ενώπιον ενός κοινού, είτε ενός ακροατηρίου, συχνά για έναν δεδομένο σκοπό, όπως συμβαίνει

κατά την λαογραφική άποψη. Οι θέσεις αυτές εξακολουθούν να έχουν σημαντική επίδραση στους κινηματογραφιστές της λαογραφίας και για τους λαογράφους που ασχολούνται με τον κινηματογράφο. Ο Zhang Wen αναφέρθηκε στις αναπαραστάσεις της κινέζικης παράδοσης και σε ένα συγκεκριμένο είδος κινεζικών κινηματογραφικών ταινιών αποδίδοντας με αυτές του τις αναφορές τον όρο «κινηματογραφική λαογραφία». Ο νέος αυτός όρος δεν αναφέρεται στις ταινίες τύπου ντοκιμαντέρ, αλλά σε μία νέα διάσταση της παράδοσης η οποία υπαγορεύει τη διαιώνιση ή την επιβολή στερεότυπων. Βλέποντας αυτό το υλικό αντικειμενικά, θα μπορούσε ένας ερευνητής - παρατηρητής να υποθέσει ότι το υλικό υπάγεται στην κατηγορία του φολκλόρ, άρα στην ουσία πρόκειται για μία κατασκευή για τον κινηματογραφικό φακό (Bao, 2016).

Σε αυτό το σημείο, για να γίνει κατανοητό το διακύβευμα σχετικά με την ψηφιακή λαογραφία, θα πρέπει να παραθέσουμε τις διαφορές ανάμεσα στους σκηνοθέτες ντοκιμαντέρ και τους σκηνοθέτες των εθνογραφικών ταινιών. Οι σκηνοθέτες ντοκιμαντέρ και εθνογραφικών ταινιών έχουν ως αντικείμενο τους κοινωνικά θέματα και καταγράφουν λεπτομερώς τις ζωές πρωτόγωνων ή εξωτικών λαών. Οι σκηνοθέτες «λαογράφοι» στρέφουν το ενδιαφέρον τους στο να εξετάσουν, να αναλύσουν και να παρουσιάσουν ζητήματα ιθαγένειας, εθνότητας, οικογένειας, φύλλου, ή τόπου. Κατά κύριο λόγο λαογραφικά film στρέφονται σε εθνοπολιτισμικές ομάδες (Βλάχοι, Σαρακατσάνοι κ.λπ.), σε παραδοσιακά επαγγέλματα και ευρύτερες εκδηλώσεις της λαϊκής τέχνης. Αυτή η ομάδα ασχολείται και με την ιστορία των τόπων και των ανθρώπων αλλά και σε θεματικές που αφορούν την οπτικοακουστική αποτύπωση ηθών, εθίμων, και τελετουργιών από όλη την Ελλάδα. Τέτοιοι δημιουργοί είναι ο Νίκος Μπιλιλής, ο Νέστορας Μάτσας, ο Ρούσσοσ Κούνδουρος, ο Τάκης Κανελλόπουλος, ο Γιώργος Ζερβουλάκος, η Μαρία Μαυρίκου και άλλοι.

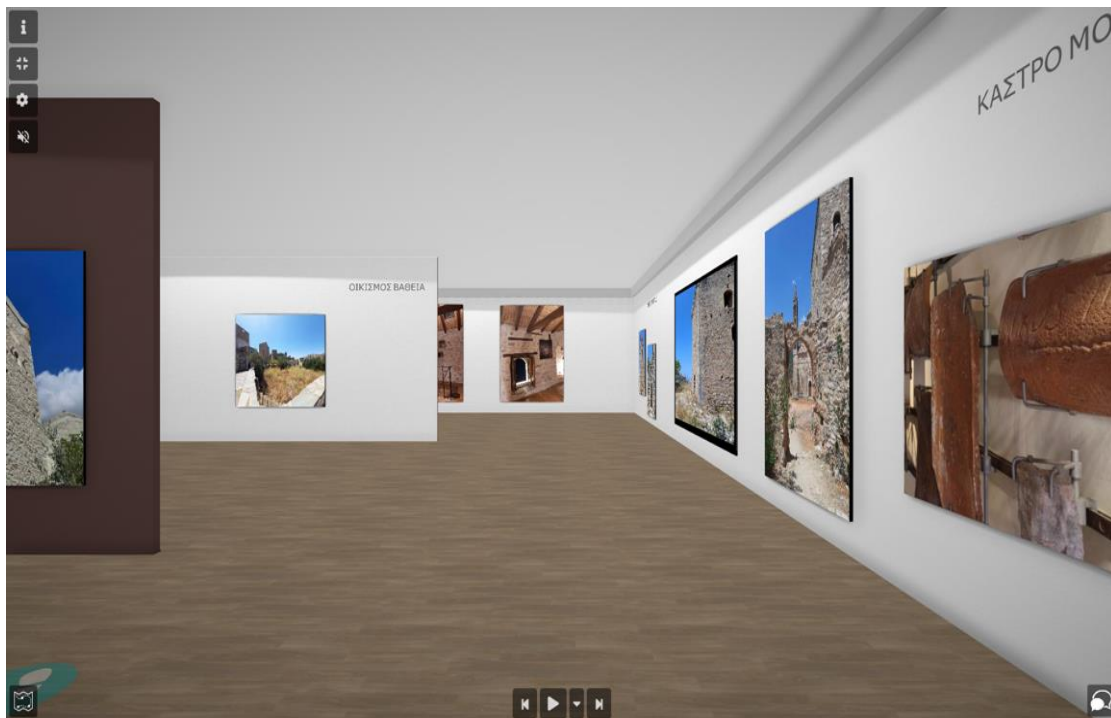
Το κύριο ερώτημα, το οποίο αποτελεί και την προστιθέμενη αξία του παρόντος κεφαλαίου, αν όχι όλης της διατριβής, αφορά την εξέλιξη της ίδιας της ψηφιακής καταγραφής, σε δομές πέρα από τη φωτογραφία και το βίντεο. Το ότι η οπτική λαογραφία και η κοινωνική ανθρωπολογία δεν μπορούν να περιχαρακωθούν πλέον στα κλειστά όρια των παλαιότερων μέσων αναπαραγωγής και των παλαιότερων μορφών οπτικής αναπαραστάσης είναι δεδομένο. Το ερώτημα αφορά κατά πόσο τα οπτικοακουστικά τεκμήρια μέσω μιας επιστημονικά και τεκμηριωμένα οργανωμένης ψηφιοποίησης, δεν θα τοποθετηθούν στο αχανές διαδίκτυο, ή σε διαφορά προσωπικά ιστολόγια, αλλά θα αποτελέσουν τους πόρους για μία στέρεη σύνδεση της Οπτικής Λαογραφίας με την Ψηφιακή Λαογραφία και τον Ψηφιακό πολιτισμό γενικότερα.

#### **5.4: Συμπεράσματα**

Στο παρόν κεφάλαιο παρουσιάσαμε μέρη από την μοντελοποίηση της κατασκευής της διατριβής, σε συνδυασμό με ευρύτερα επιστημονικά μοντέλα συσχετίσεων όπως αυτά προέκυψαν από την επιτόπια έρευνα για το τοπίο της Μάνης και με τα επιστημονικά πεδία που γεινιάζουν σε αυτή. Στο υποκεφάλαιο § 5.1 περιγράψαμε τα σημεία συσχέτισης με την Οπτική Εθνογραφία και την Κοινωνική Ανθρωπολογία ξεκινώντας από ένα σημαντικό κινηματογραφιστή ο οποίος ασχολήθηκε και αυτός με το τοπίο της Μάνης. Στο υποκεφάλαιο § 5.2 παραθέτουμε τις εστιασμένες διαδικασίες μοντελοποίησης της κατασκευής του ψηφιακού μουσείου Μάνης, εξηγώντας και συνδέοντας τα σημεία της κατασκευής με τον αρχικό σχεδιασμό και τα δεδομένα της επιτόπιας έρευνας. Στο υποκεφάλαιο § 5.3 επανερχόμαστε στο ζήτημα των δεδομένων από την επιτόπια έρευνα και συνδέουμε έναν σχετικά πρόσφατα ενεργοποιημένο ερευνητικό κλάδο, την κινηματογραφική λαογραφία. Στο υποκεφάλαιο αυτό, αρθρώνουμε την πρόβλεψη σχετικά με το κατά πόσο η ψηφιοποιημένη λαογραφία, τα ψηφιακά μουσεία και οι εικονικές αναπαραστάσεις των λαογραφικών στοιχείων θα μπορούσαν να αναπτυχθούν και να αποτελέσουν ένα ακόμη εξελικτικό στάδιο της λαογραφίας και της κοινωνικής ανθρωπολογίας.

## 6: Παρουσίαση ψηφιακής κατασκευής

Στο παρόν κεφάλαιο παρουσιάζεται αναλυτικά ο σχεδιασμός, η υλοποίηση και το περιεχόμενο της ψηφιακής κατασκευής «Εικονικό Μουσείο Μάνης». Συγκεκριμένα, στο υποκεφάλαιο 6.1 γίνεται αποσαφήνιση του όρου «Εικονικό Μουσείο», στο υποκεφάλαιο 6.2, παρουσιάζεται η διαδικασία κατασκευής του «Εικονικού Μουσείου Μάνης» στο περιβάλλον του Artsteps ([www.artsteps.com](http://www.artsteps.com)). Πιο αναλυτικά, παρουσιάζονται όλα τα βήματα που ακολουθεί ο χρήστης ώστε να δημιουργήσει τη δική του ψηφιακή κατασκευή. Από τη δημιουργία λογαριασμού στο Artsteps μέχρι τη δημοσίευση του έργου. Για την καλύτερη κατανόηση ολόκληρης της διαδικασίας δίνονται και οθόνες εργασίας με τα αντίστοιχα βήματα κατασκευής. Το κεφάλαιο 6, ολοκληρώνεται με την παρουσίαση του εικονικού αφηγήματος, όπου παρουσιάζονται ο εξωτερικός και ο εσωτερικός χώρος του εικονικού μουσείου στην τελική τους μορφή. Αναλύεται το σκεπτικό πίσω από τον τρόπο που τοποθετήθηκαν τα εικονικά εκθέματα, η επιλογή των χρωμάτων καθώς και η χρήση βοηθητικών ψηφιακών εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν με στόχο την ικανοποίηση των αισθήσεων του επισκέπτη.



**Εικόνα 6.1:** Άποψη από το εσωτερικό του εικονικού μουσείου

### 6.1: Αποσαφήνιση του όρου «Εικονικό Μουσείο»

Συνήθως το εικονικό, ως μετάφραση του αγγλικού virtual, το χρησιμοποιούμε για να περιγράψουμε το μη πραγματικό. Είναι αναγκαίο να διευκρινιστεί ο όρος «εικονικό» που εφευρέθηκε από τους Tsichritzis and Gibbs το 1991. Αναλυτικότερα, δεν υποδηλώνει υποχρεωτικά τη χρήση της τεχνολογίας της εικονικής πραγματικότητας, χαρακτηρίζει τη φύση του μουσείου, δηλαδή προσεγγίζει την έννοια μουσείο ως μια υπηρεσία μέσω διαδικτύου και όχι ως μια τοποθεσία, τονίζοντας με τον τρόπο αυτόν τη διαφορά μεταξύ πραγματικού και ψηφιακού μουσείου. Αυτό σημαίνει ότι ένα εικονικό μουσείο μπορεί και να μην υπάρχει στην πραγματικότητα.

Το εικονικό μουσείο νοείται ως μια συλλογή από ψηφιακά καταγεγραμμένες εικόνες, αρχεία ήχων, έγγραφα κειμένου και άλλα δεδομένα ιστορικού ή πολιτιστικού ενδιαφέροντος τα οποία είναι προσβάσιμα μέσω ηλεκτρονικών μέσων. Ένα εικονικό μουσείο δεν στεγάζει πραγματικά

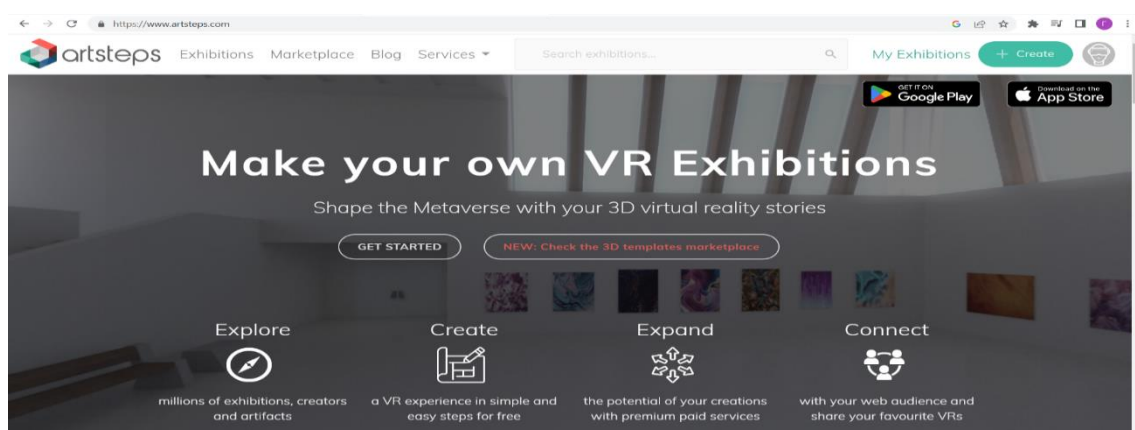
αντικείμενα και κατ' επέκταση στερείται των μοναδικών ιδιοτήτων που διαθέτει το μουσείο, σύμφωνα πάντα με την καθιερωμένη σημασία του όρου (Ορφανίδη, 2003). Το «ψηφιακό μουσείο» είναι μία οργανωμένη συλλογή από ηλεκτρονικά τεχνουργήματα και πληροφοριακές πηγές, ουσιαστικά οτιδήποτε μπορεί να ψηφιοποιηθεί. Η συλλογή μπορεί να περιλαμβάνει πίνακες ζωγραφικής, σχέδια, φωτογραφίες, διαγράμματα, γραφήματα, ηχογραφήσεις, αποσπάσματα βίντεο, άρθρα εφημερίδων, απομαγνητοφωνήσεις συνεντεύξεων, και πλήθος άλλων αντικειμένων τα οποία μπορεί να είναι αποθηκευμένα στον εξυπηρετητή του ηλεκτρονικού μουσείου. Μπορεί επίσης να προσφέρει υποδείξεις για εξαιρετικές πηγές ανά τον κόσμο σχετικές με τα μουσειακά θέματα.

Το «ψηφιακό μουσείο» ορίζεται ως μία λογικά συσχετιζόμενη συλλογή από ψηφιακά αντικείμενα που συντάχθηκε μέσω μιας ποικιλίας μέσων, και η οποία, εξαιτίας της ικανότητάς της να παρέχει συνδεσιμότητα και ποικίλα σημεία πρόσβασης, προσφέρεται για την υπέρβαση των παραδοσιακών μεθόδων επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης με τους επισκέπτες διατηρώντας μια ευελιξία σχετικά με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα τους. Δε διαθέτει πραγματικό χώρο ή μέρος, τα αντικείμενά του και οι σχετικές με αυτά πληροφορίες μπορούν να διαδίδονται σε όλον τον κόσμο. Ο ορισμός αυτός ουσιαστικά περιγράφει το «ηλεκτρονικό μουσείο» ως ένα μουσείο δίχως τοίχους. Στις καλύτερες των περιπτώσεων, το «ηλεκτρονικό μουσείο» συνδέει τους επισκέπτες με πολύτιμες πληροφορίες ανά την υφήλιο προσφέροντάς τους έτσι μία δυναμική, πολυκλαδική και πολυμεσική προσέγγιση της συλλογής.

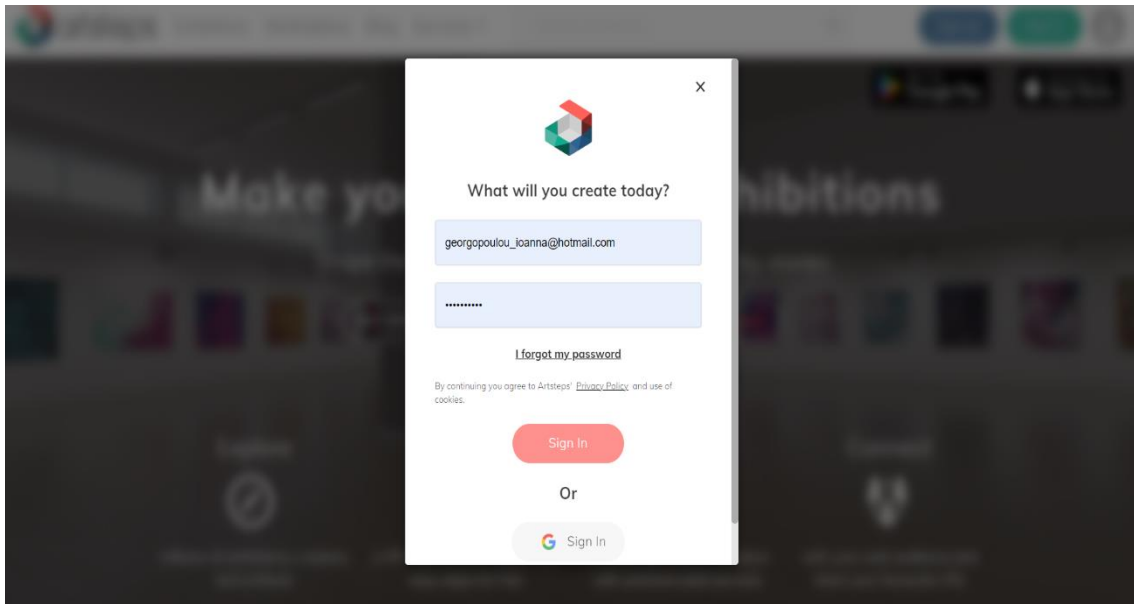
## 6.2: Δημιουργία του «Εικονικού Μουσείου Μάνης»

Η διαδικασία σχεδιασμού, ανάπτυξης και υλοποίησης του εικονικού μουσείου ολοκληρώθηκε λαμβάνοντας υπ' όψη, ως αναγκαία παράμετρο και τον βαθμό φιλικότητας προς τον χρήστη προκειμένου να επιτευχθεί η επιθυμητή «γνωριμία» με τις έννοιες της πολιτισμικής κληρονομιάς και πολιτισμικής ταυτότητας, της συλλογικής μνήμης, της φυσιογνωμίας ενός τόπου διά μέσου ενός ψηφιακού προϊόντος. Για την επίτευξη λοιπόν αυτού του σκοπού χρησιμοποιήθηκε το Artsteps. Το Artsteps είναι ένα διαδικτυακό ψηφιακό εργαλείο που δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να δημιουργήσουν και να περιηγηθούν εικονικά σε τρισδιάστατους χώρους τέχνης. Σε μια έκθεση μπορούν να προβάλλονται εκθέματα όπως πίνακες, φωτογραφίες αλλά και τρισδιάστατα εκθέματα (π.χ. γλυπτά) καθώς και βίντεο και ηχητικά αρχεία. Η κατασκευή και περιήγηση στις ψηφιακές εκθέσεις του Artsteps είναι δωρεάν και γίνεται μέσω οποιουδήποτε web browser, δεν απαιτείται η κατοχή ακριβού συστήματος ηλεκτρονικού υπολογιστή ή ειδικού λογισμικού ενώ υπάρχει και η δυνατότητα ψηφιακής επίσκεψης και μέσω συσκευής κινητού τηλεφώνου, επιλέγοντας τον σχετικό σύνδεσμο.

(<https://www.artsteps.com/view/64038e7774cf1e178ce61076?currentUser>)

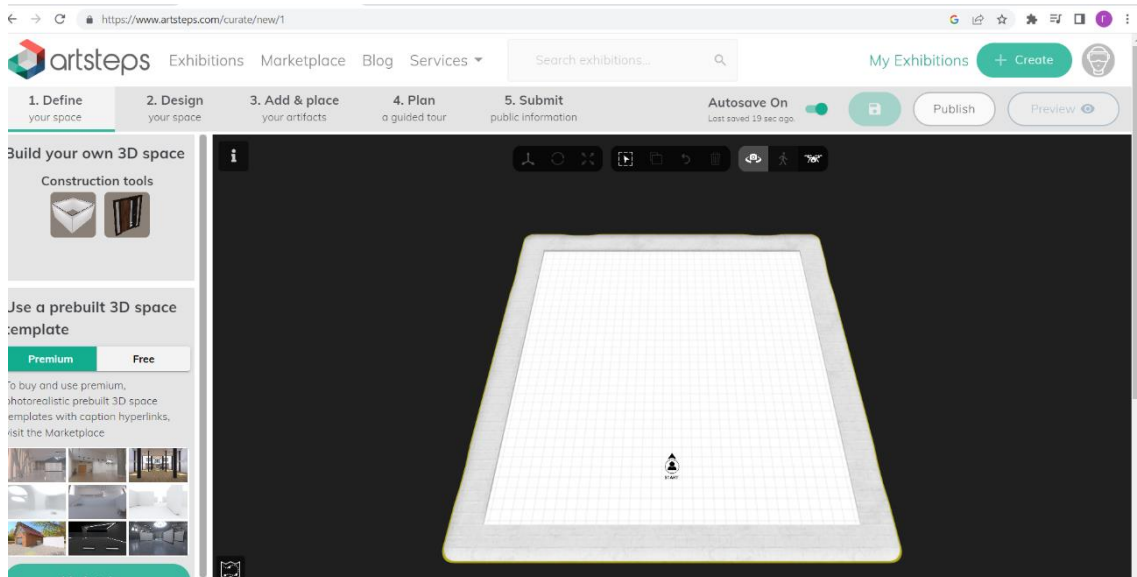


**Εικόνα 6.2:** Η σελίδα του Artsteps



**Εικόνα 6.3:** Δημιουργία Λογαριασμού

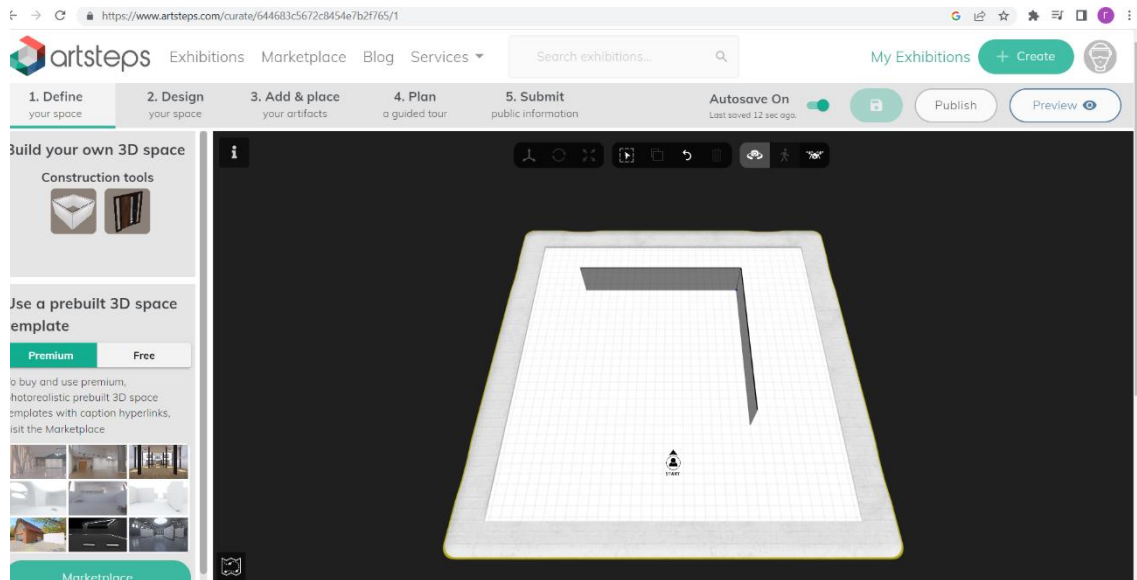
Ο χρήστης δημιουργεί λογαριασμό συμπληρώνοντας ένα email και έναν κωδικό μέσω της ιστοσελίδας του Artsteps. Το εν λόγω ψηφιακό εργαλείο είναι φιλικό προς τον χρήστη τόσο σε θέματα υλοποίησης και ανάπτυξης όσο και σε θέματα απλής χρήσης, δηλαδή απλής επίσκεψης. Επίσης, από πλευράς δημιουργού δεν απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις προγραμματισμού, επομένως, συμβάλλει και στην διεπιστημονικότητα καθώς μπορεί γίνει χρήση του συγκεκριμένου ψηφιακού εργαλείου από άτομα πολλών και διαφορετικών επιστημονικών πεδίων. Αφού κάνουμε λοιπόν εγγραφή, πατάμε *create* (δημιουργία) ώστε να φτιάξουμε το έργο που επιθυμούμε. Αφού πατήσουμε *create*, εμφανίζεται μπροστά μας το περιβάλλον του Artsteps. Όλη η διαδικασία δημιουργίας είναι οργανωμένη σε πέντε βήματα, τα οποία βλέπουμε στο πάνω μέρος της οθόνης.



**Εικόνα 6.4:** Πρώτο βήμα στο περιβάλλον του Artsteps

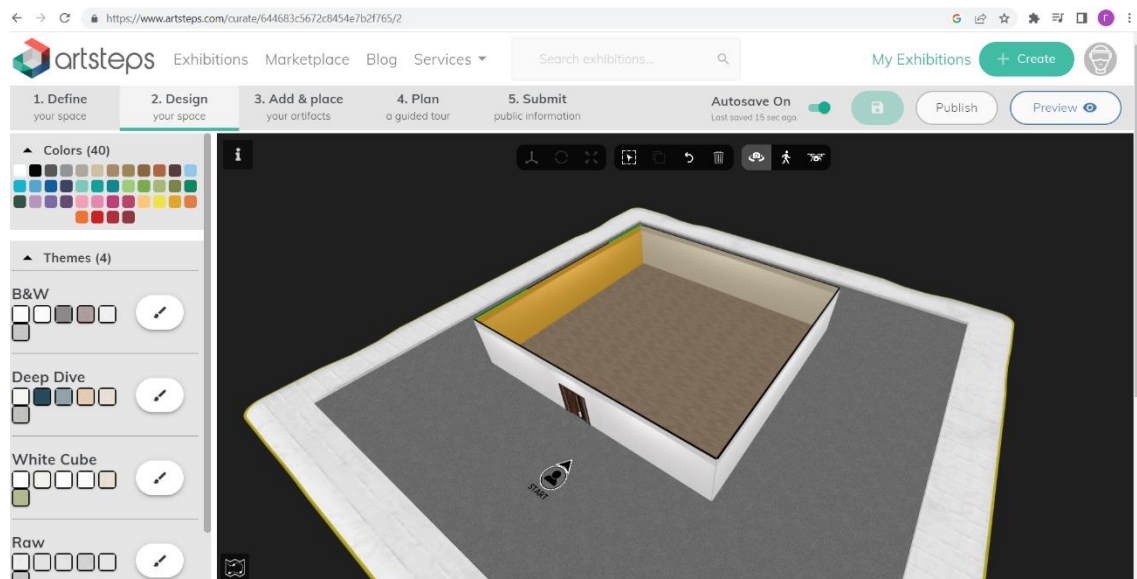


Στη συνέχεια για να διαμορφώσουμε τον χώρο μας μπορούμε είτε να επιλέξουμε κάποιο από τα έτοιμα πρότυπα (exhibition templates), είτε να δημιουργήσουμε κάτι δικό μας, χρησιμοποιώντας τα κατασκευαστικά εργαλεία (Construction tools) που βρίσκονται αριστερά. Για τη δημιουργία του «Εικονικού Μουσείου Μάνης» χρησιμοποιήθηκαν τα κατασκευαστικά εργαλεία και όχι κάποιο έτοιμο πρότυπο. Σε αυτό το στάδιο κάνουμε κλικ με το ποντίκι και σχεδιάζουμε τον χώρο μας, διαμορφώνοντάς κατά βούληση. Αν κάτι δε μας ικανοποιεί, κάνουμε κλικ επάνω του και με το delete το διαγράφουμε. Σε όσους τοίχους επιθυμούμε, μπορούμε να προσθέσουμε και πόρτες, πάλι χρησιμοποιώντας τα construction tools.



**Εικόνα 6.5:** Δημιουργία χώρου στο περιβάλλον του Artsteps

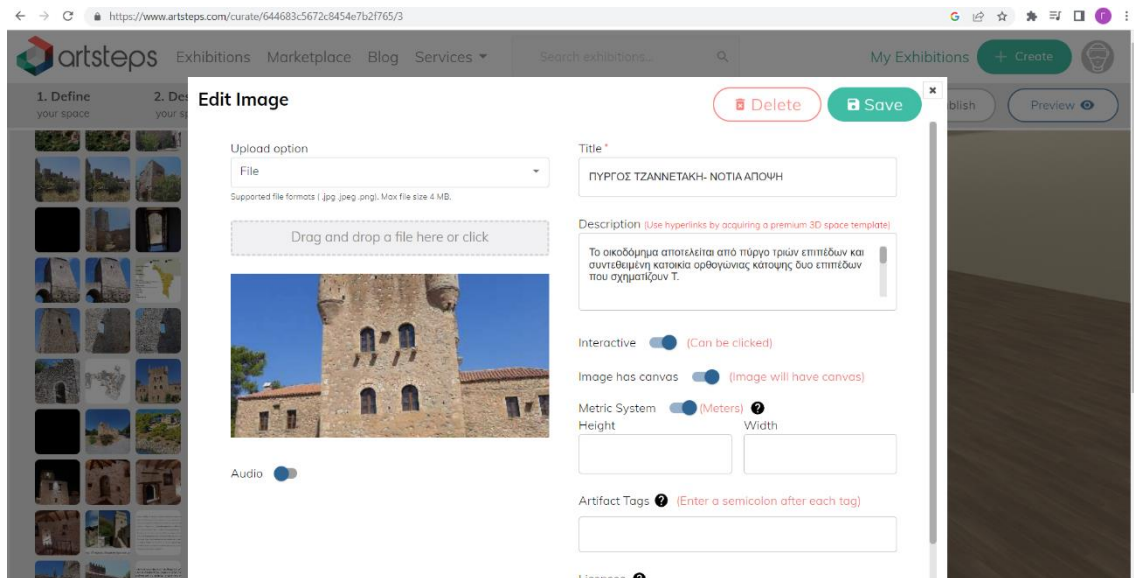
Για να ζωντανέψει ο χώρος μας και να αποκτήσει τη δική του ταυτότητα πατάμε από την εργαλειοθήκη *Design your space*. Εδώ μπορούμε να επιλέξουμε χρώματα για τους τοίχους, τα πατώματα, υφές, βάζοντας έτσι τη δική μας «πινελιά».



**Εικόνα 6.6:** Εμπλουτισμός του χώρου με χρώματα και υφές

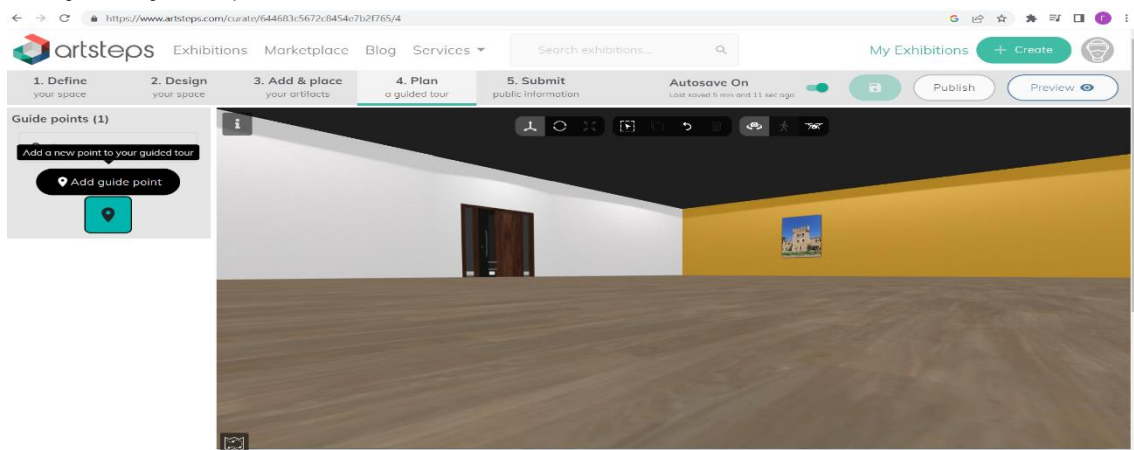
Το επόμενο βήμα είναι να προσθέσουμε τα έργα που θα εκθέσουμε (*Add & place your artifacts*). Το Artsteps υποστηρίζει εικόνες, βίντεο, 3d objects και κείμενο. Επιλέγουμε την κατηγορία που επιθυμούμε και για κάθε μία από αυτές μπορούμε να μεταφορτώσουμε αρχεία είτε

από τον υπολογιστή μας, είτε επικollώντας τον σύνδεσμο από το διαδίκτυο. Αυτό που αξίζει να αναφέρουμε εδώ, είναι η επιλογή για το αν θα μπορούμε να κάνουμε κλικ στο αντικείμενο (Interactive). Μπορούμε λοιπόν να το απενεργοποιήσουμε, αν απλά θέλουμε περιήγηση στο υλικό μας, ή να το αφήσουμε ενεργοποιημένο και να προσθέσουμε περιγραφή, ώστε όταν κάποιος κάνει κλικ πάνω στο έργο να λαμβάνει περισσότερες πληροφορίες για αυτό. Αφού αποφασίσουμε ποιο θα είναι το υλικό μας (φωτογραφίες, βίντεο, κλπ) και το εισάγουμε, μπορούμε να τα επιλέγουμε ένα-ένα και με την τεχνική σύρε και άφησε (drag & drop) να τα τοποθετούμε σε όποιο σημείο του τοίχου επιθυμούμε.



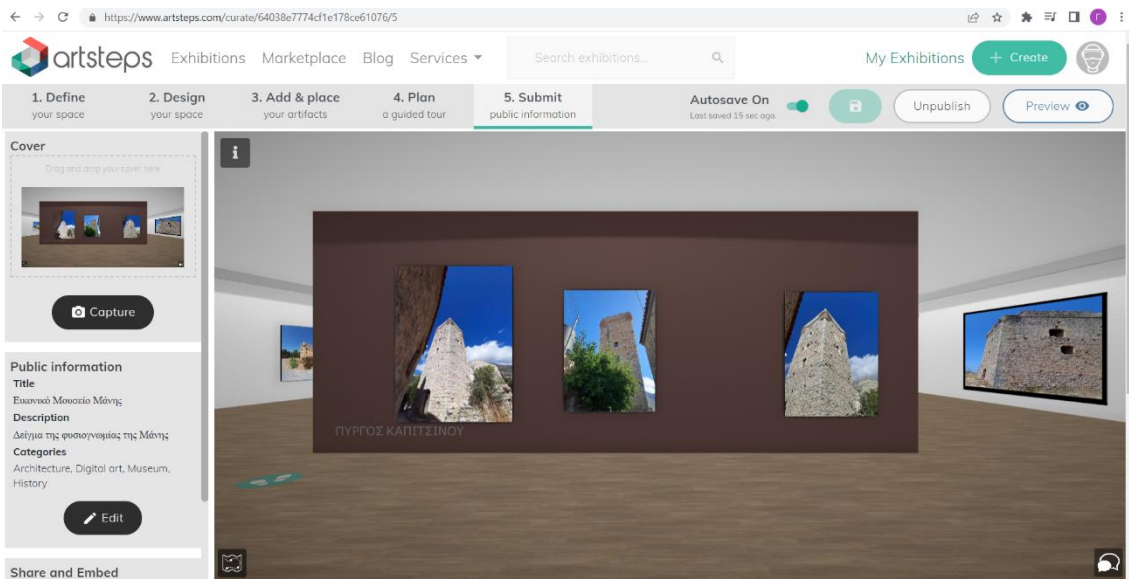
**Εικόνα 6.7:** Εμπλουτισμός του χώρου με εκθέματα

Πατώντας δημιουργία εικονικής περιήγησης (*Plan a guided tour*) μας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουμε μια περιήγηση, ώστε ο ψηφιακός επισκέπτης να μετακινείται από έκθεμα σε έκθεμα, με τρόπο που εμείς έχουμε προκαθορίσει. Αυτό γίνεται προσθέτοντας σημεία (guide points). Να σημειωθεί πως στο «Εικονικό Μουσείο Μάνης» δεν χρησιμοποιήθηκε η εν λόγω δυνατότητα ώστε να δίνεται η ευχέρεια στον επισκέπτη να κινηθεί στους χώρους του μουσείου όπως ο ίδιος επιθυμεί.



**Εικόνα 6.8:** Δημιουργία εικονικής περιήγησης

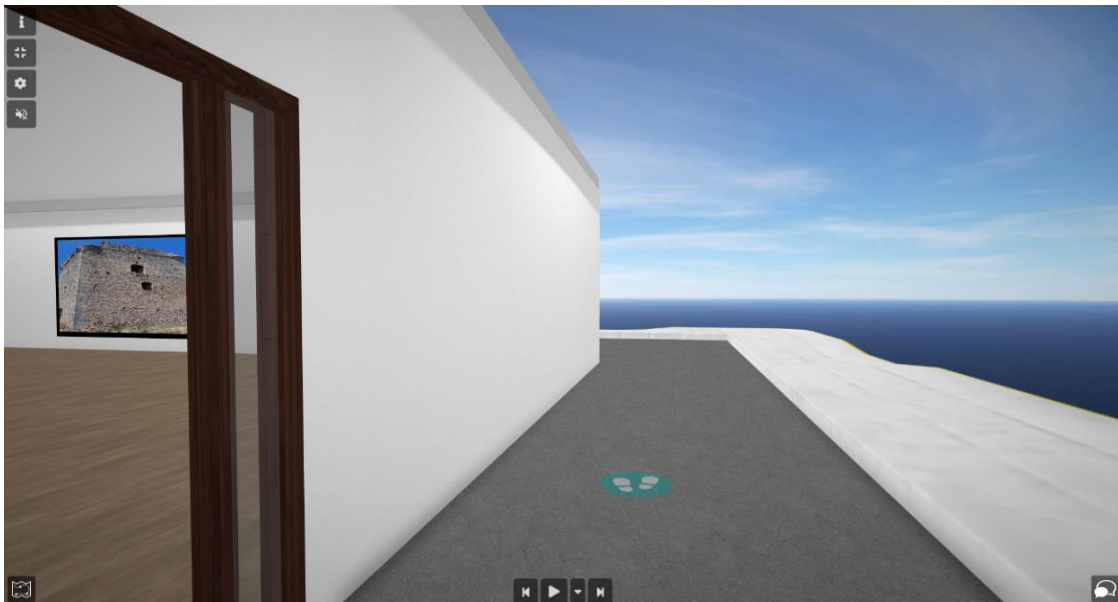
Τελευταίο βήμα είναι η υποβολή του έργου (*Submit*), αφού πρώτα ορίσουμε το εξώφυλλο και το όνομα της κατασκευής. Έπειτα, στην επάνω δεξιά γωνία επιλέγουμε *Publish* για να δημοσιευτεί το έργο μας. Αν απλά θέλουμε να κάνουμε προεπισκόπηση του έργου κατά τα στάδια δημιουργίας, επιλέγουμε το *Preview* το οποίο βρίσκεται και αυτό πάνω και δεξιά.



**Εικόνα 6.9:** Δημοσίευση του έργου

### 6.3: Οργάνωση του εικονικού αφηγήματος

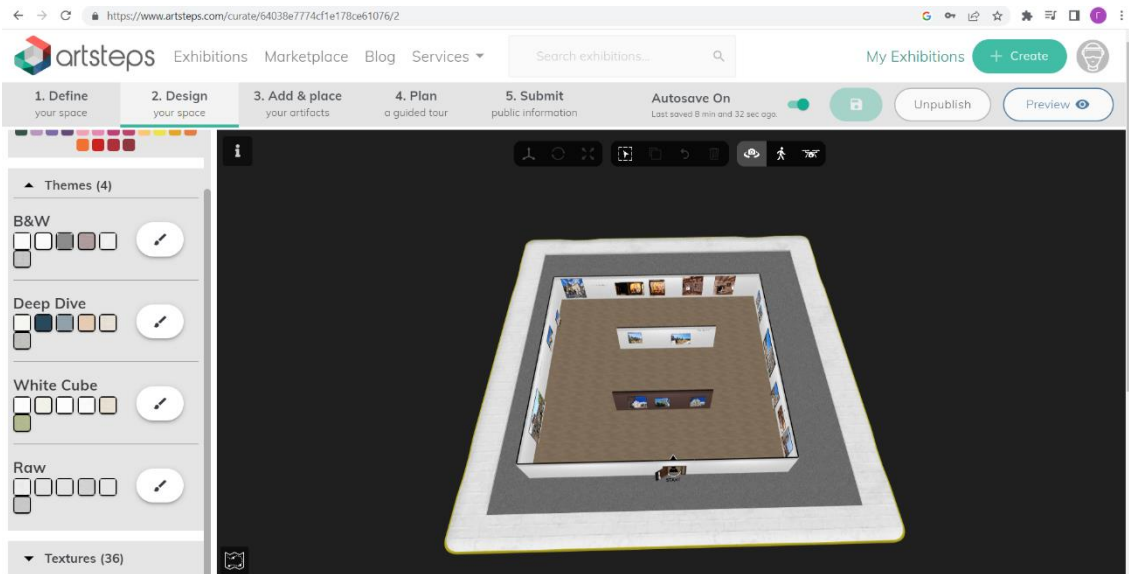
Στο Εικονικό Μουσείο Μάνης ο εκθεσιακός χώρος εξωτερικά περιβάλλεται από ελεύθερο χώρο, πέραν του οποίου αποδίδεται θάλασσα και ο ανοιχτός ορίζοντας. Το περιβάλλον αυτό δίνεται ως default επιλογή από το Artsteps. Έτσι ο ψηφιακός επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να περιηγηθεί στον εξωτερικό χώρο του εικονικού μουσείου και να αισθανθεί ότι βρίσκεται σε ένα από τα μαγευτικά παραθαλάσσια μέρη της Μάνης.



**Εικόνα 6.10:** Ο εξωτερικός χώρος του εικονικού μουσείου

Εσωτερικά ο εκθεσιακός χώρος έχει τετράγωνη κάτοψη. Η επιλογή να δημιουργηθεί ένας χώρος λιτός και εσωτερικά δεν ήταν τυχαία. Στόχος είναι να μη διασπάται η προσοχή του επισκέπτη αλλά να υποβοηθάται η συγκέντρωσή του στα εικονικά εκθέματα. Η λιτότητα και η αφαιρετικότητα του χώρου και εσωτερικά σε συνδυασμό με τις γήινες αποχρώσεις στους τοίχους συμβάλει στη συναισθηματική και ψυχολογική διέγερση του ψηφιακού επισκέπτη και την εναρμόνισή του με το τοπίο της περιοχής. Το γεγονός δε, ότι η εικονική έκθεση έχει

«τοποθετηθεί» σε κορυφαίο «φυσικό» σημείο, και με ανοιχτό ορίζοντα περιμετρικά του, προκαλεί την επιθυμητή αίσθηση ελευθερίας, με τη δυνατότητα αποχώρησης από τον εν λόγω χώρο οποιαδήποτε στιγμή, έστω και εάν ο επισκέπτης έχει ήδη προχωρήσει στο εσωτερικό του. Κάτι το οποίο είναι αναγκαίο για την καλύτερη πρόσληψη της συνολικής εμπειρίας.



**Εικόνα 6.11:** Η κάτοψη του εικονικού μουσείου

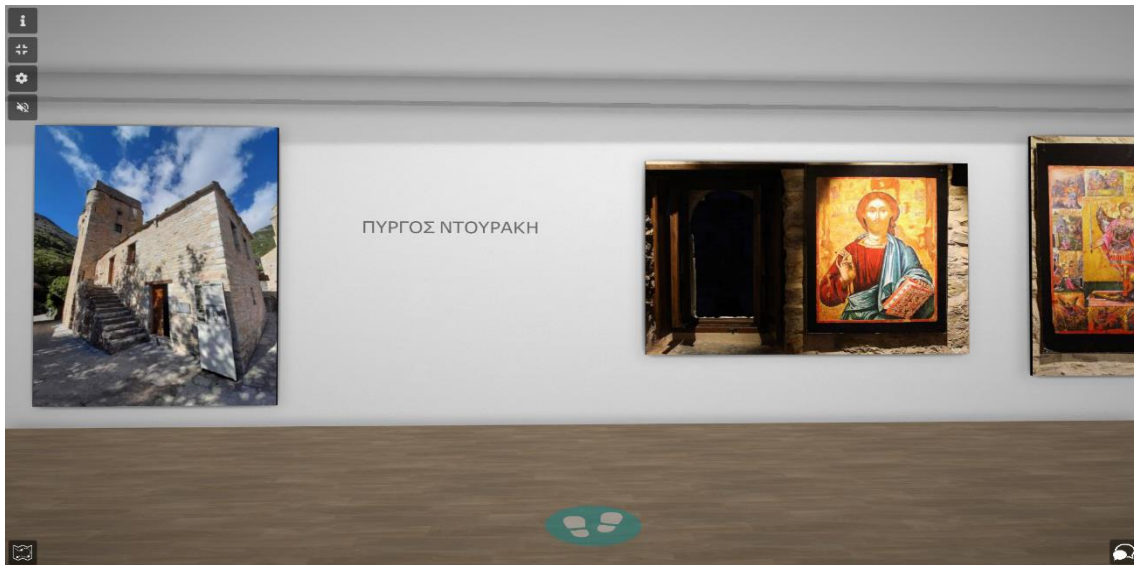
Εισερχόμενοι από την κεντρική είσοδο της ψηφιακής έκθεσης, αντιλαμβανόμαστε κατευθείαν την οργάνωση του χώρου. Παρουσιάζονται παραδοσιακοί οικισμοί της Μάνης, τόσο της Μεσσηνιακής όσο και της Λακωνικής. Εξερευνώντας ο ψηφιακός επισκέπτης τον χώρο του μουσείου θα αντιληφθεί πως δεν υπάρχει ξεχωριστή αίθουσα αφιερωμένη στη Μεσσηνιακή Μάνη και ξεχωριστή αίθουσα αφιερωμένη στη Λακωνική Μάνη. Με αυτό τον τρόπο ο επισκέπτης παίρνει κατευθείαν μια «γεύση» από τον μνημειακό πλούτο ολόκληρης της περιοχής, που χωρίς αυτόν δεν υπάρχει τόπος, μνήμη, σχέσεις.



**Εικόνα 6.12:** Άποψη από το εσωτερικό του εικονικού μουσείου

Η μετακίνηση του επισκέπτη στον εικονικό χώρο πραγματοποιείται με απλό και φιλικό τρόπο: αναλόγως με το σημείο όπου θα σταματήσει ο δρομέας (cursor), εμφανίζεται ζεύγος πελμάτων. Από οποιοδήποτε σημείο βρισκόμαστε, μπορούμε να επιλέξουμε οποιοδήποτε άλλο σημείο του

χώρου και, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, να σύρουμε τον εικονικό χώρο και να τον περιστρέψουμε, ώστε να έχουμε την ευκαιρία να τον παρατηρήσουμε στο σύνολό του.



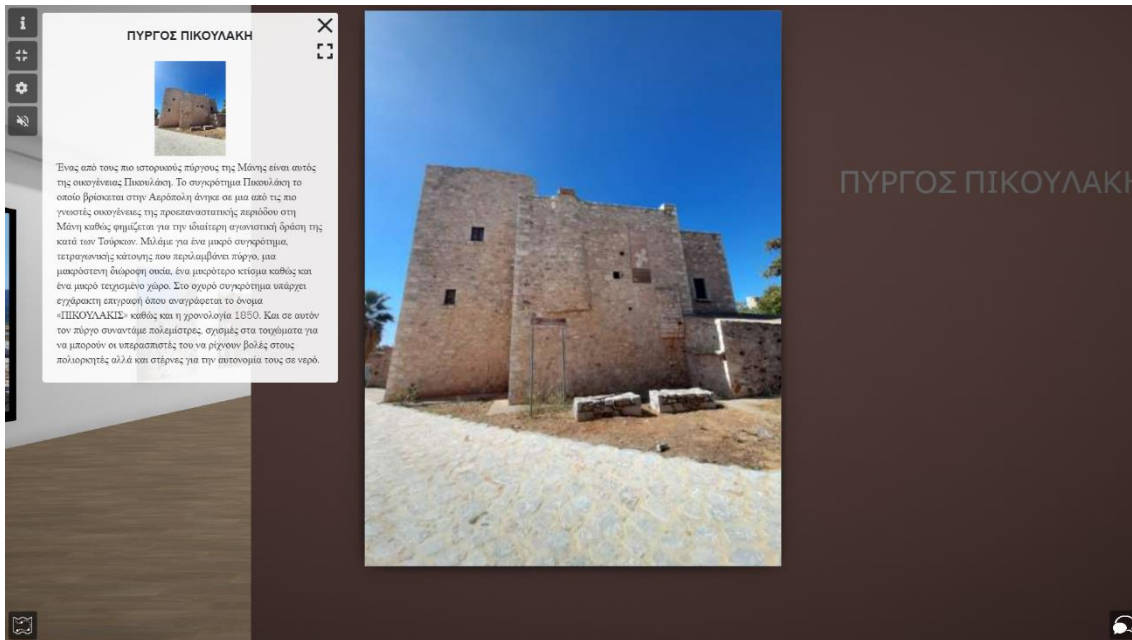
**Εικόνα 6.13:** Άποψη από το εσωτερικό του εικονικού μουσείου & εμφάνιση πελμάτων

Με στόχο την πληρότητα ικανοποίησης των αισθήσεων η εν λόγω ψηφιακή εμπειρία έχει εμπλουτιστεί με video και ηχητικά αρχεία. Για την ενσωμάτωση video χρειάστηκε να γίνει χρήση του Streamable (<https://streamable.com/>). Μέσω του Streamable τα video αποκτούν link έτσι ώστε εύκολα να μπορεί κανείς να τα μοιραστεί ανεβάζοντας τα σε οποιοδήποτε ιστότοπο επιθυμεί (Streamable, χ.χ.). Για την επεξεργασία ηχητικού αρχείου χρησιμοποιήθηκε το Audacity (<https://www.audacityteam.org/>) το οποίο κυκλοφορεί ως ελεύθερο λογισμικό και ενδείκνυται για ηχογράφιση και γενικότερα για ψηφιακή επεξεργασία ήχου (Audacity, χ.χ.). Με το Audacity ηχογραφήθηκε αρχείο το οποίο αναζητήσαμε στο διαδίκτυο και ενσωματώσαμε ως ηχητικό υλικό στην ψηφιακή έκθεση (Γιάννης Ρίτσος - *Giannis Ritsos - Απαγγέλει Ρωμιοσύνη - Αφιέρωμα Δημοτικό Θέατρο Πειραιά*, χ.χ.). Πιο συγκεκριμένα, ηχογραφήθηκε απόσπασμα όπου απαγγέλει ο Λάκωνας ποιητής Γιάννης Ρίτσος, στίχους της «Ρωμιοσύνης». Στα ποιήματα του Γιάννη Ρίτσου, η Μάνη είναι πάντα παρούσα. Έχοντας λοιπόν κατά νου και την αλληλεπίδραση του χρήστη με τα εκθέματα, θεωρήθηκε σκόπιμο να ενσωματωθεί ένα τέτοιο ηχητικό αρχείο στο «Εικονικό Μουσείο Μάνης».



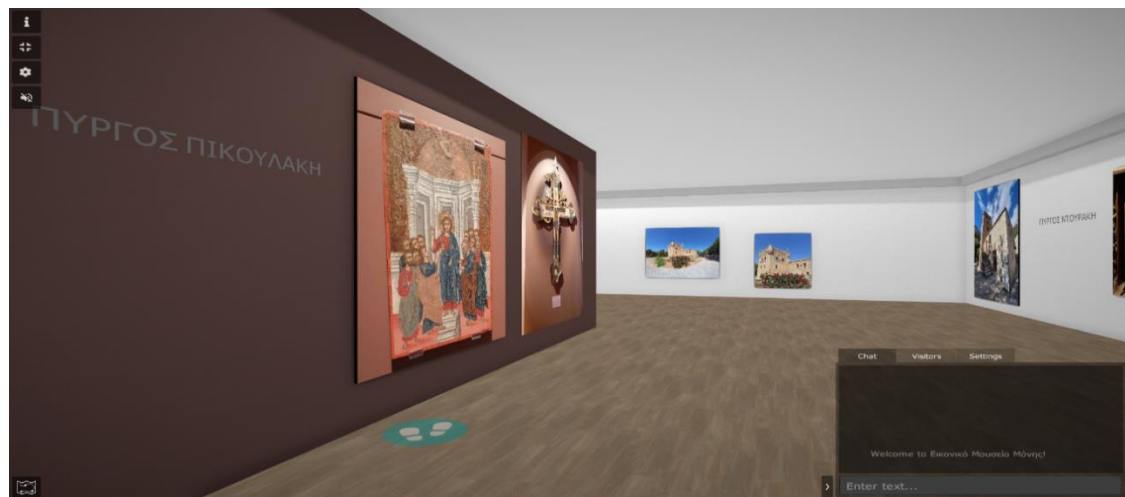
**Εικόνα 6.14:** Έκθεμα του εικονικού μουσείου όπου έχει ενσωματωθεί και ηχητικό αρχείο

Η τοποθέτηση των εικονικών εκθεμάτων βασίστηκε στην ίδια λογική η οποία διέπει ολόκληρο τον ψηφιακό χώρο, δηλαδή στο να προσομοιάζει η ψηφιακή πολιτιστική έκθεση σε μία αντίστοιχη σε φυσικό χώρο. Κατά συνέπεια, προτιμήθηκε η εικονική ανάρτηση των εκθεμάτων σε τοίχο, και μάλιστα σε ύψος τέτοιο ώστε να δημιουργείται η αίσθηση ότι είναι ανάλογο προς το ύψος στο οποίο θα είχαν αναρτηθεί και σε έναν μη εικονικό χώρο, ώστε να είναι ορατά από έναν επισκέπτη μεσαίου αναστήματος. Τα εικονικά εκθέματα συνοδεύονται από λεζάντα-βιβλιογραφική πληροφορία, η οποία εμφανίζεται στο αριστερό σημείο της οθόνης επιλέγοντας στο αντίστοιχο έκθεμα. Με τον τρόπο αυτό, ο εικονικός επισκέπτης μπορεί να αφιερώσει τον χρόνο που αυτός επιθυμεί σε κάποιο έκθεμα, όπως ακριβώς θα έκανε και σε ένα μη εικονικό περιβάλλον.



**Εικόνα 6.15:** Έκθεμα του εικονικού μουσείου με πληροφοριακό κείμενο

Τέλος, στη δεξιά κάτω γωνία της οθόνης, βρίσκεται εικονίδιο, και επιλέγοντας το μπορούμε να μπούμε σε διαδικασία chatting or commenting εάν το επιθυμούμε. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα η επίσκεψή μας να γίνεται πιο διαδραστική.



**Εικόνα 6.16:** Κάτω δεξιά, διακρίνεται η δυνατότητα επικοινωνίας με τον δημιουργό

## 6.4: Συμπεράσματα

Στο κεφάλαιο 6 παρουσιάστηκε ο σχεδιασμός του «Εικονικού Μουσείου Μάνης» στο περιβάλλον του Artsteps αλλά και το περιεχόμενο με το οποίο εμπλουτίστηκε. Για την υλοποίηση της κατασκευής θεωρήθηκε απαραίτητη η επιτόπια έρευνα και καταγραφή της φυσιογνωμίας της Μάνης βιωματικά κυρίως μέσω των δια ζώσης επισκέψεων στα τοπία αναφοράς του μνημειακού της πλούτου.

Προκειμένου λοιπόν να υλοποιηθεί το Εικονικό Μουσείο Μάνης, εφαρμόστηκε η ακόλουθη μεθοδολογία:

- Συλλογή των απαραίτητων ιστοριογραφικών, βιβλιογραφικών και αρχαιολογικών δεδομένων.
- Σύνθεση και επεξεργασία των προαναφερθέντων δεδομένων υπό την προοπτική της επιλογής των εικονικών εκθεμάτων, ανάλογα με τη βαρύτητα του ρόλου τους στη διαμόρφωση της φυσιογνωμίας του τόπου της Μάνης.
- Ανάλυση των προδιαγραφών λειτουργίας και των απαιτήσεων, σχεδιασμός, δημιουργία και εκτέλεση του εικονικού περιβάλλοντος για την ενσωμάτωση των παραπάνω και την εικονική περιήγηση σε αυτό. Η συγκεκριμένη διαδικασία πραγματοποιήθηκε στην καταλληλότερη πλατφόρμα, κατόπιν έρευνας για παρόμοιες εφαρμογές και αντίστοιχα λογισμικά και πλατφόρμες.
- Σχεδιασμός παρουσίασης των εικονικών εκθεμάτων. Σημαντικό ρόλο παίζουν ορισμένα χαρακτηριστικά, όπως: ο φωτισμός, η θέση, ο προσανατολισμός των εκθεμάτων και η γενικότερη δομή των χώρων. Τα στοιχεία αυτά μπορούν να καθορίσουν σε μεγάλο βαθμό τη συμπεριφορά των επισκεπτών κατά την περιήγησή τους, αλλά και την επιθυμία τους να δουν και να εστιάσουν την προσοχή τους σε συγκεκριμένα εκθέματα. Η αίσθηση του χώρου που αποκτά ο χρήστης ανάλογα με τον σχεδιασμό των παραπάνω είναι ιδιαίτερα πολύτιμη, διότι βελτιώνει τις γνώσεις του για το εικονικό περιβάλλον και παράλληλα μπορεί να εστιάσει την προσοχή του και να καθοδηγηθεί σε συγκεκριμένα σημεία ενδιαφέροντος μέσα σε αυτόν.

## 7: Αξιολόγηση της ψηφιακής κατασκευής

Η αξιολόγηση είναι ένα από τα βασικότερα στάδια της έρευνας και ιδίως της ψηφιακής κατασκευής. Εστιάζει στον τρόπο που σχεδιάστηκε η ψηφιακή κατασκευή αλλά και στο περιεχόμενο που ενσωματώθηκε για τη δημιουργία του ψηφιακού αφηγήματος. Στο παρόν κεφάλαιο, γίνεται αξιολόγηση του «Εικονικού Μουσείου Μάνης» που δημιουργήθηκε για την ανάδειξη πτυχών της πολιτιστικής κληρονομιάς της περιοχής, με βάση το περιεχόμενο (7.1), τον σχεδιασμό (7.2) ενώ παράλληλα παρουσιάζεται και η αξιολόγηση που πραγματοποιήθηκε από φοιτητές του τμήματος «Ψηφιακός Πολιτισμός» (7.3).

### 7.1: Αξιολόγηση ψηφιακής κατασκευής ως προς το περιεχόμενο

Το πεδίο της αξιολόγησης των δικτυακών τόπων έχει ασχοληθεί εκτεταμένα τόσο με την ποιοτική και ποσοτική αξιολόγηση του περιεχομένου, όσο και με τις διαδικασίες της διάδρασης με τους χρήστες (Andry, Christianto, & Wilujeng, 2019) καθώς οι διεργασίες του διαδικτύου έχουν γίνει «πανταχού παρούσες» στον σύγχρονο κόσμο και εποπτεύονται παγκόσμια (Abascal, Argue, & Valencia, 2019). Ειδικότερα, για τους δικτυακούς τόπους οι οποίοι προσανατολίζονται σε θέματα τέχνης και πολιτισμού (Bosone, Nocca, & Fusco Girard, 2021), οι μέθοδοι αξιολόγησης, με βάση την καλλιτεχνική «ωριμότητα», την ευσυνειδησία και τη λειτουργικότητα επαφής του χρήστη με το περιεχόμενο εστιάζουν στα εξής: α) ευχρηστία στις μεθόδους αναζήτησης και παρεχόμενες ευκολίες στο μοντέλο πλοήγησης του χρήστη σχετικά με το περιεχόμενο της σελίδας, β) ανάδειξη ενός φιλικού και λειτουργικού προτύπου επικοινωνίας με τον χρήστη. Το πρώτο βήμα ξεκινώντας την αξιολόγηση της ψηφιακής κατασκευής είναι να καθοριστούν τα κριτήρια που θα οδηγήσουν στην αποτίμηση του έργου. Βασικά κριτήρια είναι το Περιεχόμενο και ο Σχεδιασμός. Αναλυτικότερα, εξετάζεται η ευκολία χρήσης κατά την πλοήγηση του ψηφιακού επισκέπτη, η χρησιμότητα τέτοιου είδους ψηφιακής κατασκευής και η ικανοποίηση του χρήστη (Treiblmaier & Pinterits, 2010). Το «Εικονικό Μουσείο Μάνης» στοχεύει στην ανάδειξη του μνημειακού πλούτου της περιοχής και έχει κυρίως ιστορικό και ενημερωτικό χαρακτήρα αφού μέσα από την εικονική περιήγηση στοχεύει στην ευαισθητοποίηση του κοινού για θέματα που αφορούν την προστασία και αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς γενικότερα. Ως προς το περιεχόμενο λοιπόν, η ψηφιακή κατασκευή με τίτλο « Εικονικό Μουσείο Μάνης» αξιολογείται με βάση τα εξής κριτήρια:

- Ως προς το ιστορικό της περιεχόμενο, κριτήριο είναι η αξιοπιστία και ακρίβεια της πληροφορίας που παρέχει με στόχο την ανάδειξη της φυσιογνωμίας του τόπου.
- Ως προς το ενημερωτικό περιεχόμενο, εξετάζεται το κατά πόσο είναι προσιπή η πληροφορία σε ένα ευρύ κοινό.
- Ως προς την ευαισθητοποίηση, κριτήριο αποτελεί ο προσδιορισμός κατάλληλων οπτικών απεικονίσεων για το συγκεκριμένο ερευνητικό έργο.

Η ακρίβεια και η αξιοπιστία των ιστορικών πηγών εξασφαλίζεται τόσο από την ιδιότητα του συγγραφέα (Αρχαιολόγος) όσο και από τη φοίτηση σε αναγνωρισμένο εκπαιδευτικό ίδρυμα, το Πανεπιστήμιο Πειραιώς. Ιδίως η αξιοπιστία, οφείλεται στη δυνατότητα επικοινωνίας του χρήστη με τη δημιουργό της κατασκευής (μέσα από το περιβάλλον του Artsteps) αλλά και η δημοσίευση των στοιχείων της συγγραφέως στη σελίδα του εικονικού μουσείου. Όσον αφορά την κάλυψη, είναι σαφή τα πεδία που στοχεύει να καλύψει ο εν λόγω ιστότοπος. Ο επισκέπτης κατευθύνεται εύκολα μέσω του Artsteps στο εικονικό μουσείο και έχει τη δυνατότητα να θαυμάσει μνημεία της Μεσσηνιακής και Λακωνικής Μάνης και να ενημερωθεί για την κατάσταση στην οποία βρίσκονται σήμερα. Η περιήγηση γίνεται σε 10 παραδοσιακούς οικισμούς της περιοχής, έτσι ώστε ο επισκέπτης να γνωρίσει τα στοιχεία εκείνα που διαμόρφωσαν τη φυσιογνωμία αυτού του τόπου χωρίς όμως να κουράζεται από την πληθώρα πληροφοριών και να επικρατεί σύγχυση.





**Εικόνα 7.1:** Άποψη από το εσωτερικό του εικονικού μουσείου

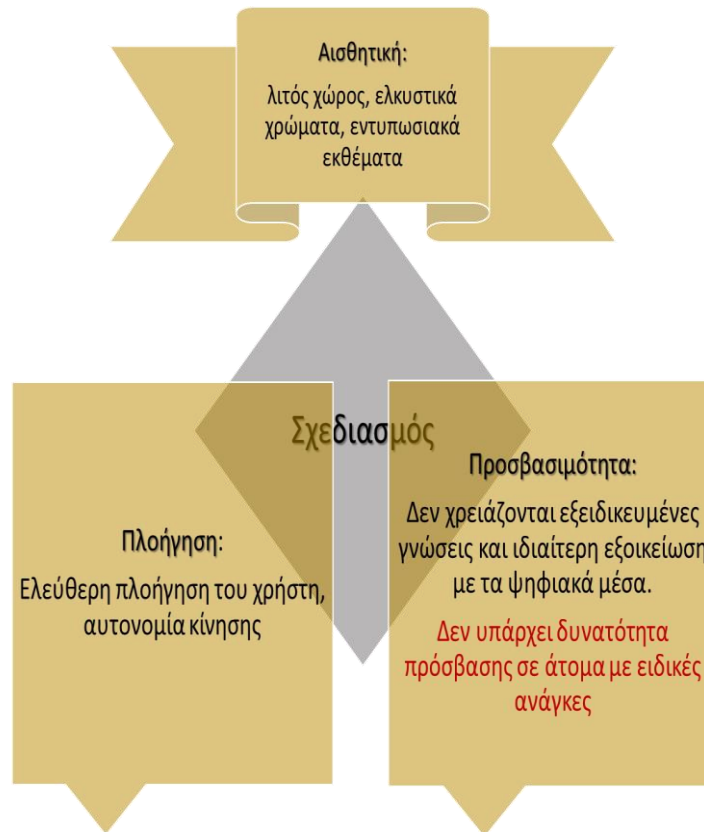
Οι πληροφορίες παρουσιάζονται με τρόπο προσιτό και ο ψηφιακός επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσει με τα εικονικά εκθέματα. Μάλιστα, για την επίτευξη της διαδραστικότητας χρησιμοποιήθηκαν και άλλα ψηφιακά εργαλεία κατά τη διαδικασία της δημιουργίας. Ο ψηφιακός επισκέπτης έχει την ευκαιρία να εξερευνήσει, να κινηθεί αυτόνομα στον χώρο και να διαμορφώσει τη δική του εικονική περιήγηση ανάλογα με τις προτιμήσεις του. Η ανάδειξη του μνημειακού πλούτου της Μάνης δεν περιορίζεται στο σήμερα, αντίθετα, αποτυπώνει το παρελθόν και την ιστορία της περιοχής, στοιχεία δηλαδή που διαμόρφωσαν τη σημερινή εικόνα του τόπου και των κατοίκων του. Τέλος, ως προς την ευαισθητοποίηση, τα εικονικά εκθέματα είναι τοποθετημένα με τέτοιο τρόπο ώστε οι χρήστες να έχουν την ευκαιρία να εστιάσουν την προσοχή τους σε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο κάθε φορά.



**Εικόνα 7.2:** Αξιολόγηση ψηφιακής κατασκευής σε σχέση με το περιεχόμενο

## 7.2: Αξιολόγηση της ψηφιακής κατασκευής ως προς τον σχεδιασμό

Εστιάζοντας τώρα στον σχεδιασμό της κατασκευής, κριτήρια αξιολόγησης αποτελούν, η πλοήγηση, η προσβασιμότητα και η αισθητική. Δεδομένου ότι μια τέτοια εφαρμογή απευθύνεται σε ένα ποικίλο κοινό, έγινε χρήση λογισμικού που δίνει τη δυνατότητα ανάπτυξης τρισδιάστατου εικονικού πολιτιστικού χώρου ( μουσείου) και η εικονική περιήγηση του επισκέπτη είναι φιλική και εύκολη ώστε άνθρωποι από διαφορετικές κοινωνικές ομάδες και ηλικίες και χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις στη χρήση ψηφιακών μέσων να μπορούν να το επισκεφθούν. Το γεγονός δε, πως το Artsteps δίνει τη δυνατότητα πρόσβασης και από συσκευή κινητού τηλεφώνου παρέχει μεγαλύτερη άνεση και ευελιξία στην επισκεψιμότητα. Ως προς την αισθητική, ο χώρος είναι λιτός και τα χρώματα σε γήινες αποχρώσεις που παραπέμπουν στην πετρόχτιστη Μάνη ενώ τα εκθέματα είναι τοποθετημένα σε μέγεθος που αναμφίβολα κεντρίζουν το ενδιαφέρον του επισκέπτη. Επίσης, όσον αφορά την προσβασιμότητα στον ιστότοπο, ο επικείμενος επισκέπτης, πέραν από τη σύνδεση στο διαδίκτυο και την κατοχή ενός υπολογιστή ή κινητού τηλεφώνου ή tablet, δεν χρειάζεται κάτι παραπάνω. Τέλος, δεν χρειάζεται ο χρήστης να δημιουργήσει λογαριασμό (sign up) για να συνδεθεί (login). Αρκεί μόνο να πατήσει τον σχετικό σύνδεσμο. Ωστόσο, το «Εικονικό Μουσείο Μάνης» στερείται φιλικής πλοήγησης προς άτομα με ειδικές ανάγκες.



**Εικόνα 7.3:** Αξιολόγηση ψηφιακής κατασκευής ως προς τον σχεδιασμό

## 7.3: Αξιολόγηση της ψηφιακής κατασκευής από ομότιμους

Η αξιολόγηση του εικονικού μουσείου Μάνης από ομότιμους, οργανώθηκε τα ακαδημαϊκά έτη 2021 – 2022 και 2022 – 2023. Το κοινό της αξιολόγησης αποτελούσαν οι φοιτητές και οι φοιτήτριες του ΠΜΣ "Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες", στο πλαίσιο των υποχρεώσεων τους για τις εργασίες του εξαμήνου. Το ακροατήριο του ερωτηματολογίου ήταν ενημερωμένο για τον βαθμό δυσκολιών του εγχειρήματος της εργασίας και ανταποκρίθηκε άμεσα. Οι απαντήσεις και ο βαθμός συμφωνίας διαμορφώθηκαν με βάση την πενταβάθμια κλίμακα Likert.

**Πίνακας 7.1:** Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης εικονικού μουσείου

ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΜΑΝΗΣ		Ακαδημαϊκό Έτος:				
Ερωτήσεις	Διαβαθμίσεις	1 Καθόλου	2 Λίγο	3 Αρκετά	4 Πολύ	5 Πάρα πολύ
1)	Μου άρεσε που η ιστοσελίδα οργάνωσε πολλά επίπεδα διεπιστημονικής συνεργασίας.	1	2	3	4	5
2)	Θα ήθελα να συνεργαστώ σε ένα ανάλογο project.	1	2	3	4	5
3)	Η ιστοσελίδα παρέχει σοβαρή και εξειδικευμένη ξενάγηση στον επισκέπτη της με βάση την έρευνα των επιμέρους πεδίων	1	2	3	4	5
4)	Θα μπορούσε η διαδικτυακή ξενάγηση να παρείχε περισσότερη βοήθεια στον επισκέπτη	1	2	3	4	5
5)	Η ιστοσελίδα δεν ανέδειξε διαφορετικές απόψεις για το θέμα και επομένως το ερευνητικό project δεν παρουσιάστηκε ολοκληρωμένα	1	2	3	4	5
6)	Η παροχή οδηγιών για την ψηφιακή ξενάγηση είχε οργανωθεί με επιμέλεια	1	2	3	4	5
7)	Η ξενάγηση στην ιστοσελίδα αδυνατούσε να διαχειριστεί σύνθετα αιτήματα από τους επισκέπτες – χρήστες με αποτέλεσμα μεγάλο μέρος του ψηφιακού υλικού να παραμένει ανεκμετάλλευτο και χωρίς την κατάλληλη προβολή	1	2	3	4	5
8)	Η ιστοσελίδα παρέχει ικανοποιητικό πληροφοριακό υλικό για το θέμα της	1	2	3	4	5
9)	Θεωρώ ότι ως ερευνητικό project η πορεία κατασκευής της ιστοσελίδας είχε ενδιαφέρον	1	2	3	4	5
10)	Θεωρώ ότι το αποτέλεσμα της εργασίας κάλυψε ψηλές προσδοκίες και απαιτήσεις και προσέγγισε ψηλά επαγγελματικά επίπεδα	1	2	3	4	5

Οι ερωτήσεις σταθμίστηκαν με θετικό («Η ιστοσελίδα παρέχει ικανοποιητικό πληροφοριακό υλικό για το θέμα της»), αλλά και αρνητικό πρόσημο («Θα μπορούσε η διαδικτυακή ξενάγηση να παρείχε περισσότερη βοήθεια στον επισκέπτη»). Ο βαθμός συμφωνίας κυμάνθηκε από το «Αρκετά» έως το «Πάρα πολύ» για τις ερωτήσεις με το θετικό πρόσημο (1, 2, 3, 6, 8, 10) και σε ποσοστά 80 - 85%, ενώ για τις ερωτήσεις με αρνητικό πρόσημο (4, 5, 7 και 9) ο βαθμός συμφωνίας κυμάνθηκε από το «Καθόλου» έως το «Λίγο» ξανά σε ποσοστά 80 – 85 %. Τα

συγκεκριμένα ποσοστά ανέδειξαν πέρα από τον βαθμό αποδοχής της συγκεκριμένης ψηφιακής κατασκευής ότι για τα ζητήματα του Ψηφιακού Πολιτισμού έχει κατακτηθεί ένας πολύ καλός δείκτης ποιότητας και αξιολόγησης με σοβαρά επιστημονικά κριτήρια και προοπτικές εξέλιξης στο μέλλον.

#### **7.4: Συμπεράσματα**

Στο έβδομο κεφάλαιο παρουσιάστηκαν αναλυτικά τα κριτήρια αξιολόγησης της ψηφιακής κατασκευής. Η επιτυχής δημιουργία ενός εικονικού χώρου εξαρτάται όπως είδαμε σε μεγάλο βαθμό από τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό του περιβάλλοντος και των εκθεμάτων, αλλά κυρίως επαφίεται της ελευθερίας που θα έχει ο χρήστης στην περιήγηση μέσα στον χώρο και στην επεξεργασία των αντικειμένων, αλλά και στα διαδραστικά στοιχεία που θα διαθέτει η εφαρμογή. Η επιτυχής εφαρμογή της περιήγησης του επισκέπτη στο εικονικό περιβάλλον, καθώς και οι δυνατότητες που θα έχει στην εξερεύνηση των εκθεμάτων, εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τη συνολική διαδικασία του σχεδιασμού. Κατά το τελευταίο στάδιο δημιουργίας και ανάπτυξης του εν λόγω εικονικού χώρου ετέθησαν σε εφαρμογή όλες οι αποφάσεις που ελήφθησαν κατά την ανάλυση, τον σχεδιασμό και την αξιολόγηση των επιλογών, προκειμένου να υλοποιηθεί επιτυχώς το εν λόγω εγχείρημα. Το εικονικό μουσείο, αξιολογήθηκε τόσο σε επίπεδο περιεχομένου όσο και σε τεχνικό επίπεδο και κρίθηκε πως έχει κατακτήσει σε μεγάλο βαθμό τους στόχους που εξαρχής είχαν τεθεί.

## **8: Συμπεράσματα και προτάσεις για μελλοντικά έργα**

Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή είχε ως στόχο να αναδείξει πτυχές του πολιτιστικού αποθέματος της Μάνης αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες και αναδεικνύοντας παράλληλα καινοτόμες μεθόδους πολιτιστικής διαχείρισης. Χρησιμοποιώντας τα ψηφιακά εργαλεία που έχουμε στη διάθεσή μας σήμερα, μπορούμε να προβάλλουμε έναν τόπο ενισχύοντας και τη συμμετοχή των πολιτών στον πολιτισμό καθώς μέσω του διαδικτύου μπορούν να ξεπεραστούν κομβικά ζητήματα, όπως αυτό της προσβασιμότητας. Συγκεκριμένα, η επιλογή του Artsteps για τη δημιουργία της ψηφιακής κατασκευής που πλαισιώνει την εν λόγω έρευνα, επιβεβαιώνει την αρχική πρόθεση της παρούσας μελέτης: την ελεύθερη πρόσβαση και ενεργό συμμετοχή όλων των πολιτών στον πολιτισμό. Μην ξεχνάμε πως το κυριότερο πλεονέκτημα ενός εικονικού μουσείου είναι η δυνατότητα προσβασιμότητας ανά πάσα στιγμή, ανεξαρτήτως της γεωγραφικής θέσης του επισκέπτη. Μια βασική παράμετρος που ελήφθη υπ' όψιν κατά τη σχεδίαση και δημιουργία του εικονικού μουσείου, είναι η εμπειρία και η εξοικείωση των επισκεπτών. Παρόλο που στις μέρες μας θεωρείται δεδομένο πως όλοι οι πολίτες είναι εξοικειωμένοι με την χρήση των ψηφιακών μέσων, το «Εικονικό Μουσείο Μάνης» υλοποιήθηκε με τέτοιο τρόπο που δεν απαιτείται προηγούμενη εμπειρία σε τέτοιου είδους εφαρμογές. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού, δόθηκαν και οδηγίες τόσο ως προς την πρόσβαση όσο και ως προς την περιήγηση ώστε οι ψηφιακοί επισκέπτες να λάβουν μια ολοκληρωμένη εικόνα του ψηφιακού περιβάλλοντος.

### **8.1: Η υπεροχή της επιτόπιας έρευνας έναντι της ψηφιακής κατασκευής**

Η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς έχει ιδιαίτερη αξία για λόγους ανάδειξης, διαχείρισης αλλά και προστασίας. Ωστόσο, στη διάρκεια της επιτόπιας έρευνας η οποία ήταν καθοριστική για την υλοποίηση της παρούσας εργασίας, τα ακούσματα και οι μυρωδιές ήταν συνοδοιπόροι. Το ηχοτοπίο, οι χαρακτηριστικοί ήχοι ενός τόπου, όπως ο ήχος της θάλασσας ή το άκουσμα της ντοπιολαλιάς, το οσμητικό τοπίο που αναφέρεται στις οσμές μια περιοχής, όπως είναι το άρωμα των φυτών αλλά και το γευστικό τοπίο, τα φαγητά δηλαδή, είναι στοιχεία που ακόμα και αν η αρχιτεκτονική ενός τόπου αλλάξει, αυτά είναι ικανά να μείνουν αναλλοίωτα. Επομένως μιλάμε για στοιχεία που συμβάλλουν καθοριστικά στην ταυτότητα μιας περιοχής. Εκεί λοιπόν που σταματάει η επιτόπια περιήγηση και αρχίζει η ψηφιακή αποτύπωση, αρχίζουν αυτά τα χαρακτηριστικά να χάνονται. Το «Εικονικό Μουσείο Μάνης» δεν είναι δυνατό να προσφέρει τις μαγικές εντυπώσεις που προσφέρει ένα μνημείο, ένας τόπος, από κοντά. Η φυσιογνωμία της Μάνης δεν στέκεται μόνο στα αρχιτεκτονικά μορφήματα που μας κληροδότησε το παρελθόν αλλά επιβιώνει και μέσα από τους ήχους, τις γεύσεις και τις μυρωδιές. Είναι λοιπόν δόκιμο να γνωρίζουμε τα όρια της τεχνολογίας και του διαδικτύου χωρίς αυτό να σημαίνει πως χάνεται η πρωτοτυπία και η σημασία ενός τέτοιου ψηφιακού έργου. Παρ' όλα αυτά οφείλουμε να περιγράψουμε και την προοπτική στην οποία η τεχνολογία θα επεκτείνει τόσο πολύ τις πολυμεσικές εφαρμογές της, ώστε η αποτύπωση ενός φυσικού τοπίου να αποκτά στοιχεία ρεαλιστικού βιώματος.

### **8.2: Μελλοντικά έργα**

Η παρούσα εργασία θα μπορούσε να αποτελέσει έμπνευση και οδηγό για την ανάπτυξη εφάμιλλων εφαρμογών σε πολλές περιοχές. Κάθε τόπος είναι μια μοναδική, αυτόνομη οντότητα και έτσι πρέπει να αντιμετωπίζεται. Μέσω της ψηφιακότητας, στοιχεία της υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς που διαμορφώνουν την ταυτότητα και τη φυσιογνωμία κάθε τόπου μπορούν να μείνουν ζωντανά για τις επόμενες γενιές και παράλληλα μπορεί ολοένα και περισσότερο να προωθείται μέσω των ψηφιακών «εργαλείων», η διαφύλαξη και ανάδειξη των φυσικών μνημείων και τοπίων. Βέβαια, καταλυτικός παράγοντας για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και της συλλογικής μνήμης αλλά και για την ορθή διαχείρισή της είναι η προώθηση της πολιτισμικής ευαισθητοποίησης εντός του πλαισίου της παρεχόμενης σχολικής εκπαίδευσης, μέσω συναφών δραστηριοτήτων και ενημέρωσης.

Με γνώμονα λοιπόν τα προαναφερθέντα, προτείνονται τα εξής:

A) Η ψηφιακή διασύνδεση του συγκεκριμένου ψηφιακού προϊόντος με έγκριτες, διαδικτυακές πλατφόρμες πολιτιστικού περιεχομένου.

Β) Η υλοποίηση ενός παιχνιδιού σοβαρού σκοπού, υπό την προοπτική της διάχυσης της πολιτισμικής πληροφορίας στις νεαρότερες ηλικίες. Η χρήση των σοβαρών παιχνιδιών έχει πολλά πλεονεκτήματα και μπορούν να μετατραπούν σε ισχυρά εργαλεία διδασκαλίας. Μερικά από τα πλεονεκτήματα αυτά είναι:

- ✚ Στήριξη της ανάπτυξης διαφόρων δεξιοτήτων, όπως η στρατηγική σκέψη, ο σχεδιασμός, η επικοινωνία, η συνεργασία, οι ομαδικές αποφάσεις και οι δεξιότητες διαπραγμάτευσης.
- ✚ Ενίσχυση της αποκτηθείσας γνώσης και του βαθμού διάρκειάς της.
- ✚ Προσαρμογή της μαθησιακής εμπειρίας, σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά του μαθητή, το στυλ και τον βαθμό μάθησης.

Γ) Η ανάπτυξη και δημιουργία πολιτιστικών διαδρομών (με προτεινόμενη τη διαδικτυακή πλατφόρμα [izi.travel](http://izi.travel) ([All museums audio guides and city tours in one single app | izi.TRAVEL](http://All%20museums%20audio%20guides%20and%20city%20tours%20in%20one%20single%20app%20|%20izi.TRAVEL))). Στη συγκεκριμένη πλατφόρμα υπάρχει η δυνατότητα οργάνωσης ψηφιακής πολιτιστικής διαδρομής από έναν ή πολλούς χρήστες, στοιχείο το οποίο θα μπορούσε να αξιοποιηθεί και από σχολική ομάδα. Οι δημιουργοί της ψηφιακής πολιτιστικής διαδρομής έχουν τη δυνατότητα στη συνέχεια να την αξιοποιήσουν ως οδηγό, προκειμένου να επισκεφθούν τα ενταγμένα στη διαδρομή σημεία ενδιαφέροντος και στον φυσικό χώρο, διαδικασία η οποία συμβάλλει στη βιωματική γνωριμία με την πολιτιστική κληρονομιά ενός τόπου.

Δ) Δημιουργία κινηματογραφικής ταινίας ή video με χρήση πολυμέσων, κατά την οποία η ξενάγηση και η κατασκευή της αφήγησης θα έχει ως κέντρο τους πύργους της Μάνης. Η πλοκή της ταινίας μπορεί να ακολουθεί είτε τα πρότυπα της αποτύπωσης του κινηματογραφικού ντοκιμαντέρ, είτε να κατασκευάσει μια αφήγηση - μυθοπλασία με «πρωταγωνιστές» υλικό (ιστορικό – λαογραφικό κ.λπ.) από τους πύργους της Μάνης και την περιοχή τους.

Ε) Δημιουργία ψηφιακού αποθετηρίου όπου θα γίνεται αναφορά στο οικιστικό και κτηριακό υπόβαθρο της περιοχής με έμφαση στα μνημεία που παρουσιάζονται στο «Εικονικό Μουσείο Μάνης». Θα καταγράφεται η φυσική προσβασιμότητα, η ψηφιακή προσβασιμότητα, η κατάσταση στην οποία βρίσκονται αυτά τα μνημεία σήμερα αλλά και οι εργασίες συντήρησης και αποκατάστασης που έχουν γίνει έως τώρα με στόχο την προστασία αυτής της αξιόλογης παραδοσιακής αρχιτεκτονικής.

Τέτοιου είδους προσεγγίσεις έχουν τη δυνατότητα να ξεπεράσουν παραδοσιακά προβλήματα επικοινωνίας και να αλληλοεπιδράσουν με όσους ενδιαφέρονται για την τοπική ιστορία της Μάνης, ανάλογα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους. Κάθε μορφή εικονικής ή αναπαραστατικής πραγματικότητας δεν έχει «πραγματικό», φυσικό χώρο ή τοποθεσία και τα εκθέματα με τις πληροφορίες τους διατίθενται σε όλο τον κόσμο.

### 8.3: Συμπεράσματα

Η Μάνη έχει τον δικό της τρόπο, τους δικούς της όρους και τα δικά της χρώματα. Όλα όσα παρουσιάστηκαν στην εν λόγω διατριβή, σκιαγραφούν τον τόπο αυτό, έναν τόπο που όμοιός του δεν υπάρχει.

Η διεπιστημονικότητα που απαιτεί η δημιουργία ενός εικονικού χώρου είναι ίσως και το στοιχείο που καθιστά τη συγκεκριμένη διαδικασία ιδιαίτερη και εντυπωσιακή για το κοινό καθώς μιλάμε για τη δημιουργία ενός εικονικού πολιτισμικού περιβάλλοντος, το οποίο ανταποκρίνεται σε μια παρελθούσα πραγματικότητα, η «ηχώ» της οποίας σώζεται έως σήμερα, διά της αξιοποίησης οπτικών αποτυπώσεων, γραπτών πληροφοριών και αρχαιολογικών ευρημάτων, συμβάλλοντας έτσι ενεργά στην ιχνηλάτηση ενός τόπου μέσα από την αναζήτηση και κατανόηση του σύγχρονου χώρου. Καταλήγοντας λοιπόν, η ψηφιακή κατασκευή στοχεύει στην προώθηση αυτής της ιδέας και τη συμβολή της στη δια βίου μάθηση, στην ευαισθητοποίηση και συνεργασία των αρμόδιων φορέων σε τοπικό αλλά και εθνικό επίπεδο, στην αξία της χρήσης των νέων τεχνολογιών στον πολιτισμό, και τελικά στη δημιουργία μιας ανοιχτής, ψηφιακής πλατφόρμας επικοινωνίας. Μια τέτοιου είδους προσέγγιση, έχει τη δυνατότητα να ξεπεράσει παραδοσιακά προβλήματα επικοινωνίας καθώς τα εκθέματα με τις πληροφορίες τους δεν γνωρίζουν γεωγραφικά όρια.

## Βιβλιογραφία

- Βαγιακάκου, Δ. Β. (1968). *Μάνη (Μέσα Μάνη): Ό τόπος, οι βυζαντινοί ναοί, οι πύργοι και το μοιρολόι*.
- Βασιλάτος, Γ. Ν. (2001). *Οι Πύργοι της Μάνης: Φρουροί από πέτρα*. Κλασικές Εκδόσεις.
- Βεζινελέας Η, Γ. (2003). *Μάνη-Ταξιδιωτικός και Πολιτιστικός Οδηγός*. Αδούλωτη Μάνη.
- Γιάννης Ρίτσος—Giannis Ritsos—Απαγγέλει Ρωμιούσνη—Αφιέρωμα Δημοτικό Θέατρο Πειραιά. (χ.χ.). [Youtube].  
[https://www.youtube.com/watch?v=MLdAZs\\_9R5U&ab\\_channel=SarantosSakellakos](https://www.youtube.com/watch?v=MLdAZs_9R5U&ab_channel=SarantosSakellakos)
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2017). *Όψεις εθνογραφικής έρευνας στις λαογραφικές σπουδές*. Παπαζήση.
- Δημελλάς Μ. (2017). *Τι θα πει να είσαι κινηματογραφιστής; Μια κουβέντα με τον Σάκη Μανιάτη*. Ιστότοπος, Ανάκτηση [https://www.huffingtonpost.gr/manolis-dimellas/-12805\\_b\\_17656516.html](https://www.huffingtonpost.gr/manolis-dimellas/-12805_b_17656516.html)
- Εξαρχουλέα, Κ. (2002). *Γεύσεις Μάνης*. Αδούλωτη Μάνη.
- Κακάμπουρα Ρ., Κασσαβέτη Ο. Ε. (2018). *Οπτική Εθνογραφία και εκπαίδευση. Θεωρητικές προσεγγίσεις και διδακτικές προτάσεις*. Αθήνα: εκδ. Πεδίο
- Κακάμπουρα, Ρ., Κασσαβέτη, Ο. Ε., Σαμαρτζή, Έ., & Μπαμπάλης, Θ. (2018). Οπτική εθνογραφία και εκπαίδευση: Μια διδακτική πρόταση. *Επιστήμες Αγωγής*, 2018(1), 74-95.
- Καλαποθαράκος, Ν. (2002). *Μάνη: Φωτεινός και Ελεύθερος Τόπος*. Δεσμός.
- Καλονάρος, Π. (1981). *Μάνη- Κάστρο της Παράδοσης: Φύση, ιστορία, έθιμα, θρύλοι*. Πατσιλινάκος.
- Καρποδίνη-Δημητριάδη, Ε. (1993). *Κάστρα της Πελοποννήσου*. Αδάμ.
- Κατσικάρου, Ν. Θ. (1998). *Η Βεντέτα στην Μάνη*. Ελεύθερη σκέψις.
- Κουτσιλιέρης, Α. (1996). *Ιστορία της Μάνης*. Παπαδήμα.
- Κυριακέα, Β. (2011). *Μάνη: Οδοιπορικό Μαγείας στα χωριά της Έξω Μάνης με λίγο άρωμα από τη Μέσα Μάνη*. Αδούλωτη Μάνη.
- Λουκάτος Δ. Σ. (2003). *Σύγχρονα Λαογραφικά*. Αθήνα: εκδ. Φιλιππούτης
- Μέντης, Κ. (1998). *Μάνη-Η ωραιόσπηλη και πυργοστόλιστη*. Μέντη.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2011). *Ελληνική λαογραφία: κοινωνική συγκρότηση – Έθνη και Έθιμα – Λαϊκή Τέχνη*. Αθήνα: Ινστιτούτο του Βιβλίου – Α. Καρδαμίτσα
- Μερακλής, Μ. Γ. (2015). Ο Νικόλαος Γ. Πολίτης και η έννοια της συνέχειας. *Επιστημονική Επετηρίς της Φιλοσοφικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αθηνών*, 207-214.
- Μηνακάκης, Β. (2012). *Μάνη, ένας πλήρης ταξιδιωτικός οδηγός*. Explorer.

Μπέρδος, Α. Φ. (2017). *Ανάδειξη της Πολιτιστικής Κληρονομιάς μέσω Ψηφιοποίησης, μελέτη περιπτώσεων, εμπόδια και προοπτικές*. 420–425.

Νικολαρέας, Κ. (2014). *Συνοπτική Ιστορία της Μάνης*. Ρέω.

Ξανθάκης, Α. Ξ., (1995). *Ιστορία της Ελληνικής φωτογραφίας 1839 – 1960*. Αθήνα: εκδ. Καστανιώτης

Ορφανίδη, Λ. (2003). *Εισαγωγή στη Μουσειολογία*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Παυλόπουλος, Μ. (χ.χ.). *Πύργοι και Οχυρές Κατοικίες στην Πελοπόννησο 15ος-19ος αιώνας*. Αδούλωτη Μάνη, Φιλοποίμην.

Πεντάζου, Ι. (2019). *ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΕ ΕΚΘΕΣΗ- ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ*. ΕΑΠ.

Ράλλη, Ε. (2011). *ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΝΟΜΙΣΜΑΤΩΝ, ΜΕΤΑΛΛΙΩΝ, ΜΟΛΥΒΔΟΒΟΥΛΛΩΝ ΚΑΙ ΣΦΡΑΓΙΔΟΛΙΘΩΝ* (σσ. 72–80). Υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού και οι συγγραφείς των κειμένων.

Σαΐτας, Γ. (Επιμ.). (1992). *Ελληνική παραδοσιακή Αρχιτεκτονική*. Μέλισσα.

Σερεμετάκη, Ν. (2008). *Διασχίζοντας το Σώμα: Πολιτισμός, ιστορία και φύλο στην Ελλάδα* (2η). Λιβάνη.

Στεφάνου, Ι. (2000). *Η φυσιογνωμία της Ελληνικής πόλης*. ΕΜΠ.

Στεφάνου, Ι. (2005). Αρχιτέκτονες ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ,. «Περί τόπου και τοπίου», 49.

Τσιμπιδάρος, Β. (1989). *Μανιάτικες Αναμνήσεις*. Ιωλκός.

Υπουργείο Πολιτισμού. (2004). *Μανιάτικοι Οικισμοί*. Καπόν.

Χρήστου, Θ. (2013). *Πολιτικές και κοινωνικές όψεις της Επανάστασης του 1821*. Παπαζήση.

Abascal, J., Arrue, M., & Valencia, X. (2019). Tools for web accessibility evaluation. In *Web Accessibility* (pp. 479-503). Springer, London.

Andry, J. F., Christianto, K., & Wilujeng, F. R. (2019). Using Webqual 4.0 and Importance Performance Analysis to Evaluate E-Commerce Website. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 5(1), 23-31.

*Artsteps | Make your own VR Exhibitions*. (χ.χ.). <https://www.artsteps.com/>

*Audacity*. (χ.χ.). <https://www.audacityteam.org/download/>

Balibar, É. (2015). Foucault's point of heresy: 'Quasi-transcendentals' and the transdisciplinary function of the episteme. *Theory, Culture & Society*, 32(5-6), 45-77.

Bao, H. (2016). Mediumship and the economy of luck and fate: Contemporary Chinese belief trends behind the filmic folklore. *Folklore: Electronic Journal of Folklore*, (65), 111-128.

Bosone, M., Nocca, F., & Fusco Girard, L. (2021, July). The Circular City Implementation: Cultural Heritage and Digital Technology. In *International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 40-62). Springer, Cham.



- Brumberger, E. (2019). Past, present, future: Mapping the research in visual literacy. *Journal of Visual Literacy*, 38(3), 165-180.
- Döller, V., Karagiannis, D., & Utz, W. (2023). MetaMorph: formalization of domain-specific conceptual modeling methods—an evaluative case study, juxtaposition and empirical assessment. *Software and Systems Modeling*, 22(1), 75-110.
- Floridi, L. (2015). Hyperhistory and the Philosophy of information policies. Στο *The Online Manifesto* (σσ. 51–64). Springer Cham.
- Foucault, M. (1970). The archaeology of knowledge. *Social science information*, 9(1), 175-185.
- Ganascia, J.-G. (2015). Views and Examples on Hyper -Connectivity. Στο *The Online Manifesto* (σσ. 65–85). Springer Cham.
- Gere, C. (2009). *Digital Culture*. Reaction Books.
- Lord, G. D., & Lord, B. (2001). *The Manual of Museum Exhibitions*. AltaMira Press.
- Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. Vintage Books.
- Ossewaarde, M. (2019). *Digital transformation and the renewal of social theory: Unpacking the new fraudulent myths and misplaced metaphors*. 24–30.
- Parkins, A. A. (1971). *Εικόνες της Μάνης*. Ελευθερουδάκη.
- Seremetakis, N. (1991). *The Last Word: Women, Death and Divination in Inner Mani*. The University of Chicago Press.
- Snook, C., Butler, M., Hoang, T. S., Fathabadi, A. S., & Dghaym, D. (2023, February). Developing the UML-B modelling tools. In *Software Engineering and Formal Methods. SEFM 2022 Collocated Workshops: AI4EA, F-IDE, CoSim-CPS, CIFMA, Berlin, Germany, September 26–30, 2022, Revised Selected Papers* (pp. 181-188). Cham: Springer International Publishing.
- Streamable*. (χ.χ.). <https://streamable.com/>
- Van Even, P., & Vermeersch, L. (2019). Visual Literacy, Young People and Art and Design Museums in an Era of Images: The RETINA Project. *Guiding the Eye: Visual Literacy in Art Museums*, 51-59.
- Zhang, J. (2005). Filmic folklore and Chinese cultural identity. *Western Folklore*, 64(3/4), 263-280.