



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ – ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες»

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	Προτάσεις Ψηφιοποίησης Μουσείου – Μελέτη περίπτωσης: Το Αρχαιολογικό Μουσείο του Πειραιά Museum digitalization proposals –Case Study: Archaeological Museum of Piraeus	
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Αβδέλαρου Ελένη	Ζαχαριουδάκη Μαρία
Πατρώνυμο	Σπυρίδων-Απόστολος	Βασίλειος
Αριθμός Μητρώου	ΨΠΟΛ/19001	ΨΠΟΛ/19016
Επιβλέπων	Δρ. Εμμανουήλ Σκόνδρας	

Ημερομηνία Παράδοσης

Ιούλιος 2023

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

Δρ. Εμμανουήλ Σκόνδρας
Διδάσκων ΠΜΣ

Δημήτριος Βέργαδος
Καθηγητής

Άγγελος Μιχάλας
Καθηγητής

Πίνακας Περιεχομένων

Περίληψη	4
Abstract	4
Εισαγωγή	5
Βιβλιογραφική ανασκόπηση	6
Μουσείο - Ορισμός και η Εξέλιξη του στο χρόνο	7
Ψηφιακό Μουσείο	8
Μουσείο και εκπαίδευση	9
Ψηφιακά Μουσεία και κοινωνικά περιθωριοποιημένες ομάδες	11
Ανθρώπινο δυναμικό	12
Μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ΤΠΕ, και μουσεία	13
Μελέτη περίπτωσης - Αρχαιολογικό Μουσείο Πειραιά	15
Πορεία ξενάγησης	17
Αίθουσα 1, Προθάλαμος	18
Αίθουσα 2	20
Αίθουσα 3	30
Αίθουσα 4	30
Αίθουσα 5	34
Αίθουσα 6	36
Αίθουσα 7 και 8	39
Αίθουσα 9	43
Αίθουσα 10	44
Υπαίθριος αρχαιολογικός χώρος	47
Η διαδρομή προς την ψηφιοποίηση	47
Το παράδειγμα του Μουσείου της Ακρόπολης	47
Η περίπτωση του μουσείου του Πειραιά	48
Ψηφιοποίηση Μουσείου – Από τη θεωρία στην πράξη	50
Η τεχνική της φωτογραμμετρίας	50
Ψηφιοποίηση εκθεμάτων του Αρχαιολογικού Μουσείου του Πειραιά	51
Ψηφιοποίηση μουσειακού χώρου: Εφαρμογή Unity	54
Ψηφιοποίηση μουσειακού χώρου: Προτάσεις	56
Επίλογος	58
Βιβλιογραφία	60
Ελληνική Βιβλιογραφία	60
Ξένη Βιβλιογραφία	60

Περίληψη

Τα μουσεία κατά το παρελθόν, μέχρι το παρόν και το μέλλον, διαδραματίζουν σπουδαίο ρόλο τόσο στην τέχνη, όσο και στην κοινωνία. Καθώς η τέχνη και η κοινωνία εξελίσσονται, αυτές οι αλλαγές πρέπει επίσης να αντικατοπτρίζονται στα μουσεία και στις δομές τους. Τα μουσεία αλληλοσυνδέονται με τον πολιτισμό, τον τουρισμό, την τεχνολογία, καθώς και την οικονομία.

Στην παρούσα εργασία εξηγούνται οι έννοιες πολιτισμός και μουσείο, μέσα από μια βιβλιογραφική ανασκόπηση πραγματεύεται ο όρος «ψηφιακό μουσείο» και δίνονται παραδείγματα από την Ελλάδα του σήμερα. Ταυτόχρονα, πραγματεύεται ο ρόλος που διαδραματίζουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην ανάπτυξη και ενίσχυση της πολιτισμικής παιδείας και των μουσείων καθώς και με ποια μέσα και εργαλεία μπορεί να επιτευχθεί η ψηφιοποίηση ενός μουσείου έχοντας σαν βασικό μας θέμα το Αρχαιολογικό Μουσείο του Πειραιά.

Abstract

Museums in the past, to the present and the future, play an important role both in art and in society. As art and society evolve, these changes must also be reflected by museums, and their structures. Museums are interconnected with culture, tourism, technology and economy.

In this essay, the concepts of culture and museum are explained, through a literature review the term "digital museum" is discussed, and examples are given from Greece today. At the same time, it discusses the role played by social media in the development and strengthening of cultural education and museums and which are the ways and the tools to digitalize a museum concentrating on the Archaeological Museum of Piraeus.

Εισαγωγή

Με τον όρο πολιτισμός εννοείται το σύνολο των υλικών και πνευματικών φαινομένων από τα οποία σηματοδοτείται μια κοινωνία ή ένα έθνος. Επιπρόσθετα, πολιτισμός καλείται και η πολιτιστική κληρονομιά μιας ομάδας κοινωνικής στο σύνολό της. Η θρησκεία, η ιστορία, η γλώσσα, τα ήθη, τα έθιμα, η νομοθεσία, οι θεσμοί και η επιστήμη κάθε χώρας συνιστούν τον πολιτισμό της.

Ο όρος πολιτισμικός έχει χαρακτήρα στατικό. Αναφέρεται στην πνευματική καλλιέργεια και την πολυπολιτισμικότητα της σύγχρονης εποχής η οποία απορρέει από την παγκοσμιοποίηση. Αντίθετα, η λέξη πολιτιστικός πηγάζει από την κουλτούρα, την ιστορία και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε χώρας. Κυρίως δηλώνει τον τεχνολογικό και υλικό πολιτισμό της και συνδέεται με ποικίλες δραστηριότητες που ενισχύουν τον πολιτισμό και τον εξανθρωπισμό (πολιτιστικοί σύλλογοι, πολιτιστικές δράσεις, πολιτιστικές υπηρεσίες κλπ.) (Bacq & Eddleston, 2018).

Η ανταλλαγή γνώσεων θα μπορούσε να αποτελεί μια εύκολη διαδικασία. Απλά χρειάζεται ένα άτομο πρόθυμο να μιλήσει για κάποιο συγκεκριμένο θέμα ή να πραγματοποιήσει μια δήλωση και ένα τουλάχιστον άτομο που δείχνει ενδιαφέρον για το θέμα και είναι έτοιμο να παρακολουθήσει προσεκτικά την παρουσίαση. Ωστόσο, εφόσον η γνώση αποτελεί δυναμική διαδικασία που παρουσιάζει συνεχείς αλλαγές σε διαφορετικά πλαίσια, η ανταλλαγή γνώσεων μπορεί να αποδειχθεί αρκετά πολύπλοκη. Για παράδειγμα, ένας καλλιτέχνης ζωγράφος θα δυσκολευόταν να αναλύσει στους συναδέλφους του την πηγή έμπνευσής του. Θα ήταν δύσκολο να τους εξηγήσει πως ένιωσε μπροστά στο κενό χαρτί ποιες σκέψεις έκανε ή τους λόγους για τους οποίους επέλεξε κάποια συγκεκριμένα σχήματα και χρώματα. Ωστόσο, μπορεί να αποστείλει ένα μήνυμα στους άλλους παρά το γεγονός ότι αυτοί έχουν τα δικά τους νοητικά μοντέλα και σχήματα και κατά συνέπεια τη δική τους αναπαράσταση του κόσμου, κάτι που επιδρά στον τρόπο που συμπεριφέρονται με βάση την προσωπική τους βούληση καθώς και τα νοητικά σχήματα και μοντέλα που έχουν αναμορφώσει. Μερικά από τα στοιχεία αυτά περιγράφουν τα δομικά χαρακτηριστικά της ανθρώπινης γνωσιακής αρχιτεκτονικής ή τις διαδικασίες που ακολουθούνται για την επίλυση προβλημάτων, την αμφισβήτηση και την κατανόηση περιβαλλοντικών συνθηκών. Και με τις δύο συμπληρώνεται και διατηρείται η απορρόφηση της γνώσης, η ολοκλήρωση, κατηγοριοποίηση και η κοινή χρήση. Η μεγάλη τους σημασία εντοπίζεται περισσότερο στις πολιτιστικές οργανώσεις επειδή σε αυτές τα πολιτιστικά πρότυπα επιδρούν στις αξίες και στα συναισθήματα των ατόμων (Graham et al., 2016).

Το μουσείο αποτελεί έναν κοινωνικό χώρο στον οποίο αλληλοεπιδρούν πολιτισμοί, γνωστικά μοντέλα αλλά και θεωρητικές προσεγγίσεις. Το γεγονός αυτό καθιστά πολύπλοκη τη λειτουργία του ως πολιτιστικού οργανισμού. Επιβάλλεται λοιπόν να πραγματοποιηθούν αλλαγές στην οργανωτική δομή του, έτσι ώστε να συμβαδίζει με τις εξελίξεις της κοινωνίας. Θα πρέπει να υιοθετηθούν αποτελεσματικοί τρόποι διαχείρισης των ανθρώπινων πόρων που θα αντικατοπτρίζονται στις εξωτερικές λειτουργίες, από τον τρόπο που σχεδιάζεται μια έκθεση έως τα πρωτόκολλα επικοινωνίας (Μούλιου & Μπούνια, 1999).

Παράλληλα, ένα μουσείο μπορεί να συμβάλλει στην αστική ανάπτυξη, εξαιτίας του γεγονότος πως αποτελεί ένα πολιτιστικό όργανο το οποίο εκθέτει και ερμηνεύει τον υλικό πολιτισμό μιας κοινωνίας. Ο βαθμός της αποτελεσματικότητάς του εξαρτάται από την επιτυχή σχεδίαση και την εφαρμογή κατάλληλων στρατηγικών και δράσεων υπεύθυνους για τη χάραξη πολιτικής. Ο Lehman (2015) υποστηρίζει ότι τόσο τα μουσεία όσο και τα ιστορικά μνημεία διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην οικονομική ανάπτυξη καθώς επινοούν τρόπους προκειμένου να εξασφαλίσουν εισόδημα που ενισχύει κάθε οικονομικής δραστηριότητα μέσα από το πολιτιστικό αγαθό (Wickham & Lehman, 2015).

Σύμφωνα με τον Kinsey (2022), τα μουσεία και οι πολιτιστικοί χώροι προσφέρουν ιδιαίτερα οικονομικά οφέλη καθώς αποτελούν αξιοθέατα για τουρίστες που πληρώνουν αντίτιμο για να τα επισκεφθούν, αποτελούν πηγές απασχόλησης των κατοίκων της περιοχής, καταναλώνουν υπηρεσίες και τοπικά αγαθά. Ενώ παράλληλα δίνουν κίνητρα για την έναρξη νέων επιχειρήσεων. Η επιρροή των μουσείων στην οικονομία ενός τόπου είναι ιδιαίτερα σύνθετη καθώς προσελκύουν το ενδιαφέρον επισκεπτών και προσδιορίζουν το συνολικό προϊόν τουρισμού προσφέροντας μια πραγματική αίσθηση συγκεκριμένου τόπου και χρόνου που δεν διατίθεται σε άλλο χώρο.

Οι αποτελεσματικές τεχνολογίες των μουσείων, υποστηρίζουν συχνά την αλληλεπίδραση με ανθρώπους, καθώς και με πληροφορίες. Οι άνθρωποι που επισκέπτονται τα μουσεία ως μέρος μιας ομάδας βιώνουν την εμπειρία του μουσείου πολύ διαφορετικά, από τα άτομα που τα επισκέπτονται σαν μονάδα.

Κατά τη διάρκεια της επίσκεψής τους, οι κοινωνικές ομάδες μπορούν να συζητήσουν τα εκθέματα στο σύνολό τους ή κάθε κομμάτι ξεχωριστά. Μερικά συστήματα υποστηρίζουν ρητά ομάδες σε μουσεία. Ωστόσο, η πλειοψηφία των ανθρώπων σε ένα μουσείο είναι ξένοι και διαπιστώνεται ότι οι αλληλεπιδράσεις συμβαίνουν σε προϋπάρχουσες ομάδες ανθρώπων, όπως οικογένειες. Επιπλέον, οι άνθρωποι επηρεάζονται από την παρουσία και τις δραστηριότητες άλλων. Έτσι, ένα κοινό μέσο επικοινωνίας μεταξύ ξένων σε ένα μουσείο είναι τα βιβλία επισκεπτών.

Τα μουσεία έχουν γίνει μέρος του ανθρώπινου πολιτισμού. Αυτό σημαίνει ότι τα μουσεία δεν είναι απλώς τα μέσα για μια παγκοσμιοποιημένη τουριστική βιομηχανία, αλλά ταυτόχρονα αποτελούν αποδεκτά μέρη πολιτιστικής εκπαίδευσης στα οποία η τέχνη σε διαφορετικά χρονικά, ιδεολογικά, πολιτικά, κοινωνικά και οικονομικά πλαίσια, δεν μπορεί απλώς να αξιοποιηθεί με γνωστικά μέσα, αλλά μπορεί επίσης να υπάρχει διαδραστικότητα με το κοινό (Black, 2009). Αυτό σημαίνει ότι τα μουσεία μπορούν να γίνουν μέρη όπου ο στόχος δεν είναι να δει ο κόσμος όσο το δυνατόν περισσότερα έργα τέχνης, αλλά να εισαχθεί σε μερικά από αυτά και στο υπόβαθρο και στον αντίκτυπό τους, με έναν πολύ εντατικό και περιεκτικό τρόπο.

Οι ψηφιακές τεχνολογίες ανοίγουν νέες προοπτικές, αλλά και προσδοκίες, πώς οι επισκέπτες μπορούν να αλληλοεπιδρούν και να διασυνδέονται με τα μουσεία. Φυσικά, δεν είναι όλα θέμα τεχνολογίας, καθώς η τεχνολογία αλλάζει. Συχνά, η τέχνη επιθυμεί να έχει αντίκτυπο στην κοινωνία, την πολιτική και την οικονομία, και τα μουσεία μπορούν να υποστηρίξουν και να αναπτύξουν τέτοιες φιλοδοξίες. Οι μορφές διεπιστημονικής τέχνης και έρευνας είναι εξίσου σημαντικές. Η αλληλένδετη σχέση των μουσείων του μέλλοντος και του μέλλοντος των μουσείων θα οδηγήσει περαιτέρω την ανάπτυξη και την εξέλιξη.

Βιβλιογραφική ανασκόπηση

Πολιτισμός και Οικονομία

Πολιτισμός και οικονομία νοούνται ως δυαδικά. Σύμφωνα με τον Derrida, τέτοιου είδους αρχεία αποτελούν τη βάση αυτού που στη Δύση ονομάζεται λογοκέντρηση. Ο όρος λογοκεντρισμός, που κυριολεκτικά σημαίνει λόγος κεντρικός και λογικός, αποτελεί μια στρατηγική βάση της οποίας παράγεται νόημα με την διαίρεση των ορίων της γλώσσας σε ζεύγη. Συγκεκριμένα, σε ένα δεδομένο δυαδικό ψηφίο, ο πρώτος όρος ορίζεται θετικά, ενώ ο δεύτερος ως το αντωνύμιό του. Όσον αφορά την οικονομία και τον πολιτισμό, η οικονομία αποτελεί το θετικό όρο και ο πολιτισμός το αντωνύμιό του. (Αρμπάτση, 2016).

Ως συνέπεια της παραπάνω παραδοχής, η οικονομία και ο πολιτισμός αντιπροσωπεύονται τυπικά από το σύστημα A/Not-A. Η οικονομία θεωρείται ισχυρή, σκληρή και βασίζεται σε γεγονότα. Αντίθετα, ο πολιτισμός εκλαμβάνεται πιο αδύναμος και προσανατολισμένος σε αξίες. Αποτέλεσμα του δυαδικού χαρακτήρα αυτού του συστήματος είναι ότι οικονομικός ντετερμινισμός και πολιτικό γίνεσθαι γίνονται αντιληπτοί ως δύο όροι αντίθετοι. Πιο συγκεκριμένα, στο νεοκλασικισμό, η μελέτη της οικονομίας πραγματοποιείται απομακρύνοντας κάθε στοιχείο του πολιτισμού με δύο μεθοδολογικές κινήσεις. Από τη μία πλευρά, επιδιώκεται ο μεθοδολογικός ατομικισμός, σύμφωνα με τον οποίο τα κοινωνικά γεγονότα εξηγούνται με επίκεντρο τις ενέργειες και τις αντιλήψεις συγκεκριμένων λογικών συντελεστών. Ειδικότερα, στην κλασικιστική θεωρία, στην οικονομία εντάσσεται ένα σύνολο ατόμων που δρουν λογικά. Ένας εξωγενής χάρτης προτιμήσεων καθοδηγεί αυτά τα άτομα ανάλογα με τις επιλογές τους στον τομέα της κατανάλωσης και της παραγωγής καθώς και ανάλογα με την εγγενή τους ορθολογικότητα και τις τιμές της αγοράς και έτσι εξασφαλίζεται η συλλογική βελτίωση και αρμονία. Σύμφωνα λοιπόν με τον μεθοδολογικό ατομικισμό, η έννοια της συλλογικότητας εκλαμβάνεται όχι ως *suī generis*, αλλά ως άθροισμα των μερών του συνόλου μεμονωμένα. Επομένως, ο μεθοδολογικός ατομικισμός παρουσιάζει την κουλτούρα ως κάτι φαινομενικά πραγματικό, το οποίο όμως δεν είναι, αλλά νοείται ως χίμαιρα.

Στην Ελλάδα, η πολιτική κουλτούρα που αφορά τη συμπεριφορά και τη στάση των Ελλήνων πολιτών, παρουσιάζει σημαντικές διαφορές από τη συμμετοχική μορφή του πολιτιστικού φαινομένου που επικρατεί στο δυτικοευρωπαϊκό χώρο. Η διαφορά αυτή φαίνεται παράδοση συγκριτικά με το ιδανικό νεωτερικό ερμηνευτικό μοντέλο. Ωστόσο, προκύπτει από κάποιες τυπικές αλλά και ουσιαστικές ιδιαιτερότητες που σχετίζονται με την κοινωνική συνοχή, το σύστημα του καπιταλισμού και τη λειτουργία των δημοκρατικών θεσμών. Επειδή η αγορά εργασίας δεν είναι επαρκώς αναπτυγμένη στον Ελλαδικό χώρο οι κοινωνικές σχέσεις δεν έχουν δομηθεί βάσει συστηματικής λογικής. Το γεγονός αυτό έχει ως συνέπεια οι κοινωνικοί χώροι όπου εκτελείται η νομιμοποίηση να εντοπίζονται εκτός τυπικού θεσμικού πλαισίου. Η ιδιαιτερότητα αυτή στηρίζεται σε μία ειδική σύνδεση της εφαρμογής πολιτικής συμπεριφοράς στην καθημερινότητα (μικροαναλυτικό επίπεδο) της οργάνωσης του ελληνικού πολιτικού συστήματος (μεσοαναλυτικό επίπεδο) και διαρθρωτικών ιστορικών παραμέτρων (μακροαναλυτικό επίπεδο). Τα τρία αυτά επίπεδα εξήγησης αποτελούν ένα γενικότερο συγκριτικό μοντέλο και είναι εφαρμόσιμα σε άλλες περιπτώσεις εκτός της ελληνικής.

Μουσείο - Ορισμός και η Εξέλιξη του στο χρόνο

Τα τελευταία χρόνια, όπως σε όλους τους τομείς, έτσι και στο τομέα του πολιτισμού τα μουσεία καλούνται να ακολουθήσουν τις εξελίξεις της τεχνολογίας. Ο βασικός παράγοντας που κάνει αναγκαία την εξέλιξη αυτή είναι η έλλειψη επισκεψιμότητας κοινού στα μουσεία και η αναζήτηση πρακτικών για τη διάσωση του πολιτισμικού τους πλούτου.

Εάν λάβουμε υπόψιν μας τον επίσημο ορισμό που δίνει ο ICOM, μουσείο είναι «ένας οργανισμός μόνιμος, χωρίς κερδοσκοπικό χαρακτήρα, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της εξέλιξης/ανάπτυξης της, ανοιχτός στο κοινό, ο οποίος αποκτά, συντηρεί, μελετά/ερευνά, κοινοποιεί, και εκθέτει υλικές και άυλες μαρτυρίες του ανθρώπου και του περιβάλλοντος του με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία». Επομένως, το μουσείο αποτελεί το κομμάτι εκείνο του πολιτισμού που οφείλει να υπηρετεί το κοινό και να φροντίζει για την ψυχαγωγία και την εκπαίδευση του. Είναι υπεύθυνο για τη διάσωση του πολιτισμού, για τη διατήρηση της μνήμης του παρελθόντος, της καταγωγής και της ιστορίας. Ετυμολογικά ακόμη αν αναλύσουμε τη λέξη Μουσείο θα διαπιστώσουμε πως προέρχεται από τις Μούσες, αρχαίες ελληνικές θεότητες που ήταν κόρες του Δία και της Μνημοσύνης (Μνήμη, μνημονεύω), προστάτιδες των Τεχνών και των Γραμμάτων προς τιμήν των οποίων δημιουργήθηκε το πρώτο Μουσείο.

Ιστορικά το πρώτο μουσείο, το οποίο αφιερώθηκε στις Μούσες, συναντάται τον 3ο αι. π.Χ. στην Αλεξάνδρεια της Αιγύπτου. Το πρώτο μουσείο διέφερε από αυτό που έχουμε σαν εικόνα εμείς σήμερα. Ήταν ένας χώρος για λίγους, με τη μορφή ακαδημίας, όπου συγκεντρώνονταν διάφοροι επιστήμονες με σκοπό τη μελέτη και την έρευνα. Τον ίδιο αιώνα έχουμε την καταστροφή του Μουσείου της Αλεξάνδρειας. Κατά τη διάρκεια της Ρωμαϊκής περιόδου το μουσείο παίρνει τη λατινική ορολογία *museum* και παίρνει τη μορφή ενός χώρου συγκέντρωσης για συζήτηση γύρω από θέματα φιλοσοφίας και επιστήμης. Έπειτα, στην εποχή του Μεσαίωνα, όπου κυριαρχεί περισσότερο η θρησκοληψία και ο δογματισμός, έχουμε την συγκέντρωση και έκθεση θρησκευτικών αντικειμένων σε δημόσιους χώρους. Φτάνουμε στην Αναγέννηση όπου μπορούμε να ισχυριστούμε ότι πλησιάζει στη σημερινή έννοια του όρου μουσείου. Την περίοδο της Αναγέννησης, λόγω της αναβίωσης των γραμμάτων και την έναρξη μιας νέας εποχής, αναγνωρίζεται ότι Μουσείο αποτελούν οι θησαυροί που κατέχουν οι πλούσιοι άρχοντες. Επομένως, πρόκειται για πλούτο, υλικό και άυλο, προσιτό στους λίγους. Αργότερα, γύρω στο 17ο αιώνα, αρχίζουν να ενσωματώνονται ιδιωτικές συλλογές σε άλλες μεγαλύτερες, ενώ η ανακάλυψη και η συνάντηση με ένα έργο της αρχαιότητας φάνταζε σπάνιο και προνόμιο μόνο της αριστοκρατικής τάξης. Οι συλλογές και τα εκθέματα ήταν ιδιωτικά όπως και ένας εκθεσιακός χώρος που τα περιείχε ήταν ιδιωτικός. Επομένως, επιτρεπόταν σε λίγους και εκλεκτούς της εποχής να επισκεφτούν τους χώρους αυτούς.

Κατά τον 18ο αιώνα έχουμε τη μεταφορά των ιδιωτικών εκθεμάτων σε δημόσια κτίρια καθώς οι κάτοχοι δεν είχαν αρκετά ικανοποιητικό εισόδημα και πολλές φορές οι τοπικές αρχές ζητούσαν την πώληση των εκθεμάτων και τη μεταφορά τους σε δημόσια έκθεση πράγμα το οποίο συνέβαινε τις περισσότερες φορές.

Αργότερα το πνευματικό κίνημα του διαφωτισμού οδηγεί τους ανθρώπους στην αναζήτηση της καταγωγής τους, ποιοι είναι, από πού προέρχονται και τι υπήρχε πριν. Παρατηρείται μία εκτόξευση των γραμμάτων, των τεχνών και των επιστημών, πράγμα το οποίο δεν θα μπορούσε να αφήσει ανεπηρέαστο ότι αφορά τα μουσεία. Επιστήμονες και άνθρωποι των γραμμάτων από πανεπιστήμια του κόσμου μελέτησαν και οργάνωσαν τις συλλογές. Ακαδημαϊκοί εργάστηκαν για να ερμηνευθούν και να ταξινομηθούν οι συλλογές, που έγιναν αντικείμενο μελέτης προσφέροντας απαντήσεις σε ερωτήματα που αφορούσαν την καταγωγή των λαών και την ιστορική εξέλιξη τους. Συναντάμε το πρώτο εθνικό και δημόσιο μουσείο στο κόσμο, το Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου.

Το 19ο αιώνα ιδρύονται νέα κράτη τα οποία χρήζουν ενίσχυσης της εθνικής τους ταυτότητας. Τα Ευρωπαϊκά Μουσεία δρύνονται της ευκαιρίας για ανάδειξη του πολιτισμικού πλούτου και η ιδέα της έκθεσης των αντικειμένων αποκτάει μεγαλύτερη ισχύ με την προστασία του αντικειμένου και τον επιμορφωτικό ρόλο που πρέπει να ασκεί στον άνθρωπο. Το πνευματικό κίνημα του Διαφωτισμού δημιουργεί στους ανθρώπους την ανάγκη για αναζήτηση της καταγωγής τους και του πολιτισμού τους. Οι επιστήμες και τα γράμματα βρίσκονται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος κάτι που δεν θα μπορούσε να μην ασκήσει επιρροή στα μουσεία ως χώροι που αφιερώνονται στην ιστορία της τέχνης και του πολιτισμού.

Τον 20ο αιώνα ο κοινωνικός ρόλος των Μουσείων με τη συμβολή τους στην ψυχαγωγία και τον παιδευτικό τους χαρακτήρα, είναι αναμφισβήτητος. Πλέον οφείλουν να εξασφαλίζουν την πρόσβαση στο κοινό και να προσελκύουν όσο το δυνατόν περισσότερη επισκεψιμότητα με σκοπό την ψυχαγωγία και τη μόρφωση. Η διάκριση των Μουσείων γίνεται ανά κατηγορία και ο καθένας έχει τη δυνατότητα να επιλέγει ποιο θα επισκεφτεί ανάλογα με τη θεματική που επιθυμεί και την ιστορική περίοδο. Η διάδοση του πολιτισμού μέσω των μουσείων αποτελεί υψηλής σημασίας ζήτημα για την εξέλιξη της κοινωνίας.

Μέσα από την παγκοσμιοποίηση τα Μουσεία απέκτησαν τη δυνατότητα να οργανώνουν δράσεις μέσα από τη συνεργασία σε διεθνές επίπεδο με άλλα μουσεία. Επιπλέον, οι εξελίξεις δημιούργησαν την ανάγκη να υπάρξει διοίκηση σε όλους τους μουσειακούς χώρους με σκοπό την καλύτερη λειτουργία και βιωσιμότητα τους. Ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια το Μουσείο έχει χάσει τον κοινωνικό του ρόλο και αποκτάει περισσότερο τουριστικό.

Ωστόσο, η εξέλιξη της τεχνολογίας σε όλους τους τομείς και η μετάβαση στην ψηφιακή εποχή έδειξαν πως και ο πολιτισμός οφείλει να συμβαδίσει με την εξέλιξη αυτή και δη τα μουσεία να δράσουν της ευκαιρίας, έτσι ώστε να απευθυνθούν σε ένα ευρύτερο κοινό και να το προσελκύσουν για να το επισκεφτούν δια ζώσης. Υπάρχει η ανάγκη να υπενθυμίσουν στο κοινό την πολιτισμική αξία που έχει το Μουσείο στην κοινωνία. Το ψηφιακό Μουσείο αποτελεί μία όλο και πιο συχνή μορφή του σύγχρονου μουσείου που εντυπωσιάζει αλλά κυρίως απευθύνεται σε ένα ευρύτερο κοινό.

Ψηφιακό Μουσείο

Η πρώτη προσπάθεια απόδοσης της έννοιας ψηφιακού Μουσείου έγινε το 1940 από τον André Malraux αναφερόμενος στον όρο φανταστικό μουσείο. Σήμερα εικονικό μουσείο είναι μια συλλογή ψηφιακά καταγεγραμμένων– αποθηκευμένων εικόνων, ηχητικών αρχείων, κειμένων και άλλων δεδομένων ιστορικού, επιστημονικού ή πολιτιστικού ενδιαφέροντος που καθίστανται προσβάσιμα μέσω ηλεκτρονικών μέσων (Huhtamo, 2010).

Ο Διεθνής Οργανισμός Μουσείων (ICOM) διακρίνει τα εικονικά μουσεία σε τρεις κατηγορίες με βάση το περιεχόμενο και το σκοπό τους, τον ενημερωτικό χαρακτήρα μουσειο-μουσείο φυλλάδιο (brochure museum) , εικονικό μουσείο περιεχομένου (content museum) , εικονικό μουσείο μαθησιακού χαρακτήρα (learning museum) (βλ. Πάσχου Σοφία, Μουσεία και Ψηφιακές Τεχνολογίες: Συμβολή στη μελέτη και στη διαμόρφωση μουσειακής Ψηφιακής δεοντολογία: η ανάδειξη της μουσειακής ψηφιακής ατμόσφαιρας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, 2019, σ. 50-51). Το Museum Brochure αφορά την ιστοσελίδα που έχει ένα μουσείο με το όνομα του και βασικές πληροφορίες. Το content museum αποτελεί εξέλιξη του προηγούμενου με προσθήκη πληροφοριών για τα εκθέματα που έχει, συλλογές και πιθανές εκθέσεις. Η τρίτη κατηγορία αποτελεί την πιο εξελιγμένη μορφή των δύο προηγούμενων, δίνει πληροφορίες στο χρήστη ανάλογα την ηλικία του και το μαθησιακό του υπόβαθρο επιδιώκοντας τη μάθηση του επισκέπτη στην ιστοσελίδα. Στόχος είναι η δημιουργία μιας πάγιας σχέσης με το χρήστη ο οποίος θα θελήσει

να επισκεφτεί ξανά την ιστοσελίδα. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν και τα Μουσεία τα οποία δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να περιηγηθεί στο μουσείο ψηφιακά σαν να βρίσκεται σε αυτό.

Το ψηφιακό Μουσείο μπορούμε να πούμε πως δημιουργήθηκε από την ανάγκη των Μουσείων να προσαρμοστούν στις τεχνολογικές εξελίξεις με σκοπό τη βιωσιμότητα τους αλλά και την επικοινωνία τους με το κοινό. Το διαδίκτυο έχει συμβάλλει αρκετά στη διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς ενώ παράλληλα έδωσε τη δυνατότητα στα Μουσεία ήδη από το 1995 να έχουν δικές τους ιστοσελίδες με σκοπό την επικοινωνία με το κοινό και την προώθηση τους σε αυτό. Ωστόσο, η εξέλιξη της τεχνολογίας έχει συμβάλει στη δημιουργία σχέσεων αλληλεπίδρασης σε πολλούς τομείς όπως η εκπαίδευση, η ψυχαγωγία αλλά κυρίως στην καθημερινή μας ζωή. Τα ψηφιακά περιβάλλοντα αποτελούν καθημερινότητα όσον αφορά την επικοινωνία των ανθρώπων, την ψυχαγωγία τους, την εργασία και την ενημέρωσή τους. Σε αυτή την αλλαγή το Μουσείο δεν θα μπορούσε να μείνει άπραγο αλλά αντίθετα να συμβαδίσει και να προσπαθήσει να έρθει πιο κοντά στον άνθρωπο σε μία πιο εκσυγχρονισμένη του μορφή. Έτσι έχουμε την δυνατότητα δημιουργίας ψηφιακών μουσείων.

Η εξέλιξη του διαδικτύου έδωσε τη δυνατότητα στους ανθρώπους να μπορούν από το σπίτι τους να αναζητούν οποιαδήποτε πληροφορία ανά πάσα στιγμή. Συγκεκριμένα η δημιουργία του προγράμματος CIDOC- CRM αποτέλεσε ένα καινοτόμο πρώτο βήμα προς την πορεία της ψηφιοποίησης. Το πρόγραμμα αυτό αφορά τη δημιουργία βάσεων δεδομένων όπου τεκμηριώνονται μουσειακές συλλογές και αντικείμενα. Αποτελεί ένα αντικειμενοκεντικό (object oriented) πρότυπο αναφοράς με σκοπό την τεκμηρίωση, τη διάσωση και τη διάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας που δημιουργήθηκε από τη συνεργασία σε διεθνές επίπεδο της Διεθνούς Επιτροπής Τεκμηρίωσης και του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων. Σκοπός ήταν η δημιουργία σχέσεων αλληλεπίδρασης μεταξύ του κοινού και των μουσείων μέσα από την ψηφιακή τεκμηρίωση και την ψηφιοποίηση. Αυτό αποτέλεσε την αφετηρία για τη δημιουργία αργότερα περισσότερων ψηφιακών μέσων όπως οι ψηφιακές συλλογές, οι ιστοσελίδες, οι δισδιάστατες αναπαραστάσεις μουσειακών αντικειμένων και οι τρισδιάστατες (3D) που θα μας απασχολήσουν περισσότερο στην περίπτωση ενός εικονικού μουσείου. Η πληροφορία μπορούσε να αφορά είτε κείμενο το οποίο βρίσκεται σε οποιαδήποτε βιβλιοθήκη ανά τον κόσμο μέσα από ψηφιακές συλλογές, είτε κάποιο μουσειακό αντικείμενο σε μορφή εικόνας δηλαδή αναπαράσταση 2D μορφής του. Ωστόσο, η πρόσβαση σε μουσειακά αντικείμενα εξυπηρετούσε ως έναν βαθμό, καθώς η 2D αναπαράσταση δεν έδινε τη δυνατότητα λεπτομερούς απεικόνισης του αντικειμένου. Έτσι περάσαμε στην εποχή της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας (Virtual & Augmented Reality) μέσα από την αναπαράσταση 3D αντικειμένων τα οποία έχουν τη δυνατότητα να βρίσκονται στο διαδίκτυο παράλληλα με τη φυσική τους παρουσία στο μουσείο. Η έννοια της ψηφιοποίησης μπορεί να ποικίλει από υπερσυνδέσμους με γραφικά σε πιο προηγμένη χρήση πολυμέσων, βίντεο, εικόνων, animation και ακουστικού υλικού (Virtual museums paper). Επίσης, περιλαμβάνει την ιδέα ψηφιακής περιήγησης μέσα από τον υπολογιστή στο μουσείο συνδυάζοντας οπτικοακουστικό υλικό, διαδραστικά παιχνίδια και chat rooms όπου μπορεί ο χρήστης να αναπτύσσει συζήτηση με κάποιον αρμόδιο του μουσείου για πληροφορίες αναφορικά με το έκθεμα.

Ωστόσο, η συνεχής προσπάθεια της ένταξης ψηφιακών τεχνολογιών στα μουσεία δεν είναι τυχαία αλλά αποσκοπεί σε τρία βασικά ζητήματα όπως η αύξηση της επισκεψιμότητας, η συμμετοχή των επισκεπτών μέσα από τη δημιουργία σχέσεων αλληλεπίδρασης και ο εκδημοκρατισμός της μουσειακής εμπειρίας δημιουργώντας ανοιχτά μουσεία προσβάσιμα σε όλους απ' όπου κι αν βρίσκονται (Κουρτζέλλης, 2010).

Παραδείγματα ελληνικών μουσείων που έχουν προχωρήσει προς την ψηφιοποίηση είναι το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, το Μουσείο Μπενάκη, το Πολεμικό Μουσείο Αθηνών και το Μουσείο Ακρόπολης.

Μουσείο και εκπαίδευση

Η είσοδος των ΤΠΕ στην εκπαίδευση εδώ και δεκαετίες σε συνδυασμό με τις ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις, έχουν αναδείξει την ανάγκη για νέες διδακτικές προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική διαδικασία. Εφόσον σήμερα στο λεξιλόγιο της εκπαιδευτικής πράξης έχουν

ενσωματωθεί λέξεις όπως ένταξη, διάδραση, βιωματική μάθηση, η ψηφιοποίηση κάθε άλλο παρά μόνο θετικά θα μπορούσε να συμβάλει στην επίτευξη των παραπάνω στόχων. Ωστόσο, έως πρότινος το σχολείο συνήθιζε να λειτουργεί ανεξάρτητα από εξωτερικούς φορείς όπως πολιτιστικούς οργανισμούς και μουσεία. Σήμερα κρίνεται περισσότερο αναγκαία από ποτέ η συνεργασία του σχολείου με τους φορείς αυτούς και με την κοινωνία γενικότερα. Συγκεκριμένα, τα σχολεία οφείλουν να συνεργάζονται άμεσα με πολιτιστικούς χώρους και ειδικά με τα μουσεία. Η μουσειακή εμπειρία συμβάλει στη βιωματική μάθηση, στην καλλιέργεια ενδιαφέροντος για τις τέχνες, στην κριτική και δημιουργική σκέψη (Αλεξάκη, 2002). Οι μαθητές έρχονται πιο κοντά με το μάθημα της ιστορίας, βγαίνουν από τα όρια του αναλυτικού προγράμματος και της σειράς αποστήθισης. Επιπλέον, ευαισθητοποιούνται με τις τέχνες, δημιουργούν ενδιαφέροντα, αποκτούν χόμπι και γενικά μία πιο ενεργή ζωή η οποία θα τους βοηθήσει μετέπειτα στη ζωή τους. Είναι δεδομένο, ότι καθ' όλη τη διάρκεια των σχολικών χρόνων δεν δίνεται ο απαραίτητος μουσειακός χρόνος, καθώς μέχρι τώρα αυτό προϋπέθετε οργάνωση ημερών από τη μεριά του σχολείου σε συνεννόηση με το μουσείο.

Τα μουσεία αποτελούν χώρους εκπαίδευσης του πολιτισμού και η πρόσβαση στη γνώση που προσφέρουν οφείλει να είναι άμεση και εύκολη. Τα νέα ψηφιακά εργαλεία φέρνουν το μουσείο στο σχολικό περιβάλλον αντί να πρέπει το σχολείο να πάει σε αυτό, δίνοντας τη δυνατότητα εικονικής περιήγησης σε πραγματικό χρόνο.

Άλλωστε, ιδιαίτερα σήμερα την εποχή της πανδημίας απέδειξαν περισσότερο από ποτέ τη χρησιμότητα τους στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης που κατέστη έκτακτη ανάγκη για να συνεχιστεί η εκπαιδευτική διαδικασία των σχολείων και να ολοκληρωθεί μία ολόκληρη σχολική χρονιά σε αυτό το πλαίσιο.

Στο ίδιο πλαίσιο θα μπορούσε να αξιοποιηθεί η μουσειακή εξ αποστάσεως εκπαίδευση σε τάξεις όλων των σχολικών βαθμίδων. Σύμφωνα με το Λιοναράκη (2005) ορίζει δέκα κριτήρια για τη διαδικασία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης τα οποία είναι ο δάσκαλος, ο μαθητής, η μάθηση, η διδασκαλία, η επικοινωνία, το μαθησιακό/ διδακτικό υλικό, ο τόπος, ο χρόνος, ο εκπαιδευτικός φορέας και η αξιολόγηση (βλ. Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία, Πάνος Αναστασιάδης). Τα κριτήρια αυτά αφορούν μαθητοκεντρικά περιβάλλοντα μάθησης και μπορούν να διαφέρουν κατά περίπτωση και εκπαιδευτικό μοντέλο (Σαχινίδης & Πολυχρονάκης, 2009).

Ωστόσο, θα πρέπει να εξετάσουμε τα κριτήρια αυτά για να διαπιστώσουμε αν η μουσειακή εκπαίδευση μπορεί να συμβαδίσει με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Όπως αναφέρει η Όλγα Μουρατίδου, σε ένα ψηφιακό μουσείο υπάρχουν άτομα όλων των ηλικιών και κατ' επέκταση στο εκπαιδευτικό κοινό υπάρχουν διαφορετικές ανάγκες και ικανότητες.

Ως προς το ρόλο του εκπαιδευτικού είναι μόνο υποστηρικτικός στη διευκόλυνση της διαδικασίας, όπου χρειάζεται και δεν είναι ο κύριος ρυθμιστής της. Ο μαθητής λειτουργεί με αυτενέργεια, κατευθύνει την εκπαιδευτική διαδικασία σε συνεργασία με διαδραστικά περιβάλλοντα μάθησης που προσφέρουν τα εικονικά ψηφιακά μουσεία (Φιλίππουπολίτη, Μουσειακή μάθηση και Εμπειρία στον 21ο αιώνα, 2015).

Η μεταβίβαση του περιεχομένου της μάθησης στην εξ ΑΕ διαφέρει από μαθητή σε μαθητή ανεξάρτητα αν ο χρόνος και ο χώρος είναι ίδιος. Στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ιδίως στη μουσειακή, αφορά μία διαδικασία που διαφέρει από εκπαιδευόμενο σε εκπαιδευόμενο καθώς εκείνος επιλέγει το προϊόν της γνώσης και πως το αντιλαμβάνεται (Νάκου, 2001).

Σύμφωνα με τη Νικονάνου (2016) ο ρόλος του μουσείου στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι τελείως διαφορετικός από του σχολείου, καθώς ακολουθεί όσο το δυνατόν περισσότερο βιωματικές, εναλλακτικές και συμμετοχικές παιδαγωγικές μεθόδους (Νικονάνου et al., 2016).

Η επικοινωνία στην εξΑΕ κατέχει καθοριστικό ρόλο στην διεκπεραίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας και περιλαμβάνει διάφορες μορφές και μέσα. Τα σύγχρονα μουσεία λαμβάνοντας υπόψη την σημασία της επικοινωνίας αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες και δημιουργούν ιστοσελίδες και πλατφόρμες προσαρμοσμένες στο ηλικιακό υπόβαθρο του επισκέπτη.

Στην εξΑΕ το εκπαιδευτικό υλικό είναι αυτό που καθοδηγεί, διδάσκει και ενθαρρύνει τον σπουδαστή στην αυτομάθηση. Η εκπαιδευτική διαδικασία διεκπεραιώνεται γύρω από αυτό το υλικό. Στην μουσειακή εξ αποστάσεως εκπαίδευση το υλικό είναι τα αυθεντικά αντικείμενα με τα οποία ο επισκέπτης έρχεται σε επαφή. Κάθε έκθεμα παρέχει ψηφιοποιημένες πληροφορίες για την ιστορία του αλλά και αλληλεπιδραστικά παιχνίδια για καλύτερη εμπέδωση της γνώσης.

Επομένως και στις δύο περιπτώσεις, κοινός στόχος είναι η καλύτερη δυνατή αυτομόρφωση του εκπαιδευόμενου.

Στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, συμπεριλαμβανομένης της μουσειακής δεν υπάρχουν γεωγραφικά και χρονικά όρια. Ο εκπαιδευόμενος επιλέγει το πότε, που, για πόσο και με τι θα ασχοληθεί. Υπάρχει ελευθερία επιλογής και δράσης, ιδιαίτερα σε περιπτώσεις που λόγω έλλειψης χρόνου ή οικονομικών και γεωγραφικών δυσκολιών μεγάλο μέρος του κοινού στερείται της δυνατότητας επίσκεψης σε μουσειακούς χώρους δια ζώσης.

Σήμερα, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση αποτελεί δυνατότητα κάθε εκπαιδευτικού φορέα και οργανισμού, αρκεί να το επιθυμεί. Τα μουσεία αποτελούν ανεξάρτητους φορείς που συμμετέχουν στην άτυπη μάθηση και μέσω της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης σε συνεργασία με τα σχολεία μπορούν να αναβαθμίσουν το εκπαιδευτικό πρόγραμμα και το περιεχόμενο του.

Όσον αφορά την αξιολόγηση και στις δύο περιπτώσεις δίνει τη δυνατότητα της ανατροφοδότησης της γνώσης αλλά και της εξέλιξης. Η αξιολόγηση στο μουσειακό φορέα συμβάλει στην επικοινωνία μεταξύ κοινού και οργανισμού, στην βελτίωση του περιεχομένου και τον τρόπο που το παρέχει.

Από την εξέταση των παραπάνω κριτηρίων προκύπτει ότι μπορούμε να αποβλέπουμε στην εξ αποστάσεως μουσειακή εκπαίδευση, η οποία μπορεί να λειτουργεί είτε συμπληρωματικά στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα του σχολείου είτε ανεξάρτητα ως φορέας. Όπως αναφέρει η Μουρατίδου σύμφωνα με τους Ζόμπολα και Μανούσου η μουσειακή εξ αποστάσεως εκπαίδευση αποτελεί «μια σύγχρονη πρόταση στη μουσειακή αγωγή καθώς αφενός συνενώνει τις μεθόδους και τις τεχνικές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με τους σύγχρονους τρόπους προσέγγισης των μουσειακών αντικειμένων αφετέρου έρχεται να καλύψει σημαντικές εκπαιδευτικές ανάγκες των σχολείων που δεν έχουν άμεση πρόσβαση σε κεντρικά αλλά και περιφερειακά μουσεία.

Ψηφιακά Μουσεία και κοινωνικά περιθωριοποιημένες ομάδες

Στο πλαίσιο μιας κοινωνίας ίσων ευκαιριών, όπως θεωρείται η σημερινή, σε όλους τους τομείς και πόσο μάλλον της εκπαίδευσης, είναι αναγκαία η εξασφάλιση της προσβασιμότητας των ατόμων με ειδικές ανάγκες, των εμποδιζόμενων ατόμων και των αποκλινόντων στη μουσειακή εκπαίδευση.

Όπως αναφέρει η Β. Ιωαννίδη (2005) στην κατηγορία των ατόμων με ειδικές ανάγκες ανήκουν άτομα που αντιμετωπίζουν μία ή περισσότερες αναπηρίες ή οποιαδήποτε λειτουργική βλάβη, ανικανότητα ή αδυναμία. Η κατηγορία των «εμποδιζόμενων ατόμων» περιλαμβάνει εγκύους, υπερήλικες και γενικά άτομα που αντιμετωπίζουν δυσκολία στην αυτόνομη διαβίωση τους και διακίνηση τους. Όσον αφορά των όρο «αποκλινόντες» περιλαμβάνει τα άτομα εκείνα που αντιμετωπίζουν δυσκολία στην επικοινωνία λόγω κοινωνικών ή ψυχολογικών παραγόντων. Παράδειγμα αποτελούν οι πρόσφυγες, απόδημοι, τσιγγάνοι, φυλακισμένοι κλπ.

Αναλύοντας λοιπόν τον όρο κοινωνικό αποκλεισμό, αναφερόμαστε σε όλα εκείνα τα άτομα τα οποία λόγω χωρικών ή ταξικών ή φυλετικών ή οικονομικών περιορισμών είναι αποκομμένα σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό από την πρόσβαση τους από αγαθά που αφορούν την ένταξη τους στην κοινωνία. Άτομα για παράδειγμα που ζουν στην επαρχία και η πρόσβαση τους σε μουσεία πόλεων ή άλλων χωρών είναι αδύνατη ή δύσκολα εφικτή αποτελούν μία περίπτωση κοινωνικά αποκλεισμένων ατόμων όσον αφορά ένα μέρος του πολιτισμού.

Για όλες τις παραπάνω ομάδες, η αξιοποίηση της τεχνολογίας στη μουσειακή μάθηση είναι ένα πολύ δυναμικό μέσο σήμερα για την ένταξη τους αλλά και για την αντιμετώπιση φαινομένων κοινωνικού αποκλεισμού. Τα μουσεία σήμερα χρησιμοποιούν τον όρο «inclusive learning» δεσμευόμενα με σύγχρονες πρακτικές μουσειακής εκπαίδευσης, εξασφαλίζοντας τη μάθηση και ένταξη σε ευρύτερες ομάδες κοινού στη μουσειακή εκπαίδευση.

Ο ρόλος των ψηφιακών μουσείων σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις μπορεί να καταστεί καταλυτικός για την καλλιέργεια και ανάπτυξη κλίματος ευαισθησίας ως προς τον πολιτισμό, τις τέχνες και τον πνευματικό πλούτο γενικότερα.

Ανθρώπινο δυναμικό

Η αυξανόμενη σημασία της διαχείρισης του ανθρώπινου δυναμικού στο σύγχρονο μουσείο αποκτά νέα σημασία. Σε αυτό το πλαίσιο, τα μουσεία διερευνούν διάφορες δυνατότητες, όπως εταιρικές σχέσεις, πολύ-εξειδικευμένο προσωπικό, συγκέντρωση διαθέσιμων πόρων και, ταυτόχρονα, προσπαθούν να κάνουν τις μεθόδους διαχείρισης πιο αποτελεσματικές. Έτσι, οι πολιτικές ανακαίνισης των μουσείων έχουν νόημα μόνο εάν συνοδεύονται από τον εκσυγχρονισμό της διαχείρισής τους, ώστε να γεφυρωθεί το κενό λόγω των συχνά ξεπερασμένων τρόπων λειτουργίας τους (άκαμπτη ιεραρχία, έλλειψη διαλόγου, ανάθεση περιορισμένων αρμοδιοτήτων, έλλειψη κινήτρων για ομαδική εργασία, έλλειψη συμμετοχικής διαχείρισης). Σταδιακά, οι διευθυντές καλούνται να αυξήσουν τις ικανότητες του προσωπικού και να προωθήσουν την ατομική ή ομαδική πρωτοβουλία (Brown and Mairesse, 2018).

Σε αυτό το πλαίσιο, η διαχείριση του ανθρώπινου δυναμικού γίνεται όλο και πιο σημαντική για διάφορους λόγους: αυξανόμενη πολυπλοκότητα των επαγγελματιών, διαφοροποίηση των επαγγελματικών προφίλ, αυξημένη ανάγκη για εσωτερική επικοινωνία, ζήτηση για περισσότερα προσόντα και εξειδίκευση του προσωπικού, διεύρυνση της ομαδικής εργασίας για τη βελτίωση της ποιότητας υπηρεσιών και η σχέση με τους επισκέπτες. Είναι απαραίτητη η μετάβαση από τη λογική της απλής διαχείρισης προσωπικού σε μια πολιτική ανάπτυξης ανθρώπινων πόρων. Πράγματι, η έλλειψη αυτονομίας των δημόσιων μουσείων μπορεί να παρατηρηθεί περισσότερο στον τομέα των ανθρώπινων πόρων, παρά στον οικονομικό τομέα. Παρατηρείται μόνιμο προσωπικό με ελλιπή εκπαίδευση, έλλειψη οικονομικών κινήτρων, έλλειψη αξιολόγησης, υπερβολική απασχόληση εθελοντών κ.λ.π. (Brown and Mairesse, 2018).

Εκτός από την ανάγκη αυτονομίας στη διαχείριση ανθρώπινων πόρων, οι διευθυντές συγκλίνουν στο γεγονός ότι η δομή της πυραμίδας δεν εντάσσεται σε σύγχρονα πολιτιστικά ιδρύματα που καλούνται να εφαρμόσουν έργα χρησιμοποιώντας διεπιστημονικές ομάδες. Ωστόσο, σε πολλά μουσεία, η διαχείριση του προσωπικού αντιμετωπίζει ένα διπλό εμπόδιο: από τη μία πλευρά, τα μουσεία συνήθως δεν διαθέτουν ειδικό στη διαχείριση ανθρώπινων πόρων, έναν τομέα βασικού ενδιαφέροντος που γίνεται όλο και πιο περίπλοκος. Από την άλλη πλευρά, τα μουσεία δεν έχουν καλή διαχείριση, καθώς δεν διαθέτουν το απαραίτητο διοικητικό προσωπικό. Επομένως, το ζήτημα δεν είναι τόσο ο αριθμός των θέσεων, όσο η αιτιολογημένη και αποτελεσματική κατανομή τους. Η δημιουργία περισσότερων διοικητικών θέσεων δεν αντισταθμίζει απαραίτητα την απουσία τοποθέτησης υπαλλήλων σε βασικές θέσεις (Brown and Mairesse, 2018).

Τα μουσεία χρειάζονται μάλλον ενεργητικούς, συνετούς και εξέχοντες διευθυντές που θα ορίσουν ομάδες και αρμοδιότητες για τους καταλυτικούς εργαζόμενους για να καταστήσουν την οργάνωση πιο αποτελεσματική. Ωστόσο, πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι ορισμένοι διευθυντές αποτυγχάνουν στη δουλειά τους, καθώς δεν καταλαβαίνουν τους μηχανισμούς διαχείρισης, τον ρόλο του επιμελητή, τη διαχειριστική του θέση, τη σχέση του μουσείου με την πόλη και τους κατοίκους της. Ως εκ τούτου, είναι σημαντική η εκπαίδευση των διευθυντών, ειδικά εάν προέρχονται από το επιστημονικό πεδίο της μουσειολογίας, ακόμη περισσότερο επειδή οι διοικητικές δεξιότητες είναι απαραίτητες στη βιομηχανία ψυχαγωγίας και δημιουργικότητας λόγω του ανταγωνισμού που απευθύνεται σε ιδρύματα με ικανούς, εξειδικευμένους και έμπειρους επαγγελματίες (Brown and Mairesse, 2018).

Μουσεία φιλικά προς τα άτομα με ειδικές ανάγκες και την τρίτη ηλικία

Οι εμπειρίες ενός μαθητή με σύνδρομο Asperger βελτίωσαν την πρόσβαση ατόμων με αυτιστικό φάσμα στο κτίριο και τις συλλογές στο συγκρότημα Roman Baths. Ο μαθητής ενημέρωσε το προσωπικό για το τι βρήκε ενοχλητικό ως επισκέπτης, από ξαφνικές μυρωδιές ή από το απροσδόκητο ψεκασμό νερού που χρησιμοποιείται για να διατηρήσει την ατμόσφαιρα υγρή. Το κτίριο ενσωματώνει τώρα ήσυχους χώρους, με κατάλληλο φωτισμό και έλεγχο ήχου (Chatterjee and Noble, 2016).

Οι πληροφορίες για τα άτομα με αυτισμό χρησιμοποιούν έναν συνδυασμό κειμένων και εικόνων για να τους προετοιμάσουν πλήρως για την επίσκεψή τους. Περιλαμβάνει απλές οδηγίες που εξηγούν πού μπορούν να αγοράσουν ένα εισιτήριο και πώς να χειρίζονται τον οδηγό ήχου και επισημαίνει λεπτομέρειες, όπως τα στεγνωτήρια χεριών στις τουαλέτες που κάνουν δυνατό θόρυβο. Το προσωπικό της ρεσεψιόν διαθέτει ένα σύστημα καταγραφής προκαθορισμένων επισκεπτών με ειδικές ανάγκες για να διασφαλίσει ότι υπάρχει η κατάλληλη υποστήριξη. Ο επανασχεδιασμένος ιστότοπος έχει κερδίσει πολλά βραβεία, συμπεριλαμβανομένου του βραβείου Autism Friendly από την Εθνική Αυτιστική Εταιρεία (Chatterjee and Noble, 2016).

Το παραπάνω παράδειγμα, υπογραμμίζει ότι τα μουσεία είναι κάτι πολύ περισσότερο από έναν απλό χώρο έκθεσης. Είναι απαραίτητος ο σεβασμός στις μειονότητες και η προσπάθεια ικανοποίησης των ιδιαίτερων αναγκών τους. Τα μουσεία του μέλλοντος πρέπει να αποτελούν πνευματικούς χώρους για όλα τα μέλη της κοινωνίας ανεξαιρέτως.

Μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ΤΠΕ, και μουσεία

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έχουν γίνει βασικός παράγοντας στον τρόπο με τον οποίο οι πολιτιστικοί οργανισμοί επικοινωνούν με το κοινό τους, καθώς είναι σε θέση να υποστηρίξουν τη διαφήμιση. Συνεχίζει να κερδίζει εξέχουσα θέση στις επικοινωνιακές εκστρατείες λόγω των υψηλών επιπέδων δημόσιας χρήσης και συμμετοχής του κοινού με οργανισμούς σε ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης. Πολλά μουσεία έχουν αρχίσει να χρησιμοποιούν διαφορετικές μορφές μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όπως το podcasting και το blogging, καθώς επιτρέπουν στα μουσεία να μεταφέρουν τις δραστηριότητές τους στον ψηφιακό χώρο, ενώ παράλληλα ενισχύουν τη φήμη τους όσον αφορά την πολιτιστική εξουσία και αυθεντικότητα. Όπως υποστηρίζουν οι Russo, Watkins και Smith (2009), «τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης προσφέρουν στους νέους υπηρεσίες που προηγουμένως δεν ήταν διαθέσιμες σε άτυπα περιβάλλοντα μάθησης, προκειμένου να διερευνήσουν σύνθετες απαντήσεις και συμμετοχή σε πολιτιστικό περιεχόμενο».

Τα μουσεία χρησιμοποιούν κυρίως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για την προώθηση καταχωρίσεων εκδηλώσεων και υπενθυμίσεων και για να προσεγγίσουν μεγαλύτερο ή νεότερο κοινό. Με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα μουσεία διευκολύνονται στη διανομή πληροφοριών στους επισκέπτες τους και στη δημιουργία ευκαιριών για να μάθουν και να αλληλοεπιδράσουν μεταξύ τους. Οι Stuedahl και Smørdal (2011) πιστεύουν ότι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έχουν υιοθετηθεί από τα μουσεία για να βοηθήσουν τους επισκέπτες να αλληλοεπιδράσουν οι ίδιοι με τα μουσειακά εκθέματα.

Η διαδραστικότητα, η συνδεσιμότητα και η κοινή χρήση είναι οι πιο σημαντικές δυνατότητες που προσφέρουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Η αλληλεπίδραση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσω επιτραπέζιου υπολογιστή, φορητού υπολογιστή, κινητού τηλεφώνου ή iPod. Η συνδεσιμότητα είναι επίσης ένα από τα χαρακτηριστικά των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αύξησαν τη συνδεσιμότητα των ατόμων και επέτρεψαν την άμεση συμμετοχή των χρηστών. Οι οργανισμοί μπορούν να διατηρήσουν «έναν συνεχή διάλογο με τους πελάτες εκμεταλλευόμενοι τη συνδεσιμότητα, τη δημιουργία περιεχόμενου και τις λειτουργίες κοινής χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης». Αυτή η εφαρμογή δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να είναι online και να είναι πάντα συνδεδεμένοι. Αυτό σημαίνει ότι μπορούν να μοιραστούν το περιεχόμενο του άλλου. Η κοινή χρήση είναι μια άλλη εφαρμογή που βοηθά εταιρείες και οργανισμούς να αποκτήσουν δημοσιότητα. Είναι σύνηθες φαινόμενο οι χρήστες να μοιράζονται αναρτήσεις στον τοίχο τους. Όπως ισχυρίζονται οι Kirtis και Karahan (2011), οι χρήστες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης μπορούν να δημιουργούν και να σχολιάζουν, να μοιράζονται περιεχόμενο ή να επικοινωνούν με φίλους μέσω τοποθεσιών κοινωνικής δικτύωσης όπως το Facebook ή το Instagram. Από την άλλη πλευρά, άλλα μέσα όπως το YouTube δίνουν στους χρήστες την ευκαιρία να κάνουν και να μοιράζονται διαφορετικά βίντεο με διαφορετικές ομάδες ανθρώπων.

Οι φωτογραφίες είναι ένα μέσο επικοινωνίας, τα περισσότερα μουσεία έχουν αλλάξει τους κανόνες όσον αφορά την απαγόρευση στη λήψη φωτογραφιών στα κτίριά τους. Οι περισσότεροι πολιτιστικοί οργανισμοί φωτογραφίζουν συλλογές, καθώς οι επαγγελματίες πιστεύουν ότι είναι σημαντικό να προσελκύουν τους επισκέπτες με φωτογραφικό υλικό. Οι φωτογραφίες που δημοσιεύονται από επισκέπτες του μουσείου με θετική στάση για το μουσείο συμβάλλουν στην

αύξηση της δημοτικότητας και της προσβασιμότητας του μουσείου στους μελλοντικούς επισκέπτες του.

Το Facebook και το Instagram κυριαρχούν στο τοπίο χρήσης των social media. Το Instagram είναι ένα από τα ταχύτερα αναπτυσσόμενα κοινωνικά δίκτυα παγκοσμίως μεταξύ των νέων. Όσον αφορά το τι μπορούν να κάνουν οι εγγεγραμμένοι στην πλατφόρμα με τη χρήση του Instagram στα μουσεία για να μεταδώσουν τις εμπειρίες τους τόσο μέσω επιλογών θεμάτων φωτογραφίας, όσο και μέσω τρόπων, επιλέγουν να τις τροποποιήσουν και να τις παρουσιάσουν. Καθώς το Instagram είναι μια πολύ διαδεδομένη μορφή επικοινωνίας δίνει στους χρήστες την ευκαιρία να επικοινωνήσουν τις εμπειρίες τους μέσω φωτογραφιών. Το Instagram είναι ένα διαδικτυακό άλμπουμ φωτογραφιών που κυκλοφόρησε το 2010, δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να τραβούν φωτογραφίες και βίντεο με τις φορητές συσκευές τους, να πραγματοποιούν κάποια βασική επεξεργασία εφαρμόζοντας ψηφιακά φίλτρα και να τα μοιράζονται σε μια ποικιλία από πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης. Όπως κάθε στιγμή μετράει, ή τουλάχιστον έτσι φαίνεται μέσα από τα μάτια των χρηστών των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός των ακολούθων ενός προφίλ, τόσο μεγαλύτερη είναι η αντιληπτή κοινωνική του επιρροή. Μια βασική ιδέα πίσω από την εφαρμογή είναι να μοιράζονται φωτογραφίες και βίντεο χρησιμοποιώντας ένα hashtag (#) ώστε οι άλλοι χρήστες να μπορούν να βρουν τις φωτογραφίες. Οι χρήστες μπορούν επίσης να επιλέξουν να προσθέσουν ετικέτα σε μια εικόνα ή ένα βίντεο κατά τη διαδικασία δημοσίευσης, είτε ανεξάρτητα όπως θέλουν να το περιγράψουν είτε ακολουθώντας ένα προκαθορισμένο λεξικό ετικετών. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιούν το σύμβολο @, όταν προσθέτουν λεζάντες αναφέροντας έτσι άλλους χρήστες. Αυτό συνδέει αποτελεσματικά τις αναρτήσεις τους με το λογαριασμό του αναφερόμενου χρήστη, πριν τις δημοσιεύσει. Το Instagram επεκτείνει τη σειρά των πτυχών της καθημερινής ζωής που οργανώνονται σε σχέση με ροές εικόνων. Η πλοήγηση φαίνεται να είναι φυσική. Οι χρήστες αλληλοεπιδρούν με την οθόνη ενός smartphone και μπορούν να δουν τις φωτογραφίες που ανεβαίνουν.

Η ηλεκτρονική δυνατότητα φωτογράφισης, όπως η μεταφόρτωση φωτογραφιών, όπως παρέχεται από το Instagram, είναι σύμβολο της πραγματικότητας που βιώνει ο χρήστης ως κινητός ψηφιακός πολίτης. Σε ορισμένα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, οι φωτογραφίες έχουν γίνει κεντρικό στοιχείο της ανάρτησης που κοινοποιείται, αλλά στο Facebook και το Instagram, οι φωτογραφίες χρησιμοποιούνται ως σημείο αναφοράς, καθώς οι χρήστες μπορούν επίσης να κάνουν σχόλια, likes και κοινοποιήσεις. Μια βασική λειτουργία του Instagram, που κυκλοφόρησε το 2016, είναι τα Instagram Stories. Με τα Instagram Stories, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν μια ψηφιακή ιστορία φωτογραφιών με όλα τα καθημερινά τους στιγμιότυπα. Αυτή η κοινή εμπειρία εικόνας και βίντεο μπορεί επίσης να βελτιωθεί π.χ. χρησιμοποιώντας εργαλεία σχεδίασης και ενσωμάτωση αυτοκόλλητων και emoticons για να γίνει πιο ελκυστικό. Τα Instagram Stories διαρκούν 24 ώρες πριν εξαφανιστούν από το προφίλ ενός χρήστη. Όσον αφορά τη χρήση του Instagram στα μουσεία, το Instagram χρησιμοποιείται ως μέσο για τους επισκέπτες προκειμένου να μεταδώσουν τις εμπειρίες τους στα μουσεία ή χρησιμοποιείται από το αντίστοιχο προφίλ ενός μουσείου με σκοπό την προώθηση και διαφήμιση εκδηλώσεων για να την προσέλκυση κοινού.

Τα κοινωνικά μέσα έχουν γίνει μέρος της επαγγελματικής και καθημερινής ζωής του ατόμου, δίνοντας καινοτόμους και παραγωγικούς τρόπους προώθησης. Το διαδικτυακό μάρκετινγκ είναι το πιο σύγχρονο μέσο προτίμησης των κέντρων πολιτισμού, που στοχεύει στην αύξηση των αλληλεπιδραστικών τρόπων επικοινωνίας με τους επισκέπτες. Ο σκοπός του διαδικτυακού μάρκετινγκ είναι να αξιοποιήσει τα εργαλεία του διαδικτύου, με σκοπό να ελκύσει τον κόσμο.

Οι λόγοι λοιπόν που επιλέγονται τα κοινωνικά μέσα στην διαφήμιση ποικίλουν. Αρχικά, υπάρχει αυξανόμενη έκθεση, δεδομένης της τόσο μεγάλης απήχησης που έχουν τα κοινωνικά μέσα στους δέκτες. Η χρονική στιγμή που θα επιλέξει κάποιος να δώσει την διαφήμιση παίζει πολύ μεγάλο ρόλο στην ανταπόκριση που θα έχει στο κοινό. Το καλοκαίρι επί παραδείγματι, που παρατηρείται μεγαλύτερη κινητικότητα, η έκθεση από τους επίδοξους διαφημιστές είναι μεγαλύτερη.

Σήμερα ο παραδοσιακός ρόλος του Word of Mouth (WOM), από στόμα σε στόμα, έχει μεταμορφωθεί από τη δημοσιότητα του διαδικτυακού μάρκετινγκ. Οι τεχνολογίες (ΤΠΕ), και η χρήση του διαδικτύου έχουν αλλάξει τον τρόπο λειτουργίας των μουσείων. Η ανάπτυξη των

τεχνολογιών Web 2.0 οδήγησε σε μια έκρηξη των τοποθεσιών κοινωνικής δικτύωσης, συμπεριλαμβανομένων των Instagram, Facebook, Twitter και YouTube. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ως εργαλείο μάρκετινγκ, έχουν τη δυνατότητα να αλλάξουν τη σχέση μεταξύ του διαδικτύου και των χρηστών του και μπορούν να αλλάξουν τις δομές εξουσίας, και να αυξήσουν την ευκαιρία για τους χρήστες να συμμετάσχουν. Οι διαδικτυακές εκπομπές και τα διαδικτυακά βίντεο έχουν σημειώσει αξιοσημείωτη αύξηση στην αφοσίωση των καταναλωτών (Ashley & Tuten, 2015).

Η επιτυχής ανάπτυξη ΤΠΕ απαιτεί καινοτόμο μάνατζμεντ να επανεξετάζει συνεχώς τις εξελίξεις και να υιοθετεί κατάλληλες τεχνολογικές λύσεις προκειμένου να μεγιστοποιήσει την ανταγωνιστικότητα του οργανισμού.

Η τεχνολογική σύγκλιση οδηγεί σε εξελίξεις και υπάρχουν μόνο θολά όρια μεταξύ των συστημάτων για να απεικονίσουν εξαρτήσεις και σχέσεις. Ωστόσο, όλες οι τεχνολογίες χρειάζονται βελτιώσεις προκειμένου να ενισχυθεί η ταχύτητα, η διαλειτουργικότητα, η αξιοπιστία και η προσαρμογή τους στις ανάγκες της βιομηχανίας και των καταναλωτών. Πρέπει να αναδυθούν γρήγορα και αξιόπιστα δίκτυα για να υποστηρίξουν εφαρμογές πλούσιες σε πολυμέσα και διαδικτυακές παρουσιάσεις βίντεο (Evans, 2010).

Οι έξυπνες εφαρμογές πρέπει να ενσωματώνουν γνώσεις από όλα τα τμήματα του οργανισμού, να χρησιμοποιούν τεχνικές προσομοίωσης και την επεξεργασία στατιστικών για τη βελτίωση της ποιότητας των πληροφοριών που χρησιμοποιούνται για τη λήψη αποφάσεων και να επιτρέπουν στους οργανισμούς να υιοθετούν πιο προληπτικές προσεγγίσεις σε προβλήματα διαχείρισης και μάρκετινγκ. Οι ΤΠΕ επιτρέπουν στους επισκέπτες να έχουν πρόσβαση σε αξιόπιστες και ακριβείς πληροφορίες, καθώς και να κάνουν κρατήσεις σε ένα κλάσμα του χρόνου, του κόστους και της ταλαιπωρίας που απαιτούνται από τις συμβατικές μεθόδους. Οι ΤΠΕ μπορούν επίσης να προειδοποιούν τους οργανισμούς σχετικά με την πλεονάζουσα χωρητικότητα. Οι ΤΠΕ εξελίσσονται συνεχώς, παρέχοντας νέα εργαλεία για το μάρκετινγκ και τη διαχείριση του πολιτισμού. Η Word-of-mouth επικοινωνία και, ως εκ τούτου, οι δημόσιες σχέσεις δεν έχουν αλλάξει. Αυτό που έχει αλλάξει είναι οι ευκαιρίες που επιτρέπουν την εξέλιξη των μουσείων, χάρη των κοινωνικών μέσων ενημέρωσης.

Οι κριτικές των κοινωνικών μέσων παρέχουν "στιγμιότυπα" της εμπειρίας και η ανάλυση αυτών των ανασκοπήσεων αποκαλύπτει πώς η χρήση τους διαμεσολαβεί στην πολιτιστική εμπειρία μεταβάλλοντας τη συμπεριφορά και τις συναισθηματικές καταστάσεις των επισκεπτών (Hysa et al., 2021).

Μελέτη περίπτωσης - Αρχαιολογικό Μουσείο Πειραιά

Το Αρχαιολογικό Μουσείο αποτελεί, κατά μία έννοια, τον καθρέφτη της ζωής και των λειτουργιών της αρχαίας πόλης του Πειραιά. Το είδος των εκθεμάτων και τα χρονικά όρια που καλύπτει η συλλογή του είναι αντιπροσωπευτικά της ιδιομορφίας της πόλης, της σύνθεσης του πληθυσμού της, αλλά και της στενά συνδεδεμένης με την πολιτική και οικονομική ακμή των Αθηνών, ιστορίας της.

Σε αντίθεση με το άστυ, η εικόνα του λιμανιού προσδιορίστηκε από την οχύρωση, τις εγκαταστάσεις του ναύσταθμου, τις στοές του εμπορικού λιμανιού και τον καινοτόμο σχεδιασμό του Ιπποδάμου (Γεώργιος Σταϊνχάουερ, 1998).



Εικόνα 1α: Είσοδος Αρχαιολογικού Μουσείου Πειραιά

Συνεπώς, δεν αποτελεί έκπληξη η κυρίαρχη παρουσία των εκθεμάτων από τον 5ο και τον 4ο αιώνα π.Χ. και μάλιστα αυτών που αναφέρονται στον ιδιωτικό χώρο, όπως τα ταφικά μνημεία. Από τον ίδιο χώρο προέρχονται εξάλλου και τα ευρήματα των αττικών δήμων, που εκπροσωπούνται επίσης στην έκθεση.

Το πρώτο Αρχαιολογικό Μουσείο του Πειραιά κτίστηκε το 1935 στη βόρεια πλευρά του ελληνιστικού θεάτρου της Ζέας, για να φιλοξενήσει τη συλλογή που είχε δημιουργηθεί σταδιακά από δωρεές, παραδόσεις, τυχαία και ανασκαφικά ευρήματα. Επέκτασή του είναι το νέο Μουσείο, που θεμελιώθηκε το 1966. Πρόκειται για το κεντρικό Μουσείο της Β' Εφορείας Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων, όπου συγκεντρώνονται, συντηρούνται και φυλάσσονται τα αρχαιολογικά ευρήματα κυρίως από την περιοχή του Πειραιά, της Σαλαμίνας και της παραλίας έως τη Βάρκιζα. Σημαντικός υπήρξε ο εμπλουτισμός του από δωρεές μεγάλων ιδιωτικών συλλογών, όπως της Συλλογής Μελετόπουλου – Νομίδου και της Συλλογής Γερούλανου. Οι βάσεις για την έκθεση τέθηκαν από τον Θύμιο Μαστροκώστα, την Όλγα Αλεξανδρή και τον Γιώργο Δεσπίνη. Η έκθεση συμπληρώθηκε από την Βασίλειο Πετράκο, με τη μεταφορά των χάλκινων αγαλμάτων από το Εθνικό Μουσείο, την πρώτη τμηματική ανασύσταση του Μνημείου της Καλλιθέας (1982), της επανέκθεση του Ιερού της Κυβέλης (1985). Το 1998 το Μουσείο εμπλουτίστηκε με την ανασύλωση από την Στέλιο Τριάντη του μοναδικού Μνημείου της Καλλιθέας και με την έκθεση της συλλογής κεραμικής και μικροαντικειμένων.

Η επανέκθεση υποστηρίχθηκε οικονομικά από τον Πρόεδρο του Σωματίου των Φίλων του Μουσείου, Γιάννη Πολυχρονόπουλο, το Ίδρυμα Ψύχα και τον Μιχάλη Τούμπη. Στον Κίμωνα Χούρσογλου οφείλεται η μελέτη για τον φωτισμό των εκθεμάτων.

Πορεία ξενάγησης

Η περιήγηση ξεκινά από τον προθάλαμο του 1ου ορόφου, όπου μπορεί να ανέβει κανείς με τον ανελκυστήρα, και συνεχίζεται στο ισόγειο. Η αρίθμηση των αιθουσών είναι σύμφωνη με τις θεματικές ενότητες και τη χρονολογική διαδοχή των εκθεμάτων (Βλ. Εικόνα 1β). Η επίσκεψη ολοκληρώνεται με την περιήγηση στον κήπο του Μουσείου όπου βρίσκεται το μικρό ελληνιστικό θέατρο της Ζέας.



- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Η αγορά και ο ναύσταθμος. Ιερά της Αττικής 2. Κεραμεική και μικροαντικείμενα 1500 - 300 π.Χ.
Καθημερινότητα και τέχνη στην κλασική εποχή 3. Αρχαϊκή πλαστική.
Ο χάλκινος Απόλλων του Πειραιά 4. Τα χάλκινα αγάλματα του 4ου αι. π.Χ. 5. Το ιερό της Κυβέλης στο Μοσχάτο.
Αναπαράσταση ενός κλασσικού ιερού 6. Επιτύμβιες στήλες 420 - 350 π.Χ. | <ol style="list-style-type: none"> 7. Επιτύμβιες στήλες και μνημεία 350 - 317 π.Χ.
Ο λέων του Μοσχάτου 8. Επιτύμβιες στήλες και μνημεία 350 - 317 π.Χ.
Το ταφικό μνημείο της Καλλιθέας 9. Γλυπτά της ελληνιστικής περιόδου 10. Η τέχνη της ρωμαϊκής περιόδου |
|--|--|

Εικόνα 1β: Κάτοψη Αρχαιολογικού Μουσείου Πειραιά

Αίθουσα 1, Προθάλαμος

Ο ναύσταθμος και η αγορά. Ιερά της Αττικής

Ο προθάλαμος του 1ου ορόφου έχει τη θέση μιας ιστορικής και θεματικής εισαγωγής στη λειτουργία της πόλης ως εμπορικού κέντρου και ως πολεμικού ναυστάθμου.

Μπροστά στο υαλοστάσιο το χάλκινο έμβολο μιας τριήρους, με τη μορφή τρίαινας (Βλ. Εικόνα 2), χρονολογούμενο πιθανώς στον 4ο αιώνα π.Χ. δωρεά του κ. Βασ. Κάλλιο. Πρόκειται για μοναδικό αντικείμενο, δεδομένου ότι όλα τα υπόλοιπα γνωστά έμβολα που εκτίθενται παγκοσμίως ανήκουν είτε σε πολύ μικρότερα, είτε σε πολύ μεγαλύτερα και σε κάθε περίπτωση πολύ νεότερα πλοία. Στην ίδια προθήκη περιέχεται ένας καλοδιατηρημένος μαρμάρινος οφθαλμός τριήρους, που βρέθηκε στην περιοχή του Πειραιά. Δεξιά από την προθήκη βρίσκεται μια από τις πολυάριθμες, διαφορετικών μεγεθών, λίθινες πυραμιδοειδείς άγκυρες, του Μουσείου, ενώ οι υπόλοιπες εκτίθενται στον κήπο. Ο τύπος του είναι πανάρχαιος και ευρύτατα διαδεδομένος

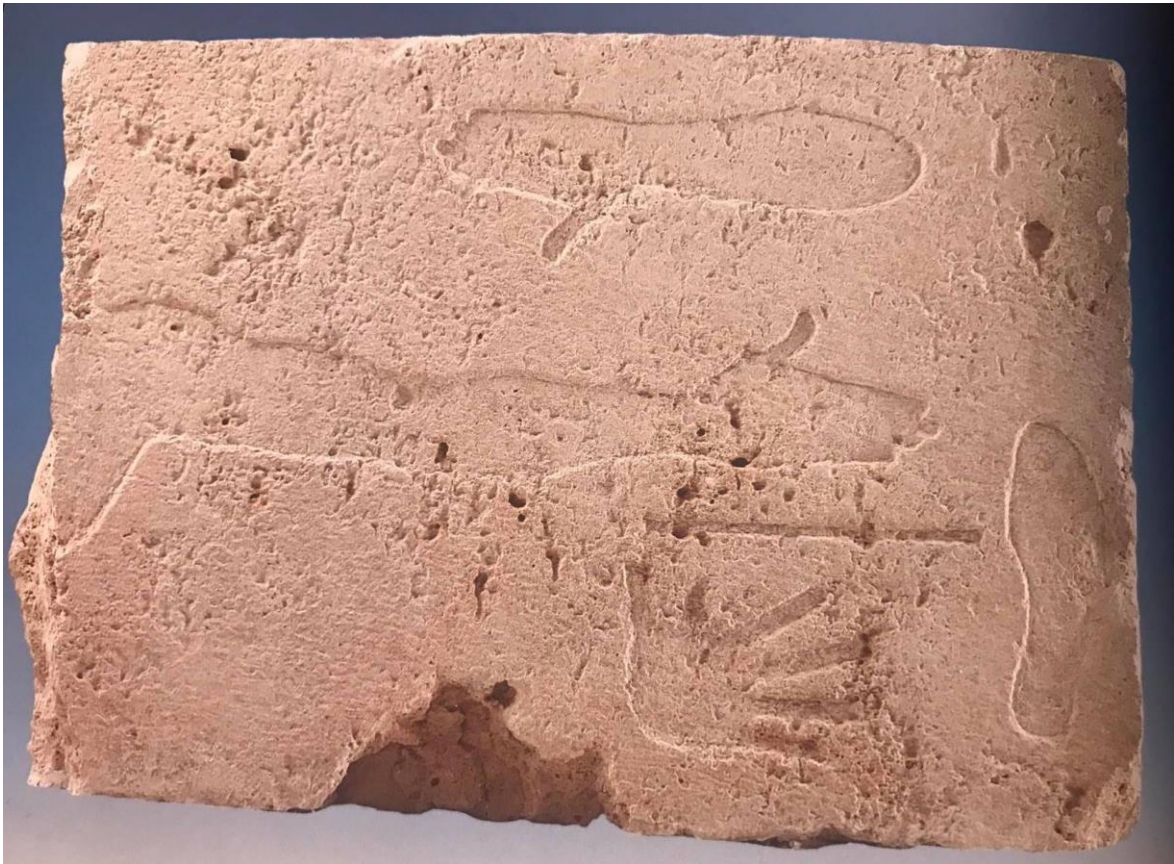


Εικόνα 2: Χάλκινο έμβολο τριήρους

στη Μεσόγειο, παραμένει ωστόσο αμφίβολο αν πρόκειται για άγκυρες που μετέφερε το

συγκεκριμένο πλοίο ή για σταθερά, τοποθετημένα στη σειρά, αγκυροβόλια, στα οποία προσδένονταν οι τριήρεις.

Το κέντρο του απέναντι τοίχου, που είναι αφιερωμένος στην εμπορική ζωή του λιμανιού, καταλαμβάνει το μετεωρολογικό ανάγλυφο αρ. 5352, που αποτοιχίσθηκε από ένα ξωκλήσι της Σαλαμίνας (Βλ. Εικόνα 3). Στο ανάγλυφο συνυπάρχουν δύο μετρικά συστήματα. Το πρώτο που έχει ως βάση έναν κανόνα μήκους 0.322 μ., όσο δηλαδή το μήκος του αρχαϊκού ή κλασσικού ποδιού, που χρησίμευε για τον υπολογισμό του πήχυ, της σπιθαμής και της οργυιάς. Το δεύτερο, που εικονίζεται ως πέλμα, έχει το μήκος του ελληνοιστικού ποδιού των 0.301 μ.



Εικόνα 3: Μετρολογικό ανάγλυφο

Την αίθουσα της κεραμικής και του ιδιωτικού βίου και την αίθουσα του ιερού της Κυβέλης, που ανοίγονται αντίστοιχα απέναντι και δεξιά του επισκέπτη προλογίζει θεματικά η μεγάλη εντοίχια προθήκη απέναντι στη σκάλα, που συγκεντρώνει τα ευρήματα από μια σειρά ιερών της Αττικής (από τον 8ο έως τον 4ο αιώνα π.Χ.). Στο αριστερό τμήμα της προθήκης εκτίθενται σιδερένια όπλα, ξυράφια και σκεύη χρήσιμα στη θυσία, όπως λέβητες και σούβλες για το ψήσιμο των θυσιαζομένων ζώων, από το βωμό του Διός στην κορυφή της Πάρνηθος (κεραμική κορινθιακή 7ου αιώνα π.Χ.). Στο κέντρο της προθήκης εκτίθενται προτομές, είδωλα γυναικείων μορφών από αττικά ιερά και τάφους, τα οποία χρονολογούνται από τον 8ο αιώνα π.Χ. έως τον 4ο αιώνα π.Χ. Κεντρική θέση εδώ έχει η πήλινη υστεροαρχαϊκή κεφαλή γυναικείας θεότητας από μικρό ιερό του δήμου των Αιξωνίδων Αλών. Στο κάτω ράφι ειδώλια θεοτήτων από διάφορα ιερά του Πειραιά και της Αττικής. Δεξιά, αναθήματα από το πειραιϊκό ιερό της Μουνιχίας Αρτέμιδος. Κεραμική από τη Μέση Εποχή του Χαλκού έως την Ελληνοιστική Περίοδο. Χαρακτηριστικά αγγεία της λατρείας της Μουνιχίας είναι οι γνωστοί και από το ιερό της Βραυρώνος κρατηρίσκοι με τρέχουσες γυναικείες μορφές.

Μια ειδική προθήκη δεξιά της εισόδου στην αίθουσα κεραμικής είναι αφιερωμένη αποκλειστικά στα ευρήματα από το μινωϊκό ιερό κορυφής του Αγίου Γεωργίου των Κυθήρων, το πρώτο που βρίσκεται εκτός Κρήτης. Εντυπωσιακός είναι ο μεγάλος αριθμός των αναθημάτων.

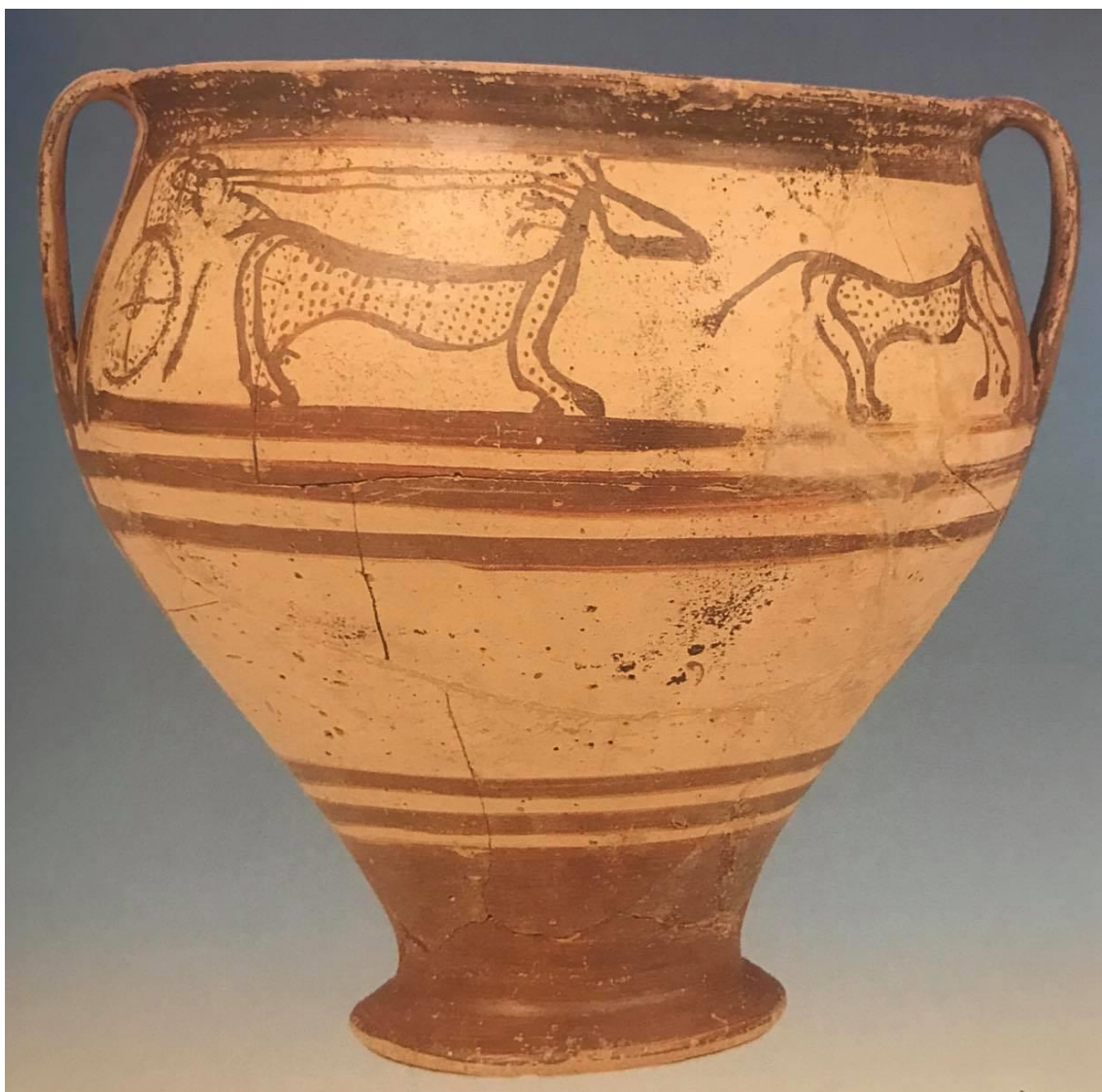
Πρόκειται για χάλκινα ειδώλια ανδρών και (σπανιότερα) γυναικών λατρευτών με το δεξί χέρι στο μέτωπο, λιγότερο συχνά με τα δύο χέρια στο στήθος, σταυρωμένα ή ακουμπισμένα στο κεφάλι. Μοναδικά είναι τα περιτμητα αναθηματικά μέλη (πόδια, χέρι) σε χαλκό, ο χάλκινος σκορπιός καθώς και η σπανιότατη περιτμητη αναθηματική μορφή γυναίκας. Ιδιαίτερα σημαντικά για τη μινωική λατρεία ευρήματα είναι τα πήλινα μικρογραφικά κέρατα καθιέρωσης και ένας μικρός χάλκινος αναθηματικός πέλεκυς, ενώ το σημαντικότερο έκθεμα είναι ένα ακέραιο κοχλιάριο από μαύρο στεατίτη, με εγχάρακτη επιγραφή στη γραμμική Α. Στην αίθουσα των επιτύμβιων, εκτίθεται ένα εξαιρετικά σπάνιο εύρημα, ένα ξύλινο φέρετρο (θήκη) από τάφο του 4ου αιώνα π.Χ., από το Αιγάλεω.

Αίθουσα 2

Κεραμική και μικροαντικείμενα από τα μυκηναϊκά έως τα ελληνιστικά χρόνια (1500-300 π.Χ.)

Στη μεγάλη προθήκη στην αριστερή πλευρά της αίθουσας εκτίθεται μια επιλογή κεραμικών ευρημάτων και μικροαντικειμένων από τον Πειραιά, την Καλλιθέα, τον Ταύρο, τη Σαλαμίνα, τα Μέθανα και τους δήμους της δυτικής παραλίας, από τη Γλυφάδα έως τη Βάρκιζα. Την έκθεση συμπληρώνουν επιλεγμένα αντικείμενα των Συλλογών Μελετοπούλου – Νομίδου και κυρίως της συλλογής Γερούλανου, που προέρχονται αποκλειστικά σχεδόν από το οικογενειακό κτήμα του στους Τράχωνες.

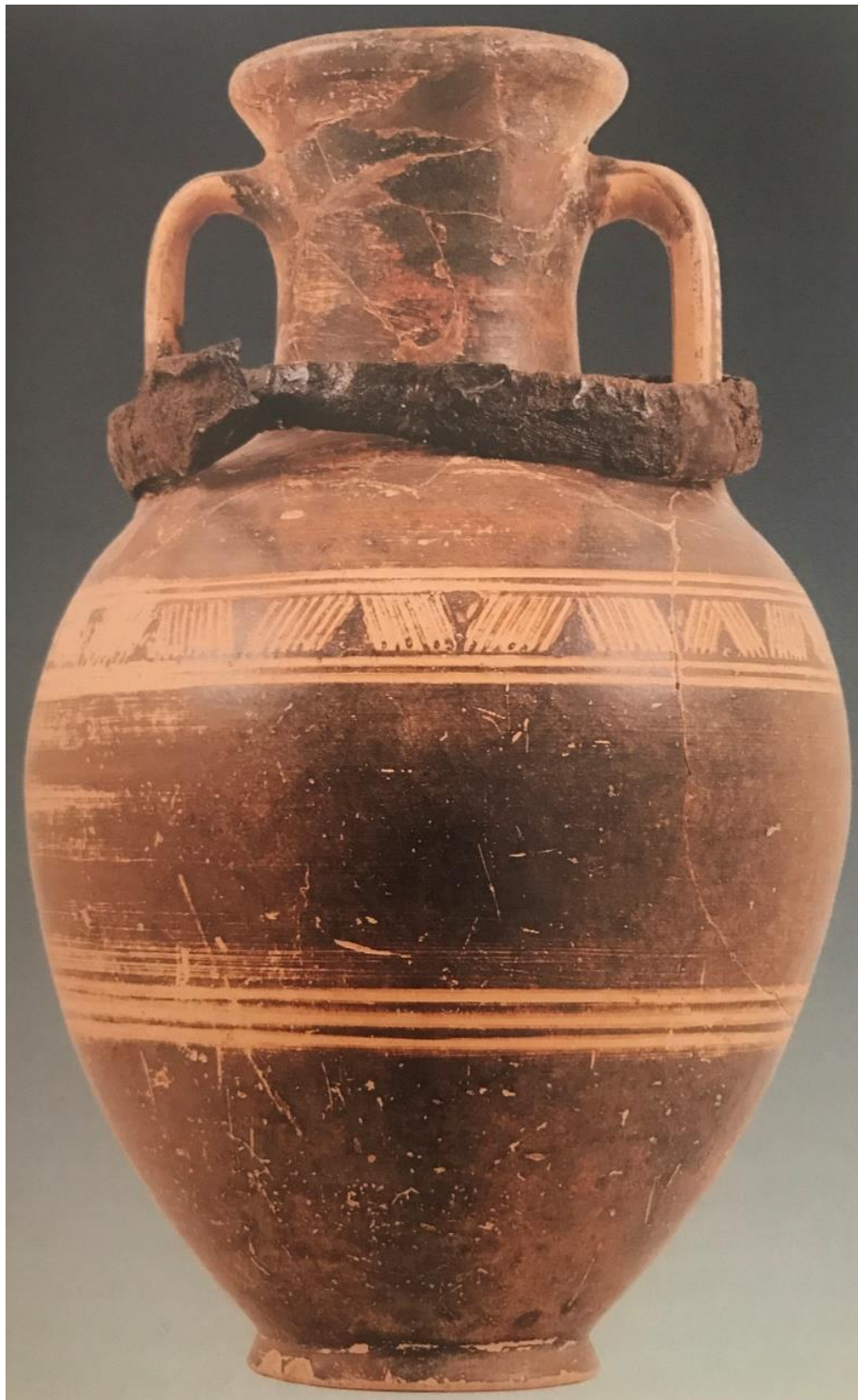
Η σειρά της έκθεσης είναι χρονολογική. Αρχίζοντας από τα αριστερά της εισόδου έχουμε μια συλλογή χαρακτηριστικών αγγείων από μυκηναϊκούς τάφους της Σαλαμίνας (Βλ. Εικόνα 4α), κοσμήματα και είδωλα των χαρακτηριστικών μυκηναϊκών τύπων Φ και Ψ. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον λόγω της σπανιότητας ή και μοναδικότητας τους έχουν τα ευρήματα στο κέντρο της προθήκης που προέρχονται από την ανασκαφή ενός μυκηναϊκού ιερού στον Άγιο Κωνσταντίνο Μεθάνων. Εκτίθεται επιλογή από τα περίπου 150 είδωλα, που βρέθηκαν πάνω και δίπλα σε ένα κτιστό βαθμιδωτό θρανίο στη γωνία του δωματίου του ιερού. Επάνω δεσπόζει η παράταξη 4 ιππέων με κωνικούς πέλους ή κράνη ανάμεσα σε δύο μικρογραφικές τριοδικές τράπεζες και ένα θρόνο. Στο κέντρο της μεσαίας σειράς μια σπανιότατη παράσταση ταυροκαθάπτη καθώς και μια επιλογή από πλούσια και εν μέρει νατουραλιστικά διακοσμημένα είδωλα αρμάτων με ζεύγος θεοτήτων, και άλλα του γνωστότερου τύπου των ονομαζόμενων αρότρων, τέλος μικρό μέρος από τα πλούσια σε αριθμό και ποικιλία αναθήματα βοοειδών. Τα είδωλα πλαισιώνουν αριστερά και δεξιά λατρευτικά σκεύη του ιερού, όπως ένα πλαστικό αγγείο με τη μορφή πτηνού και ένα ρυτό σε σχήμα κεφαλής χοίρου, ένα από τα σπάνια παραδείγματα του είδους των ζωόμορφων ρυτών στη



Εικόνα 4α: Μυκηναϊκός κρατήρας με παράσταση άρματος

μυκηναϊκή Ελλάδα (14ος – 13ος αιώνας π.Χ.). Το άλλο μισό της βιτρίνας καταλαμβάνουν αγγεία από μυκηναϊκούς τάφους της Βούλας και της Βάρκιζας.

Στο γωνιακό τμήμα της προθήκης εκτίθενται αντιπροσωπευτικά δείγματα της επόμενης, γεωμετρικής περιόδου. Αριστερά, αγγεία της πρωτογεωμετρικής και πρώιμης γεωμετρικής περιόδου από τάφους της Σαλαμίνας. Χαρακτηριστικό ταφικό έθιμο της περιόδου αποτελεί η ταφή του όπλου, στη συγκεκριμένη περίπτωση σιδερένιου ξίφους, του νεκρού, το οποίο έχει τυλιχτεί γύρω από τον λαιμό του ταφικού αμφορέα αρ. 6358 (Βλ. Εικόνα 4β). Δεξιά, βρίσκεται ένα χρυσό



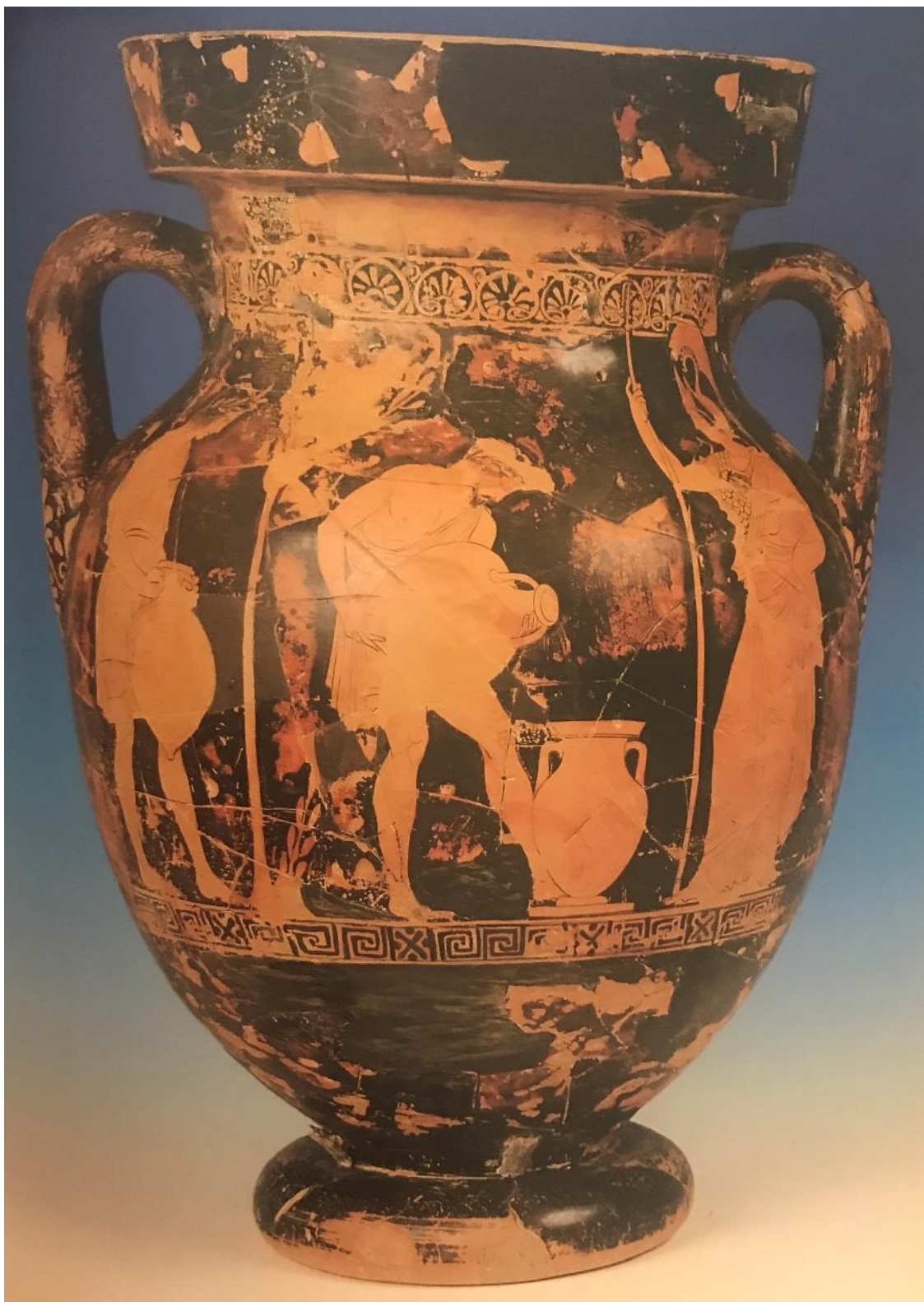
Εικόνα 4β: Ταφικός πρωτογεωμετρικός αμφορέας με το ξίφος του νεκρού

ταφικό διάδημα από την Ανάβυσσο και επιλογή από αγγεία του ώριμου και ύστερου γεωμετρικού ρυθμού (800 – 700 π.Χ.).

Σε αντίθεση προς την ακρίβεια των μορφών και την αρμονία στη σχέση του αγγείου με τη γεωμετρική διακόσμηση που χαρακτηρίζει τα αγγεία αυτά, βρίσκεται η ζωγραφική διάθεση, η ελεύθερη σχεδίαση και χαλαρή διάταξη των μορφών. Την ίδια περίοδο είναι παντού, ακόμα και μέσα στην Αττική, φανερή η παρουσία της κορινθιακής κεραμικής, δείγματα της οποίας εκτίθενται στο κάτω ράφι. Στο μεγάλο κεντρικό αμφορέα με ζεύγη από πάνθηρες και σφίγγες, αρ. 7348 από την αρχή της κυρίως αρχαϊκής περιόδου (6ο αιώνα π.Χ.) η δαιμονική δύναμη των μορφών του 7ου αιώνα έχει πλέον υποχωρήσει. Τον εκφυλισμό τους σε μια τυφλή απομίμηση της καθαρά διακοσμητικής ώριμης κορινθιακής κεραμικής σηματοδοτεί η κορινθιάζουσα μόδα με ζώνες από ζώα και τέρατα και πλούσια εγχάραξη, που αντιπροσωπεύεται εδώ από ένα αγγείο του ζωγράφου του Πόλου αρ. 7037.

Με την ακμή της αττικής κεραμικής συνδέονται οι δύο τρόποι απόδοσης της μορφής, του μελανόμορφου (έως τα τέλη του 6ου αιώνα π.Χ.) και του ερυθρόμορφου (από το 520 έως και τον 4ο αιώνα π.Χ.) ρυθμού. Ο σκύφος με τη παράσταση του Ηρακλή, αρ. 831, και το γειτονικό θραύσμα με το Διόνυσο αρ. 6948, ανήκουν στην ώριμη αρχαϊκή τέχνη των μέσων του 6ου αιώνα π.Χ., όπου το μαύρο χρώμα φαιδρύνεται ακόμα με τη προσθήκη πορφυρού ή λευκού. Ένα καλό παράδειγμα της εξέλιξης δίνει η σύγκριση των συγχρόνων ληκύθων με εκείνες των μέσων του 5ου αιώνα π.Χ. Ο παλαιότερος τύπος, αυτός με την παράσταση της σειρήνας αρ. 6467 έχει ακόμα το ωοειδές σώμα των κορινθιακών προδρόμων του. Ανάμεσα στις νεότερες μελανόμορφες ληκύθους με λευκό επίχρισμα ιδιαίτερο εικονογραφικό ενδιαφέρον έχει αυτή της Καλλιθέας με την παράσταση θυσίας τράγου αρ. 7339. Μέρος αντίθετα της μαζικής παραγωγής ταφικών αγγείων αποτελεί η πλούσια σειρά από σύγχρονες μικρότερες ληκύθους, όπου επίσης επιβιώνει η μελανόμορφη τεχνική, συνήθως σε δυσανάγνωστες λόγω της προχειρότητας του σχεδίου μυθολογικές ή καθαρά.

Από τα αγγεία με ερυθρόμορφη διακόσμηση που καλύπτουν εδώ την περίοδο από τα μέσα του 5ου στα μέσα του 4ου αιώνα π.Χ. ξεχωρίζει η ακόμα αυστηρή υδρία αρ. 3031 με παράσταση του Δία που καταδιώκει μια νύμφη, η λεκανίδα αρ. 6837 που διακοσμείται στο εσωτερικό με παράσταση θαλασσίου θιάσου, του Νηρέως και των Νηρηίδων, οι οποίες φέρουν τα όπλα του Αχιλλέα, καθώς και μια σειρά αγγείων, κυρίως λουτροφόρων με παραστάσεις γάμου ανάμεσα στις οποίες ξεχωρίζει για το κομψό σχήμα της και η λεπτή ζωγραφική διακόσμηση η λουτροφόρος της Συλλογής Γερουλάνου αρ. 7345 (Βλ. Εικόνα 5), ερυθρόμορφων ληκύνθων με ταφικές παραστάσεις, το θραύσμα μιας οινοχόης με σκηνή συμποσίου ή μικρότερων αγγείων.



Εικόνα 5: Ερυθρόμορφος αμφορέας

κυρίως αρυβαλλοειδών ληκύθων, με Νίκες και Έρωτες, ήρεμα καθισμένους ή που καταδιώκουν κοπέλες και νεαρούς.



Εικόνα 6: Ερυθρόμορφη λουτροφόρος

Μοναδικό εικονογραφικό ενδιαφέρον έχει ο μεγάλος αμφορέας αρ. 7341 (Βλ. Εικόνα 6) του ζωγράφου του Δίνου από τους Τράχωνες, με την παράσταση της συλλογής του λαδιού από τις ιερές ελιές της Αττικής, τις Μόριες. Το λάδι φυλάσσονταν τρία χρόνια μέσα σε ειδικά αγγεία, τους Παναθηναϊκούς αμφορείς, για να δοθεί ως έπαθλο στα Παναθήναια. Είναι πολύ πιθανό ότι εδώ έχουμε ένα από τα αγγεία που είχαν πράγματι χρησιμεύσει στο σκοπό αυτό. Η παράσταση της πίσω όψης με τη Δήμητρα, την Κόρη και τον Πλούτο, θεότητες της γεωργίας, συμπληρώνει την ειρηνική εικόνα της αγροτικής Αττικής και ταιριάζει απόλυτα στην περίοδο ειρήνης του Νικία, στην οποία χρονολογείται το αγγείο. Στο κάτω ράφι, εκτίθενται διάφορα δείγματα κλασικών γυάλινων αγγείων.

Την έκθεση κλείνει μια επιλογή από την πλούσια συλλογή μελαμβαφών αγγείων του μουσείου. Η λιτή αυτή τεχνική που χρησιμοποιείται παράλληλα με εκείνη της ερυθρόμορφης αγγειογραφίας παρατηρείται σε οποιαδήποτε διακόσμηση.

Καθημερινότητα και τέχνη στην κλασική εποχή

Την δεξιά πλευρά της αίθουσας, καθώς μπαίνουμε από τον προθάλαμο, καταλαμβάνει μια μεγάλη προθήκη με εκθέματα που έχουν σκοπό την αποτύπωση του ιδιωτικού βίου στην Αττική από τα αρχαϊκά έως τα ελληνιστικά χρόνια. Τον κόσμο του παιδιού, στον οποίο είναι αφιερωμένο το πρώτο τμήμα της έκθεσης, αναπαριστά μια σειρά από ταφικά σύνολα που προέρχονται από ταφικά μνημεία του 4ου αιώνα π.Χ. Συνήθως πρόκειται για μικρογραφικά αγγεία με λεπτή διακόσμηση. Εκτίθενται επίσης παιδικά αντικείμενα, όπως θήλαστρα, κουδουνίστρες, κούκλες και πήλινα ζωάκια, καθώς και ένα αλφαβητάριο χαραγμένο σε όστρακο.

Το δεύτερο τμήμα της έκθεσης, εισάγει τον επισκέπτη στον κόσμο του γυναικωνίτη, όπου συνδυάζεται η γαλήνη των γυναικείων διαμερισμάτων με την καθημερινή δραστηριότητα στην κουζίνα και τον αργαλειό. Οι ποικίλες στο σχήμα και τη διακόσμηση ερυθρόμορφες ή μαρμάρινες πυξίδες, τα αρωματοδοχεία και κυρίως τα κάτοπτρα, που παρουσιάζονται στην προθήκη, παραπέμπουν στην τελετή του γυναικείου καλλωπισμού. Οι παραστάσεις που διακοσμούν τα τοιχώματα των αγγείων αποτελούν φευγαλέες ματιές στον εσωτερικό του κόσμου αυτού, όπου διακρίνουμε μια γυναίκα που κοιτάζεται στον καθρέφτη, σε μια σπάνια παράσταση του ειδώλου του προσώπου.

Την κεντρική θέση που έχει στη ζωή της γυναίκας η ενασχόληση με το νοικοκυριό, εικονογραφούν τα εκθέματα μαγειρικών σκευών, οι παραστάσεις της γυναίκας που κουβαλά το νερό από την κρήνη, που γνέθει, κλώθει ή υφαίνει και τέλος τα ίδια τα σκεύη. Την εικόνα του γυναικείου κόσμου συμπληρώνει πάνω μια σειρά από ειδώλια κομψών κυριών και μια λιγότερο κομψή γυμνή γυναίκα, παρωδία της περίφημης Αφροδίτης του Διοδάσα των μέσων του 3ου αιώνα π.Χ. (αρ. 4843).

Στο κεντρικό διαμέρισμα εκτίθενται τα ευρήματα του “τάφου του ποιητή” από τη Δάφνη. Τα μουσικά όργανα που χρησιμοποιούσε, το τρίγωνο (μια μορφή άρπας), η λύρα και ο αυλός, φαίνεται πως κατασκευάζονταν από τον ίδιο, όπως μαρτυρά το πριόνι που είχε μαζί του. Ο ίδιος έγραφε και τα κείμενα των τραγουδιών του, όπως δείχνουν ο χάλκινος κονδυλοφόρος και η σιδερένια ξύστρα του που βρέθηκαν σε μια ξύλινη κασετίνα. Στην προθήκη παρουσιάζονται

ακόμα πέντε ξύλινα κερωμένα πινακίδια με μόλις διακρινόμενα γράμματα πάνω στο κερί και ο κατεστραμμένος πάπυρος.

Στο επίκεντρο του τρίτου διαμερίσματος της προθήκης βρίσκεται ο ανδρικός κόσμος. Η ζωή του νεαρού Αθηναίου είναι στενά συνδεδεμένη με το γυμναστήριο (το γυμνάσιον). Τα αντικείμενα που συνοδεύουν τον αθλητή έως τον τάφο είναι η σπλεγγίδα, με την οποία καθαρίζει το σώμα του από την άμμο της παλαίστρας μετά την άθληση, και καμιά φορά το μικρό αγγείο με το λάδι (ο αρύβαλλος) ή η κουτάλα (αρύταινα) για την άντληση του από το πιθάρι του γυμναστηρίου. Το ύψιστο καθήκον, όμως, για τον Αθηναίο πολίτη είναι η συμμετοχή του στους πολεμικούς αγώνες της πόλης. Στον κατεξοχήν ανδρικό αυτόν κόσμο αναφέρονται τα δύο



Εικόνα 7: Χαλκιδικό κράνος 6ου αιώνα π.Χ.

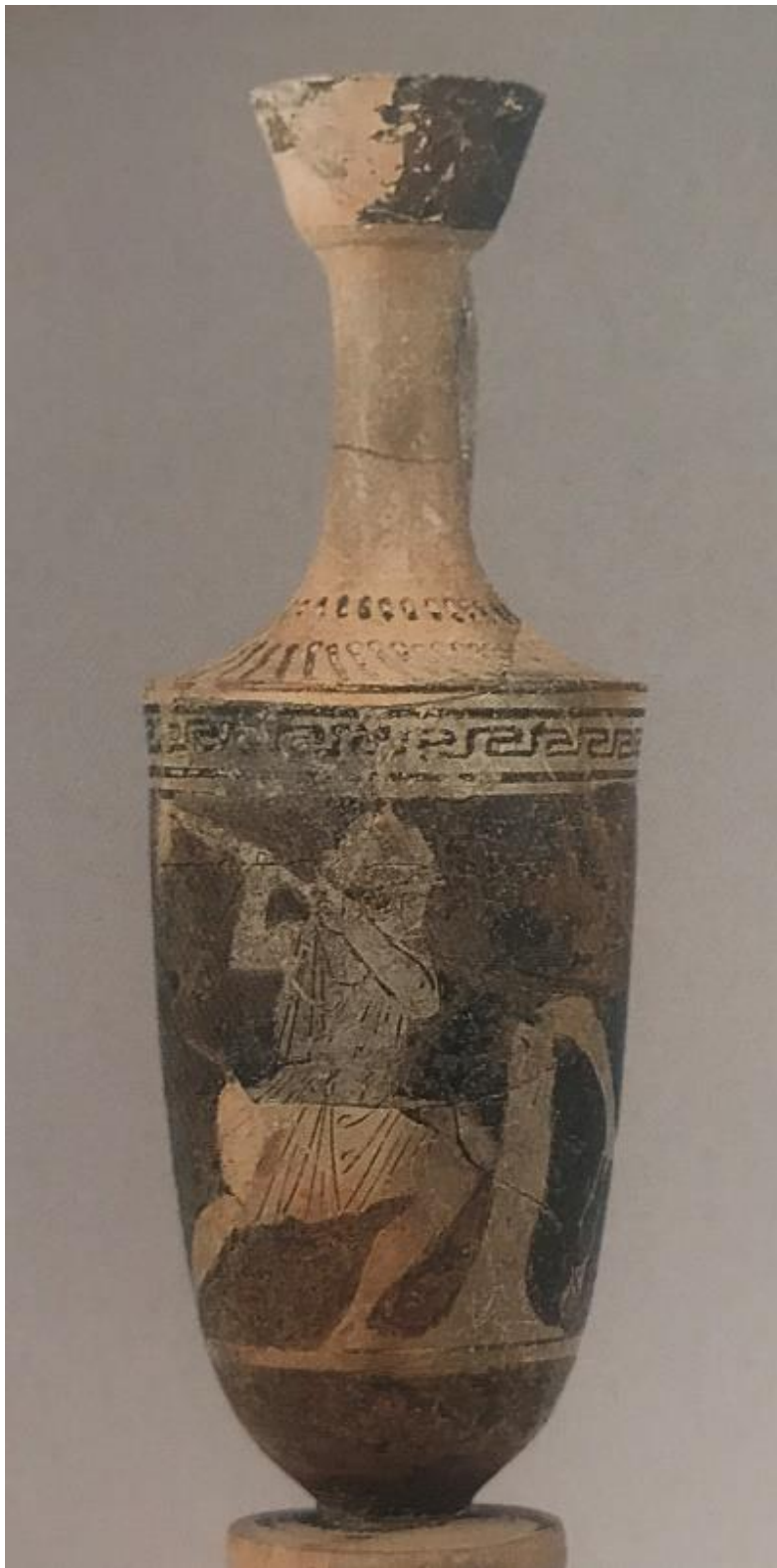


Εικόνα 8: Κορινθιακό κράνος 7ου αιώνα π.Χ.

αρχαϊκά κράνη, ένα κορινθιακό του 7ου αιώνα π.Χ. (Βλ. Εικόνα 7) και ένα χαλκιδικό του 6ου αιώνα π.Χ. (Βλ. Εικόνα 8), καθώς και μια χάλκινη λόγχη δόρατος στο κέντρο της προθήκης.

Όπως και στη γυναικεία προθήκη, την εικόνα του άνδρα συμπληρώνουν εδώ μια σειρά από είδωλα και παραστάσεις αγγείων κυρίως νέων αθλητών και οπλιτών αλλά και αναφερόμενες σε επαγγέλματα, όπως η ερυθρόμορφη λήκυνθος αρ. 7073 με την σπάνια αναπαράσταση ενός ξυλοκόπου (Βλ. Εικόνα 9). Από πλευράς εικαστικού ενδιαφέροντος, σε δεύτερη μοίρα έρχονται τα αντικείμενα της δουλειάς, σύνεργα ψαρικής, ιατρικά εργαλεία κ.α.

Μια χάλκινη κάλπη στο κάτω μέρος του τελευταίου τμήματος της προθήκης και μια επιλογή από διάφορα χάλκινα αγγεία, σηματοδοτούν τη μετάβαση στη διπλανή αίθουσα των χαλκών.



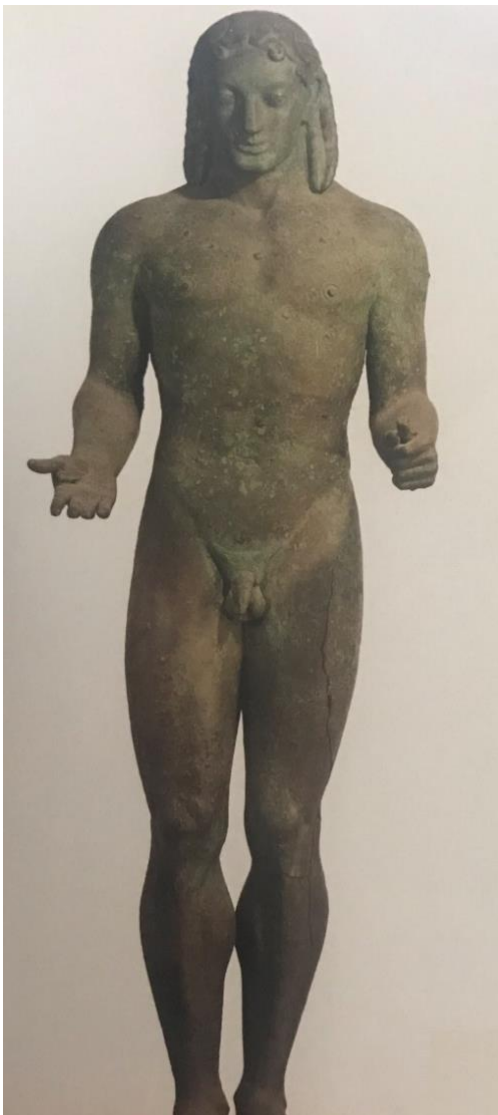
Εικόνα 9: Ερυθρόμορφη λήκυθος με παράσταση ξυλοκόπου

Αίθουσα 3

Τα χάλκινα αγάλματα του Πειραιά

Τα τέσσερα αγάλματα και το τραγικό προσωπείο που εκτίθενται στις δύο συνεχόμενες αίθουσες, βρέθηκαν το καλοκαίρι του 1959 μαζί με άλλα τρία μαρμάρινα σε έργα αποχετεύσεως στην γωνία των οδών Βασ. Γεωργίου Α' και Φίλωνος. Αυτά, είχαν αποθηκευτεί, ίσως το 87 π.Χ., σε κάποιο χώρο του λιμανιού για να προστατευτούν και καταχώθηκαν στη συνέχεια, όταν η αποθήκη καταστράφηκε από πυρκαγιά. Μετά την ανεύρεση τους, μεταφέρθηκαν για συντήρηση στα εργαστήρια του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου, όπου παρέμειναν έως τον Φεβρουάριο του 1983, όποτε επέστρεψαν στον Μουσείο του Πειραιά.

Ανήκουν στα 35 περίπου μεγάλα χάλκινα αγάλματα όλων των εποχών που σώζονται σήμερα παγκοσμίως. Τα χάλκινα του Πειραιά προέρχονται από τον κόσμο της μεγάλης τέχνης.



Εικόνα 10: Χάλκινος αρχαϊκός Απόλλων (Ύψος 1.95μ)

Αρχαϊκή πλαστική – ο χάλκινος Απόλλων του Πειραιά

Ο Απόλλων του Πειραιά (Βλ. Εικόνα 10) είναι ο μοναδικός σωζόμενος χάλκινος κούρος και συγχρόνως το αρχαιότερο ελληνικό χυτό άγαλμα. Τα τοιχώματα είναι ακόμα πολύ παχιά και στο εσωτερικό του βρέθηκαν τμήματα του πήλινου πυρήνα και του σιδερένιου σκελετού. Ο θεός αναγνωρίζεται εύκολα από τα εξωτερικά θεϊκά εμβλήματα, το τόξο και την φιάλη, ίχνη των οποίων εμφανίζονται στα χέρια του. Η προβολή του δεξιού σκέλους, που είναι αντίθετη προς το κανονικό σχήμα του κούρου, οφείλεται μάλλον στην παρουσία της Λητούς και της Αρτέμιδος δίπλα του, στο ίδιο στέλεχος. Χρονολογικά, ο Απόλλων βρίσκεται κοντά στο τέλος της εκατοντάχρονης εξέλιξης που αρχίζει με τα δαιμονικά σύμβολα της νεότητας του τέλους του 7ου αιώνα π.Χ. Η στάση του Απόλλωνα τείνει να ελευθερωθεί από το σχήμα του κούρου και τον περιορισμό του τεκτονικού άξονα. Το βάρος, δεν μοιράζεται πλέον ομοιόμορφα στα δύο πόδια. Η μεταφορά του στο δεξί, προβαλλόμενο πόδι γίνεται με τρόπο οργανικό, είναι όμως το πλάσιμο αυτών των ποδιών που δείχνει ότι αυτά φέρουν πλέον πραγματικά το βάρος του σώματος. Στο κλείσιμο της μορφής, όπως και στη σοβαρότητα της έκφρασης του αυστηρού προσώπου με το ψηλό μέτωπο, διακρίνεται ο πρόδρομος του φειδιακού Απόλλωνα του Κάσσελ.

Όσον αφορά τη χρονολόγηση του, έχουν κατά καιρούς επικρατήσει διάφορες ερμηνείες. Για κάποιους, είναι ένα υστεροαρχαϊκό έργο εμπνευσμένο από κάποιο παλαιότερο λατρευτικό άγαλμα. Άλλοι πάλι το συνδέουν με το επιτηδευμένο αρχαϊστικό ρεύμα της ύστερης ελληνιστικής εποχής.

Αίθουσα 4

Τα χάλκινα αγάλματα του 4ου αιώνα π.Χ.

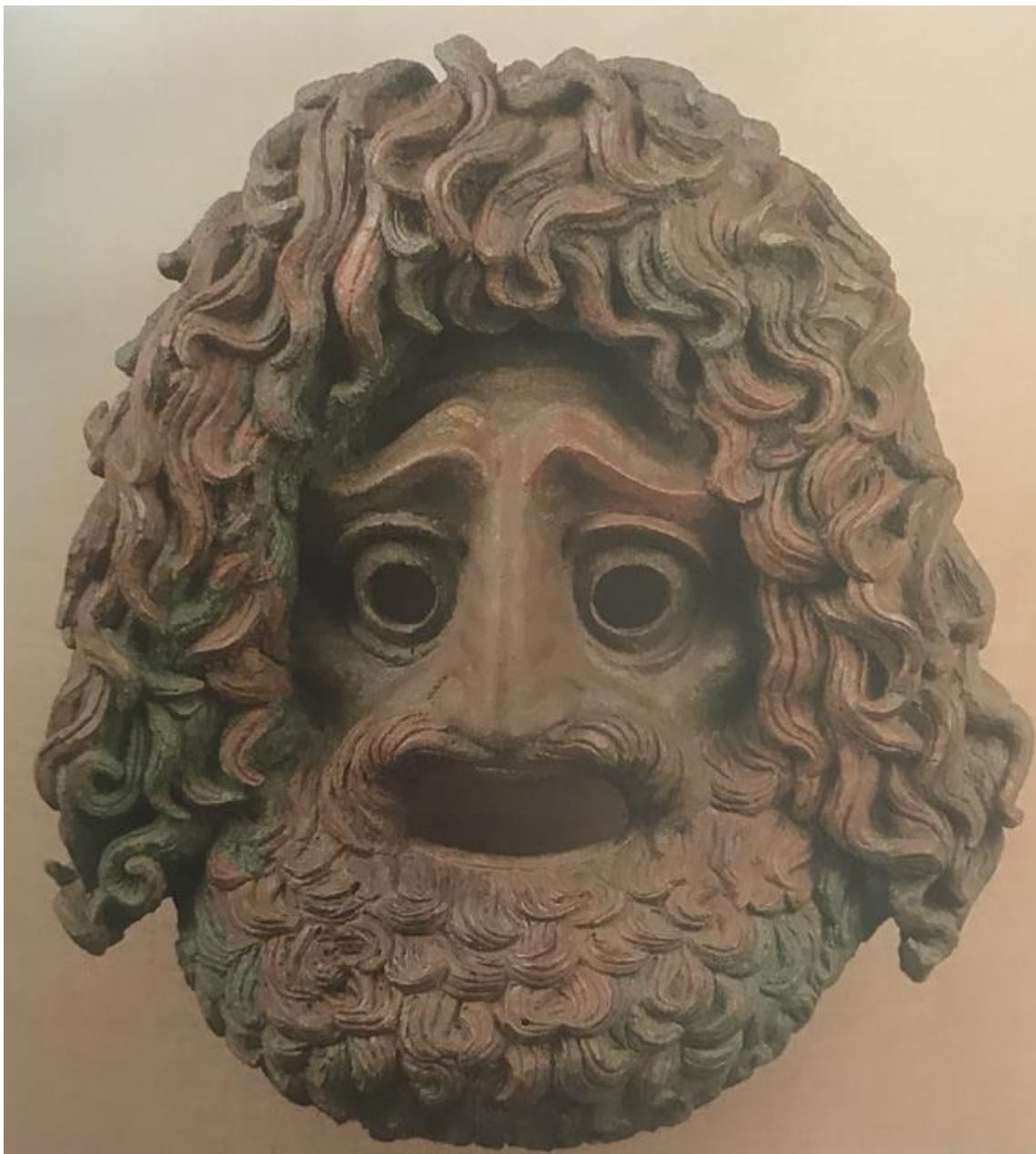


Εικόνα 11: Χάλκινο άγαλμα Αρτέμιδος (Ύψος 1.94μ)

δακτύλων της αριστερής που κρατούσε τόξο) παρά στο ύψος της μορφής. Ο τρόπος απόδοσης του σώματος και η πτυχολογία κάνει πολύ πιθανή την απόδοση της Αρτέμιδος στον Ευφράνορα, γλύπτη, ζωγράφο και κύριο εκπρόσωπο του κλασικιστικού ρεύματος των μέσων του 4ου αιώνα π.Χ. Η κάπως θεατρική μετωπικότητα και ο υπερβολικός τονισμός του χιασμού της μορφής,

Σε ένα ριζικά διαφορετικό κόσμο μας οδηγούν τα υπόλοιπα τρία αγάλματα. Στο χρονικό χάσμα μεταξύ των αιθουσών δεν μεσολαβεί μόνο η ολοκλήρωση της κλασικής μορφής του 5ου αιώνα π.Χ. που ανατέλλει στον Απόλλωνα, αλλά η ακόμα πιο συγκλονιστική αλλαγή στη γενική αντίληψη της μορφής που σηματοδοτεί το πέρασμα από τον 5ο στον 4ο αιώνα π.Χ. Το πλαστικό έργο δεν εννοείται πλέον αυθύπαρκτο, αλλά πάντα σε σχέση με το φυσικό ή υπερβατικό περιβάλλον του. Με κίνηση, έκφραση και κατεύθυνση βλέμματος τα αγάλματα του 4ου αιώνα δημιουργούν γύρω τους ένα φανταστικό χώρο και μια συγκεκριμένη σχέση με τον θεατή. Παράλληλη είναι και η αλλαγή της αντίληψης του θεού. Τις δαιμονικές μορφές του 6ου και τις υπερβατικές του 5ου, διαδέχονται τώρα οι ανθρώπινες θεότητες του 4ου αιώνα π.Χ. Έτσι, οι τρεις θεές της αίθουσας, ακινητοποιημένες σε μια στάση χρονικά προσδιορισμένη, σκύβουν στον λατρευτή με συμπόνια, απλώνοντας το χέρι με τη φιάλη.

Η μεγάλη Άρτεμις αρ. 4647, το πρώτο άγαλμα που εμφανίζεται στην αίθουσα (Βλ. Εικόνα 11) αποτέλεσε αντικείμενο μακρών συζητήσεων τόσο για την ερμηνεία, όσο και για την απόδοση του σε κάποιον από τους μεγάλους καλλιτέχνες του 4ου αιώνα π.Χ. Η νεαρή στιβαρή γυναίκα, ταυτίστηκε λόγω της ομοιότητας της με γνωστά κεφάλια της Σαπφούς, με κάποια ποιήτρια ή Μούσα, μια απόδοση που ενισχύθηκε από την τραγική μάσκα του ευρήματος (Βλ. Εικόνα 12). Πράγματι, η Άρτεμις αναγνωρίζεται περισσότερο στις λεπτομέρειες (ίχνος της στήριξης της φαρέτρας στην πλάτη, θέση των



Εικόνα 12α: Χάλκινο τραγικό προσωπείο

προσέφεραν το επιχείρημα για την τοποθέτηση και αυτού του αγάλματος σε κάποια από τις κλασικιστικές φάσεις της ελληνοιστικής πλαστικής, πράγμα που μάλλον αποκλείει η υψηλή ποιότητα του έργου.

Διαφορετική είναι η εικονογραφική παράδοση του αγαλματίου της μικρής Αρτέμιδος, αρ. 4648 (Βλ. Εικόνα 12β). Ο πλαστικός τύπος, γνωστός από αττικά ανάγλυφα του δεύτερου μισού



Εικόνα 12β: Χάλκινο αγαλμάτιο Αρτέμιδος (Ύψος 1.55μ)

του 4ου αιώνα π.Χ. βρίσκεται πολύ πιο κοντά στην κλασική αντίληψη της παρθένου θεάς του κυνηγιού.

Το σώμα της, αποδίδεται παρθένο, σχεδόν αγορίστικο και την εντύπωση της νεανικότητας τονίζει ακόμα περισσότερο η κάποια ασάθεια που προσδίδει η στροφή της κεφαλής και η στάση του χεριού. Ο πέπλος, είναι αττικός, ψηλά ζωσμένος και με το ιμάτιο τυλιγμένο για να διευκολύνει την κίνηση. Το κεφάλι είναι μικρό, με καθαρογραμμένα, αυστηρά χαρακτηριστικά και

τα μαλλιά μαζεμένα μπροστά σε κότσο. Τα παραπάνω στοιχεία τονίζουν τον κατακόρυφο άξονα που μόλις διακόπτεται από τη διπλή οριζόντια άρθρωση της παρυφής του αποπτύγματος και της ζώνης, δίνουν στη μορφή την όψη του κίονα και χρονολογούν το άγαλμα αρκετά χαμηλά στο 4ο αιώνα π.Χ.

Από την άλλη, η υπερφυσική σε μέγεθος Αθηνά, αρ. 4646 (Βλ. Εικόνα 13), φαίνεται να είναι το παλαιότερο από τα τρία έργα. Ωστόσο, παρά την ομοιότητα της στάσης και της πτυχολογίας με την Αθηνά Παρθένο, στο άγαλμα δεν διατηρείται κανένα ίχνος του φειδιακού προτύπου.

Το κεφάλι της Αθηνάς καλύπτει κορινθιακή περικεφαλαία στολισμένη με γλαύκες και



Εικόνα 13: Χάλκινο αγαλμάτιο Αθηνάς

γρύπες και ένα λοφίο στερεωμένο πάνω σε ένα φίδι. Η θεά είναι ντυμένη με πέπλο, αλλά ζωσμένο χωρίς κόλπο. Το αποπτύγμα πέφτει λοξά ως τη μέση του αριστερού μηρού και πίσω ανασηκώνεται στην πλάτη, ως κάλυμμα της κεφαλής, όπως το συνηθίζουν οι γυναίκες σε πολλές αρχαίες παραστάσεις. Το δεξί πόδι, πάνω στο οποίο στηρίζεται η μορφή τονίζεται με τρεις διαφορετικές ομάδες κάθετων πτυχών, ενώ το άνετο σέρνεται νωχελικά προς τα πίσω. Οι λοξές πτυχές του αποπτύγματος με την επίσης λοξή αιγίδα μεταφέρουν τη λικνιστή κίνηση του αγάλματος στα δεξιά, η οποία κορυφώνεται με την κλίση της κεφαλής στο δεξί χέρι που κρατούσε τη Νίκη. Το κατεβασμένο αριστερό χέρι στήριζε την ασπίδα και το δόρυ, όπως μαρτυρά η στάση των δακτύλων. Από την Αθηνά, ωστόσο, απουσιάζει η ρωμαλαία φύση των αγαλμάτων της εποχής της Ειρήνης, ακόμα και των κλασικιστικών έργων των μέσων του 4ου αιώνα π.Χ. Στη θέση της δυναμικής αντιπαράθεσης των καθαρών πτυχώσεων που σηκώνουν το βάρος, στην Αθηνά τόσο η κίνηση όσο και η πτυχολογία χαρακτηρίζονται από έλλειψη δυναμισμού, ενώ το μικρό σχετικά πρόσωπο της παίρνει μια έκφραση γλυκερού συναισθηματισμού. Συνεπώς, το άγαλμα δεν μπορεί να χρονολογηθεί πριν από το τέλος του 4ου αιώνα και δεν αποκλείεται, να είναι ελληνιστικό.

Στην ίδια αίθουσα, σε χωριστή προθήκη εκτίθενται τμήματα χάλκινης επένδυσης μιας ασπίδας διακοσμημένης με ανάγλυφη παράσταση τεθρίππου. Η ασπίδα που βρέθηκε μαζί με τα χάλκινα αγάλματα δεν ανήκει στην Αθηνά.

Αίθουσα 5

Το ιερό της μητέρας των Θεών, Κυβέλης, στο Μοσχάτο. Αναπαράσταση ενός αρχαίου ιερού.

Οι δύο ερμαϊκές στήλες του 1ου αιώνα π.Χ. αρ. 3858 και 3859, που βρίσκονται τοποθετημένες μπροστά στην είσοδο της αίθουσας, βρέθηκαν μαζί με τα χάλκινα αγάλματα. Αποτελούν δείγματα ενός γνωστού τύπου στήλης που χρησίμευε ως ορόσημο τόσο των ιδιωτικών όσο και των δημόσιων ή ιερών χώρων. Η κεφαλή αναπαράγει τον αρχικό αρχαϊστικό τύπο του Ερμή που είχε

δημιουργηθεί από τον μαθητή του Φειδία, Αλκαμένη. Η ορθογώνια στήλη με το ένθετο ανδρικό μέλος και την οριζόντια δοκό αποτελούν στοιχεί ανεικονικής παράστασης θεότητας.

Η ίδια η αίθουσα έχει διαμορφωθεί σε ένα τυπικό αρχαίο ιερό (Βλ. Εικόνα 14). Τα βασικά στοιχεία της αναπαράστασης είναι ο ναός, ο βωμός, τα αναθηματικά ανάγλυφα και το περιρραντήριο, τα οποία προέρχονται από διαφορετικά ιερά του Πειραιά και των γύρω δήμων.

Πυρήνα αποτελεί ο ναΐσκος με το λατρευτικό άγαλμα της Κυβέλης αρ. 3851, που βρέθηκε στο Μοσχάτο στην γωνία των οδών Θερμοπυλών και Ξενοφώντος. Ο ναΐσκος σώζεται καταχώραν και εδώ βρίσκεται μια πιστή αντιγραφή του. Το λατρευτικό άγαλμα της ένθρονης θεάς αποτελεί ένα και μοναδικό κλασικής εποχής αντίγραφο της φειδιακής Μητέρας των Θεών. Η θεά στήριζε το αριστερό της χέρι στο τύμπανο και στο δεξί κρατούσε φιάλη. Το λιοντάρι, αχώριστος συνοδός της καθόταν δίπλα σε χωριστή βάση. Οι μικροί ναΐσκοι της Κυβέλης, ένας τύπος αναθηματικού αναγλύφου πολύ διαδεδομένος σε ολόκληρο τον ελληνικό κόσμο από την ύστερη αρχαϊκή ήδη εποχή, που είναι αραδιασμένοι δεξιά και αριστερά της εισόδου του ναού και στο βάθος της αίθουσας, προέρχονται από το γνωστό από τις φιλολογικές και επιγραφικές πηγές.



Εικόνα 14: Ο ναός με το λατρευτικό της Μητέρας των Θεών, από το Μοσχάτο

Την εικόνα ενός ιερού της Μητέρας των Θεών αποδίδει το αναθηματικό ανάγλυφο αρ. 1165, όπου εικονίζεται μπροστά στον λατρευτή η χαμηλή εσχάρα και ένας ναΐσκος Κυβέλης, ενώ πάνω, μέσα σε χώρισμα προβάλλουν οι κεφαλές των οπαδών της θεάς, δύο Νυμφών και τριών ενόπλων Κουρητών. Κάτω από τα παράθυρα της αίθουσας εκτίθενται μερικά από τα ωραιότερα αναθηματικά ανάγλυφα του μουσείου. Το πρώτο προέρχεται από το Ασκληπείο, αρ. 405 και χρονολογείται στα τελευταία χρόνια του 5ου αιώνα π.Χ. Ο ασθενής συνήθιζε να ξαπλώνει σε κάποια στοά του ιερού και έβλεπε στον ύπνο του τον θεό να του εξηγεί με ποιο τρόπο θα βρει την υγεία του. Μια τέτοια θεραπεία βλέπουμε και εδώ. Ο Ασκληπιός σκύβει απλώνοντας τα χέρια του

πάνω από τον ασθενή. Πίσω από το θεό στέκεται η γυναίκα του, Υγεία, και απέναντι του οι συγγενείς που αφιέρωσαν την εικόνα.

Το δεύτερο και το τρίτο ανάγλυφο αποτελούν μερικά από τα αρχαιότερα και καλύτερα δείγματα ενός τύπου ηρωϊκών αναγλύφων, που ονομάζονται συμβατικά “νεκρόδειπνα”, όπου οι ήρωες ή οι αφηρωϊσμένοι νεκροί φαίνεται να συμμετέχουν σε ένα ατέλειωτο θεϊκό συμπόσιο, που δηλώνει η κλίνη με τη μικρή τράπεζα δίπλα της. Το πρώτο, αρ. 1178, ανήκει στον πλούσιο ρυθμό: ο ανακεκλιμένος ήρωας κρατάει μια φιάλη, ενώ στα πόδια του κάθεται η γυναίκα του, η Ηρωΐνη. Το δεύτερο, αρ. 208, λίγο νεότερο, αποδίδει ακριβέστερα τον τύπο, με την προσθήκη απέναντι στην Ηρωΐδα, ενός νεαρού οινοχόου. Σε χαμηλότερους τόνους κινούνται τα υπόλοιπα γλυπτά της αίθουσας. Αριστερά της εισόδου από την αίθουσα του Απόλλωνος το μικρό ανάγλυφο, αρ. 211, αφιέρωμα κάποιοι Πυθόνικου για την εκπλήρωση ευχής του στην Αγαθή Θεά, η οποία παριστάνεται με πόλο και κρατώντας στη δεξιά το κέρας της αφθονίας, ενώ πίσω κρέμεται το ομοίωμα ενός ποδιού που είναι το αντικείμενο του τάματος. Εδώ εκτίθεται και το μοναδικό άγαλμα που βρέθηκε στο ιερό της Αρτέμιδος Μουνησίας. Πρόκειται για ένα αρχαϊστικό γυναικείο κορμό με μια δάδα στο αριστερό χέρι, προφανώς ένα άγαλμα της Αρτέμιδος Φωσφόρου αρ. 1927, που χρονολογείται από την περίοδο της παρακμής του ιερού, τον 2ο αιώνα π.Χ.

Δίπλα του, το μαρμάρινο κιονόμορφο αγαλματίδιο μιας γυναικείας μορφής από το εύρημα των χαλκίνων του Πειραιά αρ. 3857, με μεταπραξιτέλεια χαρακτηριστικά του προσώπου. Από τον ιδιαίτερο τρόπο της αμφίεσης αναγνωρίζεται μια μορφή Αρτέμιδος της Νοτιοδυτικής Μικράς Ασίας, η Αρτεμις Κινδυάς. Το ανάγλυφο αρ. 5785 είναι τυχαίο εύρημα από το Γαλάτσι, αφιερωμένο στην Απολλώνεια Τριάδα: Λητώ, Αρτεμις, Απόλλων Κιθαρωδός. Οι μορφές των θεών μιμούνται γνωστά πρότυπα του 4ου αιώνα π.Χ. Αριστερά της θύρας του προθαλάμου διάφορα ανάγλυφα από τον Πειραιά, αφιερωμένα στον Ηρακλή που δέχεται θυσία αρ. 33, στον ήρωα ιππέα αρ. 2041 και τέλος το ανάγλυφο αρ. 10 με ενθρονισμένη μορφή στον τύπο του Διός που στηρίζει την δεξιά ψηλά σε σκίητρο, μπροστά και πίσω από τον οποίο είναι χαραγμένα στεφάνια με ίχνη μεταγενέστερης λάξευσης.

Την αναπαράσταση του ιερού συμπληρώνουν δύο ακόμα εκθέματα, που αποτελούν αναπόσπαστα στοιχεία κάθε αρχαίου ιερού. Ο μονολιθικός βωμός αρ. 3538 που εκτίθεται απέναντι από την είσοδο του ναού φέρει μια πολύ μεταγενέστερη επιγραφή στον Ήλιο, η λατρεία του οποίου γνωρίζει ιδιαίτερη ακμή στον 3ο αιώνα μ.Χ. Αντίθετα το περιρραντήριο, με το νερό του καθαρμού στην είσοδο κάποιου ιερού χρονολογείται, όπως δείχνει η αρχαϊκή αναθηματική επιγραφή στο χείλος της λεκάνης, στο τέλος του 6ου αιώνα π.Χ.

Αίθουσα 6

Επιτύμβιες στήλες 420 – 350 π.Χ.

Η ιστορία του κλασσικού επιτύμβιου αναγλύφου μέσα από τις αίθουσες του Μουσείου του Πειραιά

Το Μουσείο του Πειραιά φυλάσσει στις αίθουσες του μια μοναδική σε ποιότητα συλλογή επιτύμβιων αναγλύφων του 5ου και 4ου αιώνα π.Χ., έργων που αποτέλεσαν βασικό μέσο της αισθητικής έκφρασης και της αντίληψης του αρχαίου Αθηναίου για τη ζωή και τον θάνατο. Ο επισκέπτης μπορεί να αποκτήσει μια σαφή εικόνα του πλούτου της θεματολογίας και να παρακολουθήσει μέσα από πολύ γνωστά δείγματα την εξέλιξη του είδους από την αναγέννηση του στα εργαστήρια που δημιουργήθηκαν στην Ακρόπολη γύρω από τον Φειδία και τους μαθητές του έως το απότομο τέλος του στα 307 π.Χ.

Διάχυτη είναι στην αίθουσα με τα ανάγλυφα της πρώτης περιόδου (420-350 π.Χ.) η αίσθηση της γαλήνιας αποδοχής του θανάτου του νέου, της κοπέλας ή της μητέρας που χάθηκε στον τοκετό. Χαρακτηριστικά της σύνθεσης του πειραιώτικου πληθυσμού είναι τα επιτύμβια μετοίκων με φοινικικές επιγραφές.

Η θεματολογία του κλασσικού επιτύμβιου αναγλύφου

Το σήμα – απλή ή ανάγλυφη στήλη, πλάκα ή άγαλμα που δηλώνει την παρουσία του νεκρού-συνδεδεμένο καθώς είναι με τους πιο ενδόμυχους φόβους και τη βαθιά ελπίδα του ανθρώπου για το ξεπέρασμα του θανάτου, αποτέλεσε μια από τις αρχαιότερες μορφές τέχνης. Στην αρχαϊκή εποχή (7ο και 6ο αιώνα π.Χ.) το επιτύμβιο μνημείο, με τη μορφή της στήλης που συνήθως επιστέφει η σφίγγα, ή του αγάλματος του νέου ή της νέας κόρης, γνώρισε μια ακμή χωρίς προηγούμενο. Η αριστοκρατική αυτή τέχνη βρήκε απότομο τέλος με την απαγόρευση της προκλητικής ταφικής πολυτέλειας από τη νεοϊδρυθείσα από τον Κλεισθένη δημοκρατία 510 π.Χ.

Χρειάστηκε η συγκέντρωση του πλούτου των συμμάχων και η δημιουργία, γύρω από τα εργαστήρια του Παρθενώνα, μιας νέας γενιάς γλυπτών για να γνωρίσει το επιτύμβιο ανάγλυφο ένα νέο ξεκίνημα. Το κλασσικό ανάγλυφο διαφέρει από το αρχαϊκό τόσο μορφολογικά, όσο και ως προς την εικονογραφία και το αφηγηματικό περιεχόμενο. Παράλληλα με την όρθια ανθεμωτή στήλη, που διατηρεί το σχήμα και τη διακόσμηση του αρχαϊκού σήματος, αποκτά όλο και μεγαλύτερη σημασία η πλατύτερη πλάκα, που παρέχει το χώρο της αφήγησης για το νεκρό. Εικονογραφικά, η παράσταση που επικρατεί είναι αυτή της σκηνης του αποχαιρετισμού, της “δεξίωσης”, μιας σκηνης ήρεμης οικογενειακής συνύπαρξης των ζωντανών με τους αγαπημένους τους νεκρούς, χωρίς σπαραγμούς και μοιρολόγια, καθώς όλοι συναντιούνται μέσα σε ένα κοινό χώρο, πέρα από τη ζωή και αφιερωμένα σε αυτούς που πέθαναν νέοι, μιας και ο θάνατος του νέου, που συνήθως παρουσιάζεται ως αθλητής, αρ. 13, σπανιότερα ως οπλίτης, αρ. 1201, που περισσότερο από κάθε άλλο γεγονός συνταράσσει την οικογένεια.

Παράλληλα με τη χαρακτηριστικά ελληνική αίσθηση για τη νεανική ομορφιά, που βρίσκει αφορμή να εκφρασθεί μέσα από αυτά τα μνημεία, γίνεται όλο και συχνότερα αισθητή η παρουσία της γυναίκας. Η γυναίκα παρουσιάζεται σαν παιδί που παίζει με την κούκλα του, αρ. 1703, ή το κατοικίδιο της, όπως είναι η χήνα ή ένα σκυλάκι (αρ. 264). Άλλοτε πάλι, παρουσιάζεται ως νέα γυναίκα μέσα στη δική της καθημερινότητα με ένα καλάθι με μαλλί κάτω από τη καρέκλα της (αρ. 3581), ή σε μια στιγμή που κοιτάζεται στον καθρέφτη (αρ. 28,34). Πολλές είναι και οι περιπτώσεις που την συναντάμε καθισμένη να δέχεται τον χαιρετισμό του άνδρα της (αρ. 259), ή μιας συγγενούς (αρ. 2152). Η πιο συχνή αιτία θανάτου ήταν ο τοκετός, που δηλώνεται υπαινικτικά σε κάποιες περιπτώσεις με την εικόνα της θεραπεαινίδας που φέρνει το νεογέννητο, όπως στη στήλη της Βυζαντίας Ειρήνης, αρ. 3582.

Μέσα από τις ανάγλυφες στήλες και τα ταφικά μαρμάρια αγγεία βλέπουμε να καθρεφτίζεται μια ολόκληρη κοινωνία πολιτών ή ξένων, που κατοίκησαν στην Αττική του 4ου αιώνα π.Χ. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι επιτύμβιες στήλες των ξένων μετοίκων, οι επιγραφές των οποίων μαρτυρούν την προέλευση μεγάλου αριθμού των μετοίκων που ήταν εγκατεστημένοι στον Πειραιά και τις γύρω περιοχές. Στην αίθουσα, εκτίθενται δύο δίγλωσσες στήλες, αυτή της Βυζαντίας Ειρήνης που προαναφέρθηκε και μια αποσπασματική στήλη ενός Φοίνικος μετοίκου, αρ. 3580.

Η μορφολογική εξέλιξη του επιτύμβιου αναγλύφου από το 420 έως το 350 π.Χ.

Η συλλογή των επιτύμβιων αναγλύφων του Μουσείου του Πειραιά προσφέρει ένα εξαιρετικό δείγμα της πορείας της κλασσικής τέχνης στο πέρασμα από τον 5ο στον 4ο αιώνα π.Χ. Στα έξι ανάγλυφα που κοσμούν τους δύο αντικριστούς τοίχους της αίθουσας, ο επισκέπτης παρακολουθεί τη σταδιακή αποδέσμευση των μορφών από τη στήλη και την εκβάθυνση του φυσικού και συναισθηματικού χώρου της παράστασης. Σταδιακά, γίνεται φανερό η στροφή της τέχνης στον ατομικό χώρο, δείγμα της ανεξαρτητοποίησης του ατόμου από το σύνολο, που οδήγησε στο τέλος της αρχαίας πόλης και της κλασσικής τέχνης.

Η μορφή της ψηλής ανθεμωτής στήλης με την όρθια μορφή του νεκρού διατηρείται στη στήλη της Νικησούς (αρ. 264), που χρονολογείται στα 420-410 π.Χ. Ωστόσο, φαίνεται πως η ανάγλυφη μορφή έχει ήδη αρχίσει να ανεξαρτητοποιείται από το σώμα της στήλης, καθώς στέκεται μπροστά και εν μέρει καλύπτει το ανθέμιο. Στα χρόνια του Πελοποννησιακού πολέμου χρονολογείται και η στήλη των νέων οπλιτών Χαιρεδήμου και Λυκέα, αρ. 385, που βρέθηκε στη Σαλαμίνα. Η πλαστικότητα των αγαλμάτων μορφών είναι πιο τονισμένη από ότι συμβαίνει σε άλλα σύγχρονα έργα, όπου συναντάμε την απόλυτη κυριαρχία του περιγράμματος.

Παρόμοια τονισμένο είναι και το άνοιγμα τους στον χώρο. Η παράλληλη διάταξη και ο ομοιόμορφος ρυθμός των μορφών δεν τους αφήνουν κανένα περιθώριο αυτονομίας. Το αρμονικό

περίγραμμα φαίνεται να τις κρατά δεμένες στην πλάκα, συνεπώς η στήλη δεν έχει καμία ανάγκη πλαισίωσης. Την ίδια πλαστική αντίληψη συναντάμε και στη σύγχρονη στήλη με τη σπάνια εικονογράφηση ενός ηθοποιού που κρατά απέναντι του μια τραγική μάσκα (Βλ. Εικόνα 15).



Εικόνα 15: Επιτύμβια στήλη ηθοποιού από τη Σαλαμίνα

Η κυριαρχία του περιγράμματος στο τέλος του αιώνα τείνει να εξελιχθεί σε μια καλλιτεχνική манιέρα, όπου το ένδυμα αποχωρίζεται σταδιακά την υλική του υπόσταση και ακολουθεί πιστά τα σχήματα της πτυχολογίας, ενώ παράλληλα το σώμα χάνει ουσιαστικά το βάρος του. Έτσι, η γυναίκα που κοιτάζεται στον καθρέπτη στο έκθεμα αρ. 28 παρά τη στροφή του σώματος της, περικλείεται τόσο αποτελεσματικά μέσα στο περίγραμμα ώστε να μην έχει ουσιαστικά την ανάγκη του στηρίγματος, το οποίο δανείζεται από τα φειδιακά πλαστικά της πρότυπα. Εμφανείς φειδιακές επιδράσεις διακρίνονται και στο ανάγλυφο της αριστερής πλευράς της αίθουσας αρ. 46. Η σύνδεση των, κλειστών στον χώρο τους, μορφών μπορεί να επιτευχθεί μόνο με την υπαγωγή τους σε ένα ευρύτερο αρμονικό σχήμα. Στην περίπτωση της συντηρητικής διατύπωσης του κλασσικού αυτού μοτίβου στο διπλανό επίπεδο ανάγλυφο, αρ. 3638, το κοινό φόντο της στήλης αποτελεί τη μοναδική σύνδεση ανάμεσα στις μορφές.

Στο πρώτο ανάγλυφο της απέναντι πλευράς, στη στήλη της Φιλούς, αρ. 387, η πλαστική αντίληψη του πλούσιου ρυθμού έρχεται αντιμέτωπη με μια νέα αντίληψη που πάει να ανατρέψει τον αρμονικό κόσμο του τέλους του 5ου αιώνα π.Χ. και να δώσει νέα διάσταση στην ανθρώπινη μορφή. Η Φιλώ φαίνεται να διαφέρει από το καλλιγραφικό περίγραμμα που περικλείει τη μορφή

της συγγενούς της. Το ενδιαφέρον για την απόδοση του όγκου και του βάρους του σώματος καθώς και η στροφή προς τον θεατή, δείχνουν ότι οι σταθερές πλαστικές αξίες έχουν αντικαταστήσει το περίγραμμα. Παράλληλα με την αύξηση της πλαστικότητας αλλάζει και ο ρόλος του ενδύματος. Η σχέση του με το σώμα γίνεται πιο φυσική, ενώ όλα τα καλλιγραφικά σχήματα και οι πτυχώσεις εγκαταλείπονται. Το ένδυμα, σε κάποιες περιπτώσεις κάθεται επάνω στο σώμα αγκαλιάζοντας τις καμπύλες του και σε άλλες τεντώνεται ή μαζεύεται καθώς πέφτει, τονίζοντας τη δική του πλαστική αξία. Η νέα σωματική ζωή που καταλύει το όριο που έδινε το φόντο, οδηγεί στην ανάπτυξη του συμβατικού πλαισίου σε βάθος, έτσι ώστε να μπορέσει να κλείσει τις μορφές μέσα του. Για τον λόγο αυτό, το ανάγλυφο της Φιλούς βλέπουμε την πρώτη εμφάνιση του ναΐσκου ως πλαισίου της παράστασης.

Στην αμέσως επόμενη στήλη των Ιππομάχου και Καλλία (αρ. 386), η οποία χρονολογείται στις αρχές του 4ου αιώνα π.Χ., οι μορφές έχουν πλέον αποδεσμευτεί τελείως. Συνέπεια αυτού, είναι η υποχώρηση του φόντου της στήλης, που δεν μπορεί πλέον να λειτουργήσει ως απλή οριοθέτηση της σκηνής και εξελίσσεται σε αρχιτεκτονική πλαισίωση των πλαστικών μορφών. Η ανάπτυξη της πλαστικής ανατομίας των μορφών οδηγεί στην απελευθέρωση του ατομικού συναισθήματος. Ο σύνδεσμος των μορφών γίνεται πλέον αντιληπτός ως αποτέλεσμα μιας εσωτερικής δύναμης. Οι κινήσεις των μορφών μοιάζουν πιο παρορμητικές (ελαφρά κλίση της κεφαλής του Ιππόμαχου ως έκφραση συμπόνιας και λύπης). Με τον τρόπο αυτό, ο θάνατος γίνεται πιο ανθρώπινος.

Στη στήλη από τη Γλυφάδα, αρ. 2555, ένα από τα σημαντικότερα επιτύμβια της πρώτης δεκαετίας του 4ου αιώνα π.Χ. η κλασική μορφή της γυναίκας μοιάζει σχεδόν με ένα περίοπτο άγαλμα.

Η παράλληλη εξέλιξη της πλαστικότητας των μορφών και της αρχιτεκτονικής πλαισίωσης του αναγλύφου προδιαγράφουν τη δημιουργία ενός αυτοτελούς χώρου στο οποίο θα μπορέσει να αναπτυχθεί ελεύθερα μια πολυπρόσωπη παράσταση. Η σκηνή της δεξίωσης με περισσότερα πρόσωπα στο έκθεμα αρ. 209 αντιπροσωπεύει ακόμα τον καθιερωμένο παρατακτικό τύπο σύνθεσης. Αντίθετα, η εξέλιξη από τα μέσα του αιώνα και μετά τείνει στη δημιουργία ημικυκλικών συνθέσεων. Μια τρίτη μορφή, μετωπική συνήθως, κλείνει κυκλικά τη σύνθεση, αντικαθιστώντας το φόντο, το οποίο έχει ήδη μεταφερθεί στο βάθος λόγω της πλαστικότητας των μορφών. Το ανάγλυφο του μεγαρέως αθλητή Αγήτορος αρ. 13 (380-370 π.Χ.), είναι ένα βήμα πιο κοντά στην κατεύθυνση της κυκλικής παράστασης. Το βάθεμα του χώρου στο ανάγλυφο ακολουθεί τη σύγχρονη ανάπτυξη, τον 4ο αιώνα π.Χ. μιας ζωγραφικές αντίληψης του πλαστικού έργου.

Αίθουσα 7 και 8

Επιτύμβιες στήλες και ταφικά μνημεία 350 – 370 π.Χ.

Στον προθάλαμο του ισογείου (αίθουσα 7) και στη διπλανή, ειδικά διαμορφωμένη, αίθουσα 8 παρακολουθούμε το τελευταίο κεφάλαιο της εξέλιξης του κλασικού επιτύμβιου.

Η τάση για υπερβολή είναι το κύριο χαρακτηριστικό της εξέλιξης του επιτύμβιου σήματος. Το μέγεθος της στήλης, το βάθος της παράστασης, ο όγκος και η εκφραστικότητα των μορφών αυξάνονται. Το πένθος εκδηλώνεται επιδεικτικά μέσα από πολυπρόσωπες κυκλικές παραστάσεις. Το ήρεμο μεγαλείο που χαρακτήριζε τις μορφές τις προηγούμενης περιόδου έχει πλέον χαθεί. Η εσωτερίκευση της οδύνης του θανάτου απομονώνει τις μορφές που στέκονται παράλληλα πλέον, κοιτώντας μπροστά αγνοώντας σχεδόν αγνοώντας την ύπαρξη των άλλων. Τις τάσεις αυτές ενισχύει η σύγχρονη απελευθέρωση του ατόμου από τα ηθικά δεσμά της πόλης, στην οποία οφείλονται μερικά από τα πιο εντυπωσιακά αττικά μνημεία που κοσμούσαν την οδό που συνέδεε την Αθήνα με το λιμάνι του Πειραιά.



Εικόνα 16: Ο επιτύμβιος λέων του Μοσχάτου

Από ένα τέτοιο μνημείο προέρχεται το κολοσσιαίο καθιστό λιοντάρι του Μοσχάτου αρ. 2677 (Βλ. Εικόνα 16), που είναι στημένο δίπλα στη σκάλα του μουσείου, όπως και τα μεγάλα ταφικά μνημεία της επόμενης αίθουσας. Το λιοντάρι αναφέρεται στη σειρά των παλαιότερων ή σύγχρονων μνημείων της Αμφίπολης και της Χαιρώνειας. Η διαφορά με εκείνα είναι πως το λιοντάρι που εκτίθεται στο μουσείο αποτελούσε ιδιωτικό μνημείο.

Η ειδική διαμόρφωση της αίθουσας 8 σε τρία επίπεδα, είχε ως στόχο να καλύψει την ανάγκη αποκαταστάσεως του ταφικού μνημείου της Καλλιθέας, ύψους 7 μέτρων. Το μνημείο είναι χαρακτηριστικό της μνημειακής αντίληψης που συναντάται στα επιτύμβια του τρίτου τετάρτου του 4ου αιώνα π.Χ. Το κατώτερο επίπεδο της αίθουσας είναι αφιερωμένο αποκλειστικά στο μνημείο, ενώ τα δύο υψηλότερα επίπεδα αναφέρονται στην σύγχρονη εξέλιξη της ταφικής στήλης.

Στο υψηλότερο επίπεδο δεσπόζει η επιτύμβια στήλη του Παγγάρου, αρ. 5280. Πρόκειται για ένα έργο που στόλιζε τον τάφο ενός από τους Αθηναίους που σκοτώθηκαν στη Χαιρώνεια το 338 π.Χ. Τα υπόλοιπα ανάγλυφα της αίθουσας μας οδηγούν σε έναν άλλον κόσμο. Το ανάγλυφο από την οδό Πειραιώς αρ. 5812 αποτελεί ένα τυπικό δείγμα του ολοκληρωμένου εικονογραφικού τύπου του αττικού οικογενειακού επιτυμβίου. Οι

μορφές είναι διατεταγμένες σε ημικύκλιο, ενώ τόσο η στάση όσο και η μορφολογία τους μαρτυρούν την κλασικιστική διάθεση του γλύπτη. Η θλιμμένη έκφραση της μητέρας είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακή, ενώ ενδιαφέρουσα είναι και η προσπάθεια απόδοσης του μωρού με το σκουφί. Το πάθος που χαρακτηρίζει τα επιτύμβια της περιόδου γίνεται ακόμα εντονότερο στην οικογενειακή σκηνή της παρακείμενης "στήλης του αποχαιρετισμού", αρ. 429, όπου οι μορφές πέφτουν κυριολεκτικά η μια στην αγκαλιά της άλλης.

Η παράλληλη εξέλιξη της κλασικής απλής επιτύμβιας ανθεμωτής ή αετωματικής στήλης με παράσταση ανάγλυφης λουτροφόρου παρατηρείται σε δύο ακόμα ανάγλυφα της αίθουσας. Στην αετωματική στήλη, αρ. 220, που βρίσκεται ενδιάμεσα στις δύο οικογενειακές σκηνές που

προαναφέρθηκαν, οι λαβές της λουτροφόρου κοσμούνται με δύο νέους σε χορευτική στάση, που θυμίζουν έργα αποδιδόμενα στον σύγχρονο γλύπτη Λεωχάρη. Στην ανθεμωτή στήλη αρ. 2158 των δύο αδελφών Σωσιμένη και Σωκράτη από το δήμο Άθμονον παριστάνεται πάνω σε λουτροφόρο μια χους, το συνηθισμένο δώρο που δίνονταν στα παιδιά τις Χόες, την τρίτη μέρα των Ανθεστηρίων. Είχε υποθεθεί ότι τα αγγεία συμβολίζουν την ηλικία των νεκρών, από τους οποίους ο πρώτος πέθανε άγαμος και ο δεύτερος ενώ ήταν ακόμα παιδί. Οι σαφέστερες διονυσιακές αναφορές της μαρμάρινης οινοχοής αρ. 3636 με παράσταση δεξίωσης, που εκτίθεται δίπλα στη σκάλα θυμίζουν στο θεατή την υπόσχεση αιωνιότητας του αναγεννώμενου θεού Διονύσου. Η Τρίτη στήλη, αρ. 428, φέρει ως επίστεψη παράσταση “κερατιζόντων” κριών. Το θέμα, αναφέρεται στη δαιμονική δύναμη της φύσης, που εκφράζουν οι αρχαϊκές σφίγγες ή τα λιοντάρια των κλασικών τάφων.

Το μνημείο της Καλλιθέας, αποτελεί το αποκορύφωμα της εξέλιξης της επιτύμβιας στήλης και της ταφικής πολυτέλειας του δεύτερου μισού του 4ου αιώνα π.Χ. Πρόκειται για το μνημείο του Ιστριανού μετοίκου Νικηράτου Πολυξένου και του γιου του Πολυξένου Νικηράτου, που βρέθηκε το 1968 δίπλα στα Μακρά Τείχη, κοντά στο σταθμό της Καλλιθέας. Πάνω σε ψηλό, ελαφρά επικλινές βάθρο που επιστέφει ζωφόρος με παράσταση αμαζονομαχίας, σε κρηπίδα με τρεις βαθμίδες ορθώνεται ταφικός ναΐσκος με δύο ιωνικούς κίονες (Βλ. Εικόνα 17).



Εικόνα 17: Το μνημείο της Καλλιθέας: Ο ναΐσκος

Μπροστά στο φόντο από γκρίζο ελευσίνιο μάρμαρο, προβάλλονται τρία ανεξάρτητα, στραμμένα στο θεατή, αγάλματα. Την κεντρική θέση κατέχει ο γιός, που πλαισιώνεται στα δεξιά από τον πατέρα του και στα αριστερά από ένα μικρό δούλο φορτωμένο με το ιμάτιο του κυρίου του. Στις ομοιότητες με το σύνταγμα του Δαόχου των Δελφών, την κορμοστασιά του νεαρού αθλητή και την καλυπτώμενη από ιμάτιο μορφή του δούλου, αναγνωρίζεται η σχολή του Λυσίππου. Παράλληλα, στη βαριά μορφή του πατέρα διακρίνονται ομοιότητες με τον μεταγενέστερο φιλόσοφο των Δελφών. Στην ίδια εποχή αναφέρεται και η ζωφόρος της Αμαζονομαχίας. Το μνημείο χρονολογείται μετά το Μαυσωλείο, ανάμεσα στο χωρικό μνημείο του Λυσικράτη (335/4 π.Χ.) και το ανάθημα του Δαόχου, δηλαδή τις αρχές του τελευταίου τρίτου του

αιώνα. Τα σωζόμενα χρώματα στη ζωφόρο και στο ναΐσκο δείχνουν ότι το μνημείο δεν παρέμεινε ορατό για μεγάλο χρονικό διάστημα. Η καταστροφή του πιθανόν να οφείλεται σε φυσικά αίτια.

Το ίδιο μοτίβο του νεκρού νέου, ακολουθούν με έναν πιο παραδοσιακό τρόπο, οι δύο στήλες που εκτίθενται στο χώρο μπροστά στο μνημείο, στο μεσαίο επίπεδο της αίθουσας. Πρόκειται για δύο παραλλαγές της μορφής του νέου αθλητή, που είναι γνωστή από τη στήλη του Ιλισσού του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου. Ο πόνος για τον πρόωρο χαμό του εσωτερικεύεται από το νέο με ιδιαίτερη δύναμη, όπως φαίνεται στο κεφάλι της πρώτης και πλέον αποσπασματικής στήλης αρ. 5318, ένα αδημοσίευτο εύρημα από το βόρειο νεκροταφείο του αρχαίου Πειραιά, στην οδό Θηβών. Όπως και στη δεύτερη στήλη αρ. 2159, ή στο μνημείο της Καλλιθέας, ο νέος συνοδεύεται εδώ από τον μικρό δούλο.

Η λουροφόρος του Λυσίδα. Μνημεία σαν αυτό της Καλλιθέας είναι που προετοίμασαν το έδαφος για την νομοθεσία με την οποία ο Δημήτριος ο Φαληρεύς έβαλε οριστικό τέλος στην τέχνη του αττικού επιτύμβιου αναγλύφου. Για την αντίδραση των αθηναϊκών οικογενειών στην πρόκληση των μνημείων σαν αυτό της Καλλιθέας έχει πολλά και συγκεκριμένα πράγματα να πει η λουροφόρος, με την κοινότυπη παράσταση της δεξίωσης ενός καθισμένου άνδρα που εκτίθενται ακριβώς απέναντι από το μνημείο της Καλλιθέας. Είναι πραγματικά βαθιά η συγκίνηση, όταν μέσα από το ανώνυμο πλήθος των ταφικών μνημείων, συναντάμε τη λουροφόρο αρ. 3280, που στόλιζε τον τάφο του Λυσίδα, του γνωστού από τον ομώνυμο πλατωνικό διάλογο μαθητή του Σωκράτη, όπως αυτό υποδεικνύεται από το όνομα, το πατρώνυμο και το δημοτικό που διαβάζονται στην κυλινδρική βάση του μνημείου: Λυσίς Δημοκράτους Αιζωνεύς. Ο Λυσίς προερχόταν από μια παλαιά οικογένεια της Αιζωνής με θεϊκή καταγωγή. Ο λόγος που διάλεξε να ταφεί στο κτήμα του στο Μοσχάτο είναι βέβαια άγνωστος. Στην επιλογή, ωστόσο, αυτού του κοινού μνημείου δεν είναι δυνατόν να μην έπαιξε κάποιο ρόλο η περιφρόνηση του παλαιού αριστοκράτη μπροστά στην αλαζονεία νεοπλούτων, όπως ο ιστριανός μέτοικος.

Αίθουσα 9

Γλυπτά της Ελληνιστικής Περιόδου

Η αίθουσα, με λίγα αλλά ενδεικτικά του ύφους της εποχής έργα είναι αφιερωμένη στον κόσμο της ελληνιστικής πλαστικής, όπου κυριαρχεί η γυναικεία χάρη και η παιδική τρυφερότητα.

Ο μικρός αριθμός των ελληνιστικών εκθεμάτων, σε σύγκριση με το πλήθος και τον πλούτο της παραγωγής του 4ου αιώνα π.Χ. είναι χαρακτηριστικός της σύγχρονης παρακμής του Πειραιά, που έζησε ολόκληρο σχεδόν τον 3ο αιώνα π.Χ. κάτω από τη μακεδονική κατοχή, και ουσιαστικά αποκομμένος από την Αθήνα, με συνέπεια τον μααρασμό του εμπορίου και την ερήμωση της πόλης και των λιμανιών. Κεντρική θέση ανάμεσα στα εκθέματα έχουν τα γλυπτά της πρώιμης ελληνιστικής εποχής, του τέλους του 4ου και των αρχών του 3ου αιώνα π.Χ. Στο κέντρο, βρίσκεται το άγαλμα μιας νεαρής γυναικείας θεότητας (Βλ. Εικόνα 18), ή προσωποποίησης αρ. 5935, ντυμένο με λεπτό ζωσμένο ψηλά χιτώνα και ιμάτιο, έργο του τέλους του 4ου αιώνα π.Χ. Παρόμοιο τύπο αποδίδει και το γυναικείο άγαλμα αρ. 3637 που εκτίθεται απέναντι, δίπλα στην πόρτα.

Τα δύο αγάλματα πλαισιώνονται από μια ομάδα αναθηματικών αγαλματιδίων τριών μικρών παιδιών, όπου αναγνωρίζεται το ιδιαίτερο αισθητήριο των ελληνιστικών χρόνων για την τρυφερότητα της παιδικής ηλικίας. Παλαιότερο και πιο συντηρητικό ως προς τη μορφή είναι το



Εικόνα 18: Γυναικείος ελληνιστικός κορμός

αγαλμάκι αρ. 219 ενός κοριτσιού που ανασκώνει το απόπτυγμα του πέπλου της. Το διπλανό της αρ. 427, παριστάνεται αναπαυμένο σε πεσσίσκο, με μια χήνα στο χέρι και σταυρώνοντας μπροστά το πόδι. Αναπαράγει ένα συνηθισμένο στα σύγχρονα ιερά τύπο. Το ίδιο και το γυμνό αγοράκι με την μπάλα αρ. 246 από το Ασκληπιείο. Δελεαστική, αν και αναπόδεικτη, είναι η απόδοση και των άλλων αγαλματιών μικρών παιδιών στο Ασκληπιείο ή στο ιερό της Μουνηχίας Αρτέμιδος, λόγω της γνωστής συγγένειας της με την Βραυρωνεία.

Η χαριτωμένη μορφή της καθισμένης νυμφής αρ. 1169, που στόλιζε για χρόνια την πρόσοψη ενός νεοκλασσικού Πειραιώτικου σπιτιού, είναι ρωμαϊκό αντίγραφο του 2ου αιώνα μ.Χ., από το πασίγνωστο σύνταγμα η “πρόσκληση σε χορό”, ένα από τα πιο χαρακτηριστικά δείγματα του ρεύματος ροκοκό της ελληνιστικής πλαστικής. Η ελληνιστική τέχνη του πορτραίτου εκπροσωπείται εδώ από τη μικρή στεφανωμένη κεφαλή ενός νέου ηγεμόνος, του 3ου αιώνα π.Χ. αρ. 1765. Ο επίλογος στη μακρά ιστορία του επιτύμβιου ανάγλυφου, την ακμή και παρακμή του οποίου παρακολουθήσαμε στις προηγούμενες αίθουσες, γράφτηκε με την απαγόρευση του Δημητρίου του Φαληρέα. Η διάλυση των εργαστηρίων των γλυπτών που επακολούθησε είχε μακρόχρονες συνέπειες για τον πλαστικό αυτό τύπο, που εκπροσωπείται εδώ μόνο από το μικρό ανάγλυφο του Δημητρίου και της Ηδύλης αρ. 2537, του τέλους του 3ου αιώνα π.Χ., με τον χάλκινο τύπο της δεξίωσης.

Αίθουσα 10

Η τέχνη της ρωμαϊκής περιόδου

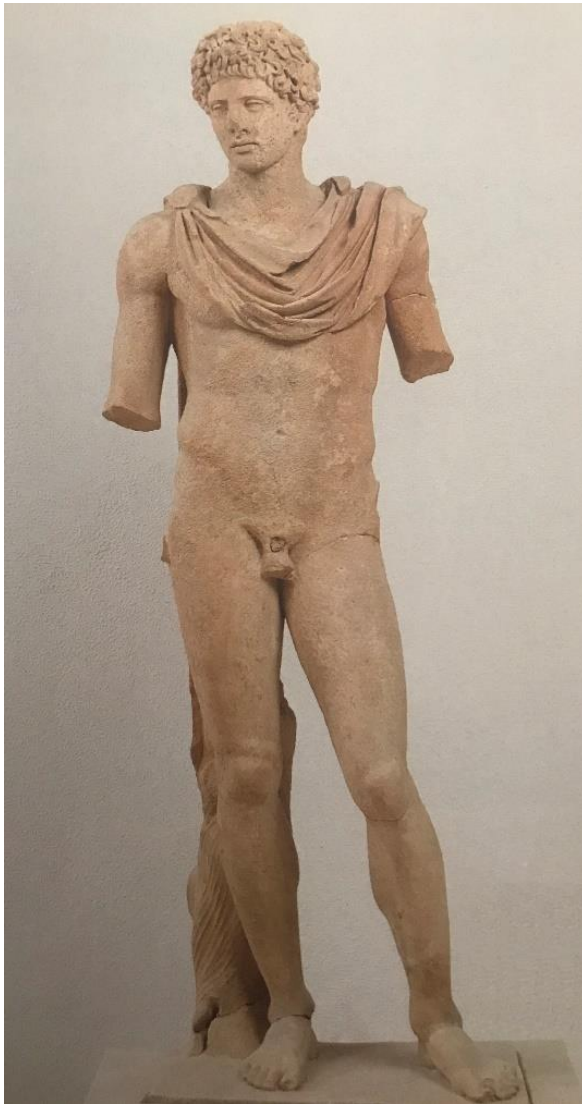
Η αίθουσα 10 φιλοξενεί αντιπροσωπευτικά δείγματα των βασικών τομέων της παραγωγής της νεοαπτικής βιοτεχνίας από τον 1ο έως και τον 3ο αιώνα μ.Χ., αντίγραφα κλασικών έργων, επιτύμβια ανάγλυφα και πορτραίτα.

Στην αυτοκρατορική εποχή, όταν κάτω από τη ρωμαϊκή προστασία η Αθήνα γνώρισε κάποια νέα ακμή. Ως πνευματική πρωτεύουσα της αυτοκρατορίας, ο Πειραιάς, είχε μερίδιο της αυτοκρατορικής εύνοιας και της νέα ευημερίας. Ένα μεγάλο μέρος της ευημερίας των Αθηνών εκείνη την εποχή οφείλεται στην πανεπιστημιακή ζωή της πόλης. Σημαντικός όμως υπήρξε και ο ρόλος της βιοτεχνικής παραγωγής που βασιζόνταν στην παραγωγή αντιγράφων και παραλλαγών των κλασικών έργων, σε διάφορες κλίμακες και τύπους, όπως είναι τα αγάλματα, τα ανάγλυφα

και τα αγγεία που διακοσμούν επίσημες ή ιδιωτικές ρωμαϊκές αίθουσες και κήπους, οι λεγόμενες αττικές σαρκοφάγοι κ.α.

Οι νεοαττικοί διακοσμητικοί πίνακες. Τον εμπορικό χαρακτήρα της παραγωγής αυτής αναπαριστά το φορτίο ενός εμπορικού πλοίου που ναυάγησε μέσα στο λιμάνι του Πειραιά και βρέθηκε τυχαία το 1933 λόγω των εργασιών εκβάθυνσης. Το εύρημα, αποτελούν μαρμάρيني διακοσμητικοί πίνακες, η ομοιομορφία του μεγέθους και του σχήματος των οποίων μαρτυρούν ότι επρόκειτο να εντοιχιστούν σε κάποιο πολυτελές οικοδόμημα της Ρώμης. Τα εικονογραφικά πρότυπα ανήκουν σε διαφορετικές εποχές και τεχνοτροπίες. Πρόκειται για έργα αυστηρορυθμικά, όπως οι τρεις Χάριτες του βοιωτού γλύπτη Σωκράτη από την είσοδο της Ακροπόλεως, κλασσικά, όπως η ιδιαίτερα δημοφιλής αμαζονομαχία που κοσμούσε το εσωτερικό της ασπίδας της Παρθένου Αθηνάς του Φειδία, ή υστεροκλασσικά, όπως η απαγωγή μιας γυναίκας από τον Ηρακλή με ένα τέθριππο που οδηγεί πεζός νυμφαγωγός νέος.

Μια ειδική, εξίσου δημοφιλής κατηγορία, είναι αυτή των αρχαϊστικών έργων, με την



Εικόνα 19α: Ο νέος της Κηφισιάς, έργο του 4ου αιώνα π.Χ.

δημοφιλές παράστιο της ρωμαϊκής Αθήνας. Δίπλα του, αγαλμάτιο μαινάδος. Με ένθετη κεφαλή, αρ. 212, αντίγραφο του 2ου αιώνα μ.Χ.

Επιτύμβιες στήλες από τον 1ο αιώνα π.Χ. έως τον 3ο αιώνα μ.Χ. Απέναντι, τέσσερα χαρακτηριστικά δείγματα της εξέλιξης του επιτύμβιου αναγλύφου από τον 1ο αιώνα π.Χ., και τους 1ο, 2ο και 3ο αιώνα μ.Χ. Η σειρά αρχίζει δεξιά με την στήλη ενός παιδιού που στηρίζει το δεξί χέρι

άκαμπτη επιτηδευμένη στάση, το πάτημα στις άκρες και τις χαρακτηριστικές χελιδνοουρές στο ένδυμα, που αντιπροσωπεύονται εδώ από δύο τύπου, ο πρώτος με την παράταξη δύο παραστάσεων, της έριδας για τον δελφικό τρίποδα μεταξύ Απόλλωνος και Ηρακλέους και δίπλα, ασύνδετης με την προηγούμενη, μιας σκηνής θυσίας, το δεύτερο με πομπή θεών, που οδηγείται από τον Ερμή. Η αντιγραφή διανθίζεται με πολλές παραλλαγές, π.χ. την κόμμωση και το ένδυμα των Χαρίτων ή στο φόντο των σκηνών της Αμαζονομαχίας αλλά και επεμβάσεις που αλλοιώνουν το ύφος της σύνθεσης, όπως ο βωμός με το δένδρο και η πρόσθετη γυναίκα στο ορό των Νυμφών. Στο ίδιο εύρημα ανήκει και η κλασικιστική σφίγγα με πόλο που κοσμεί ανθέμιο. Όλα τα έργα χαρακτηρίζονται από την ψυχρότητα των τεχνικά άψογων αδριανείων αντιγραφών, με κάποια όμως νεωτεριστικά στοιχεία που χρονολογούν το εύρημα στα μέσα του 2ου αιώνα μ.Χ.

Αντίγραφα πλαστικών έργων. Δείγμα των επιλογών και του τρόπου δουλείας των αντιγραφών δίνουν δύο ημίεργες μορφές: αυτή της Αθηνάς του δυτικού αετώματος του Παρθενώνος, αρ. 252, και μιας ελληνιστικής αγροτέρας Αρτέμιδος, αρ. 39. Την εξωτερική εμφάνιση και την κοινωνική θέση αυτών των καλλιτεχνών, περιγράφει ο Λουκιανός, στον αυτοβιογραφικό λόγο το Όνειρον. Κεντρική θέση στην αίθουσα έχει το μεγαλύτερο αντίγραφο από φυσικό άγαλμα ενός νέου της εποχής των Αντωνίνων, αρ. 4498 (βλ. Εικόνα 19α), που χρονολογείται γύρω στα 150 μ.Χ. και βρέθηκε στην Κηφισιά,

σε ερμαϊκή στήλη, έχοντας αριστερά το σκύλο του, του 1ου αιώνα π.Χ. αρ. 388. Η αντίληψη του σώματος και της πλαισίωσης είναι ελληνιστική. Κοινή με τα επόμενα είναι η μετωπική, ως εικόνας, αντίληψη της μορφής. Στα υπόλοιπα ανάγλυφα βρίσκεται πλέον πλήρως διατυπωμένος ο τύπος του ρωμαϊκού επιτύμβιου, με μετωπική απόδοση του νεκρού που κλείνεται μέσα σε τοξωτό πλαίσιο, οι εξωτερικές γωνιές του οποίου κοσμούνται με ρόδακες.

Όλα τα ανάγλυφα φέρουν στο πλάι τόσμους γόμφωσης. Στο πρώτο, του 1ου αιώνα μ.Χ. αρ. 223, ο νέος, άκαμπτος, στηρίζει το χέρι του σε μια κιθαρωδό σειρήνα, ενώ η βάση διακοσμείται με δύο Τρίτωνες. Πιο συμβατική, είναι η παράσταση της γυναίκας στον τύπο της Ηρακλειώτισσας στον επόμενο αρ. 215, του 2ου αιώνα μ.Χ. Μεγαλύτερο ενδιαφέρον, λόγω της σύγχρονης εξάπλωσης της λατρείας της Ίσιδος σε ολόκληρη την ανατολική Μεσόγειο, παρουσιάζει η επιτύμβια στήλη, αρ. 1160 της Αμμίας Βιβουλλίας Φιλοκράτου εξουनिών, ιέρειας της αιγυπτιακής θεάς, όπως δείχνει η κόμμωση, το δέσιμο του χιτώνα στο κέντρο του στήθους και τα σκεύη της λατρείας, το σείστρο και ο καδίσκος με το νερό του Νείλου.

Πορτραίτα. Στο βάθος της αίθουσας εκτίθεται επιλογή από πορτραίτα αυτοκρατόρων, ρωμαίων αξιωματούχων και μελών της τοπικής αριστοκρατίας, που καλύπτουν το ίδιο χρονικό διάστημα, από τον 1ο στον 3ο αιώνα μ.Χ. Το αρχαιότερο είναι αυτό του Κλαυδίου αρ. 1163, δίπλα η ένθετη κεφαλή ενός υπερφυσικού αγάλματος του Τραϊανού, αρ. 276. Μεταξύ τους οι προτομές ενός θωρακοφόρου στρατηγού συγχρόνου του Τραϊανού, αρ. 1162, και ενός αθηναίου του 2ου αιώνα μ.Χ., του Γαΐου Μεμμίου Θρέπτου από το δήμο των Λαμπτρών, που ανέθεσε ο ίδιος στο Δία Ύψιστο, αρ. 272. Τελευταίο στη σειρά το ρεαλιστικό πορτραίτο ενός αγνώστου, με τα σκληρά χαρακτηριστικά και το κοντό γένι, που χαρακτηρίζουν τα πρόσωπα του σκληρού 3ου μ.Χ. αιώνα, αρ. 275. Στο κέντρο και δεξιά δύο μεγαλόπρεποι κολοσσοί του φιλέλληνα και μεγάλου ευεργέτη αυτοκράτορα Αδριανού (117-138 μ.Χ.), μοναδικοί στην Ελλάδα για το μέγεθος, που ξεπερνούσε τα 3 μ. Ο αυτοκράτορας παριστάνεται με θώρακα και χλαμύδα, στηρίζοντας ψηλά το αριστερό πόδι.

Τα αγάλματα, βρέθηκαν σε γειτονικά οικόπεδα στο λιμάνι, και πιθανόν να προορίζονταν για εξαγωγή. Το πρώτο, αρ. 1197-1199, σώζει το ένθετο κεφάλι με στεφάνι. Το δεύτερο, ακέφαλο, ταυτίζεται χάρη στη γνωστή διακόσμηση του θώρακα του αυτοκράτορα. Στο βάθος δεξιά, το ακέφαλο άγαλμα ενός αγνώστου με τη χαρακτηριστική ενδυμασία του ρωμαίου πολίτη, την τήβενο, του 2ου αιώνα μ.Χ, αρ. 277. Αριστερά, το σπάνιο πορτραίτο ενός από τους λιγότερο γνωστούς αυτοκράτορες, του πατρικίου Βαλβίνου, που βασίλεψε για τρεις μόλις μήνες στο 238 μ.Χ., αρ. 278. Στις αποθήκες του μουσείου βρίσκεται μια ίδια βάση, που πιθανώς ανήκε σε ένα δεύτερο ανδριάντα του ιδίου ή στο συναυτοκράτορα του, Πουπιανό.

Υπαίθριος αρχαιολογικός χώρος



Εικόνα 19β: Ο περίβολος του Αρχαιολογικού μουσείου του Πειραιά

Μέσα στον περίβολο του Αρχαιολογικού μουσείου του Πειραιά βρίσκεται το θέατρο Ζέας που χρονολογείται στην ελληνιστική εποχή. Έχει αρκετές ομοιότητες με το θέατρο του Διονύσου, στους πρόποδες της Ακρόπολης, αλλά είναι μεταγενέστερο, αφού κατασκευάστηκε τον 3ο αι. π.Χ. Ήταν εξολοκλήρου κτισμένο από πέτρα της Πειραιϊκής χερσονήσου. Έχουν αποκαλυφθεί τα θεμέλια της σκηνής και των παρασκηνίων μαζί με την ορχήστρα και κάποια από τα θεωρεία.

Η διαδρομή προς την ψηφιοποίηση

Το μουσείο προκειμένου να φτάσει σε αυτό που ονομάζουμε ψηφιακό σήμερα οφείλει πρώτα να εξασφαλίσει την προώθηση του στο διαδίκτυο κι έπειτα την εξέλιξη του προς μία τρισδιάστατη απεικόνιση που προσφέρει τη δυνατότητα εικονικής περιήγησης. Κάθε μουσείο οφείλει σε πρώτο στάδιο να παρέχει μία ολοκληρωμένα ενημερωμένη ιστοσελίδα προς το κοινό μέσω της οποίας θα παρέχει πληροφορίες για τη λειτουργία του, τη θεματική του και την προσβασιμότητα του. Επιπλέον, η αξιοποίηση των social media στη σημερινή εποχή κρίνεται περισσότερο αναγκαία από ποτέ ιδιαίτερα από πολιτισμικούς χώρους και δη τα μουσεία. Η ύπαρξη μίας ιστοσελίδας στα social media όπως στο facebook, στο Instagram, linkedin, twitter etc μπορεί να συμβάλει μόνο θετικά στην προώθηση του μουσείου και στην προσέλκυση κοινού με φυσική και μη παρουσία. Η ύπαρξη κάθε μουσείου σε κάθε κοινωνικό μέσο δικτύωσης είναι αναγκαία με σκοπό την ενημέρωση και την παροχή url το οποίο θα σε παραπέμπει απευθείας στο εικονικό περιβάλλον.

Το παράδειγμα του Μουσείου της Ακρόπολης

Το μουσείο της Ακρόπολης αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα ελληνικού μουσείου που έχει κάνει αρκετά βήματα προς την ψηφιοποίηση. Αυτό κρίνεται αρχικά από τη βασική του ιστοσελίδα στο διαδίκτυο και τις υπηρεσίες που παρέχει μέσω αυτής.

Οι ψηφιακές συλλογές του μουσείου αποτελούνται από 27.755 ψηφιακά αρχεία εκ των οποίων τα 10.557 αφορούν αντικείμενα. Οι συλλογές αυτές εμπλουτίζονται καθημερινά με νέο

υλικό με σκοπό την οργάνωση εκθέσεων, την παροχή διαδραστικού υλικού, παιχνιδιών και εκδόσεων. Η ιστοσελίδα του μουσείου δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να εξάγουν δεδομένα στις ψηφιακές συλλογές παρέχοντας με αυτόν τον τρόπο τη δυνατότητα ανταλλαγής πληροφοριών αλλά και πρόσβαση σε περισσότερο ερευνητικό και εκπαιδευτικό υλικό. Η συλλογή αυτή περιλαμβάνει ακόμη 496 χειρόγραφα ημερολόγια ανασκαφής που ψηφιοποιήθηκαν, 110.000 φωτογραφίες και 7500 δελτία συντήρησης κινητών ευρημάτων. Στο πλαίσιο της προσπάθειας του μουσείου της Ακρόπολης για ψηφιοποίηση, φωτογραφήθηκαν 550 μουσειακά εκθέματα απ' όλες τις όψεις εμπλουτίζοντας το φωτογραφικό υλικό αλλά και βοηθώντας έτσι στην τεκμηρίωση τους. Επιπλέον 60 εκθέματα του μουσείου σαρώθηκαν με τη μέθοδο της ψηφιακής φωτογραμμετρίας, την οποία θα αναλύσουμε παρακάτω, για τη δημιουργία και εξαγωγή τρισδιάστατου υλικού.

Το μουσείο δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη της ιστοσελίδας να παρατηρήσει τα εκθέματα μέσα από φωτογραφίες που έχουν ληφθεί περιμετρικά παρέχοντας πληροφορίες για την ιστορικότητα του αντικειμένου. (Παράδειγμα βλ. <https://www.theacropolismuseum.gr/agalma-koris-me-ti-basi-toy-i-kori-toy-antinora>). Εδώ, οφείλουμε να επισημάνουμε πως το μουσείο της Ακρόπολης έχει δημιουργήσει και μια ξεχωριστή ιστοσελίδα (Παράδειγμα βλ. <https://www.acropolismuseumkids.gr/>) για παιδιά ηλικίας 6-12 ετών, μέσω της οποίας παρακινεί τα παιδιά να μάθουν με ψυχαγωγικό και δημιουργικό τρόπο και να ζήσουν τη μουσειακή εμπειρία, μέσα από παιχνίδια και άλλες δημιουργικές δραστηριότητες.

Επιπλέον, η βασική ιστοσελίδα του μουσείου έχει μια ειδική κατηγορία για το ψηφιακό μουσείο που σε κατευθύνει σε ένα πλήθος κατηγοριών με ψηφιακές εφαρμογές. Οι εφαρμογές αυτές αφορούν ταινίες animation μικρού μήκους ταξιδεύοντας τον επισκέπτη στην αρχαία Αθήνα, blog τα οποία παρέχουν quiz με εικόνες και τελετουργικά της αρχαίας Αθήνας, ταινία που σου εξιστορεί την ίδρυση του μουσείου από την αρχή μέχρι σήμερα, εφαρμογή με ψηφιακό παιχνίδι που ανακαλύπτεις και ερευνάς την ακρόπολη υπογείως και την αρχαία γειτονιά της Αθήνας. Αξιόλογο επίσης αποτελεί το χρονολόγιο που ξεκινάει με την αναπαράσταση χρονικών περιόδων από το 6000 π.Χ. έως το 1500 μ.Χ. Εξίσου σημαντικές είναι οι ταινίες που αφορούν διάφορα σημεία της ακρόπολης όπως ο ναός της Αθηνάς Νίκης, το Ερέχθειο, διαδραστικό παιχνίδι για τον διασκορπισμό των έργων του Παρθενώνα ανά πολλά μουσεία της Ευρώπης. Η εικονική περιήγηση σε 360 στο μουσείο καταργεί τα χρονικά και χωρικά όρια και δίνει τη δυνατότητα στον οποιοδήποτε να βιώσει μία περιήγηση στο μουσείο δίνοντας του έτσι ώθηση να το επισκεφτεί και με φυσική παρουσία.

Ωστόσο, η φιλικότητα του μουσείου προς τους φυσικούς επισκέπτες αναδεικνύεται από το γεγονός ότι δίνει τη δυνατότητα της ατομικής ακουστικής ξενάγησης μέσω φορητών συσκευών. Ακόμη σημαντικότερο αποτελεί το γεγονός ότι παρέχει τη δυνατότητα ανάγνωσης κειμένου στην οθόνη της συσκευής σε περίπτωση που ο επισκέπτης αντιμετωπίζει προβλήματα ακοής. Εξίσου αξιόλογος είναι ο διαδραστικός ψηφιακός χάρτης που είναι διαθέσιμος στην έξοδο του μουσείου με τους σημαντικότερους αρχαιολογικούς χώρους.

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί πως το μουσείο της Ακρόπολης διατηρεί και τους ανάλογους λογαριασμούς στα social media, τους οποίους αξιοποιεί με σκοπό την πιο άμεση και μαζική ενημέρωση του κοινού για τρέχοντα γεγονότα και εκδηλώσεις. Μέσω των διαδικτυακών του ανακοινώσεων προσκαλεί ενήλικες, παιδιά και οικογένειες να προσέλθουν και να παρευρεθούν σε κάθε πολιτιστική εκδήλωση που οργανώνουν.

Η περίπτωση του μουσείου του Πειραιά

Η περίπτωση του μουσείου του Πειραιά που αποτελεί και τη βασική θεματική μας θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι αδικείται ως ένα βαθμό αρκετά όσον αφορά τον εκσυγχρονισμό και την προσαρμογή του στη ψηφιακή πραγματικότητα.

Η επισκεψιμότητα του μουσείου σήμερα παρουσιάζεται αρκετά μειωμένη σε σχέση με άλλους αρχαιολογικούς χώρους ιδιαίτερα στο λεκανοπέδιο της Αττικής. Αυτό αποδεικνύει την ανάγκη του μουσείου να εφεύρει αποτελεσματικότερους τρόπους προώθησης. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί αξιοποιώντας ψηφιακούς τρόπους και εργαλεία.

Στην εποχή μας θεωρείται δεδομένο ότι ένας χώρος πολιτισμού οφείλει να έχει διαδικτυακή παρουσία. Πρώτο και βασικότερο βήμα είναι η ύπαρξη ενός ιστοτόπου ο οποίος θα

περιέχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες προκειμένου να καθοδηγήσει τον επισκέπτη αλλά και να τον ενημερώσει σχετικά με το περιεχόμενο, τις ώρες και τους τρόπους πρόσβασης και να τον εμπνεύσει να το επισκεφτεί. Επιπλέον, αυτό που παρατηρείται σήμερα είναι η ανακατεύθυνση του επισκέπτη από τον κεντρικό ιστότοπο στα Μέσα Κοινωνικής δικτύωσης και το αντίστροφο. Αντίστοιχα λοιπόν το μουσείο οφείλει να εξασφαλίσει μια αξιοπρεπή παρουσία στα δημοφιλή κοινωνικά δίκτυα όπως facebook, Instagram, twitter etc.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να διευκρινίσουμε ότι για το καθένα από τα παραπάνω δεν αρκεί απλώς η διατήρηση τους στο διαδίκτυο αλλά πρέπει να καταβάλλεται συνεχής προσπάθεια για τον εμπλουτισμό τους και τον ενημερωτικό τους χαρακτήρα. Μέσω της επαναλαμβανόμενης διαδικτυακής διάδρασης μεταξύ μουσείου και κοινού στο πλαίσιο των Μέσων Κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να επιτευχθεί μεγαλύτερη προσέλευση στο μουσείο κυρίως σε ότι αφορά άτομα νεαρής ηλικίας. Πιο συγκεκριμένα, αυτό που καλούνται να κάνουν τα μουσεία μέσω των social media είναι η παρουσίαση των εκθεμάτων αλλά και η παραγωγή δημιουργικού περιεχομένου πάντα με γνώμονα τη διατήρηση του μουσειακού χαρακτήρα. Η παρουσίαση των εκθεμάτων μπορεί να γίνεται μέσα από οπτικοακουστικό υλικό αξιοποιώντας τις δυνατότητες που παρέχει το κάθε μέσο από hashtags, παραγωγή κειμένου μέχρι stories και reels (Μπούνια & Νικονάνου, 2008).

Από την άλλη, δεδομένου ότι ο βασικός ρόλος των social media είναι η άμεση και συχνή ενημέρωση του κοινού, το μουσείο οφείλει να εκμεταλλεύεται τη δυνατότητα αυτή για να κρατάει ενήμερο το δυνητικό επισκέπτη για κάθε δράση του μουσείου όπως περιοδικές εκθέσεις, φεστιβάλ αλλά και έκτακτες αλλαγές ωραρίων κλπ

Ωστόσο, όπως προαναφέραμε ο ιστότοπος αποτελεί την εναρκτήρια οδό για την είσοδο του μουσείου στην ψηφιακή εποχή. Για το λόγο αυτό, ο ιστότοπος θα πρέπει να αξιοποιηθεί κατάλληλα για τη διάσωση του πολιτισμικού πλούτου του μουσείου και την εξασφάλιση ενός πιο διαδραστικού χαρακτήρα. Συνεπώς, εκτός από τις βασικές πληροφορίες το website θα πρέπει να περιέχει ψηφιακό αρχείο των εκθεμάτων. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει ψηφιοποιημένα εκθέματα, ψηφιακή βιβλιοθήκη, ψηφιακές brochures ακόμη και δελτία τύπου σχετικά με τις δράσεις του. Η ψηφιακή βιβλιοθήκη αποτελεί μία ευκαιρία για τον επισκέπτη να αποκτήσει πρόσβαση σε γραπτό υλικό του μουσείου που υπό πραγματικές συνθήκες δεν είναι προσβάσιμο (European Commission, 2016). Η ψηφιοποίηση των εκθεμάτων μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους από την απλή απεικόνιση φωτογραφιών σε μορφή jpeg, png, webp, GIF, bmp, μέχρι και την δημιουργία τρισδιάστατων μοντέλων. Στην περίπτωση που το μουσείο προχωρήσει στην 3D αναπαράσταση των εκθεμάτων του μπορεί να προβεί και στη δημιουργία εικονικής περιήγησης όπως εξετάζεται αναλυτικότερα σε επόμενο κεφάλαιο.

Παρ' όλα αυτά τα ψηφιακά εργαλεία δεν περιορίζονται μόνο στο διαδίκτυο αλλά επεκτείνονται και στον πραγματικό χώρο του μουσείου. Μέσα από εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να ζήσουν τη μουσειακή εμπειρία με ένα πιο δημιουργικό και διαδραστικό τρόπο. Αυτό προϋποθέτει την ύπαρξη εξοπλισμού όπως tablets ή smartphones και σύγχρονα λογισμικά τα οποία μπορεί είτε να τα παρέχει το μουσείο είτε να τα έχει ο ίδιος ο επισκέπτης, όπως το smartphone του (Economou & Meintani 2011). Πάνω στον εξοπλισμό αυτόν θα εγκατασταθεί στη συνέχεια η εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας, η οποία σε συνάρτηση με το έκθεμα θα αποτελέσει δίοδο αλληλεπίδρασης μεταξύ επισκέπτη και μουσειακού αντικειμένου.

Ένας άλλος τρόπος ενίσχυσης της μουσειακής εμπειρίας είναι η χρήση οπτικοακουστικού υλικού για τη δημιουργία ενδεικτικών διαδρομών με ακουστική ξενάγηση στο μουσείο. Αυτό θα ωφελούσε άτομα με προβλήματα όρασης καθώς θα τους παρείχε ίσες ευκαιρίες στη μουσειακή παιδεία σε σχέση με τον τυπικό πληθυσμό. Εναλλακτικά, μπορεί να δημιουργηθεί ποικιλία αφηγήσεων που προσαρμόζονται ανάλογα με την ηλικία του κοινού στο οποίο απευθύνεται. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η περίπτωση προσέγγισης παιδιών νηπιακής ηλικίας μέσω του παραμυθιού.

Κλείνοντας, άλλη μία ενδιαφέρουσα ιδέα, η οποία φυσικά προϋποθέτει άδειες και οικονομική ενίσχυση από την πλευρά του μουσείου, είναι η ψηφιακή εκτύπωση επιλεγμένων εκθεμάτων και η διατήρησή τους σε προσεκτικά διαμορφωμένους χώρους όπου θα παρέχεται πρόσβαση σε άτομα με προβλήματα όρασης. Η συγκεκριμένη πρακτική δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να αντιληφθεί το έκθεμα μέσω της αφής.

Αυτό που προτείνουμε στην παρούσα εργασία – δεδομένου ότι θα έχει προηγηθεί η δημιουργία website & social - είναι η ψηφιοποίηση εκθεμάτων και η ένταξή τους σε περιβάλλον εικονικής περιήγησης που θα μπορεί να αξιοποιηθεί είτε με την χρήση gadgets στον χώρο (ταμπλετς, transmitters κλπ) αλλά και απομακρυσμένα, μέσω website ή παροχής εκτελέσιμων αρχείων σε διάφορες παραλλαγές σε εκπαιδευτικούς χώρους.

Ψηφιοποίηση Μουσείου – Από τη θεωρία στην πράξη

Η τεχνική της φωτογραμμετρίας

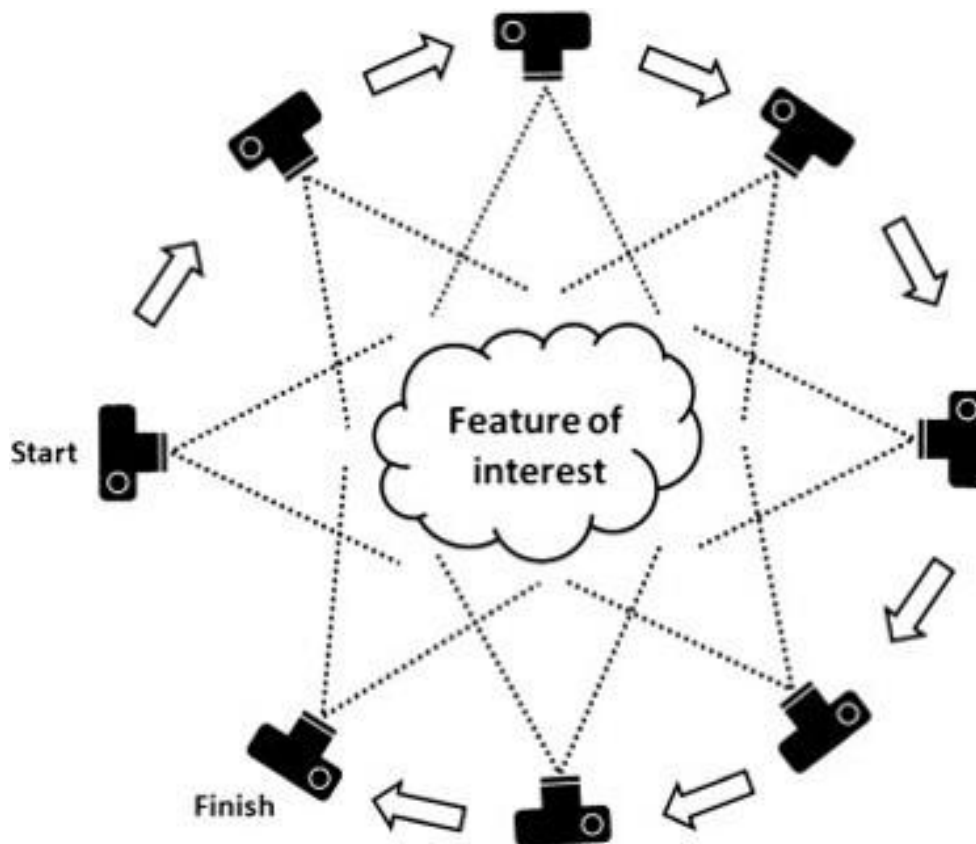
Η φωτογραμμετρία είναι η τέχνη, η επιστήμη και η τεχνολογία για την απόκτηση αξιόπιστων πληροφοριών σχετικά με τα φυσικά αντικείμενα και το περιβάλλον μέσω διαδικασιών εγγραφής, μέτρησης και ερμηνείας φωτογραφικών εικόνων.

Η φωτογραμμετρία περιλαμβάνει την περιμετρική φωτογραφική αποτύπωση ενός αντικειμένου με τρόπο ώστε οι λήψεις να έχουν κοινά σημεία. Αυτό επιτυγχάνεται με τη τοποθέτηση του αντικειμένου σε σταθερή θέση και παράλληλα τη διατήρηση ίσης απόστασης μεταξύ της κάμερας και του αντικειμένου κατά τη φωτογράφιση.

Μετά την ολοκλήρωση των λήψεων, ακολουθεί η επεξεργασία του φωτογραφικού υλικού μέσω ειδικού λογισμικού φωτογραμμετρίας, το οποίο συνθέτει τα στιγμιότυπα, με γνώμονα τα κοινά τους σημεία, δημιουργώντας ένα χάρτη βάθους. Ο χάρτης βάθους είναι αυτός που μας δίνει την 3η διάσταση. Πιο συγκεκριμένα, μέσω της τεχνικής παράγονται 3 διαφορετικοί τύποι αρχείων:

- Ο σκελετός του αντικειμένου (αρχεία τύπου .obj, .ply, .txt)
- Η εικόνα του αντικειμένου (αρχεία τύπου .jpg, .png)
- Αρχείο .mtl που συνδυάζει τα παραπάνω

Το αποτέλεσμα είναι ένα τρισδιάστατο ψηφιακό αντίγραφο του αντικειμένου.



Εικόνα 20: Αναπαράσταση της τεχνικής της φωτογραμμετρίας

Ψηφιοποίηση εκθεμάτων του Αρχαιολογικού Μουσείου του Πειραιά

Για την εξυπηρέτηση των ζητούμενων της παρούσας εργασίας και μετά από συναίνεση του προσωπικού του Αρχαιολογικού Μουσείου του Πειραιά, προχωρήσαμε στην ψηφιοποίηση τεσσάρων (4) εκθεμάτων του μουσείου, μέσω της τεχνικής της φωτογραμμετρίας.

Για τη σωστή εφαρμογή της φωτογραμμετρίας στη ψηφιοποίηση αντικειμένων – εκθεμάτων μεσαίου μεγέθους καθοριστικό ρόλο παίζει η διατήρηση σταθερής απόστασης μεταξύ του σημείου λήψης της εικόνας και του αντικειμένου. Ο σωστός φωτισμός παίζει εξίσου σημαντικό ρόλο στην επιτυχημένη απεικόνιση του εκθέματος, διότι συμβάλει στην αποφυγή αποτύπωσης αντανακλάσεων και σκιάσεων στις λήψεις, κάτι που μπορεί να παραμορφώσει το τελικό αποτέλεσμα. Ιδανικά, σε εσωτερικούς χώρους θα πρέπει να υπάρχουν 3 εστίες φωτός πάνω από το αντικείμενο, με απόσταση 120 μοιρών η μια από την άλλη.

Για τη δημιουργία τεσσάρων (4) μοντέλων - εκθεμάτων 3D με την τεχνική της φωτογραμμετρίας προχωρήσαμε στη λήψη 50 φωτογραφικών στιγμιότυπων για κάθε έκθεμα. Κινηθήκαμε περιμετρικά των εκθεμάτων σε απόσταση μικρότερη του ενός μέτρου και πραγματοποιήσαμε τις λήψεις με τη χρήση ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής Canon. Σημαντικό



Εικόνα 21: Τρισδιάστατη αναπαράσταση γλυπτού της ελληνιστικής περιόδου, αγόρι με μπάλα από το Ασκληπιείο

ρόλο έπαιξε ο προσεκτικά μελετημένος φωτισμός των εκθεμάτων του μουσείου, γεγονός που απέτρεψε τη δημιουργία φωτοσκιάσεων και αντανακλάσεων κατά τη διαδικασία της φωτογράφισης.

Στη συνέχεια προχωρήσαμε στην επεξεργασία των εικόνων με τη χρήση του λογισμικού 3DF Zephyr (<https://www.3dflow.net/3df-zephyr-pro-3d-models-from-photos/>). Το 3d Flow Zephyr είναι ένα λογισμικό για τη φωτογραμμετρική ανάλυση και επεξεργασία δεδομένων μέσα από σαρωτή laser. Το 3DF Zephyr εισάγοντας σε αυτό δεδομένα φωτογραμμετρίας τα επεξεργάζεται, τα μοντελοποιεί και δημιουργεί τρισδιάστατα, πολυγωνικά και επιφανειακά μοντέλα. Προϋποθέτει

την λήψη φωτογραφιών με την τεχνική της φωτογραμμετρίας όπως περιγράφεται παραπάνω και την εισαγωγή των δεδομένων αυτών στο λογισμικό. Το εν λόγω λογισμικό είναι δωρεάν και λειτουργεί με όλες τις δυνατότητες εφόσον δεν χρησιμοποιούνται πάνω από 50 φωτογραφίες για το εκάστοτε project φωτογραμμετρίας. Αξίζει να σημειωθεί πως κατά τη δημιουργία του μοντέλου βοήθησε σημαντικά η χρήση της τεχνικής masking για την απομόνωση του περιβάλλοντος.

Είναι πολύ πιθανόν (έως βέβαιο) ότι μετά τη δημιουργία του εκάστοτε 3D μοντέλου, θα απαιτηθεί να γίνει προβολή του και πιθανή διόρθωσή του με κατάλληλο λογισμικό. Για το σκοπό αυτό, στα πλαίσια της διαδικασίας της ψηφιοποίησης των εκθεμάτων, κρίθηκε απαραίτητο να χρησιμοποιήσουμε την εφαρμογή MeshLab (<http://meshlab.sourceforge.net/>). Μέσω της εφαρμογής καταφέραμε να αφαιρέσουμε στοιχεία που υπήρχαν στο φόντο των φωτογραφιών και είχαν εν μέρει επηρεάσει το τρισδιάστατο μοντέλο.



Εικόνα 22: Τρισδιάστατη αναπαράσταση κοριτσιού που ανασηκώνει το πέπλο του

Αποτέλεσμα της παραπάνω διαδικασίας είναι τέσσερα (4) τρισδιάστατα μοντέλα των εκθεμάτων του Αρχαιολογικού Μουσείου του Πειραιά, τα οποία απεικονίζονται στις εικόνες 21,22,23 και 24.

Τα μοντέλα που παρουσιάζονται στις δύο πρώτες εικόνες παραπάνω, αντικατοπτρίζουν δύο γλυπτά της ελληνιστικής περιόδου που βρίσκονται στην Αίθουσα 9 του μουσείου. Παλαιότερο και πιο συντηρητικό ως προς τη μορφή είναι το αγαλματάκι (Βλ. Εικόνα 22) του κοριτσιού που ανασηκώνει το πέπλο του. Αναπαράγει ένα συνηθισμένο στα σύγχρονα ιερά τύπο. Το ίδιο ισχύει και για το γυμνό αγόρι (Βλ. Εικόνα 21) με την μπάλα από το Ασκληπιείο.

Τα επόμενα δύο μοντέλα που παρουσιάζονται στις εικόνες 23 και 24 αντικατοπτρίζουν γλυπτά εκθέματα που συναντάμε στην Αίθουσα 10 του μουσείου. Η συγκεκριμένη αίθουσα, όπως αναφέρεται και σε προηγούμενο κεφάλαιο, φιλοξενεί αντιπροσωπευτικά δείγματα των βασικών



Εικόνα 23: Τρισδιάστατη αναπαράσταση προτομής ενός Αθηναίου του 2ου αιώνα μ.Χ., αφιέρωμα στο Δία Ύψιστο

τομέων της παραγωγής της νεοαπτικής βιοτεχνίας από τον 1ο έως και τον 3ο αιώνα μ.Χ., αντίγραφα κλασικών έργων, επιτύμβια ανάγλυφα και πορτραίτα.

Πιο συγκεκριμένα, το μοντέλο της εικόνας 23 συναντάται στη συλλογή από πορτραίτα αυτοκρατόρων, ρωμαίων αξιωματούχων και μελών της τοπικής αριστοκρατίας, που καλύπτουν το ίδιο χρονικό διάστημα, από τον 1ο στον 3ο αιώνα μ.Χ. Πρόκειται για προτομή ενός αθηναίου του 2ου αιώνα μ.Χ., του Γαΐου Μεμμίου Θρέππου από το δήμο των Λαμπτρών, αφιέρωμα του ίδιου στον Δία Ύψιστο.

Το μοντέλο που απεικονίζεται στην εικόνα 24 προέρχεται από το αντίστοιχο ομοίωμα σφίγγας που εκτίθεται στην Αίθουσα 10 του Αρχαιολογικού Μουσείου του Πειραιά. Όπως μαρτυρά και η επιγραφή, πρόκειται για μια σφίγγα καθισμένη που φέρει στο κεφάλι πόλο στολισμένο με ανθήμια. Χρησίμευε ως πόδι μαρμάρινου τραπέζιου. Χρονολογείται γύρω στο 150μ.Χ.

Στο σημείο αυτό, αξίζει να επισημανθεί πως η επιλογή των εκθεμάτων που ψηφιοποιήθηκαν ενδεικτικά για την παρούσα εργασία έγινε με γνώμονα την αρτιότερη εφαρμογή της τεχνικής της φωτογραμμετρίας. Ουσιαστικά, επιλέχθηκαν γλυπτά εκθέματα μεσαίου μεγέθους



Εικόνα 24: Τρισδιάστατη αναπαράσταση σφίγγας καθισμένης που φέρει στο κεφάλι πόλο στολισμένο με ανθέμια

με τραχιές επιφάνειες και σωστό φωτισμό, προκειμένου να παραχθεί το ψηφιακό μοντέλο με όσο το δυνατόν περισσότερη ακρίβεια, δεδομένου ότι η χρήση του λογισμικού 3DF Zephyr συνεπάγεται περιορισμό στον αριθμό των φωτογραφιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ανά project, άρα και των γωνιών λήψης που προσδίδουν στο τελικό μοντέλο περισσότερη λεπτομέρεια.

Την παρούσα εργασία συνοδεύουν τα αντίστοιχα αρχεία .obj, .mtl και .jpg των τεσσάρων εκθεμάτων του μουσείου που ψηφιοποιήθηκαν.

Ψηφιοποίηση μουσειακού χώρου: Εφαρμογή Unity

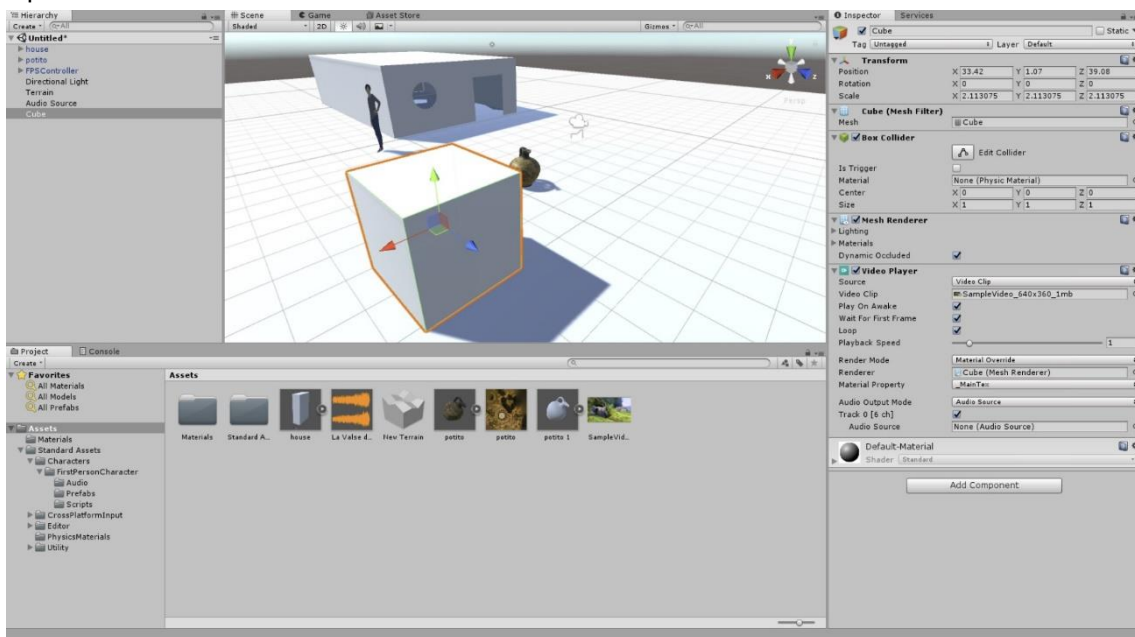
Η Unity είναι η δημοφιλέστερη μηχανή παιχνιδιών, κατάλληλη για τη δημιουργία παιχνιδιών για τα σημαντικότερα λειτουργικά συστήματα υπολογιστών, κινητών και tablets. Οι δυνατότητες που παρέχει το Unity είναι γενικότερα η δημιουργία ενός περιβάλλοντος Εικονικής Πραγματικότητας (VR) το οποίο μπορεί να αφορά ειδικότερα ένα ολόκληρο κτίριο ή κτίρια, μεμονωμένα ή όχι

μνημεία, μοντέλα 3D τα οποία έχουμε εμείς οι ίδιοι δημιουργήσει και έχουν μοντελοποιηθεί σε κάποια άλλη πλατφόρμα, περιήγηση σε πρώτο πρόσωπο σε εικονικό περιβάλλον και παραγωγή εκτελέσιμου αρχείου το οποίο θα περιλαμβάνει όλα τα προηγούμενα.

Για τη δημιουργία μιας εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας με περιήγηση πρώτου προσώπου χρειάζεται αρχικά μία επιφάνεια εδάφους. Η επιφάνεια εδάφους προκειμένου να δημιουργηθεί ακολουθούμε τη διαδρομή game object > 3D object > terrain και την προσαρμόζουμε σε διαστάσεις οι οποίες μας εξυπηρετούν για την τοποθέτηση του κτιρίου στη συνέχεια (πχ 50x50).

Στο επόμενο βήμα θα χρειαστεί να εισάγουμε ένα μοντέλο κτιρίου ή σπιτιού. Για την εισαγωγή του μοντέλου αυτού προτείνεται η αξιοποίηση της πλατφόρμας 3dwarehouse. Η συγκεκριμένη πλατφόρμα δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να αξιοποιήσει έτοιμα μοντέλα κτιρίων ή δωματίων αλλά και να μεταφορτώσει μοντέλα δικής του παραγωγής που έχουν δημιουργηθεί μέσω της εφαρμογής sketchup και για τα οποία έχει βασιστεί σε πραγματικά κτίρια. Για παράδειγμα στην περίπτωση του Αρχαιολογικού μουσείου του Πειραιά θα αναζητούσαμε την κάτοψη του κτιρίου προκειμένου να καταφέρουμε να δημιουργήσουμε ένα ακριβές ψηφιακό αντίγραφο σε πραγματικές διαστάσεις μέσω της εφαρμογής sketchup. Στη συνέχεια με αυτόν τον τρόπο θα μεταφορτώνουμε το αντίγραφο στην πλατφόρμα της 3dwarehouse προκειμένου να το εισάγουμε στην εφαρμογή Unity όπως προαναφέραμε.

Συνεχίζοντας στην εφαρμογή Unity μεταφέρουμε κι αποθέτουμε το μοντέλο του κτιρίου στην επιφάνεια εδάφους. Σε αυτό το στάδιο είναι πολύ σημαντικό να αφαιρέσουμε τη main camera προκειμένου να προχωρήσουμε στο επόμενο βήμα. Αναπτύσσουμε την ιεραρχία Assets > Standard Assets > Characters > FirstPersonCharacter > Prefabs και κάνουμε drag 'n' drop το FPSController.prefab στη σκηνή. Με αυτόν τον τρόπο, επιτρέπουμε την περιήγηση σε πρώτο πρόσωπο.



Εικόνα 25: Περιβάλλον εφαρμογής Unity

Τελευταίο βήμα της διαδικασίας, αποτελεί η εισαγωγή των ήδη ψηφιοποιημένων εκθεμάτων, τα οποία δημιουργήθηκαν μέσω της τεχνικής της φωτογραμμετρίας, στον φάκελο Assets του Unity, με τεχνική drag 'n' drop. Μετά την τοποθέτηση των αντικειμένων στον χώρο, προσθέτουμε φυσικά και τις αντίστοιχες υφές που τα συνοδεύουν.

Σε αυτό το σημείο, είναι κρίσιμο να αναφερθούμε και στη δυνατότητα που μας δίνει η εφαρμογή του Unity να προσθέσουμε ηχητικό περιβάλλον. Η προσθήκη ήχου σε ένα τέτοιο περιβάλλον μπορεί να αφορά είτε μουσικό υλικό, είτε αφήγηση που θα έχει ρόλο ακουστικής περιήγησης, ακόμη και μια απλή περιγραφή λεζάντας του εκάστοτε εκθέματος. Πρόκειται για μια ενδιαφέρουσα προοπτική η οποία μπορεί να συμβάλει σε μια καλύτερη εκπαιδευτική εμπειρία

ειδικά σε περιπτώσεις ατόμων με ειδικές ανάγκες (Bertacchini & Morando, 2013). Για παράδειγμα, επισκέπτες που βρίσκονται στο ευρύτερο φάσμα του αυτισμού, ενδέχεται να διατηρήσουν το ενδιαφέρον τους για περισσότερη ώρα σε ένα περιβάλλον με μουσική επίδραση. Αντίστοιχα, άτομα με προβλήματα όρασης, μπορούν να έχουν πρόσβαση στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της ακουστικής περιήγησης.

Για να ολοκληρωθεί η διαδικασία δημιουργίας περιβάλλοντος Εικονικής Πραγματικότητας (VR) μέσω της εφαρμογής Unity, απαιτείται η παραγωγή εκτελέσιμου αρχείου σε μορφή exe. Το συγκεκριμένο αρχείο θα χρησιμοποιηθεί στην πορεία για την εκτέλεση της εφαρμογής.

Επιστρέφοντας στην μελέτη περίπτωσης του Αρχαιολογικού Μουσείου του Πειραιά, παρατηρείται ότι πρέπει να γίνει μεγάλη προσπάθεια και ιδιαίτερα από τις αρμόδιες αρχές, προκειμένου να βρουν εφαρμογή όλα τα παραπάνω. Για να ευδοκιμήσει ένα τέτοιο εγχείρημα, όπως περιγράφεται παραπάνω, είναι αναγκαίο να τεθούν οι κατάλληλες βάσεις. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να αναδιαμορφωθεί ο χώρος του μουσείου με σκοπό την παροχή κατάλληλων υποδομών οι οποίες θα μπορέσουν να υποστηρίξουν την αξιοποίηση τεχνολογικών μέσων και εργαλείων. Οι χώροι αυτοί θα εξοπλιστούν με τελευταίας τεχνολογίας υπολογιστές, οι οποίοι θα μπορούν να λειτουργήσουν εξειδικευμένα προγράμματα, όπως αυτά που αναφέρονται παραπάνω, αλλά και τα αντίστοιχα gadgets.

Όλα αυτά, δεν είναι χρήσιμα χωρίς την ύπαρξη του ειδικά καταρτισμένου προσωπικού, που θα μπορέσει να τα αξιοποιήσει κατάλληλα. Γενικότερα, το μουσείο θα πρέπει να εγκαταλείψει τη συντηρητική πολιτική που διατηρεί μέχρι σήμερα και να ανοίξει τις πόρτες του και σε άλλες ειδικότητες, που θα μπορέσουν να παντρέψουν τις γνώσεις τους και να το εκσυγχρονίσουν. Συνεπώς, για να επιτευχθεί αυτό προϋποθέτει την εξασφάλιση των απαραίτητων οικονομικών πόρων.

Ψηφιοποίηση μουσειακού χώρου: Προτάσεις

Ανακεφαλαιώνοντας, με βάση όλα όσα έχουν αναφερθεί παραπάνω, για την ψηφιοποίηση του Αρχαιολογικού Μουσείου του Πειραιά προτείνονται τα εξής:

Δημιουργία ιστοσελίδας με σκοπό την παροχή βασικών πληροφοριών του μουσείου, πρόσβαση σε ψηφιοποιημένο περιεχόμενο, 2D ή 3D αρχεία, ψηφιακή βιβλιοθήκη, εικονική περιήγηση στο περιβάλλον του μουσείου.

Ενεργός ρόλος του μουσείου στα social media με σκοπό την ενημέρωση του κοινού για σχετικά δρώμενα, εξελίξεις αλλά και γύρω από τον εμπλουτισμό της ιστοσελίδας με νέο υλικό.

Ψηφιοποίηση εκθεμάτων που προϋποθέτει την παροχή άδειας εκ μέρους του μουσείου προκειμένου να εφαρμοστεί η τεχνική της φωτογραμμετρίας. Συγκεκριμένα πρέπει να φωτογραφηθούν όλα τα εκθέματα περιμετρικά σε απόσταση μικρότερη του ενός μέτρου με σκοπό τη λήψη 50 φωτογραφικών στιγμιότυπων για κάθε έκθεμα. Πρέπει να υπάρχουν όσο το δυνατόν λιγότερες έως και καθόλου φωτοσκιάσεις και αντανάκλασεις.

Στη συνέχεια μέσω του προγράμματος 3DF Zephyr τα δεδομένα των εικόνων επεξεργάζονται και αναλύονται μέσα από σαρωτή laser για την παραγωγή τρισδιάστατων, πολυγωνικών και επιφανειακών μοντέλων, με σκοπό την αξιοποίησή τους στη συνέχεια από την εφαρμογή Unity.

Προτείνεται η χρήση του προγράμματος sketchup, με σκοπό την τρισδιάστατη αναπαράσταση του μουσειακού χώρου βασισμένο σε πραγματικές διαστάσεις μέσα από την επεξεργασία της κάτοψης του κτιρίου. Το τρισδιάστατο μοντέλο ανεβαίνει στην πλατφόρμα 3d warehouse με σκοπό την αξιοποίησή του από το λογισμικό Unity.

Μέσω της εφαρμογής Unity, έχουμε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε διαφορετικά ψηφιακά περιβάλλοντα ανάλογα με τους εκπαιδευτικούς στόχους. Προτείνεται η επιλογή της ψηφιακής αναπαράστασης του πραγματικού κτιρίου από την πλατφόρμα 3d warehouse και στη συνέχεια η εισαγωγή των ψηφιοποιημένων εκθεμάτων μέσα στο κτίριο. Στη συνέχεια αφαιρώντας τη main camera αναπτύσσουμε την ιεραρχία Assets> Standard Assets> Characters> FirstPersonCharacter> Prefabs και κάνουμε drag n drop το FPSController.prefab στη σκηνή προκειμένου να έχουμε τη δυνατότητα εικονικής περιήγησης σε α' πρόσωπο. Μπορεί να προστεθεί ηχητικό υλικό καθώς και διαφορετικές υφές στα αντικείμενα. Σκοπός είναι η δημιουργία

Μεταπτυχιακή Διατριβή
Αβδέλαρου Ελένη, Ζαχαριουδάκη Μαρία
εκτελέσιμου αρχείου σε μορφή exe. Στο σχεδιάγραμμα που ακολουθεί παρουσιάζονται τα βήματα επιγραμματικά:



Εικόνα 26: Βήματα - προτάσεις για την ψηφιοποίηση μουσείου

Επίλογος

Τα μουσεία αντανακλούν το παρελθόν, παράλληλα όμως εντάσσονται και στο ρευστό ρεύμα του μεταβαλλόμενου χρόνου. Επομένως, καθώς οι συνθήκες και το κοινό αλλάζουν, ένα μουσείο οφείλει να μεταβάλλει τον τρόπο με τον οποίο συλλέγει και ερμηνεύει το υλικό του, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο αλληλοεπιδρά με το κοινό του. Εξάλλου, δεν πρέπει να παραβλέπεται πως ένας μουσειακός χώρος δεν αποτελεί μονάχα αποθετήριο αντικειμένων, αλλά και τόπο συνάντησης ανθρώπων και ιδεών, καθώς και τόπο διαλόγου όπου διευκολύνεται η συνομιλία με τον παρελθόν. Για τους λόγους αυτούς, τα μουσεία επιβάλλεται να εξελίσσουν τις πρακτικές τους ώστε να διαμορφώσουν μια σύγχρονη εικόνα που θα ανταποκρίνεται στα δεδομένα και τις ανάγκες της εποχής. Επιπλέον, θα πρέπει να διευρύνουν τους ορίζοντές τους, συνεργαζόμενα με άλλα μουσεία, αλλά και με την ενδυνάμωση των σχέσεων τους με ιδρύματα, κοινότητες ή και άτομα.

Ειδικότερα, στην Ελλάδα τα μουσεία θα πρέπει να τροποποιήσουν την πολιτική τους και να κάνουν άνοιγμα στο κοινό τους, μέσα από εκδηλώσεις, προγράμματα εκπαίδευσης, και προβολής των εκθεμάτων τους σε μια προσπάθεια να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του κοινού και στα σύγχρονα δεδομένα. Ειδικά τα αρχαιολογικά μουσεία στον Ελλαδικό χώρο δε θα πρέπει να βασίζονται αποκλειστικά στις συλλογές τους, αλλά να αναζητούν καινοτόμες πρακτικές που θα οδηγήσουν σε εναλλακτικές λύσεις σχετικά με την επαγγελματική δεοντολογία, την ανάπτυξη και το δημόσιο συμφέρον ώστε να παραμείνουν ενεργά και δυναμικά στη δημόσια σφαίρα (Parry, 2010).

Η πολιτιστική επιχειρηματικότητα στέκεται μεταξύ οικονομίας, επιχειρηματικότητας και τέχνης, επιχειρώντας να συγκεράσει τις ανάγκες της αγοράς, τις καινοτόμους δράσεις και τα δημιουργικά ταλέντα. Επομένως, χρησιμοποιεί και τη γνωστική και τη συναισθηματική αλλά και την πνευματική γνώση, καινοτομώντας, αναλαμβάνοντας κινδύνους και ενεργώντας πέρα από τον συμβατικό τρόπο. Φυσικά, αυτή η πολιτιστική επιχειρηματικότητα έχει ρίζες στο ίδιο το άτομο. Στην πράξη εξαρτάται από τη γνωστική δομή του κάθε ατόμου, την ικανότητα έκφρασης των ιδεών του, αποδοχής προκλήσεων και δημιουργικής σκέψης. Όμως, αυτή είναι μόνο μια διάσταση της πολιτιστικής επιχειρηματικότητας.

Οι πολιτιστικοί επιχειρηματίες αντιμετωπίζουν πολλές άλλες προκλήσεις. Οι κυριότερες είναι η έλλειψη επαρκώς καταρτισμένου στον πολιτισμό ανθρώπινου δυναμικού, η αδυναμία του συστήματος εκπαίδευσης για την επιχειρηματικότητα, η απουσία ιδιωτικής πρωτοβουλίας σε δραστηριότητες πολιτιστικής επιχειρηματικότητας, οι χαμηλοί δείκτες κατανάλωσης πολιτιστικών αγαθών, το υψηλό κόστος τέτοιου είδους επιχειρηματικότητας και οι ελλειπείς οικονομικοί δείκτες προκειμένου να αξιολογηθεί η αξία πολιτιστικών αγαθών και υπηρεσιών.

Συμπερασματικά, οι άνθρωποι πόροι και η αγορά επηρεάζουν τους πολιτιστικούς οργανισμούς ακριβώς όπως τις επιχειρήσεις κάθε είδους. Η διαφορά έγκειται στον τρόπο που μετρείται η επιτυχία και αξιολογείται η πρόοδος. Οι ίδιοι παράγοντες επηρεάζουν την ανταλλαγή γνώσεων και στις πολιτιστικές οργανώσεις αλλά και στις επιχειρήσεις. Οι πολιτιστικοί επιχειρηματίες όπως και οι διευθυντές επιχειρήσεων καλούνται να υπερβούν ατομικά και οργανωτικά εμπόδια σχετικά με τις υποδομές και το κλίμα, ώστε να διευκολυνθεί η ανταλλαγή γνωστικών αγαθών. Ο πιο δημοφιλής τρόπος ανταλλαγής γνώσεων θεωρείται πλέον το Διαδίκτυο. Σε αυτό, μέσα από τα social media, ενημερωτικά δελτία και άλλα ηλεκτρονικά μέσα, ανταλλάσσονται γνώσεις. Οι επιχειρηματίες, βέβαια, φαίνεται να αξιοποιούν το διαδίκτυο με πιο πολύπλοκους τρόπους σε σχέση με τους εργαζόμενους στον πολιτισμό.

Η διεπιστημονικότητα είναι απαραίτητη για τη βιωσιμότητα και τη μελλοντική ανάπτυξη των μουσείων και μπορεί να αυξήσει την ικανότητα των ιδρυμάτων να αντιμετωπίζουν προκλήσεις και ευκαιρίες του 21ου αιώνα και να ικανοποιούν τις ανάγκες της κοινωνίας (Γκαζή, 2004). Οι θεσμικοί στόχοι μπορούν να επεκταθούν και να ενισχυθούν μέσω συνεργασιών που συνδυάζουν πόρους, γνώσεις και εμπειρία για αμοιβαίο όφελος. Τα μουσεία μπορούν να συνεργαστούν με διάφορα άτομα και οργανισμούς, όπως ερευνητές, πανεπιστήμια, κερδοσκοπικές εταιρείες και άλλους πολιτιστικούς και κοινοτικούς οργανισμούς. Νέα μοντέλα και δομές συνεργασίας μεταξύ μουσείων και άλλων οργανισμών μπορούν να εργαστούν για την ανάπτυξη αποτελεσματικών λύσεων στις οικονομικές, κοινωνικές, ψηφιακές και περιβαλλοντικές προκλήσεις του 21ου αιώνα.

Όταν τα μουσεία θέλουν να διατηρήσουν τη σημερινή τέχνη ζωντανή για τις επόμενες γενιές, τότε θα πρέπει να βρουν νέες μορφές συντήρησης, αποθήκευσης και παρουσίασης για

την τέχνη του 21ου αιώνα. Πρέπει να αναπτυχθούν και να εφαρμοστούν νέες τεχνολογίες, αλλά και καινοτόμες μορφές, βασισμένες στην κοινωνική αλληλεπίδραση, και στη μετάδοση καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων (Αγιοβλασίου, Τσιαβός, Μπούνια, Μαυρίκας & Χατζηνικολάου, 2017). Τα μουσεία –όμοια με τα σχολεία και τα πανεπιστήμια– πρέπει να προετοιμαστούν για έναν νέο ορισμό της έννοιάς τους, που προκύπτει από τη συνεχιζόμενη εκτεταμένη τεχνολογική επανάσταση.

Το μέλλον του μουσείου - ως μεταβλητή ιδέα - είναι ένα ερώτημα σχετικά με τις προτεραιότητες μιας κοινωνίας. Η πρωταρχική αποστολή όλων των δημόσιων και ιδιωτικών μουσείων πρέπει να είναι η εξυπηρέτηση του κοινού. Οι προστάτες, οι φιλάνθρωποι και οι συλλέκτες τέχνης που ιδρύουν τα δικά τους ιδιωτικά / δημόσια μουσεία τέχνης εξυπηρετούν τα δικά τους συμφέροντα, ενώ εξυπηρετούν επίσης και τα συμφέροντα του κοινού. Η κατανόηση της ψηφιακής κουλτούρας είναι κρίσιμη για την επιτυχία ενός επαγγελματία μουσείου στον 21ο αιώνα.

Εάν τα μουσεία διατηρούν τη συνάφεια τους, θα χρειαστεί να προσαρμόσουν τις στρατηγικές τους, τις διαδικασίες σχεδιασμού, τις ροές εργασίας, τις πρακτικές και τα προγράμματα τους, έτσι ώστε να ευθυγραμμιστούν με τις προσδοκίες και τις συμπεριφορές του ψηφιακά ενεργοποιημένου κοινού. Για το κοινό, μια ψηφιακή εμπειρία δεν είναι κατώτερη, λιγότερο αυθεντική ή υποκατάστατο μιας φυσικής εμπειρίας. Είναι απλά μια διαφορετική εμπειρία. Είναι ευθύνη των επαγγελματιών του μουσείου να μελετήσουν, να αναλύσουν, να δοκιμάσουν αυτή τη διαφορά και να καθορίσουν τον καλύτερο τρόπο για να αξιοποιήσουν τις ευκαιρίες που παρέχει, για να εκπληρώσουν πιο αποτελεσματικά τους στόχους των ιδρυμάτων τους. Είτε αυτοί οι στόχοι είναι να κλιμακώσουν την αποστολή του μουσείου παγκοσμίως, είτε να σχεδιάσουν μια πιο διαδραστική εμπειρία έκθεσης ή να αναπτύξουν μια δικτυακή πρακτική διαχείρισης συλλογών, δεν υπάρχει κανένα μέγεθος που να ταιριάζει σε όλους. Η επιτυχία ψηφιοποίησης απαιτεί να καλλιεργηθεί ό, τι είναι μοναδικό για τα ιδρύματά: τις συλλογές, το κοινό, τις εντολές και τις ταυτότητές τους.

Βιβλιογραφία

Ελληνική Βιβλιογραφία

Αρμπάτση Α., (2016). «Πολιτιστικές Πρωτεύουσες της Ευρώπης»(ΠΠΕ). Οι στρατηγικές επιτυχίας, ο αντίκτυπος και τα μακροπρόθεσμα αποτελέσματα στην κοινωνική, πολιτική, οικονομική και πολιτιστική πραγματικότητα. Αξιολόγηση των Πολιτιστικών Πρωτευουσών της Ευρώπης 2012 και 2013.

Ιωαννίδη, Β. (2005). Μουσεία και κοινωνικά αποκλεισμένες ομάδες. Η περίπτωση ατόμων με ειδικές ανάγκες: προβληματική, δυνατότητες, εφαρμογές. ΝΕΑ ΠΑΙΔΕΙΑ, 43-54.

Νάκου, Ε. (2001). Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός. Αθήνα: Νήσος, 208.

Νικονάνου, Ν., Μπούνια, Α., Φιλιππουπολίτη, Α., Χουρμουζιάδη, Α., & Γιαννούτσου, Ν. (2016). Μουσεία και τυπική εκπαίδευση.

Σαχινίδης, Κ., & Πολυχρονάκης, Γ. (2009). ΤΠΕ και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση στην υπηρεσία της Δια Βίου Μάθησης. Πρόσβαση στη γνώση ή ένας νέος ψηφιακός δυϊσμός. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 5(2Α), 195-203.

Γεώργιος Σταϊνχάουερ, «Τα μνημεία και το αρχαιολογικό μουσείο του Πειραιά», εκδόσεις: Toubi's, Αθήνα 1998

Αλεξάκη, Ε., 2002, «Το σύγχρονο μουσείο: εμπορικό κέντρο ή χώρος ουσιαστικής εκπαιδευτικής διαδικασίας». Στο Γ. Κόκκινος, Ε. Αλεξάκη (επιμ). Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή, εκδ: Μεταίχμιο, Αθήνα

Μάρλεν Μούλιου, Αλεξάνδρα Μπούνια, Μουσείο και Επικοινωνία, Αρχαιολογία και Τέχνες, τεύχος 72, Σεπτέμβριος 1999

Black, G. (2009). Το ελκυστικό μουσείο: Μουσεία και επισκέπτες (μτφρ. Σόνια Κωτίδου). Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.

Γκαζή, Α. (2004). Μουσεία για τον 21ο αιώνα. Τετράδια Μουσειολογίας.

Κουρτζέλλης, Γ. (2010). Κριτική προσέγγιση των ψηφιακών τρισδιάστατων αναπαραστάσεων μνημείων. Αρχαιολογία & Τέχνες.

Μπούνια, Α. & Νικονάνου, Ν. (2008). Η χρήση της κινούμενης εικόνας στα ελληνικά μουσεία: το βίντεο ως ερμηνευτικό εργαλείο. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.

Αγιοβλασίτης Η., Τσιαβός Π., Μπούνια Α., Μαυρίκας Ε. & Χατζηνικολάου Μ. (2017). Ψηφιακή Στρατηγική για τον Πολιτισμό: 2016 – 2020. Αθήνα: Post Scriptum.

Ξένη Βιβλιογραφία

Ashley, C., & Tuten, T. (2015). Creative strategies in social media marketing: An exploratory study of branded social content and consumer engagement. *Psychology & Marketing*, 32(1), 15-27.

Bacq, S., & Eddleston, K. A. (2018). Μια άποψη της κοινωνικής επιχειρηματικότητας που βασίζεται σε πόρους: πώς ο πολιτισμός της διαχείρισης ωφελεί την κλίμακα των κοινωνικών επιπτώσεων. *Journal of Business Ethics*, 152 (3), 589-611.

Brown, K. and Mairesse, F., 2018. The definition of the museum through its social role. *Curator: The Museum Journal*, 61(4), 525-539.

Chatterjee, H. and Noble, G., 2016. *Museums, health and well-being*. London: Routledge.

Evans, D. (2010). *Social media marketing: An hour a day*. John Wiley & Sons.

Graham, B, Ashworth, G., & Tunbridge, J. (2016). Γεωγραφία της κληρονομιάς: Εξουσία, πολιτισμός και οικονομία. Routledge.

Huhtamo, E. (2010). Natural magic: a short cultural history of moving images. In *The Routledge Companion to Film History* (pp. 17-29). Routledge.

Hysa, B., Karasek, A., & Zdonek, I. (2021). Social media usage by different generations as a tool for sustainable tourism marketing in society 5.0 idea. *Sustainability*, 13(3), 1018.

Kinsey, D., Orr, N., Anderson, R., & Lang, I. (2022). A conceptual model of the impact of including carers in museum programmes for people with dementia. *Dementia*, 21(8), 2584-2600.

Kirtiş, A. K., & Karahan, F. (2011). To be or not to be in social media arena as the most cost-efficient marketing strategy after the global recession. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 24, 260-268.

Russo, A., Watkins, J., & Groundwater-Smith, S. (2009). The impact of social media on informal learning in museums. *Educational media international*, 46(2), 153-166.

Stuedahl, D., & Smørđal, O. (2011). Designing for young visitors' co-composition of doubts in cultural historical exhibitions. *Computers and Composition*, 28(3), 215-223.

Wickham, M., & Lehman, K. (2015). Communicating sustainability priorities in the museum sector. *Journal of Sustainable Tourism*, 23(7), 1011-1028.

Economou, M., & Meintani, E. (2011). Promising beginnings? Evaluating museum mobile phone apps. *Rethinking Technology in Museums Conference Proceedings*.

Parry, R. (Ed.) (2010). *Museums in a Digital Age*. London: Routledge.

Bertacchini, E., & Morando, F. (2013). The future of museums in the digital age: new models of access and use of digital collections. *International Journal of Arts Management*.

European Commission. (2016). *Cultural heritage. Digitisation, online accessibility and digital preservation. Report on the Implementation of Commission Recommendation 2011/711/EU*. EUROPEAN COMMISSION.