



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«Προηγμένα Συστήματα Πληροφορικής»
Κατεύθυνση «Ψηφιακός Πολιτισμός»

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	Σχεδιασμός Εικονικού Μουσείου για την Αρχαία Αυλίδα Design of a virtual museum for ancient Avlida
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Γεωργία Τσομώκου
Πατρώνυμο	Ιωάννης
Αριθμός Μητρώου	ΜΠΣΠ 17068
Επιβλέπων	Δημήτριος Βέργαδος, Καθηγητής Πανεπιστημίου Πειραιώς

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

Κωνσταντίνα Σιούντρη,
Διδάσκουσα,
Αρχιτέκτων Μηχανικός Ε.Μ.Π

Δημήτριος Βέργαδος,
Καθηγητής
Πανεπιστημίου
Πειραιώς

Χρήστος-Νικόλαος
Αναγνωστόπουλος,
Καθηγητής
Πανεπιστημίου Αιγαίου

Αφιέρωσεις

Στους γονείς μου Αναστασία και Ιωάννη,
που είναι πάντα αρωγοί σε όλες μου τις προσπάθειες.

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ όσους με καθοδήγησαν ώστε να ολοκληρώσω την παρούσα εργασία. Τους καθηγητές μου στο Πανεπιστήμιο Πειραιά, που με δίδαξαν και μου μεταλαμπάδευσαν τις γνώσεις τους γύρω από τον ψηφιακό πολιτισμό. Ευχαριστώ τον κ Δ. Βέργαδο και την κα Κ. Σιούντρη που με βοήθησαν από την πρώτη στιγμή ένταξής μου στο μεταπτυχιακό πρόγραμμα.

Περίληψη

Η παρούσα διατριβή αρχικά έχει στόχο να παρουσιάσει το τι είναι ένα φυσικό μουσείο και πώς η δημιουργία ενός εικονικού μουσείου, δίνει τη δυνατότητα σε ένα ευρύ κοινό να μελετήσει, να μάθει μέσα από αυτό την ιστορία μιας περιοχής, ενός πολιτισμού.

Αρχικά δίνεται ο ορισμός ενός εικονικού μουσείου, κάποια χρήσιμα ιστορικά στοιχεία και καταγράφονται οι δυνατότητες που μας δίνει σήμερα. Μέσα από τα παραδείγματα εικονικών μουσείων που δίνονται, κατανοείται η ανάγκη που υπάρχει σήμερα, με την ταχύτατη πορεία της ψηφιακής εποχής, να αξιοποιήσουμε τις νέες τεχνολογίες και σε έναν ακόμα σημαντικό τομέα της κοινωνίας μας. Αυτός ο τομέας είναι η ανάδειξη του πολιτισμού με στόχο την εκπαίδευση του συνόλου της κοινωνίας.

Η διατριβή παρουσιάζει πώς θα μπορούσε να είναι ένα εικονικό μουσείο για μια ευρύτερη γεωγραφική περιοχή, που σήμερα απαρτίζεται από έναν αρχαιολογικό χώρο, δύο μουσεία σε Χαλκίδα και Θήβα και σε συλλογές που βρίσκονται σε φυσικά μουσεία του εξωτερικού.

Δίνονται προτάσεις για το τι μπορεί να περιέχει το συγκεκριμένο εικονικό μουσείο και πώς είναι δυνατό να στηθεί. Οι προτάσεις αυτές είναι βασισμένες στο πώς μπορεί ο χρήστης να βρει εύκολα και γρήγορα αυτό που ψάχνει, να ανατρέξει σε όποια χρονική περίοδο επιθυμεί και να έχει συγκεντρωμένη την πληροφορία.

Τελικός στόχος είναι, ο τρόπος δημιουργίας του εικονικού μουσείου να εξασφαλίζει ότι η περιήγηση του επισκέπτη σε αυτό θα του προσφέρει μια ουσιαστική εμπειρία από όποια συσκευή κι αν περιηγείται. Συσκευές όπως σταθερός υπολογιστής ή laptop, κινητές συσκευές (κινητό ή tablet). Τα οπτικά στοιχεία με τα οποία έρχεται σε επαφή ο χρήστης πρέπει να είναι ξεκάθαρα και κατανοητά με σωστή διάταξη, αισθητική και λειτουργικότητα ώστε ο χρήστης να βρίσκει άμεσα αυτό που επιθυμεί.

Σημαντικοί όροι: Αυλίδα, Μυκαλησός, Ιφιγένεια, Εικονικό μουσείο

Abstract

This thesis initially aims to present what a physical museum is and how the creation of a virtual museum enables a wide audience to study, learn through it the history of a region, a culture.

Initially, the definition of a virtual museum is given, some useful historical data and the possibilities it gives us today are recorded. Through the examples of virtual museums that are given, we understand the need that exists today, with the rapid course of the digital age, to utilize new technologies in another important sector of our society. This area is the promotion of culture with the aim of educating the whole of society.

The thesis presents what a virtual museum could be like for a wider geographical area, currently consisting of an archaeological site, two museums in Chalkida and Thebes and collections found in natural museums abroad.

Suggestions are given as to what this virtual museum might contain and how it can be set up. These suggestions are based on how the user can easily and quickly find what he is looking for, refer to any time period he wishes and have the information collected.

The ultimate goal is for the way the virtual museum is created to ensure that the visitor's tour of it will offer him a meaningful experience from whatever device he is browsing. Devices such as a desktop computer or laptop, mobile devices (mobile or tablet). The visual elements with which the user comes into contact must be clear and understandable with proper layout, aesthetics and functionality so that the user can immediately find what he wants.

Key words: Avlida, Mykalissos, Iphigenia, Virtual Museum

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες.....	1
Περίληψη	2
Abstract	3
Περιεχόμενα	4
Εισαγωγή.....	7
1.1 Σκοπός	7
1.2 Αντικείμενο της εργασίας.....	7
1.3 Δομή της Εργασίας.....	8
Κεφάλαιο I	10
1.4 Ορισμός μουσείου και εικονικού μουσείου	10
1.5 Προσβασιμότητα	11
1.6 Πολιτισμική κληρονομιά.....	12
1.7 Σύγκριση εικονικών μουσείων με τα φυσικά	13
1.8 Πλεονεκτήματα που έχουν τα εικονικά μουσεία σε σχέση με τα παραδοσιακά φυσικά μουσεία.....	14
Κεφάλαιο II	15
1.1 Υπηρεσίες εικονικών μουσείων	15
1.2 Τρόποι δημιουργίας εικονικών μουσείων	15
1.3 Τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται σήμερα	16
1.4 Νέες συνθήκες.....	18
Κεφάλαιο III	19
1.1 Η ιστορία των εικονικών μουσείων από τις πρώτες ημέρες του διαδικτύου μέχρι σήμερα .	19
1.2 Παραδείγματα εικονικών μουσείων	19
Κεφάλαιο IV	23
1.1 Περιγραφή εικονικού μουσείου Αυλίδας.....	23
1.2 Μυθολογικά στοιχεία	23
1.3 Ιστορία και η Αυλίδα στην αρχαία ελληνική γραμματεία.....	25
1.4 Αναφορές για την Αυλίδα	26

Κεφάλαιο V	31
1.1 Ο ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΤΗΣ ΑΥΛΙΔΕΙΑΣ ΑΡΤΕΜΙΔΟΣ	31
Ο ναός 31	
Ιερή κρήνη.....	37
1.2 ΓΛΥΠΤΑ.....	39
Κεφάλαιο VI	43
1.1 ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	43
Βεσσαλάς ή Νησί	43
Το μεγάλο βουνό, Σαλαγιάς	45
Σχοινούς Ποταμός	46
Ναός Αγίου Νικολάου	47
Κεφάλαιο VII	49
1.1 ΜΥΚΑΛΗΣΣΟΣ	49
Κεφάλαιο VIII	56
1.1 Η συνέχεια της Ιστορίας	56
396 π.Χ. Αγησίλαος	56
313 π.Χ. Πτολεμαίος.....	56
167 π.Χ. Αιμίλιος Παύλος	57
396 μ.Χ. Αλάριχος.....	57
Επανάσταση 1821	58
Κεφάλαιο IX	61
1.1 ΙΦΙΓΕΝΕΙΑ.....	61
1.2 Η Ιφιγένεια εν Αυλίδι στην τέχνη.....	63
Εικαστική τέχνη.....	63
Κινηματογράφος	67
Θέατρο 67	
Κεφάλαιο X	69
1.1 Νεότερα χρόνια.....	69
Κεφάλαιο XI	72
1.1 Εικονικό μουσείο Αυλίδας.....	72

1.2 Παράγοντες που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη μας κατά τη δημιουργία μιας διαδραστικής εικονικής περιήγησης	77
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	80
Βιβλιογραφία – Ελληνική.....	81
Βιβλιογραφία - Ξενόγλωσση.....	83
Βιβλιογραφία - Διαδίκτυο.....	85
Συνομογραφίες και Ακρωνύμια	87

Εισαγωγή

1.1 Σκοπός

Σε αυτή τη διατριβή στόχος είναι να υπάρξει εξέλιξη των γνώσεων του πρώτου πτυχίου, που θέμα του είναι η διαχείριση και ανάδειξη του πολιτισμού μέσα από τις νέες τεχνολογίες. Μέσα από τις γνώσεις που προσφέρει το μεταπτυχιακό πρόγραμμα του Πανεπιστημίου Πειραιώς, κρίθηκε σκόπιμο να τονιστεί η ανάγκη ύπαρξης ενός εικονικού μουσείου, για την ευρύτερη γεωγραφική περιοχή της Αυλίδας.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι ο σχεδιασμός και υλοποίηση ενός εικονικού μουσείου που αφορά στον αρχαιολογικό χώρο του ιερού της Αυλιδείας Αρτέμιδος και της ευρύτερης περιοχής. Στο πλαίσιο της υλοποίησής του αντλήθηκαν πληροφορίες και κείμενα που αναφέρονται στην ευρύτερη περιοχή της Αυλίδας, όπου βρίσκονται ο ναός και το αρχαίο θέατρο, στην περιοχή της Ριτσώνας που ήταν η αρχαία Μυκαλησσός και στην ευρύτερη περιοχή. Ταυτόχρονα συγκεντρώθηκαν εικόνες και φωτογραφίες από τα ευρήματα που βρέθηκαν στις περιοχές που αναφέρουμε, κάποια από τα οποία βρίσκονται στο αρχαιολογικό μουσείο της Θήβας και της Χαλκίδας. Αρκετά ευρήματα υπάρχουν και στα μουσεία του εξωτερικού.

Δίνεται έμφαση στον τρόπο περιήγησης στο εικονικό μουσείο. Στην παρούσα εργασία οι πληροφορίες και τα δεδομένα όπου έχουμε αναφορά στην Αυλίδα και στην ευρύτερη περιοχή, τοποθετούνται σε χρονολογική σειρά. Αρχίζουμε από τη μυθολογία και φτάνουμε μέχρι τα νεότερα χρόνια και το σήμερα.

1.2 Αντικείμενο της εργασίας

Στην περιοχή της Αυλίδας σήμερα υπάρχουν δύο φυσικά μουσεία στη Χαλκίδα και στη Θήβα με εκθέματα που βρέθηκαν στον αρχαιολογικό χώρο του ναού της Αυλιδείας Αρτέμιδος, στην περιοχή που βρισκόταν η αρχαία Μυκαλησσός. Αρκετά ευρήματα και συλλογές βρίσκονται ακόμα και σε φυσικά μουσεία του εξωτερικού.

Το συγκεκριμένο εικονικό μουσείο, βασιζόμενο στις υπάρχουσες φυσικές συλλογές, μπορεί με τη βοήθεια της τεχνολογίας να αξιοποιηθεί από ένα ευρύ κοινό. Μπορεί να αξιοποιηθεί από το σύνολο της εκπαιδευτικής κοινότητας, από ιστορικούς που εξετάζουν την περιοχή και που ενδιαφέρονται για τη μελέτη μιας πληθώρας κειμένων, εικόνων και πληροφοριών. Δίνει τη δυνατότητα σε πολιτιστικούς και άλλους συλλόγους να αναδείξουν την ιστορία της περιοχής σε μια τοπική εκδήλωση. Μπορεί να αξιοποιηθεί και απλώς και μόνο να μάθουν οι χρήστες περισσότερες πληροφορίες για τη συγκεκριμένη περιοχή.

Το πλούσιο υλικό που έχει συγκεντρωθεί μπορεί αφηγηματικά να ενταχθεί στο εικονικό μουσείο, συνδυαστικά με τις εικόνες και βίντεο που υπάρχουν διαθέσιμα στο διαδίκτυο. Έχει γίνει η καταγραφή του με συγκεκριμένη χρονολογική σειρά που βοηθάει τον επισκέπτη/αναγνώστη να μελετά ξεχωριστή χρονολογική περίοδο κάθε φορά. Αφετηρία είναι η μυθολογία και αναφέρονται όλες οι αναφορές που έχουν καταγραφεί μέχρι σήμερα για την ευρύτερη περιοχή της Αυλίδας.

1.3 Δομή της Εργασίας

Στο κεφάλαιο I δίνεται ο ορισμός του μουσείου σαν χώρος φυσικός και ο ορισμός του εικονικού μουσείου, όπως έχει διαμορφωθεί σήμερα. Αναλύεται η προσβασιμότητα που προσφέρεται από τα εικονικά μουσεία, η σημασία της διατήρησης της πολιτισμικής κληρονομιάς και κλείνοντας το κεφάλαιο κάνει μια σύγκριση των φυσικών μουσείων και των εικονικών, δίνοντας κάποια πλεονεκτήματα που έχουν τα τελευταία.

Στο κεφάλαιο II αναφέρονται οι υπηρεσίες που μας προσφέρουν τα εικονικά μουσεία, καταγράφονται οι τρόποι δημιουργίας τους και παρουσιάζονται αναλυτικά οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται σήμερα, για το σκοπό υλοποίησής τους.

Στο κεφάλαιο III μπαίνουμε στα ιστορικά στοιχεία που υπάρχουν για τα εικονικά μουσεία και δίνονται στον αναγνώστη κάποια παραδείγματα εικονικών μουσείων που υπάρχουν σήμερα. Διαδικτυακές εκθέσεις που μπορεί ο κάθε ένας να επισκεφτεί, ώστε να γνωρίσει τις συλλογές που έχουν, αλλά και να διδαχθεί μέσα από τις διαδραστικές εκθέσεις τους.

Στο κεφάλαιο IV ξεκινάει η περιγραφή του εικονικού μουσείου για την περιοχή της Αυλίδας και εισάγουμε τον αναγνώστη σε μυθολογικά στοιχεία που έχουμε αναφορές για την Αυλίδα, στην ιστορία της περιοχής στην αρχαία ελληνική γραμματεία, στοιχεία που γίνεται η πρόταση να απαρτίσουν το εικονικό μουσείο της Αυλίδας. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού αναφέρονται κείμενα που έχουμε από τα έπη του Ομήρου και περιγραφές του Στράβωνα, του Πausανία και του Οβίδιου, σε μια πρώτη επαφή του επισκέπτη με τα αρχαία κείμενα.

Στο κεφάλαιο V παρουσιάζεται ο αρχαιολογικός χώρος του ναού της Αυλιδείας Αρτέμιδος μέσα από πλούσιο φωτογραφικό υλικό. Δίνονται στον αναγνώστη η δομή και τα χαρακτηριστικά του ναού και της Ιερής Κρήνης που βρίσκεται στο χώρο. Ακολουθούν εικόνες και πληροφορίες για τα γλυπτά που βρέθηκαν στο ναό την περίοδο των ανασκαφών και που σήμερα φυλάσσονται στο μουσείο της Θήβας.

Στο κεφάλαιο VI παρουσιάζεται η ευρύτερη περιοχή της Αυλίδας γύρω από την περιοχή του ναού και που έχουμε στις καταγραφές του Ομήρου, του Στράβωνα και του Πausανία. Ο αναγνώστης έχει τη δυνατότητα να δει συγκεντρωμένο φωτογραφικό υλικό των περιοχών: όρη Βεσσαλάς και Σαλγανέας, Σχοινός ποταμός και του Ναού Αγ. Νικολάου, που είναι κτισμένος πάνω στα ερείπια του αρχαίου ναού Μυκαλησσίας Δήμητρας.

Στο κεφάλαιο VII γίνεται αναφορά στη Μυκαλησσό, περιοχή που σήμερα είναι η Ριτσώνα. Πολλά από τα ευρήματα της αρχαίας Μυκαλησσού φυλάσσονται στο μουσείο της Θήβας. Γίνεται αναφορά στην ιστορία των ανθρώπων που την κατοικούσαν και στον αφανισμό της πόλης από τους Θράκες.

Στο κεφάλαιο VIII έχουμε μια πολύ σύντομη αναφορά σε όσους πέρασαν από την περιοχή της Αυλίδας και άφησαν το αποτύπωμά τους στο χώρο και το χρόνο. Το κεφάλαιο κλείνει με κάποια ιστορικά στοιχεία που έχουμε για την περιοχή μέχρι και τα χρόνια του 1821 και τη μάχη του Ανηφορίτη.

Το κεφάλαιο ΙΧ είναι αφιερωμένο στην Ιφιγένεια. Αν για κάποιο λόγο έχει γίνει γνωστή η ευρύτερη περιοχή της Αυλίδας αυτός είναι η Ιφιγένεια και όλες οι καταγραφές που έχουμε από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα. Έχουμε αρχαία κείμενα και αγγεία ή αγάλματα, μέχρι τέχνη στον κινηματογράφο. Πολιτισμός που μας ακολουθεί μέχρι σήμερα και οι αξίες του συνεχίζουν να μας διδάσκουν στο σύγχρονο κόσμο που ζούμε.

Στο κεφάλαιο Χ έχουμε τις αναφορές για τις ανασκαφές που έγιναν από τον εξάιτετο αρχαιολόγο Ι. Θρεψιάδη και δίνεται στον αναγνώστη, που δεν έχει επισκεφτεί την Αυλίδα, πώς είναι σήμερα η περιοχή και τι υπάρχει εκεί που κάποτε άκμαζε ο αρχαίος ελληνικός πολιτισμός.

Στο τελευταίο κεφάλαιο ΧII παρουσιάζεται το εικονικό μουσείο της Αυλίδας, ο τρόπος με τον οποίο σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε. Δίνονται κάποια παραδείγματα από την πλατφόρμα του artsteps, στην οποία και υλοποιήθηκε το εν λόγω εικονικό μουσείο. Κλείνοντας το κεφάλαιο κρίθηκε

σκόπιμο να γίνει μια μικρή αναφορά στις μεθόδους αξιολόγησης διεπαφής χρήστη (User Interface-UI) και εμπειρίας χρήστη (User Experience-UX) με τους δέκα Κανόνες Ευχρηστίας του Jakob Nielsen (10 Usability Heuristics). Αναφέρονται σε παράγοντες που ο δημιουργός μιας εικονικής περιήγησης ενός ιστοτόπου πρέπει να λαμβάνει υπόψη του, ώστε να ικανοποιεί τις ανάγκες των χρηστών – επισκεπτών.

Κεφάλαιο I

1.4 Ορισμός μουσείου και εικονικού μουσείου

Τα μουσεία είναι βασικό χαρακτηριστικό μιας πολιτισμένης κοινωνίας. Θεωρούνταν απαραίτητα για την εξέλιξη της κοινωνίας και της διαπαιδαγώγησης του ανθρώπου. Το 2019 προτάθηκε από τα μέλη του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (ICOM – International Council Of Museums) ο ορισμός του μουσείου ο οποίος διατυπώθηκε ως εξής:

Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people.

Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing.

«Τα μουσεία είναι εκδημοκρατικοί, περιεκτικοί και πολυφωνικοί χώροι για κριτικό διάλογο σχετικά με το παρελθόν και το μέλλον. Αναγνωρίζοντας και αντιμετωπίζοντας τις συγκρούσεις και τις προκλήσεις του παρόντος, διατηρούν αντικείμενα και δείγματα με εμπιστοσύνη για την κοινωνία, διαφυλάσσουν διαφορετικές μνήμες για τις μελλοντικές γενιές και εγγυώνται ίσα δικαιώματα και ίση πρόσβαση στην κληρονομιά για όλους τους ανθρώπους.

Τα μουσεία δεν είναι κερδοσκοπικά. Είναι συμμετοχικοί και διαφανείς (οργανισμοί) και εργάζονται σε ενεργή συνεργασία μαζί και για διαφορετικές κοινότητες με σκοπό τη συλλογή, τη διατήρηση, την έρευνα, την ερμηνεία, την έκθεση και την ενίσχυση της κατανόησης του κόσμου, με στόχο να συμβάλουν στην ανθρώπινη αξιοπρέπεια και την κοινωνική δικαιοσύνη, την παγκόσμια ισότητα και την πλανητική ευημερία.»

Αυτός ο ορισμός άλλαξε καθώς τον Αύγουστο του 2022 (24/08/2022) στην Πράγα η Έκτακτη Γενική Συνέλευση του ICOM ενέκρινε την πρόταση της Διαρκούς Επιτροπής για τον ορισμό του Μουσείου ICOM Define με ποσοστό 92,41% και μέσα από μια δημοκρατική και ανοιχτή διαδικασία διαβούλευσης υιοθετήθηκε ο νέος ορισμός του μουσείου, ο οποίος διαμορφώνεται ως εξής:

“A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing.” (ICOM, 2022).

Το Μουσείο είναι ένας μόνιμος, μη κερδοσκοπικός οργανισμός, στην υπηρεσία της κοινωνίας, ο οποίος ερευνά, συλλέγει, συντηρεί, ερμηνεύει και εκθέτει τεκμήρια υλικής και άυλης κληρονομιάς. Ανοιχτά και προσβάσιμα στο κοινό, χωρίς αποκλεισμούς, τα μουσεία προάγουν την ποικιλομορφία και την αειφορία. Λειτουργούν και επικοινωνούν επαγγελματικά με δεοντολογία και με τη συμμετοχή των κοινοτήτων, προσφέρουν ποικίλες εμπειρίες με σκοπό την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία, τον αναστοχασμό και τη διάδοση της γνώσης.

Το μουσείο έχει αναλάβει πολλά νέα καθήκοντα, όπως το να γίνει εκπαιδευτικό ίδρυμα, για όλους τους τύπους εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, παρέχει γνώση και συγκεντρωμένες πληροφορίες.

Ο όρος «εικονικό μουσείο» δημιουργήθηκε για πρώτη φορά από τους Tschirizti και Gibbs στο άρθρο τους «Εικονικά μουσεία και εικονικές πραγματικότητες» και εκεί αναφέρονται σε ένα μουσείο που κατασκευάστηκε για ένα εικονικό περιβάλλον και λειτουργούσε ως υπηρεσία και όχι ως τοποθεσία (Tschiriztis et al., 1991).

Σήμερα, ο ορισμός του εικονικού μουσείου πλησιάζει περισσότερο στον ορισμό του φυσικού μουσείου. Δεν αποτελεί πλέον μόνο έναν ιστότοπο με πληροφορίες, οι οποίες παρουσιάζονται μέσω των πολυμέσων (Barton, 2005), ή μόνο έναν ιστότοπο με μια βάση δεδομένων συνδεδεμένη με αυτόν (Rayward et al., 1999).

Τα εικονικά μουσεία μπορούν να καλύψουν ένα ευρύ φάσμα θεμάτων, από την ιστορία και την επιστήμη έως την τέχνη και τον πολιτισμό. Συχνά δημιουργούνται από μουσεία και πολιτιστικά ιδρύματα ως ένας τρόπος για να καταστήσουν τις συλλογές και τους πόρους τους πιο προσιπούς σε ένα ευρύτερο κοινό και να παρέχουν νέες ευκαιρίες για εκπαίδευση και συμμετοχή.

Ένα εικονικό μουσείο είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που επιτρέπει στους χρήστες να εξερευνήσουν και να αλληλοεπιδράσουν με ψηφιακά εκθέματα, συλλογές και με εκπαιδευτικούς τρόπους. Αυτά τα εκθέματα μπορούν να περιλαμβάνουν κείμενο, εικόνες, βίντεο και άλλα στοιχεία πολυμέσων και είναι προσβάσιμα από οπουδήποτε με σύνδεση στο Διαδίκτυο. Τα εικονικά μουσεία μπορούν να δημιουργηθούν από ιδρύματα όπως παραδοσιακά μουσεία, βιβλιοθήκες ή πανεπιστήμια ή από άτομα και οργανισμούς. Μπορούν να εξυπηρετήσουν ένα ευρύ φάσμα κοινού και σκοπών, όπως η διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, η εκπαίδευση του κοινού ή η προβολή της σύγχρονης τέχνης.

Τα εικονικά μουσεία είναι ψηφιακές εκδόσεις παραδοσιακών μουσείων, όπου οι επισκέπτες μπορούν να εξερευνήσουν και να αλληλοεπιδράσουν με εκθέματα και αντικείμενα μέσω υπολογιστή ή κινητής συσκευής. Αυτά τα μουσεία χρησιμοποιούν τεχνολογία όπως η εικονική πραγματικότητα, η επαυξημένη πραγματικότητα και τα διαδραστικά πολυμέσα για να δημιουργήσουν μια συναρπαστική εμπειρία που καθλώνει τους επισκέπτες. Τα εικονικά μουσεία είναι προσβάσιμα σε ένα ευρύτερο κοινό από ότι τα παραδοσιακά μουσεία. Επιτρέπουν επίσης τη διατήρηση και ψηφιοποίηση εύθραυστων ή σπάνιων αντικειμένων που ενδέχεται να μη μπορούν να εκτεθούν σε ένα φυσικό μουσείο.

Μια ακόμη λειτουργία η οποία είναι απαραίτητη για το εικονικό μουσείο και για τη βελτίωση της εμπειρίας, είναι το περιβάλλον του εικονικού μουσείου. Σε ένα εικονικό μουσείο παρουσιάζονται πληροφορίες μέσω της πλοήγησης και με το κατάλληλο περιβάλλον μετατρέπονται αυτές οι πληροφορίες σε γνώση μέσα από μια νέα εμπειρία εκμάθησης.

Ένα εικονικό μουσείο είναι μια ψηφιακή πλατφόρμα που επιτρέπει στους επισκέπτες να έχουν πρόσβαση και να εξερευνούν εκθέσεις, συλλογές και άλλους πόρους που συνήθως βρίσκονται σε ένα φυσικό μουσείο, αλλά σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον. Τα εικονικά μουσεία μπορούν να λάβουν πολλές μορφές, όπως τρισδιάστατες απεικονίσεις φυσικών χώρων, διαδραστικές εμπειρίες πολυμέσων και διαδικτυακές γκαλερί που παρουσιάζουν φωτογραφίες ή σαρώσεις φυσικών αντικειμένων. (Sachdeva et al., 2022)

1.5 Προσβασιμότητα

Τα εικονικά μουσεία, σε αντίθεση με τα φυσικά μουσεία, δεν έχουν χωρικούς ή χρονικούς περιορισμούς, επιτρέποντας την απεριόριστη πρόσβαση σε ένα παγκόσμιο κοινό. Παρέχουν μια μοναδική ευκαιρία να επεκτείνουν την εμβέλεια και τον αντίκτυπο των συλλογών, των εκθέσεων και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των μουσείων, προσεγγίζοντας ευρύτερο και πιο ποικιλόμορφο κοινό.

Τα εικονικά μουσεία μπορούν να προσφέρουν στους επισκέπτες μια εμπειρία χωρίς αποκλεισμούς, αντιπροσωπεύοντας και εξυμνώντας διαφορετικούς πολιτισμούς, προοπτικές και ταυτότητες. Μπορούν να δημιουργήσουν εκθέσεις που αναγνωρίζουν τη συμβολή και τις εμπειρίες των διαφορετικών κοινωνικών ομάδων, να παρέχουν πολύγλωσσο περιεχόμενο και να ενθαρρύνουν τη συμμετοχή και την ανατροφοδότηση των επισκεπτών. (ZMPHTA, 2022)

Τα εικονικά μουσεία χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να ενισχύσουν την προσβασιμότητα των ατόμων με ειδικές ανάγκες, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με προβλήματα ακοής ή όρασης, κινητικότητας και γνωστικών αναπηριών. Μπορούν να προσφέρουν

ηχητικές περιγραφές, απομαγνητοφωνήσεις και διερμηνείες νοηματικής γλώσσας και να σχεδιάζουν τους ιστότοπους και τις εκθέσεις τους ώστε να είναι συμβατοί με τεχνολογίες υποστήριξης.

Τα εικονικά μουσεία παρέχουν προσβασιμότητα σε όλους επιτρέποντας στα άτομα να έχουν πρόσβαση στις συλλογές και τα εκθέματα του μουσείου από οποιαδήποτε τοποθεσία με σύνδεση στο Διαδίκτυο. Αυτό εξαλείφει τις φυσικές δυσκολίες, όπως η απόσταση, τα προβλήματα κινητικότητας και οι οικονομικοί περιορισμοί. Παράγοντες που μπορεί να εμποδίζουν ορισμένα άτομα να επισκεφθούν το μουσείο δια ζώσης. (Vaz et al.,2020; Shehade et al.,2020)

Όσον αφορά τη βιωσιμότητα, τα εικονικά μουσεία μειώνουν τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις που συνδέονται με τα παραδοσιακά μουσεία, συμπεριλαμβανομένης της χρήσης ενέργειας, νερού και υλικών. Μπορούν επίσης να μειώσουν τις εκπομπές που σχετίζονται με τη μεταφορά και σχετίζονται με τις φυσικές επισκέψεις σε μουσεία, καθιστώντας τις μια πιο βιώσιμη επιλογή. (Daniela, 2020)

Συμπερασματικά, τα εικονικά μουσεία μπορούν να προωθήσουν την ποικιλομορφία και τη βιωσιμότητα παρέχοντας προσβάσιμες και περιεκτικές εμπειρίες σε ένα παγκόσμιο κοινό, εκπροσωπώντας διαφορετικούς πολιτισμούς και ταυτότητες και μειώνοντας τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις τους.

1.6 Πολιτισμική κληρονομιά

Τα εικονικά μουσεία προσφέρουν μια μοναδική ευκαιρία για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθιστώντας την προσιτή σε ανθρώπους σε όλο τον κόσμο. Με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, η πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να διατηρηθεί με τρόπο βιώσιμο και ταυτόχρονα προσβάσιμο.

Η πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να διατηρηθεί και να εκτεθεί τόσο σε φυσικά όσο και σε εικονικά μουσεία. Τα φυσικά μουσεία είναι ο παραδοσιακός τρόπος έκθεσης πολιτιστικών αντικειμένων και προσφέρουν μια μοναδική εμπειρία στους επισκέπτες. Τους επιτρέπει να αλληλεπιδρούν με τα αντικείμενα και να εκτιμούν τις φυσικές τους ιδιότητες. (Besoain, 2022)

Η διατήρηση της πολιτισμικής κληρονομιάς μέσα από ένα εικονικό μουσείο, μπορεί να γίνει με ποικίλους τρόπους. Η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών όπως η τρισδιάστατη σάρωση, η εικονική πραγματικότητα και η επαυξημένη πραγματικότητα επιτρέπουν τη δημιουργία ψηφιακών αντιγράφων φυσικών αντικειμένων υψηλής ποιότητας, τα οποία μπορούν να εξερευνηθούν και να βιώσουν σε έναν εικονικό χώρο (Πάναλη, 2019). Για παράδειγμα, οι επισκέπτες μπορούν να δουν και να εξερευνήσουν μια εικονική αναπαράσταση ενός αρχαίου ναού ή κάστρου, επιτρέποντάς τους να αποκτήσουν μια αίσθηση του πώς ήταν η φυσική δομή χωρίς να χρειάζεται να ταξιδέψουν στη φυσική τοποθεσία.

Τρόποι διατήρησης πολιτισμικής κληρονομιάς:

1. Ψηφιοποίηση: Ιστορικά αντικείμενα και έγγραφα μπορούν να σαρωθούν ή να φωτογραφηθούν και στη συνέχεια να ψηφιοποιηθούν για τη δημιουργία μιας ψηφιακής συλλογής. Αυτή η συλλογή μπορεί στη συνέχεια να εμφανίζεται σε μια εικονική πλατφόρμα, επιτρέποντας στους χρήστες να έχουν πρόσβαση σε αυτήν από οποιαδήποτε στον κόσμο.
2. Διαδραστικά εκθέματα: Τα εικονικά μουσεία μπορούν να δημιουργήσουν διαδραστικά εκθέματα που επιτρέπουν στους επισκέπτες να εξερευνήσουν και να μάθουν για τις διάφορες πτυχές της πολιτιστικής κληρονομιάς. Αυτά τα εκθέματα μπορούν να περιλαμβάνουν τρισδιάστατα μοντέλα, βίντεο και εικονικές περιηγήσεις σε ιστορικές τοποθεσίες.
3. Ψηφιακά αρχεία: Τα εικονικά μουσεία μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακά αρχεία που αποθηκεύουν και οργανώνουν ιστορικά αντικείμενα και έγγραφα. Στα αρχεία αυτά έχουν πρόσβαση ερευνητές και ιστορικοί που ενδιαφέρονται για τη μελέτη και τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

4. Συνεργασία: Τα εικονικά μουσεία μπορούν να συνεργαστούν με άλλους οργανισμούς και ιδρύματα για τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης συλλογής πολιτιστικής κληρονομιάς. Η συνεργασία αυτή μπορεί να περιλαμβάνει την ανταλλαγή ψηφιακών πόρων και τη συνεργασία για τη δημιουργία νέων εκθεμάτων και αρχείων.

1.7 Σύγκριση εικονικών μουσείων με τα φυσικά

Τα εικονικά μουσεία έχουν επίσης ορισμένους περιορισμούς σε σύγκριση με τα φυσικά μουσεία. Για παράδειγμα, δεν μπορούν να αναπαραγάγουν τις φυσικές αισθήσεις της παρουσίας σε ένα φυσικό χώρο, όπως η αίσθηση της θερμοκρασίας, της υγρασίας ή της υψής ενός αντικειμένου. Επιπλέον, τα εικονικά μουσεία μπορεί να μην είναι σε θέση να εκθέσουν τόσα αντικείμενα όσο τα φυσικά μουσεία λόγω περιορισμών στον αποθηκευτικό χώρο ή στις τεχνολογικές δυνατότητες.

Σε σύγκριση με τα φυσικά μουσεία, τα εικονικά μουσεία δεν είναι ευάλωτα σε φυσικές καταστροφές όπως σεισμοί, πλημμύρες και πυρκαγιές. Αυτό σημαίνει ότι τα εικονικά μουσεία μπορούν να συνεχίσουν να παρέχουν πρόσβαση στην πολιτιστική κληρονομιά ακόμη και σε περίπτωση φυσικών καταστροφών που μπορεί να προκαλέσουν ζημιές ή να καταστρέψουν φυσικά αντικείμενα και δομές.

Επιπλέον, τα εικονικά μουσεία μπορούν να προσφέρουν μια πιο διαδραστική εμπειρία από ό,τι τα φυσικά μουσεία. Η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας επιτρέπει στους επισκέπτες να εξερευνήσουν ιστορικούς και πολιτιστικούς χώρους με τρόπο που δεν είναι εφικτός στα φυσικά μουσεία. Τα διαδραστικά εκθέματα μπορούν επίσης να προσφέρουν μια εκπαιδευτική εμπειρία πιο ελκυστική.

Τα εικονικά μουσεία έχουν επίσης όρους και προϋποθέσεις με τους οποίους οι επισκέπτες πρέπει να συμφωνούν πριν αποκτήσουν πρόσβαση σε οποιοδήποτε περιεχόμενο. Αυτοί οι όροι συχνά περιλαμβάνουν δηλώσεις προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων που εξηγούν τι επιτρέπεται και τι όχι όσον αφορά την αντιγραφή ή την αναπαραγωγή υλικών που βρίσκονται μέσα στο εικονικό μουσείο.

Επιπλέον, πολλά εικονικά μουσεία χρησιμοποιούν τεχνολογίες διαχείρισης ψηφιακών δικαιωμάτων (DRM) για να αποτρέψουν τη μη εξουσιοδοτημένη αντιγραφή ή διανομή υλικού που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει υδατογραφήματα, περιορισμούς πρόσβασης ή ακόμη και κρυπτογραφημένα αρχεία που απαιτούν ειδικό κλειδί για να ξεκλειδωθούν.

Σε γενικές γραμμές, τα εικονικά μουσεία έχουν τη δυνατότητα να κινηθούν νομικά εναντίον ατόμων ή οργανισμών που παραβιάζουν την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων τους. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την επιδίωξη αποζημίωσης για διαφυγόντα έσοδα ή την απαίτηση να αφαιρεθεί το περιεχόμενο που παραβιάζει το δικαίωμα από το διαδίκτυο.

Συνολικά, στα εικονικά μουσεία ακολουθείται πολύ ο έλεγχος για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων και χρησιμοποιούνται διάφορες στρατηγικές για να διασφαλίσουν ότι τα έργα που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα γίνονται σεβαστά και δεν παραβιάζονται.

Ωστόσο, τα εικονικά μουσεία δεν μπορούν να αντικαταστήσουν πλήρως τα φυσικά μουσεία. Υπάρχει κάτι ιδιαίτερο στο να βιώνει ο επισκέπτης την πολιτιστική κληρονομιά από κοντά, και τα φυσικά μουσεία μπορούν να προσφέρουν μια απτή σύνδεση με το παρελθόν. Επομένως, η ισορροπία μεταξύ εικονικών και φυσικών μουσείων είναι απαραίτητη για τη διατήρηση και τον διαμοιρασμό της πολιτιστικής κληρονομιάς για τις μελλοντικές γενιές.

Συμπερασματικά, αν και τα εικονικά μουσεία μπορεί να μην αναπαραγάγουν πλήρως την εμπειρία της επίσκεψης σε ένα φυσικό μουσείο, προσφέρουν μοναδικά πλεονεκτήματα όσον αφορά την προσβασιμότητα, τη διαδραστικότητα και τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Τόσο τα φυσικά όσο και τα εικονικά μουσεία διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και τα αντίστοιχα πλεονεκτήματά τους μπορούν να αξιοποιηθούν για τη δημιουργία μιας πιο ολοκληρωμένης και πλούσιας εμπειρίας για τους επισκέπτες.

1.8 Πλεονεκτήματα που έχουν τα εικονικά μουσεία σε σχέση με τα παραδοσιακά φυσικά μουσεία

Προσβασιμότητα: Ένα από τα κύρια πλεονεκτήματα των εικονικών μουσείων είναι ότι είναι εύκολα προσβάσιμα σε ανθρώπους από όλο τον κόσμο ανά πάσα στιγμή, χωρίς να χρειάζεται να επισκεφθούν φυσικά ένα μουσείο. Μπορούν να προσεγγίσουν ένα ευρύτερο κοινό από ό,τι τα φυσικά μουσεία. Οποιοσδήποτε διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο μπορεί να έχει πρόσβαση σε ένα εικονικό μουσείο, γεγονός που εξαλείφει την ανάγκη για ταξίδια και τα σχετικά έξοδα. Η πολιτιστική κληρονομιά καθίσταται πιο προσιτή σε άτομα που δεν μπορούν να ταξιδέψουν ή να επισκεφθούν φυσικά μουσεία λόγω γεωγραφικών, οικονομικών ή άλλων εμποδίων.

Οικονομικά αποδοτικά: Η δημιουργία και η συντήρηση των εικονικών μουσείων είναι οικονομικά αποδοτική, καθώς δεν απαιτείται η κατασκευή και η συντήρηση φυσικών κτιρίων. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε εξοικονόμηση κόστους που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη βελτίωση της ποιότητας των εκθεμάτων.

Βελτιωμένη εμπειρία των επισκεπτών: Τα εικονικά μουσεία μπορούν να προσφέρουν μια πιο διαδραστική εμπειρία στους επισκέπτες από ό,τι τα παραδοσιακά φυσικά μουσεία, καθώς εκείνοι νοιώθουν να είναι παρόντες στο χώρο που τους παρουσιάζεται εικονικά. Μπορούν να περιλαμβάνουν στοιχεία πολυμέσων, όπως ήχο και βίντεο, που ενισχύουν την κατανόηση και την εμπλοκή του επισκέπτη με τα εκθέματα. Επιτρέπουν στους επισκέπτες να ασχοληθούν με τα εκθέματα με νέους και καινοτόμους τρόπους, όπως μέσω της εικονικής (virtual reality, VR) ή της επαυξημένης πραγματικότητας (augmented reality, AR)

Διατήρηση αντικειμένων: Τα εικονικά μουσεία μπορούν να διατηρήσουν αντικείμενα που είναι πολύ εύθραυστα για να εκτεθούν σε φυσικά μουσεία ή που μπορεί να βρίσκονται σε απομακρυσμένες τοποθεσίες. Αυτό διασφαλίζει ότι τα αντικείμενα αυτά δεν θα χαθούν στην ιστορία και θα είναι προσβάσιμα στις μελλοντικές γενιές.

Ευελιξία: Τα εικονικά μουσεία μπορούν εύκολα να ενημερώνονται με νέα εκθέματα, γεγονός που επιτρέπει μεγαλύτερη ευελιξία στα είδη των εκθεμάτων που μπορούν να παρουσιαστούν. Μπορούν επίσης να φιλοξενήσουν μεγαλύτερο αριθμό επισκεπτών από ό,τι τα φυσικά μουσεία, γεγονός που μπορεί να συμβάλει στην προώθηση ευρύτερης πρόσβασης στους πολιτιστικούς πόρους.

Επιπλέον, τα εικονικά μουσεία συχνά περιλαμβάνουν χαρακτηριστικά όπως κλειστές λεζάντες, ηχητικές περιγραφές και εναλλακτικά κείμενα για τις εικόνες, καθιστώντας το περιεχόμενο προσβάσιμο σε άτομα με οπτικά ή ακουστικά προβλήματα. Τα εικονικά μουσεία παρέχουν προσβασιμότητα σε άτομα με γνωστικές ή μαθησιακές δυσκολίες, επιτρέποντάς τους να περιηγηθούν στο μουσείο με τον δικό τους ρυθμό. Παρέχονται διαδραστικά και πολυμεσικά στοιχεία που εξυπηρετούν και διάφορους τρόπους μάθησης.

Συνολικά, τα εικονικά μουσεία παρέχουν μια πιο περιεκτική και δίκαιη εμπειρία έτσι ώστε όλοι οι άνθρωποι να έχουν πρόσβαση και να απολαμβάνουν τους πολιτιστικούς και ιστορικούς πόρους του εκάστοτε μουσείου.

Κεφάλαιο II

1.1 Υπηρεσίες εικονικών μουσείων

Διαδικτυακές εκθέσεις: Τα εικονικά μουσεία παρέχουν πρόσβαση σε ψηφιακές εκδόσεις φυσικών εκθέσεων, επιτρέποντας στους επισκέπτες να εξερευνήσουν και να μάθουν για τα αντικείμενα και τα έργα τέχνης που εκτίθενται.

Εικονικές περιηγήσεις: Πολλά εικονικά μουσεία προσφέρουν εικονικές περιηγήσεις στις εκθέσεις τους, επιτρέποντας στους επισκέπτες να εξερευνήσουν τις γκαλερί και τα εκθέματα του μουσείου από το χώρο τους (άνεση / ασφάλεια του σπιτιού τους), σε υψηλή ανάλυση.

Εκπαιδευτικοί πόροι: Τα εικονικά μουσεία παρέχουν συχνά εκπαιδευτικούς πόρους, όπως σχέδια μαθημάτων, κουίζ και διαδραστικές δραστηριότητες για να βοηθήσουν τους επισκέπτες να μάθουν περισσότερα για τα αντικείμενα και τα έργα τέχνης που εκτίθενται.

Πολύγλωσση υποστήριξη: Ορισμένα εικονικά μουσεία προσφέρουν πολύγλωσση υποστήριξη, επιτρέποντας στους επισκέπτες να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες και πόρους σε πολλές γλώσσες.

Περιεχόμενο ήχου και βίντεο: Πολλά εικονικά μουσεία περιλαμβάνουν επίσης διαδραστικά στοιχεία, όπως περιεχόμενο ήχου και βίντεο, καθώς και εκπαιδευτικούς πόρους και πληροφορίες σχετικά με τα αντικείμενα που εκτίθενται. Αρκετά παρέχουν διαλέξεις, συνεντεύξεις και ντοκιμαντέρ, για να συμπληρώσουν τις εκθέσεις και να παρέχουν μια πιο συναρπαστική εμπειρία για τους επισκέπτες.

Αρχαιακό υλικό: Τα εικονικά μουσεία συχνά παρέχουν πρόσβαση σε αρχαιακό υλικό, όπως φωτογραφίες, έγγραφα και επιστολές, για να παρέχουν μια βαθύτερη κατανόηση των αντικειμένων και των έργων τέχνης που εκτίθενται.

Διαδικτυακές συλλογές: Πολλά εικονικά μουσεία διαθέτουν διαδικτυακές συλλογές, επιτρέποντας στους επισκέπτες να περιηγηθούν και να εξερευνήσουν ολόκληρη τη συλλογή του μουσείου από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή την κινητή συσκευή τους.

Κοινωνικά μέσα και συμμετοχή της κοινότητας: Τα εικονικά μουσεία χρησιμοποιούν συχνά τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και άλλες διαδικτυακές πλατφόρμες για να αλληλοεπιδράσουν με τους επισκέπτες και να δημιουργήσουν μια κοινότητα γύρω από τις εκθέσεις και τις συλλογές τους. (Padilla-Meléndez et al., 2013)

1.2 Τρόποι δημιουργίας εικονικών μουσείων

Τα εικονικά μουσεία δημιουργούνται μέσω μιας διαδικασίας ψηφιοποίησης, όπου φυσικά αντικείμενα και εκθέματα σαρώνονται ή φωτογραφίζονται και στη συνέχεια αποδίδονται ως ψηφιακές εικόνες ή 3D μοντέλα. Αυτή η διαδικασία επιτρέπει τη δημιουργία εικονικών περιηγήσεων και διαδραστικών εμπειριών που μπορούν να προσπελαστούν στο διαδίκτυο ή μέσω τεχνολογίας εικονικής πραγματικότητας.

Το πρώτο βήμα για τη δημιουργία ενός εικονικού μουσείου είναι η συγκέντρωση των φυσικών αντικειμένων και των εκθεμάτων που θα συμπεριληφθούν στην εικονική περιήγηση. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν πίνακες ζωγραφικής, γλυπτά και άλλα αντικείμενα που βρίσκονται συνήθως σε ένα φυσικό μουσείο.

Μόλις συγκεντρωθούν τα φυσικά αντικείμενα, σαρώνονται ή φωτογραφίζονται χρησιμοποιώντας κάμερες υψηλής ανάλυσης και εξειδικευμένο λογισμικό. Αυτή η διαδικασία καταγράφει λεπτομερείς εικόνες των αντικειμένων, οι οποίες μπορούν στη συνέχεια να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία τρισδιάστατων μοντέλων ή των εικονικών περιηγήσεων.

Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία ψηφιοποίησης, δημιουργείται το εικονικό μουσείο στη συνέχεια προθέτονται διαδραστικά στοιχεία όπως ηχητικοί οδηγοί, βίντεο και διαδραστικές οθόνες.

Μόλις ολοκληρωθεί το εικονικό μουσείο, μπορεί να προσεγγιστεί μέσω ενός ιστότοπου ή μέσω τεχνολογίας εικονικής πραγματικότητας, επιτρέποντας στους επισκέπτες να εξερευνήσουν τα εκθέματα και τα αντικείμενα από οπουδήποτε στον κόσμο.

1.3 Τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται σήμερα

Τα εικονικά μουσεία δημιουργούνται χρησιμοποιώντας ένα συνδυασμό τεχνολογιών, όπως:

- Τρισδιάστατη σάρωση και μοντελοποίηση: Αυτή η τεχνολογία χρησιμοποιείται για τη δημιουργία τρισδιάστατων μοντέλων και αντικειμένων, ακόμα και ολόκληρων γκαλερί. Αυτά τα μοντέλα μπορούν να προβληθούν από διαφορετικές γωνίες και σε υψηλή ανάλυση, παρέχοντας στους επισκέπτες μια κοντινή άποψη των εκθεμάτων. Το λογισμικό μοντελοποίησης και κινουμένων σχεδίων 3D, χρησιμοποιείται για τη δημιουργία των εικονικών αναπαραστάσεων των αντικειμένων και των εκθεμάτων του μουσείου.
- Τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας (Virtual reality - VR): Αυτή η τεχνολογία επιτρέπει στους επισκέπτες να γνωρίσουν το μουσείο με έναν διαδραστικό τρόπο. Οι επισκέπτες αλληλεπιδρούν και εξερευνούν το εικονικό μουσείο, σαν να βρίσκονται μέσα στο χώρο. Τα VR headsets μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να περιηγηθούν οι επισκέπτες στο μουσείο, να αλληλεπιδράσουν με τα εκθέματα ακόμη ακόμη και να παρακολουθήσουν ολόκληρες εικονικές εκδηλώσεις.
- Τεχνολογία επαυξημένης πραγματικότητας (Augmented reality - AR): Η τεχνολογία αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να βελτιώσει την εμπειρία του επισκέπτη με την επικάλυψη ψηφιακών πληροφοριών πάνω στα φυσικά εκθέματα. Η AR μπορεί να παρέχει πρόσθετες πληροφορίες για το έκθεμα, να δείχνει πώς χρησιμοποιήθηκε ή να καταδεικνύει τη σημασία του στην ιστορία.
- Ανάπτυξη ιστού και γλώσσες προγραμματισμού: Οι ανάπτυξη των γλωσσών προγραμματισμού χρησιμοποιείται για τη δημιουργία του ιστότοπου ή της εφαρμογής που φιλοξενεί το εικονικό μουσείο.
- Συστήματα διαχείρισης περιεχομένου (CMS): Αυτά χρησιμοποιούνται για τη διαχείριση και την οργάνωση του περιεχομένου του εικονικού μουσείου, όπως κείμενο, εικόνες, βίντεο. (Μαϊνωλάς, 2022)
- Συστήματα διαχείρισης ψηφιακών περιουσιακών στοιχείων (DAM): Συστήματα που χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση και τη διαχείριση των ψηφιακών στοιχείων που σχετίζονται με το εικονικό μουσείο, όπως τρισδιάστατα μοντέλα και εικόνες. (Μαϊνωλάς, 2022)
- Εργαλεία ανάλυσης και παρακολούθησης: Αυτά χρησιμοποιούνται για την παρακολούθηση της αφοσίωσης των χρηστών και τη συλλογή δεδομένων σχετικά με τον τρόπο χρήσης του εικονικού μουσείου.
- Οθόνες πολυμέσων: Τα εικονικά μουσεία μπορούν να περιλαμβάνουν παρουσιάσεις βίντεο, ηχογραφήσεις και διαδραστικές οθόνες για να προσφέρουν στους επισκέπτες μια εμπειρία πολυμέσων. Αυτές οι οθόνες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παροχή πληροφοριών σχετικά με το έκθεμα, το ιστορικό του πλαίσιο ή τον πολιτισμό που αντιπροσωπεύει.
- Cloud computing: Η τεχνολογία που χρησιμοποιείται για την αποθήκευση και τη διαχείριση των μεγάλων ποσοτήτων δεδομένων που απαιτούνται για ένα εικονικό μουσείο είναι το υπολογιστικό νέφος. Η τεχνολογία αυτή επιτρέπει στα μουσεία να αποθηκεύουν και να διαχειρίζονται μεγάλες ποσότητες δεδομένων με ασφάλεια και αποτελεσματικότητα. Αυτό

χρησιμοποιείται για τη φιλοξενία του εικονικού μουσείου στο διαδίκτυο, καθιστώντας το προσβάσιμο σε χρήστες από οπουδήποτε με σύνδεση στο Διαδίκτυο.(Gao,2020)

Ένα εικονικό μουσείο απαιτεί συγκεκριμένο υλικό και λογισμικό για να λειτουργήσει σωστά. Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα υλικού και λογισμικού που χρειάζονται για το σκοπό αυτό.

Hardware, τα υλικά μέρη δηλαδή που απαρτίζουν έναν υπολογιστή:

1. Υπολογιστή με κάρτα γραφικών και επεξεργαστή υψηλής απόδοσης
2. Ακουστικά εικονικής πραγματικότητας (Oculus, HTC Vive κ.λπ.)
3. Οθόνες ή βιντεοπροβολείς υψηλής ευκρίνειας
4. Εξοπλισμός ήχου (ηχεία ή ακουστικά)
5. Κάμερα για τρισδιάστατη σάρωση αντικειμένων και δειγμάτων

Software, το λογισμικό που χρησιμοποιείται:

1. Λογισμικό εικονικής πραγματικότητας για τη δημιουργία του περιβάλλοντος του μουσείου και την αλληλεπίδραση με τον χρήστη (π.χ. Unity, Unreal Engine, Artsteps κ.λπ.)
2. Λογισμικό τρισδιάστατης μοντελοποίησης για τη δημιουργία ψηφιακών αντιγράφων αντικειμένων και αντικειμένων (π.χ. SketchUp, Blender κ.λπ.)
3. Σύστημα διαχείρισης περιεχομένου για την οργάνωση και διαχείριση συλλογών ψηφιακών αντικειμένων (π.χ. Omeka, PastPerfect κ.λπ.)
4. Λογισμικό ψηφιακής απεικόνισης για τη βελτίωση και επεξεργασία εικόνων αντικειμένων (π.χ. Adobe Photoshop, GIMP κ.λπ.)
5. Εκπαιδευτικό λογισμικό για τη δημιουργία διαδραστικών εκθεμάτων και ξεναγήσεων (π.χ. Articulate Storyline, Adobe Captivate κ.λπ.)

Unity: Μια δημοφιλής μηχανή παιχνιδιών που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία διαδραστικών τρισδιάστατων εμπειριών, συμπεριλαμβανομένων εικονικών μουσείων.

SketchUp: Ένα πρόγραμμα τρισδιάστατης μοντελοποίησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία λεπτομερών ψηφιακών μοντέλων εκθεμάτων μουσείων.

Autodesk Maya: Ένα πρόγραμμα τρισδιάστατης μοντελοποίησης και εμψύχωσης επαγγελματικού επιπέδου που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία υψηλής ποιότητας εικονικών εκθεμάτων μουσείων.

Blender: Ένα πρόγραμμα 3D μοντελοποίησης και animation ανοικτού κώδικα που είναι δωρεάν στη χρήση και έχει μια μεγάλη κοινότητα χρηστών.

Unreal Engine: Μια άλλη δημοφιλής μηχανή παιχνιδιών που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία διαδραστικών τρισδιάστατων εμπειριών, συμπεριλαμβανομένων εικονικών μουσείων.

Omeka: Μια πλατφόρμα δημοσίευσης ιστοσελίδων που έχει σχεδιαστεί ειδικά για τη δημιουργία ηλεκτρονικών εκθεμάτων και ψηφιακών αρχείων.

Articulate Storyline: Ένα εργαλείο λογισμικού που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία διαδραστικών μαθημάτων ηλεκτρονικής μάθησης, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία εικονικών εκθεμάτων μουσείων με περιεχόμενο πολυμέσων.

Artsteps: Ένα διαδικτυακό περιβάλλον που δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να δημιουργήσουν και να περιηγηθούν εικονικά σε τρισδιάστατους χώρους τέχνης. Στις εικονικές αυτές εκθέσεις μπορούν να προβάλλονται δισδιάστατα και τρισδιάστατα εκθέματα, καθώς επίσης και να ενταχθούν σε αυτό video και ηχητικά αρχεία.

Συνοπτικά, ένα εικονικό μουσείο απαιτεί έναν ισχυρό υπολογιστή με κάρτα γραφικών υψηλής ποιότητας, ακουστικά εικονικής πραγματικότητας, οθόνες ή προβολείς υψηλής ευκρίνειας, εξοπλισμό ήχου, εξοπλισμό τρισδιάστατης σάρωσης, λογισμικό εικονικής πραγματικότητας, λογισμικό τρισδιάστατης μοντελοποίησης, σύστημα διαχείρισης περιεχομένου, λογισμικό ψηφιακής απεικόνισης και εκπαιδευτικό λογισμικό.

1.4 Νέες συνθήκες

Τα εικονικά μουσεία έχουν γίνει όλο και πιο δημοφιλή τα τελευταία χρόνια, ιδίως κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19, καθώς επιτρέπουν ευρύτερη πρόσβαση στην πολιτιστική κληρονομιά, χωρίς την ανάγκη φυσικής επίσκεψης σε μια τοποθεσία.

Η πανδημία είχε σημαντικό αντίκτυπο στο εικονικό μουσείο. Λόγω του κλεισίματος των φυσικών μουσείων παγκοσμίως, πολλά ιδρύματα έχουν αρχίσει να προσφέρουν διαδικτυακές συλλογές, εικονικές περιηγήσεις και εκθέσεις, στις οποίες μπορεί να έχει κανείς πρόσβαση από οπουδήποτε. Τα εικονικά μουσεία έχουν γίνει ουσιαστικό μέρος του πολιτιστικού τομέα, καθώς επιτρέπουν στους ανθρώπους να γνωρίσουν την τέχνη και την ιστορία από την ασφάλεια του σπιτιού τους.

Επιπλέον, η πανδημία προκάλεσε και τον τρόπο με τον οποίο τα μουσεία επικοινωνούν με το κοινό τους. Σε απάντηση στο κλείσιμο των φυσικών χώρων, πολλά ιδρύματα έχουν αναπτύξει νέους τρόπους ηλεκτρονικής αλληλεπίδρασης, όπως εικονικές ομιλίες, εργαστήρια και εκδηλώσεις, για να κρατήσουν τους επισκέπτες τους απασχολημένους και συνδεδεμένους.

Η πανδημία επιτάχυνε τη στροφή προς τις ψηφιακές εμπειρίες, οδηγώντας σε αύξηση της ζήτησης για εικονικό μουσειακό περιεχόμενο. Ως αποτέλεσμα, πολλά μουσεία έχουν αναπτύξει τις εικονικές τους προσφορές, επενδύοντας σε νέες τεχνολογίες και ψηφιακές πλατφόρμες για να βελτιώσουν την OnLine εμπειρία των επισκεπτών τους.

Συνολικά, η πανδημία παρουσίασε τόσο προκλήσεις όσο και ευκαιρίες για το εικονικό μουσείο. Ενώ το κλείσιμο των φυσικών χώρων αποτέλεσε πλήγμα για τον πολιτιστικό τομέα, η αυξημένη ζήτηση για διαδικτυακό περιεχόμενο οδήγησε σε νέους και καινοτόμους τρόπους επικοινωνίας με το κοινό.

Κεφάλαιο III

1.1 Η ιστορία των εικονικών μουσείων από τις πρώτες ημέρες του διαδικτύου μέχρι σήμερα

Η έννοια των εικονικών μουσείων μπορεί να εντοπιστεί στις πρώτες ημέρες του διαδικτύου, όπου τα μουσεία άρχισαν να πειραματίζονται με τρόπους ψηφιοποίησης των συλλογών τους και να τις καταστήσουν προσβάσιμες στο διαδίκτυο. Ένα από τα πρώτα παραδείγματα ενός εικονικού μουσείου ήταν η «Κοινοπραξία Εικόνας Μουσείου Τέχνης» (AMICO) του Αμερικάνικου Μουσείου Τέχνης Smithsonian, η οποία ξεκίνησε το 1997. Αυτό το έργο είχε ως στόχο τη δημιουργία μιας ψηφιακής βιβλιοθήκης εικόνων τέχνης από μουσεία σε όλον τον κόσμο, στην οποία θα μπορούσαν να έχουν πρόσβαση ερευνητές και το ευρύ κοινό.

Τα επόμενα χρόνια, πολλά άλλα μουσεία άρχισαν να διερευνούν τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας για τη διαχείριση και την προβολή των συλλογών τους. Το 2001, το Βρετανικό Μουσείο ξεκίνησε το εικονικό του μουσείο, το οποίο επέτρεψε στους επισκέπτες να εξερευνήσουν τις συλλογές του μουσείου στο διαδίκτυο. Το μουσείο του Λούβρου στο Παρίσι εγκαινίασε επίσης το εικονικό μουσείο του το 2001, το οποίο περιλάμβανε εικονικές περιηγήσεις στις γκαλερί του μουσείου, καθώς και διαδραστικά χαρακτηριστικά όπως μοντέλα και βίντεο 3D.

Καθώς η τεχνολογία συνέχισε να εξελίσσεται, τα εικονικά μουσεία άρχισαν να περιλαμβάνουν πιο διαδραστικά χαρακτηριστικά όπως η εικονική πραγματικότητα και η επαυξημένη πραγματικότητα. Το 2006, το Εθνικό Μουσείο Αναδυόμενων Επιστημών και Καινοτομίας στην Ιαπωνία ξεκίνησε το «Future Museum», το οποίο χρησιμοποιεί εικονική πραγματικότητα για να επιτρέψει στους επισκέπτες να εξερευνήσουν τα εκθέματα του μουσείου σε ένα εικονικό περιβάλλον.

Σήμερα, τα εικονικά μουσεία συνεχίζουν να εξελίσσονται και να επεκτείνονται, με πολλά μουσεία να προσφέρουν διαδικτυακούς πόρους, όπως εικονικές περιηγήσεις, διαδικτυακές συλλογές και διαδραστικούς εκπαιδευτικούς πόρους. Διαδραματίζουν επίσης σημαντικό ρόλο στο να καταστήσουν την πολιτιστική κληρονομιά και την τέχνη προσβάσιμες σε ανθρώπους που ενδέχεται να μην μπορούν να επισκεφθούν το φυσικό μουσείο.

Το κύριο πρόβλημα με τις ψηφιακές συλλογές γενικότερα, είναι το πρόβλημα της μακροχρόνιας αποθήκευσης της ψηφιακής κληρονομιάς. Για να επιβεβαιωθεί ότι μια ψηφιακή συλλογή θα είναι προσβάσιμη στο μέλλον, θα πρέπει να αναθεωρείται και να ελέγχεται συνεχώς και να επιβεβαιώνεται ότι όλες οι μορφές των αρχείων είναι ενημερωμένες και αναβαθμισμένες.

1.2 Παραδείγματα εικονικών μουσείων

Ένα πρώτο παράδειγμα εικονικού μουσείου είναι η εξαιρετική δουλειά που έχει γίνει για το Μουσείο της Ακρόπολης. Ο επισκέπτης μπορεί μέσω της ιστοσελίδας να περιηγηθεί στο μουσείο και να επισκεφθεί διαδικτυακά πολλές ψηφιακές συλλογές και εφαρμογές. Ο χρήστης μπορεί να ανακαλύψει με εξαιρετική λεπτομέρεια κάποια εκθέματα του Μουσείου Ακρόπολης μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας Google Arts & Culture. Η πανοραμική περιήγηση στις αίθουσες της αρχαϊκής Ακρόπολης και του Παρθενώνα παρουσιάζεται με μεγάλη λεπτομέρεια στην ιστοσελίδα του μουσείου.



Αρχική

Ψηφιακές εφαρμογές Βίντεο

ΠΟΛΥΜΕΣΑ



Το Μουσείο Ακρόπολης αξιοποιεί δυναμικά την τεχνολογία των πολυμέσων προκειμένου να φέρει σε επαφή τον επισκέπτη του διαδικτυακό του τόπου με τον μουσειακό χώρο, τις πολλαπλές διαστάσεις των εκθεμάτων που συνθέτουν τις συλλογές του αλλά και τον χώρο από τον οποίο προέρχονται, την Ακρόπολη της Αθήνας. Τρισδιάστατες εικονικές περιηγήσεις, ψηφιακές εφαρμογές και βίντεο προσφέρουν στο διαδικτυακό κοινό του Μουσείου τη δυνατότητα να αποκτήσει μια ζωντανή και ενεργή σχέση με ποικίλες πτυχές του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού. Ειδικά για τους μικρούς του φίλους, το Μουσείο δημιούργησε τον ιστοχώρο *Acropolis Museum Kids* με διασκεδαστικά παιχνίδια, βίντεο και δημιουργικές δραστηριότητες.

ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Ταξινόμηση

Πιο πρόσφατο

Αναζήτηση



23 Φεβρουαρίου 2022

Η ζωφόρος του Παρθενώνα



18 Δεκεμβρίου 2020

Χρονολόγιο



10 Ιουνίου 2020

Εικονική περιήγηση στο Μουσείο Ακρόπολης



10 Νοεμβρίου 2018

Ένας Αρχαίος Ναός



05 Απριλίου 2012

Εικονική περιήγηση Google Arts & Culture

Εικόνα 1. Δείγμα από την ιστοσελίδα του Μουσείου της Ακρόπολης

Ένα από τα μεγαλύτερα μουσεία και με πληθώρα έργων τέχνης είναι το Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης (Metropolitan Museum of Art - The MET). Φιλοξενεί μια συλλογή από πίνακες και γλυπτά που εκτείνονται σε 5000 χρόνια του πολιτισμού μας. Το μεγαλύτερο μουσείο στις ΗΠΑ περιλαμβάνει έργα τέχνης των Βίσεντ Βαν Γόνγκ, Μονέ, αλλά και πολλών σύγχρονων καλλιτεχνών.

Αν κάποιος παρευρεθεί στο μουσείο είναι πραγματικά αδύνατο σε μια επίσκεψη να προλάβει να δει όλα τα έργα τέχνης. Για το λόγο αυτό η εικονική περιήγηση, δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να επισκεφθεί οργανωμένα τις διαφορετικές ενότητες που έχουν δημιουργηθεί.

Online Features



MetCollects

MetCollects celebrates works of art new to the collection by borrowing the fresh eyes of photographers and the enthusiastic voices of curators, conservators, and, at times, the living artists, collectors, and supporters.



The Met 360° Project

This award-winning series of six short videos invites viewers around the world to virtually visit The Met's art and architecture in a fresh, immersive way. Created using spherical 360° technology, it allows viewers to explore some of the Museum's iconic spaces as never before.



#MetKids

#MetKids is a digital feature made for, with, and by kids. Explore The Met with our interactive map and watch behind-the-scenes videos that feature kids just like you. With fun facts and creative projects for the galleries or at home, #MetKids has been inspired, tested, and approved by real kids ages 7-12. Be part of it!



Viewpoints: Body Language

How does the sculpted body communicate? Hear from Met experts, leading authorities, and rising stars, each with a diverse perspective on the language of gesture, facial expression, and pose.

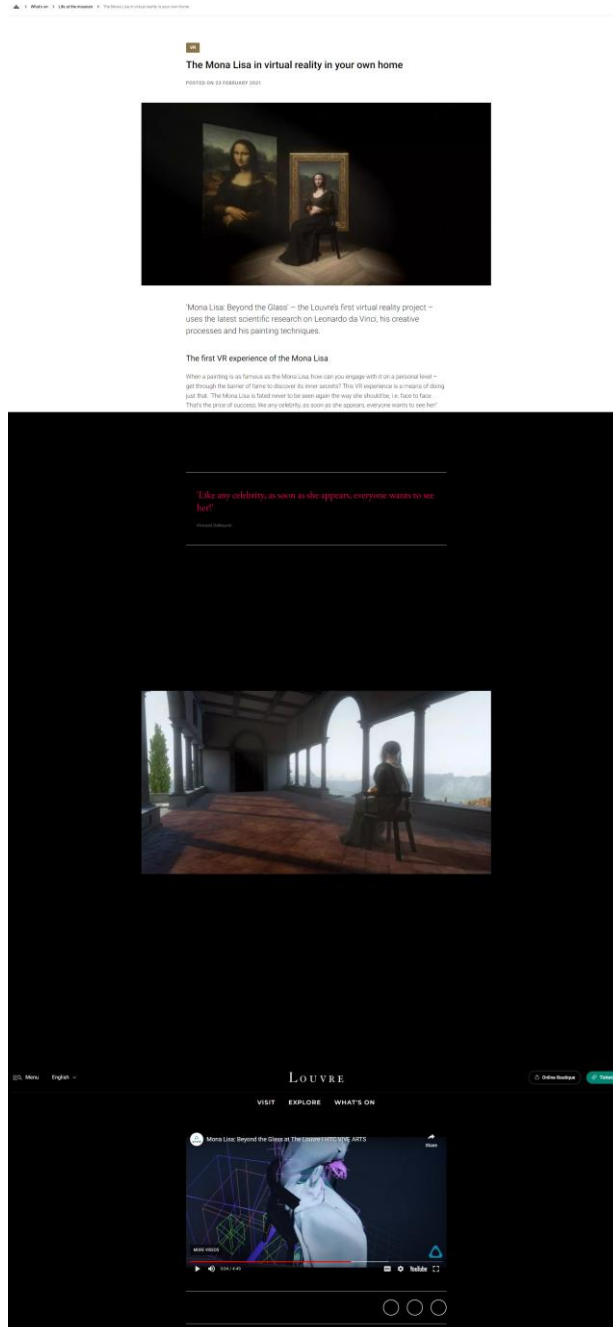


The Artist Project

The Artist Project asks artists to reflect on what art is and what inspires them from across 5,000 years of art. Their unique and passionate ways of seeing and experiencing art reveal the power of a museum and encourage all visitors to look in a personal way.

Εικόνα 2. Δείγμα από την ιστοσελίδα του The MET

Ένα ακόμα παράδειγμα εικονικού μουσείου που φιλοξενεί πάρα πολλά ψηφιακά εκθέματα είναι το εκείνο που αναφέρεται στο μουσείο του Λούβρου. Στον ιστότοπό τους μπορεί ο χρήστης να έχει μια εξαιρετική περιήγηση από τον εξωτερικό χώρο του μουσείου μέχρι την εφαρμογή που δείχνει τη Μόνα Λίζα σε τρισδιάστατη παρουσίαση.



Εικόνα 3. Δείγμα από την ιστοσελίδα του Μουσείου του Λούβρου

Κεφάλαιο IV

1.1 Περιγραφή εικονικού μουσείου Αυλίδας

Η παρούσα διατριβή στόχο έχει να βάλει το χρήστη να ακολουθήσει μια νοητή γραμμή μελετώντας στοιχεία, κείμενα και εικόνες και να αισθάνεται πως βρίσκεται και εκείνος παρόν στα γεγονότα, μυθολογικά και ιστορικά που σιγά σιγά ξεδιπλώνονται μπροστά του.

Κατά τη σκέψη υλοποίησης του συγκεκριμένου εικονικού μουσείου και με γνώμονα το πώς ο χρήστης θα μπορεί να ταξιδέψει στο χρόνο, συγκεντρώσαμε στοιχεία και κείμενα, έτσι ώστε ο επισκέπτης να μπορεί ξεκινώντας από τη μυθολογία και καταλήγοντας στο παρόν να έχει όλες τις πληροφορίες, που αφορούν την ευρύτερη περιοχή της Αυλίδας, συγκεντρωμένες. Το εικονικό μουσείο αφορά στον αρχαιολογικό χώρο που υπάρχει στην περιοχή της Αυλίδας και στην ευρύτερη περιοχή, στο Ιερό της Αυλιδείας Αρτέμιδος, στο πώς ήταν η ιστορία και η μορφολογία του τόπου, από την εποχή που έχουμε τις γραπτές περιγραφές του Ομήρου, μέχρι και τα χρόνια της νεότερης ιστορίας. Ο επισκέπτης μπορεί να αποκτή μια γενική εικόνα διαβάζοντας ή ακούγοντας τα κείμενα και ταυτόχρονα μέσα από τις εικόνες των ευρημάτων (αγάλματα, αγγεία, ειδώλια) να σχηματίζει καλύτερη άποψη για την περιοχή.

Η παρούσα εργασία στόχο έχει να αναδείξει την ιστορία του τόπου της Αυλίδας (αρχαία Αυλίδας) και της ευρύτερης περιοχής (Ριτσώνα, αρχαία Μυκαλησσός), παρουσιάζοντας στοιχεία και πηγές. Το εικονικό μουσείο να σταθεί αφητηρία για παραπάνω μελέτη και διεύρυνση των γνώσεών μας.

Ακολουθούν πληροφορίες και κείμενα που σχετίζονται με την ευρύτερη γεωγραφική περιοχή της Αυλίδας και που υπάρχουν αναφορές για αυτή. Στοιχεία που χρειάζεται να μπουν στο εικονικό μουσείο μαζί με τις εικόνες και τα βίντεο τοποθετημένα με χρονολογική σειρά. Αφητηρία είναι η μυθολογία, ο επισκέπτης ύστερα περνάει στα ιστορικά γεγονότα, ακολουθούν γεωγραφικά στοιχεία, ώστε ο χρήστης να έχει συνολικότερη εικόνα της γύρω περιοχής. Να μπορεί να τοποθετήσει γεωγραφικά πού έλαβαν χώρα τα ιστορικά γεγονότα που αναφέρουν ο Όμηρος, ο Στράβωνας, ο Πausanias και φυσικά ο Ευριπίδης, γράφοντας το έργο του «Ιφιγένεια εν Αυλίδι».

1.2 Μυθολογικά στοιχεία

Ο Ωγύγης ήταν ένας αυτόχθων από τους πρώτους κατοίκους της Βοιωτίας. Ήταν γιος του Ποσειδώνα. Ίδρυσε την πόλη Ωγυγία και έγινε ο πρώτος βασιλιάς της. Παντρεύτηκε τη Θήβη που αργότερα έδωσε το όνομά της στην πόλη της Θήβας. Παιδιά τους ήταν ο Ελευσίνιος, ο Κάδμος, η Αλαλκομενία, η Δελφίνα, η Θελξίνα και η Αυλίδα.

Η τελευταία χάρισε το όνομά της στην περιοχή. Η πόλη βρισκόταν κοντά στις ακτές του Ευβοϊκού κόλπου, ανάμεσα στους όρμους Μεγάλο και Μικρό Βαθύ, σε βραχώδη λόφο, πολύ κοντά στη Χαλκίδα.

Δίπλα της βρισκόταν η Υρία που είχε βασιλιά τον Υριέα, γιο του Ποσειδώνα και της Αλκυόνης. Ο Υριέας δεν είχε παιδιά και οι θεοί του χάρισαν ένα γιο, τον Ωρίωνα. Αυτός ήταν ο πιο διάσημος κυνηγός στη μυθολογία. Κυνηγούσε στο ιερό άλσος της Αρτέμιδας μαζί με αυτήν. «Ανιήρ εξόχου ρώμης και καλλονής, και δεξιότατος κυνηγός». Έμεινε τυφλός από τον Οινόπτεα, αλλά ο ήλιος του χάρισε το φως του. Πεθαίνοντας από βέλος της Άρτεμης, ο Δίας τον ανέβασε στους ουρανοί. «Καταστερίσθηκε», μετατράπηκε δηλαδή σε αστερισμό.



Εικόνα 4. Ο τυφλός Ωρίωνας, με οδηγό τον Κηδαλίωνα. Nicolas Poussin, 1658, λάδι σε μουσαμά. Νέα Υόρκη, Μητροπολιτικό Μουσείο, 24.45.1



Εικόνα 5. Η Άρτεμις και ο Ωρίων. Ερυθρόμορφη κύλικα. Bibliothèque nationale de France



Εικόνα 6. Ο Ωρίων κυνηγός. Θραύσμα από καπάκι αγγείου. Αποδίδεται στο Ζωγράφο Φρύνο, περίπου 560-550 π.Χ. Ο Ωρίων κρατά ρόπαλο, ενώ στην πλάτη του κρέμονται δύο θηράματα. Λονδίνο, Βρετανικό Μουσείο

1.3 Ιστορία και η Αυλίδα στην αρχαία ελληνική γραμματεία

Η Αυλίδα είναι προεξοχή της βορειοανατολικής ακτής της Βοιωτίας, στο Νότιο Ευβοϊκό κόλπο. Η αρχαία Αυλίδα βρισκόταν στο δρόμο για τη Χαλκίδα, σε μια έκταση που περιβάλλεται από το Μεγάλο Βουνό, το λόφο Βεσσαλά και τους φυσικούς όρμους Μικρό Βαθύ και Μεγάλο Βαθύ.

Στην ευρύτερη περιοχή από το Βαθύ Αυλίδας μέχρι τους όρμους Μικρό και Μεγάλο Βαθύ έχουν βρεθεί πολλά ευρήματα αρχαίας κατοίκησης από τα μυκηναϊκά χρόνια και ταυτίζεται με την αρχαία Αυλίδα, από την οποία προήλθε και η ονομασία της δημοτικής ενότητας. Τα πιο σημαντικά αξιοθέατα και αρχαιολογικοί χώροι είναι:

- Ο αρχαιολογικός χώρος στο λόφο «Πύργος» στην Παραλία Αυλίδας, όπου έχουν βρεθεί «νεκρικοί χώροι και μνημεία, αρχαιολογικές θέσεις, οικιστικά σύνολα» της Προϊστορικής και Ύστερης εποχής του Χαλκού.
- Ο αρχαιολογικός χώρος «Οι δύο λιμένες», ανάμεσα στην παράκτια ζώνη μεταξύ Ναυπηγείων Χαλκίδας και του εργοστασίου ΑΓΕΤ Ηρακλής.
- Το ιερό της Αυλιδείας Αρτέμιδος, δίπλα και ανατολικά του Α/Κ Σχηματαρίου-Χαλκίδας και πριν τον οικισμό Μικρό Βαθύ
- Η μυκηναϊκή ακρόπολη και τα τείχη κλασικών χρόνων στον λόφο «Βεσσαλά».

Η περιοχή της Αυλίδας κατοικείται ήδη από τα μυκηναϊκά χρόνια (16ος - 12ος αι. π.Χ.). Όμως έγινε γνωστή από τον Τρωικό Πόλεμο και τη θυσία της Ιφιγένειας. Στην Αυλίδα είχε μαζευτεί ο ελληνικός στόλος πριν αναχωρήσει για την Τροία.

Η ευρύτερη περιοχή κατοικείται ήδη από τα μυκηναϊκά χρόνια (16ος - 12ος αι. π.Χ.). Τη συνεχή χρήση του χώρου πιστοποιεί η εύρεση τμήματος αψιδωτού κτίσματος των γεωμετρικών χρόνων (10ος - 8ος αι. π.Χ.) κάτω από το ναό της Αρτέμιδας του 5ου αι. π.Χ. Την ίδια εποχή κατασκευάζεται η Ιερή Κρήνη. Στα ελληνιστικά χρόνια (330 - 30 π.Χ.) προστίθεται ο πρόναος στο

ναό και κτίζεται συγκρότημα εργαστηρίων και ένας ξενώνας νοτιότερα. Στα αυτοκρατορικά χρόνια (30 π.Χ. - 330 μ.Χ.) ο ναός επισκευάζεται, ενώ το πλήθος των αναθημάτων δείχνει την άνθιση της λατρείας. Το ιερό καταστράφηκε κατά τις επιδρομές των Γόθων του Αλάρικου το 396 μ.Χ. Αργότερα, στη θέση του ναού ιδρύθηκαν λουτρικές εγκαταστάσεις (θέρμες).

Στην ακτή απέναντι από την Αυλίδα, στο νότιο Ευβοϊκό κόλπο, βρίσκεται η πηγή της Αρέθουσας. Στην ελληνική μυθολογία η Αρέθουσα είναι νύμφη των πηγών και των δασών, συνοδός της Θεάς Αρτέμιδος, καθώς και θυγατέρα του Νηρέα και της Δωρίδας. Σύμφωνα πάντα με την αρχαία Ελληνική μυθολογία, ο ποταμός Αλφειός κυνηγούσε την Αρέθουσα. Για να τη γλιτώσει η θεά Άρτεμις την έκανε ποτάμι και τα νερά της τα μετέφερε στις Συρακούσες. Επειδή όμως η αγάπη του Αλφειού ήταν μεγάλη, η θεά Άρτεμις μετέφερε τα νερά του στη Σικελία, όπου ενώθηκαν με τα νερά της Αρέθουσας.



Εικόνα 7. Η πηγή της Αρέθουσας

1.4 Αναφορές για την Αυλίδα

Ο Όμηρος τη χαρακτηρίζει «πετρηέσσαν» και νερομάνα. Ο γεωγράφος και ιστορικός Στράβωνας τη χαρακτηρίζει ως «πετρώδες χωρίον», επίθετα που ταιριάζουν με τη μορφολογία του εδάφους. Ο τραγικός Ευριπίδης με στενά περάσματα, με ακρογιάλια με αμμούδες και γιαλιούς και με την πεντάνασσα την Αρτέμιδα.

Σημαντικές αναφορές έχουμε από τον Πausανία, αλλά και από το γεωγράφο Στράβωνα. Παρακάτω θα παραθέσουμε κάποια αποσπάσματα.

Εἴτα λιμὴν μέγας ὃν καλοῦσι Βαθὺν λιμένα· εἴθ' ἡ Αὐλὶς πετρώδες χωρίον καὶ κώμη Ταναγραίων· λιμὴν δ' ἐστὶ πενήκοντα πλοίοις, ὥστ' εἰκὸς τὸν ναύσταθμον τῶν Ἑλλήνων ἐν τῷ μεγάλῳ ὑπάρξει λιμένι. καὶ ὁ Εὐριπίος δ' ἐστὶ πλησίον ὁ Χαλκίδος, εἰς ὃν ἀπὸ Σουνίου στάδιοι ἑβδομήκοντα.

Στράβωνα Γεωγραφικά, βιβλίο ΙΧ

«Μπροστά από το ναό βρίσκονται φυτρωμένοι φοίνικες. Λένε πως, όταν οι Έλληνες επρόκειτο να θυσιάσουν στο βωμό την Ιφιγένεια, σύμφωνα με τη μαντεία του Κάλχαντος, η θεά αντί της Ιφιγένειας τοποθέτησε ένα ελάφι. Μέσα στο Ναό φυλάσσουν το σωζόμενο ακόμη ξύλο από το πλατάνι που αναφέρει ο Όμηρος στην Ιλιάδα.»

Παυσανίας ο Περιηγητής, 2^{ος} αιώνας μ.Χ.

Την Αυλίδα την αναφέρουν αρκετοί συγγραφείς. Ένα σημαντικό κείμενο που έχουμε είναι το πασίγνωστο δράμα του Ευριπίδη «Ιφιγένεια εν Αυλίδι».

Ο Οβίδιος την αποκαλεί Aulis piscosa (ιχθύεσσα) και ο Πλίνιος στον οποίο διαβάζουμε ότι μέρος του ναού της Άρτεμης είχε θεμελιωθεί πριν τον Αγαμέμνονα.

Τα καράβια τους βρίσκονταν αγκυροβολημένα στους κόλπους της Αυλίδας (κοίλους μυχούς, Ευριπίδης, Ιφιγένεια εν Αυλίδι, στ. 1600), το μεγάλο και μικρό Βαθύ όπως τους ξέρουμε σήμερα, κόλποι γεμάτοι ψάρια

(ιχθυόεσσα Αυλίδα, Οβίδιος)

Η Αυλίδα υπήρξε το μεγαλύτερο λιμάνι της Βοιωτίας στον Ευβοϊκό κόλπο και το μεγαλύτερο κατά τους προϊστορικούς χρόνους.



Εικόνα 8. Οι πόλεις της Βοιωτίας

Από την πετρήεσσα λοιπόν κατά τον Όμηρο Αυλίδα ξεκίνησαν τα στρατεύματα με αρχηγό τον Αγαμέμνονα, για να πολεμήσουν εναντίον της Τροίας. (οί θ' Ὑρίην ἐνέμοντο καὶ Αὐλίδα πετρήεσαν.) Ο Όμηρος αναφέρει ότι συγκεντρώθηκαν 1186 πλοία στην περιοχή. (νεών κατάλογος β' ραψωδία της Ιλιάδας). Από αυτά 50 πλοία ήταν ο στόλος των Βοιωτών:

Πόλεις	Ηγεμόνες	Πλοία
Υγίη, Αυλίδα, Σχοίνος, Σκώλος, Ετεωνός, Θεσπεία, Γραία, Μυκαλησσός, Άρμα, Ειλέσιον, Ερυθραί, Ελεών, Ύλη, Πετεών, Ωκαλή, Μεδεών, Κώπαι, Εύτρησις, Θίσβη, Κορώνεια, Αλίαρτος, Πλάταια, Γλίσας, Υποθήβαι, Ογχρηστός, Άρνη, Μίδεια, Νίσα, Ανθηδών	Πηνέλεως, Λήιτος, Αρκεσίλαος, Προθαίνωρ, Κλόνιος	50



Εικόνα 9. Η αρχαϊκή πεντηκόντορος είναι ένα από τα πρώτα αρχαιοελληνικά πλοία που αναφέρονται στον τρωικό πόλεμο της "Ιλιάδας" του Ομήρου. Πλοία – μινιατούρα του Ευ. Γρυπιώτη

Όπως γνωρίζουμε σήμερα την τοποθεσία, δε θα μπορούσε να χωρέσει όλος αυτός ο όγκος των πλοίων που αναφέρεται στην Ιλιάδα. Τα χρόνια που ακολούθησαν πραγματοποιήθηκαν προσχώσεις στην περιοχή και μεγάλο μέρος της θαλάσσιας έκτασης καλύφθηκε. Αυτό αποδεικνύεται από κάποια πηγάδια που ανοίχτηκαν, καθώς το υλικό που βρέθηκε ήταν άμμος και κοχύλια από τη Μεσόγειο. Έτσι αποδεικνύεται ότι εκεί που είναι σήμερα οι προσχώσεις ήταν ένα ευρύχωρο λιμάνι ικανό να χωρέσει τα 1186 πλοία των Αχαιών.

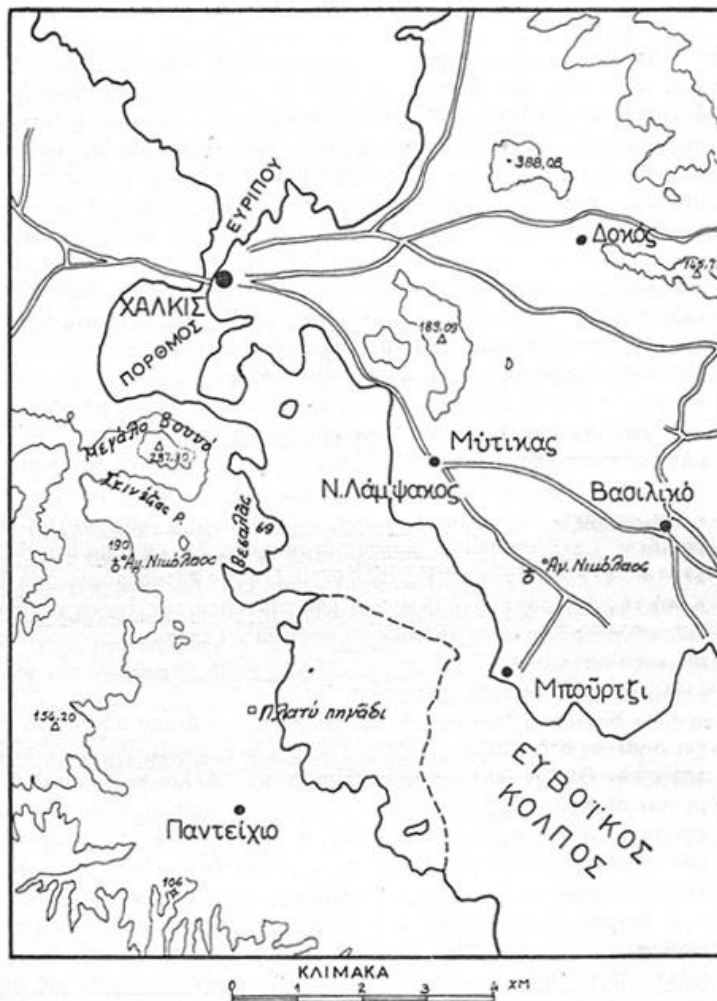
Στην είσοδο της Αυλίδας υπάρχει ακόμα και σήμερα το «Πλατύ Πηγάδι» έργο της στρατιάς του Αγαμέμνονα. Ο Ησύχιος αναφέρει στο λεξικό του «Αγαμεμνόνεια Φρέατα, ιστορούσι τον Αγαμέμνονα περί την Αυλίδα και πολλαχού της Ελλάδος φρέατα εξορύξαι»



Εικόνα 10. Πλατύ Πηγάδι Αγαμεμνόνειον φρέαρ

Στην επόμενη σελίδα δίνεται ο χάρτης της περιοχής για το μέχρι πού πιστεύεται ότι έφτανε η θάλασσα, μέρος που σήμερα έχει δεχθεί προσχώσεις. Ακόμα βλέπουμε το σημείο ανάμεσα στο Βεσαλά και στο Μεγάλο Βουνό όπου βρίσκεται το ιερό της Αυλιδείας Αρτέμιδος. Στο σημείο που οριοθετείται το παραλιακό τμήμα φαίνεται το Πλατύ Πηγάδι – από τα πλατύστομα αγαμεμνόνεια φρέατα, το οποίο διασώζεται μέχρι σήμερα μέσα σε περίφραξη.

Στην κορυφή του βουνού υπάρχει μια σειρά αρχαίων κτισμάτων ελληνιστικής εποχής. Από τις περιγραφές των περιηγητών και τον προαναφερόμενο χάρτη φαίνεται ότι η περιοχή κατοικούνταν διαχρονικά.



Εικόνα 11. Τοπογραφικός χάρτης της περιοχής της Αυλίδας ως είχε κατά τα Τρωϊκά. Η διακεκομμένη γραμμή δείχνει τις προσχώσεις.

Κεφάλαιο V

1.1 Ο ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΤΗΣ ΑΥΛΙΔΕΙΑΣ ΑΡΤΕΜΙΔΟΣ

Ο ναός

Ο αρχαιολογικός χώρος του ιερού αποτελείται από ένα σύνολο κτισμάτων τα οποία συνίστανται από το ναό της Αρτέμιδας, το λουτρικό συγκρότημα, το συγκρότημα της κρήνης και τα τέσσερα κτήρια, που βρίσκονται στα νότια του Ναού.



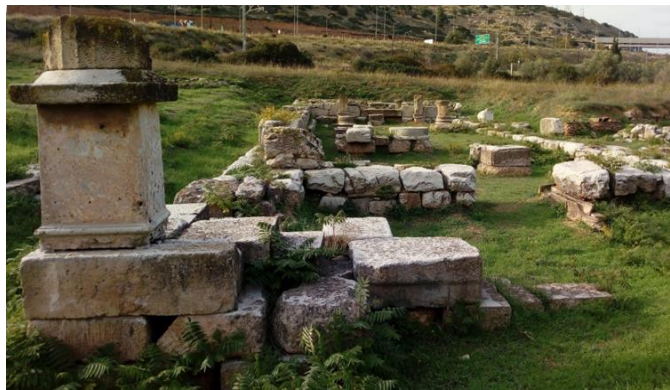
Εικόνα 12. Κάτοψη αρχαιολογικού χώρου

Ο ναός ήταν το σημαντικότερο οικοδόμημα του ιερού της Άρτεμης. Το σχήμα του είναι αρχαϊζον, το υλικό είναι ασβεστόλιθος και πωρόλιθος και είναι χωρισμένος σε τρία μέρη: πρόναο που αργότερα μετατράπηκε σε προστώο (στεγασμένος χώρος με κίονες - στοά), κυρίως ναό ή σηκό, και άδυτο.





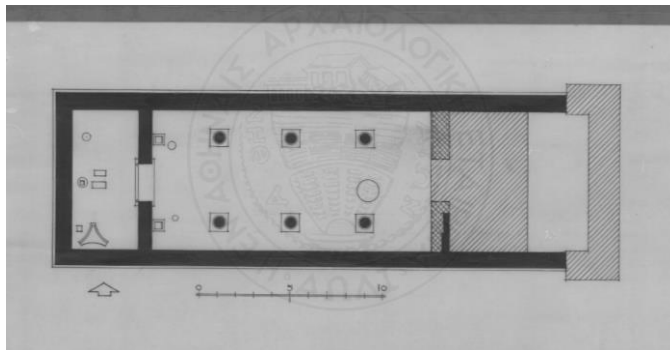
Εικόνα 14



Εικόνα 15

Ο ναός διαιρείται σε τρία μέρη, πρόναος, σηκό και άδυτο. Ο πρόναος έχει εσωτερικές διαστάσεις 3.70x7.54m. Ο σηκός έχει εσωτερικές διαστάσεις 19.40x7.55m στο μέσον της δυτικής πλευράς ανοίγεται θέση εισόδου, που οδηγεί στο άδυτο και έχει διαστάσεις 2.10x1.05m. Στο άδυτο, που είναι προσβάσιμο μόνο από την ανατολική πλευρά και με διαστάσεις ίδιες με αυτές του πρόναου, διασώζονται οι απαραίτητες για την τέλεση της λατρείας κατασκευές.

Κατά τους αρχαιολόγους ο ωραίος και επιμελημένος τρόπος κατασκευής των τοίχων του ναού μαρτυρεί εργασία του 5ου π. χ. αιώνα.



Εικόνα 16 Κάτοψη του εν Αυλίδι ναού της Αρτέμιδος. | Europeana



Εικόνα 17



Εικόνα 18

Μία δεύτερη περίοδος του ναού είναι ρωμαϊκή όπως φαίνεται από τον τρόπο ανανέωσης των εσωτερικών κιόνων. Τη μορφή αυτή φαίνεται ότι διατήρησε ο ναός μέχρι την εισβολή των Γόθων στην Ελλάδα υπό τον Αλάριχο, το έτος 396 μ.Χ. Τότε σταματά οριστικά και η μακρά ζωή του ιερού. Επί δε των ερειπίων του δεν κτίζεται, όπως συνηθιζόταν, χριστιανικός ναός, αλλά λουτρό.

Χρονολογικά έχει τρεις φάσεις:

Μία κλασική του 5ου αι. π.Χ. ο ναός φαίνεται να ήταν χωρισμένος σε 3 μέρη:

- Ανοιχτός πρόναος με 4 ή 6 κίονες.
- Κυρίως ναός ή σηκός, ο οποίος διαιρείται σε 3 κλίτη με 2 σειρές 4 ιωνικών κιόνων.
- Κλειστός οπισθόδομος (άδυτο)

Στα ελληνιστικά χρόνια (330 - 30 π.Χ.) μεταβλήθηκε ο κλασικός πρόδρομος σε προστώο, προστέθηκε ο πρόναος στο ναό και κτίστηκε συγκρότημα εργαστηρίων και ένας ξενώνας νοτιότερα.

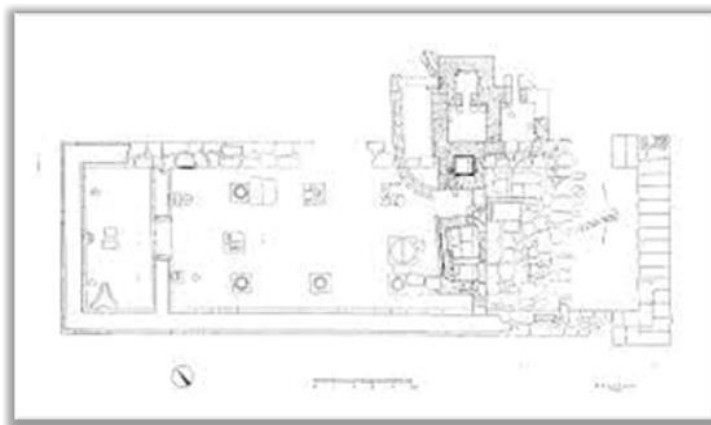
Επίσης παρατηρούνται οι υστερορρωμαϊκές επεμβάσεις που αλλοίωσαν μέρος του σηκού και του προστώου για την κατασκευή λουτρού. Στο λουτρό αυτό όμως οφείλουμε τη διάσωση των αρχαίων αγαλμάτων καθότι τα χρησιμοποίησαν οι κατασκευαστές του ως οικοδομικό υλικό. Άλλωστε το λουτρό αυτό χτίστηκε αφού είχε διακοπεί οριστικά η ζωή του ιερού μετά την επιδρομή των Γόθων στα τέλη του 4ου αι. μ.Χ.

Μέσα σε περίβολο 8μ. ανατολικά του ναού, βρέθηκε η «Ιερή Κρήνη». Η ιερή κρήνη είναι τετράγωνη υπόγεια κατασκευή στην οποία οδηγείται κανείς από λιθόστρωτο δρόμο και σκάλα που σώζεται σε πολύ καλή κατάσταση. Μπροστά στην είσοδό της ήταν στα αριστερά ο βωμός και στα δεξιά το σημείο όπου πιθανόν να βρισκόταν η ρίζα του πανάρχαιου ομηρικού πλατάνου (B 307). Νότια του ναού βρίσκεται ένα συγκρότημα κτηρίων των ελληνιστικών χρόνων. Οι φοίνικες, που υπήρχαν μπροστά στο ιερό, σε συνδυασμό με το ότι το αρχαίο λιμάνι πλησίαζε πολύ το ιερό, δημιουργούσαν ένα μαγευτικό σκηνικό.

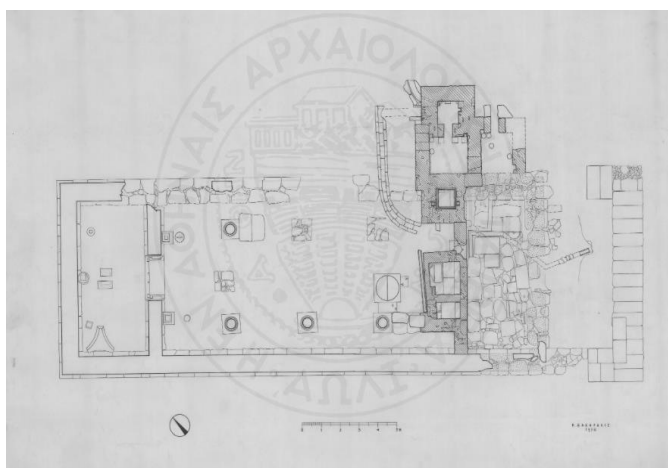


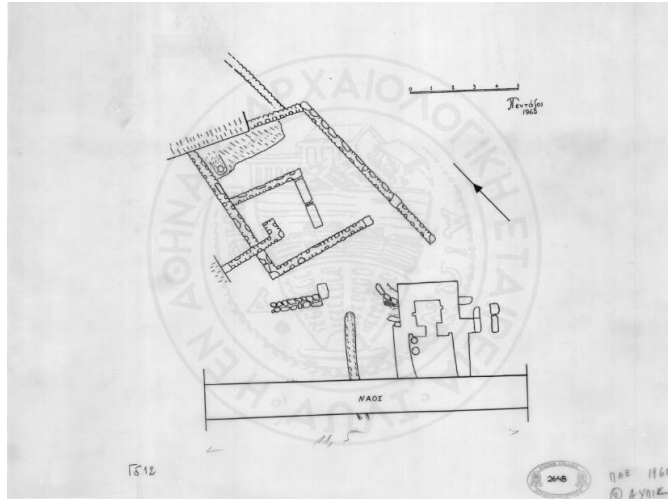
Εικόνα 19

Από τις δύο κιονοστοιχίες που χωρίζουν τον σηκό σε τρία κλίτη σώζονται μόνο οι βάσεις των κιόνων. Εκεί βρίσκεται και μία άλλη μεγάλη στρογγυλή βάση από μαύρη πέτρα που ίσως πάνω της να υπήρχε «το ξύλο» από τον ομηρικό πλατάνο το οποίο είδε ο Πausanias μέσα στον ναό (βιβ. IX 19, 7). Μεταξύ άλλων, ο Πausanias αναφέρει και δύο αγάλματα της θεάς Αρτεμης, ένα που κρατούσε δάδα και το άλλο τόξο.

**Εικόνα 20**

Τέλος, τα υπολείμματα κτισμάτων που βλέπει κανείς στα νότια του ναού της Αρτέμιδος ήταν ξενώνας με μαγειρείο που φιλοξενούσε τους αρχαίους προσκυνητές και σημαντικά εργαστήρια αγγειοπλαστικής που αποτελούσαν πηγή πλούτου για τον τόπο.

**Εικόνα 21. Κάτοψη του ναού της Αυλιδείας Αρτέμιδος, Ευρορεανα**



Εικόνα 22. Σχέδιο από τα λουτρά θέρμες των ύστερων ρωμαϊκών χρόνων

Τα προς Βορράν του ναού διατηρηθέντα τμήματα του λουτρού των υστερορωμαϊκών χρόνων (πρβ. ΠΑΕ 1956, σ. 96, 97, σχεδ. εικ. 1, πίν. 30 και ΠΑΕ 1958, σ. 45, σχεδ. εικ. 2 και πίν. 39α). | Europeana

Για τις ανάγκες υλοποίησης του εικονικού μουσείου προβάλλονται δύο βίντεο, το πρώτο είναι με τη χρήση drone και το δεύτερο αποτελείται από τις εικόνες που έχουμε από το ναό.

Παρουσίαση βίντεο με τη χρήση Drone.



Temple of Avlidia Artemis

G. Traveller
1.79K subscribers

Subscribe

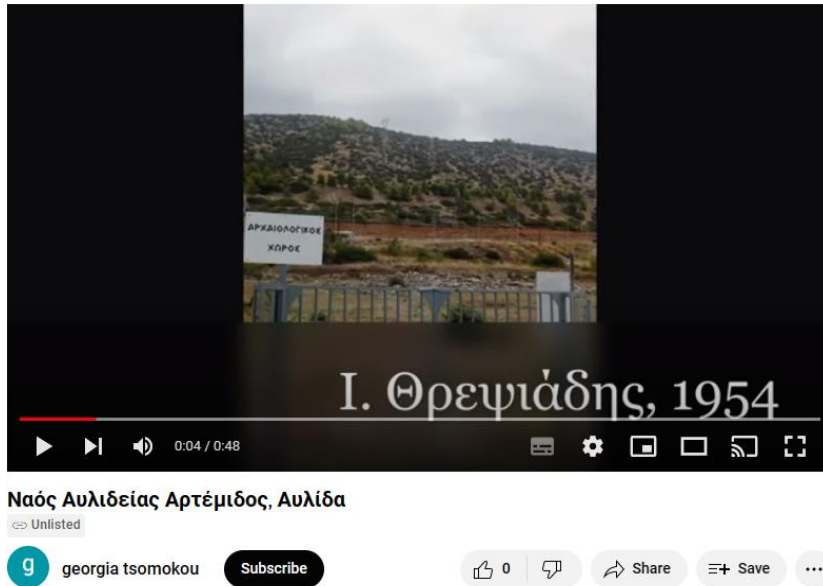
20

Share

Save

...

Παρουσίαση βίντεο: Ναός Αυλιδείας Αρτέμιδος



Ιερή κρήνη

Ο σημερινός δρόμος που περνάει ακριβώς μπροστά από τον ναό έχει αφανίσει τη μία γωνία του προστώου. Ακόμη, σε αντίθεση με την αρχαία οδό που έχει εντοπιστεί, ο σημερινός δρόμος χωρίζει τον ναό από τον βωμό του και την ιερή κρήνη την οποία αναφέρει ο Όμηρος για το «άγλαόν ύδωρ» της.

(ἡμεῖς δ' ἀμφὶ περὶ κρήνην ἱεροῦς κατὰ βωμοὺς ἔρδομεν ἀθανάτοισι τεληέσσας ἑκατόμβας καλῆ ὑπὸ πριτανίστῳ ὄθεν ῥέεν ἀγλαόν ὕδωρ·) *Ιλιάδα* ραψωδία Β' 305-307.



Εικόνα 23. Αρχιτεκτονικά κατάλοιπα της ιερής κρήνης



Εικόνα 24. Αρχιτεκτονικά κατάλοιπα της ιερής κρήνης

Ο Πausανίας αναφέρεται στην Κρήνη που βρισκόταν πλησίον του ναού της Αρτέμιδας, υπό τη σκιά του πλατάνου της προφητείας του Κάλχαντα, πληροφορώντας μάλιστα ότι ένα κομμάτι από τον κορμό του ιερού δέντρου φυλασσόταν εντός του ναού.



Εικόνα 25. Άποψη της Ιερής Κρήνης, ανατολικά του ναού της Αρτέμιδας

Η κρήνη είναι υπόγειο κτήριο τετραγωνικού σχήματος με είσοδο από βορρά και με κλίμακα που αποτελείται από έξι καλά σωζόμενα μέχρι σήμερα σκαλοπάτια . Στην είσοδο της κρήνης κατέληγε στενός λιθόστρωτος δρόμος , που ξεκινούσε από τα βορειοανατολικά του λιμανιού του μικρού Βαθέος και διέσχιζε κτιριακό συγκρότημα που ανήκε πιθανόν σε καταστήματα. Στα νότια του ναού βρίσκονται τα κατάλοιπα τεσσάρων κτηρίων, που συνδέονται με τις δραστηριότητες του Ιερού της Αυλιδείας Αρτέμιδας κατάλυμα ξένων, καταγώγιο με τους κοιτώνες, τις τράπεζες και το μαγειρείο

του, όπου διέμεναν οι προσκυνητές του Ιερού κατά την περίοδο των εορτών της Θεάς και εργαστήρια αγγειοπλαστικής.

1.2 ΓΛΥΠΤΑ

Στο ναό της Αυλιδείας Αρτέμιδος, το 1954 – 1961, την περίοδο που έγιναν οι ανασκαφές από τον αρχαιολόγο Ιωάννη Θρεψιάδη βρέθηκαν αγάλματα που σήμερα φυλάσσονται στο αρχαιολογικό μουσείο της Θήβας.

Συνολικά στο ιερό της Αυλιδείας Αρτέμιδος βρέθηκαν πέντε ακέφαλα αγάλματα, που σήμερα φυλάσσονται στο μουσείο των Θηβών. Σε ιέρειες ανήκουν τρία από αυτά και ένα τέταρτο παριστάνει την Εκάτη. Το πέμπτο, παριστάνει ίσως αυτοκράτειρα, τη Λιβία, σύζυγο του Αυγούστου, ή την Αгриππίνα την Πρεσβύτερη.



Εικόνα 26



Εικόνα 27

Εικόνα 26. Ακέφαλο γυναικείο άγαλμα ιέρειας του τύπου της «μικρής Ηρακλειώτισσας». Πάνω από το μακρύ χιτώνα φοράει ιμάτιο, που τυλίγει ολόκληρο το σώμα και η μια του άκρη πέφτει στο αριστερό πλάι. Το δεξί της χέρι είναι τοποθετημένο λοξά πάνω στο στήθος σαν να προσπαθεί να στερεώσει το ιμάτιο στον ώμο, ενώ με το αριστερό συγκρατεί τις πτυχές του φορέματος. Ρωμαϊκό έργο που αντιγράφει έναν τύπο που δημιουργήθηκε στο τέλος του 4ου αι. π.Χ. από κάποιο μεγάλο γλύπτη της σχολής του Πραξιτέλους ή του Λυσίππου. Το καλύτερο αντίγραφο βρέθηκε στο Ηράκλειο (Herculaneum) της Κάτω Ιταλίας, από όπου πήρε ο τύπος αυτός το όνομά του.

Εικόνα 27. Ακέφαλο γυναικείο άγαλμα που παριστάνει ιέρεια, ρωμαϊκής περιόδου. Φοράει μακρύ πολύπτυχο χιτώνα και πλούσιο βαρύ ιμάτιο που η άκρη του αναδιπλώνεται πάνω από το αριστερό της χέρι. Το κομμάτι του χεριού που ήταν ένθετο, λείπει (2ος αι. μ.Χ.).

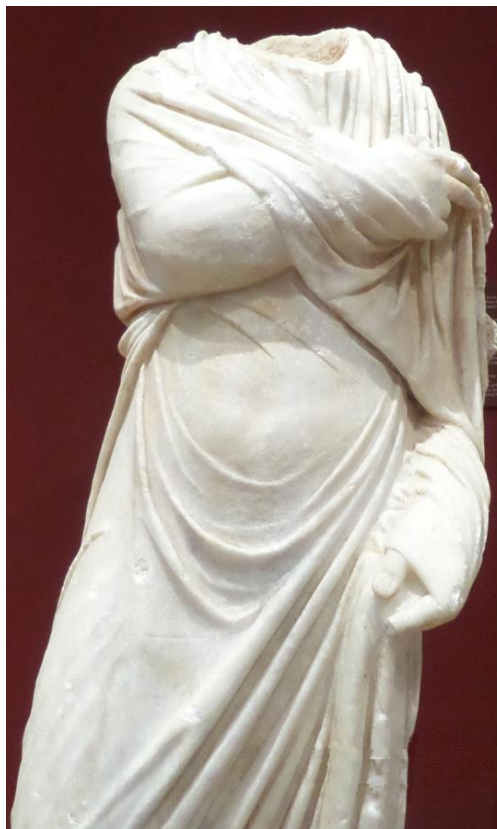


[Αρχαϊστικό άγαλμα Εκάτης | Europeana](#)

Εικόνα 28. Αρχαϊστικό άγαλμα Εκάτης, της ύστερης ελληνιστικής περιόδου



Εικόνα 29



Εικόνα 30

Εικόνα 30. Ακέφαλο εικονιστικό άγαλμα ιέρειας, στον τύπο της «μικρής Ηρακλειώτισσας». Τέλος 2ου – αρχές 3ου αι. μ.Χ. Έχει τοποθετηθεί σε βάθρο που ανήκει σε άλλο άγαλμα, της ιέρειας Ζωπυρείνας. Η επιγραφή στο βάθρο μαρτυρεί ότι «Ο Μνάσων και η Αθηνώ αφιέρωσαν την κόρη Ζωπυρείνα στο ιερό της Αυλιδείας Αρτέμιδος, να υπηρετεί τη θεά ως ιέρεια».



Εικόνα 31

Εικόνα 31. Μαρμάρινο γυναικείο ακέφαλο άγαλμα, Α΄ μισό του 1ου αι. μ.Χ. Βρέθηκε στο σηκό του ναού της θεάς. Παραλλαγή τύπου αγάλματος που παρίστανε Άρτεμη ή Περσεφόνη. Η κεφαλή ήταν ένθετη και ίσως παρίστανε μια Ρωμαία αυτοκράτειρα, τη Λιβία ή την Αγριππίνα τη Νεότερη. Το άγαλμα σύμφωνα με τον περιηγητή Πausανία, κρατούσε δάδες στα χαμένα σήμερα χέρια του.

Κεφάλαιο VI

1.1 ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ

Βεσσαλός ή Νησί

Ανατολικά του Ιερού της Αρτέμιδας βρίσκεται μακρόστενος λόφος που ονομάζεται Νησί, Βεσσαλός. Στο βόρειο άκρο του υπάρχει λιμάνι, που στην αρχαιότητα έφερε την επωνυμία μικρός λιμνήν, ενώ αυτό που υπάρχει στην ανατολική πλευρά έφερε την επωνυμία μεγάλος λιμνήν.



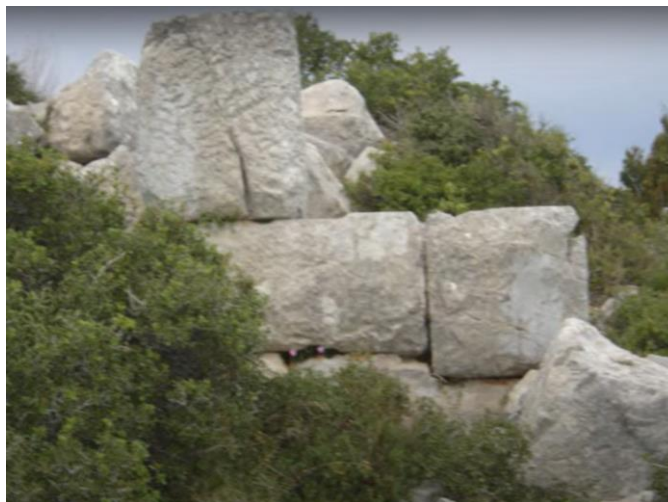
Εικόνα 32

Η θέση της αρχαίας Αυλίδας ήταν στα υπώρεια του λόφου σύμφωνα με τον Γερμανό αρχαιολόγο Ulrichs (1807-1843) στο έργο του «Ταξίδια και Έρευνες στην Ελλάδα» (Reisen und Forschungen in Griechenland, 2 τόμοι, 1840–1863), η περιοχή του.



Εικόνα 33

Στη κορυφή του λόφου υπάρχει ένα πέτρινο δάσος και έτσι εξηγούνται οι χαρακτηρισμοί «πετρήεσσα» του Ομήρου και «πετρώδες χωρίον» του Στράβωνα. Πριν την κορυφή εκτείνονται τα κατάλοιπα ενός αρχαίου φρουρίου με ακανόνιστους λίθους μυκηναϊκής εποχής. Πρόκειται για το ιστορικό φρούριο της αρχαίας Αυλίδας.



Εικόνα 34



Εικόνα 35



Εικόνα 36

Το μεγάλο βουνό, Σαλγανέας

Δυτικά του ναού υψώνεται το μεγάλο βουνό Σαλγανέας του οποίου τη κορυφή στεφανώνει αρχαίο οχυρό κάστρο. Το καλοδιατηρημένο αυτό κάστρο είναι δημιούργημα του Αντίγονου το 313 π.Χ., επιγόνου του Μ. Αλεξάνδρου.

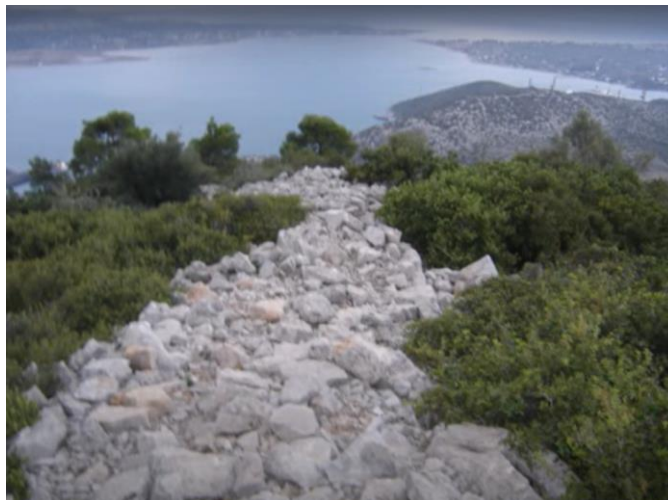
Το κάστρο μοιάζει σαν να είναι μοναδικά κατασκευασμένο, αφού δεν υπάρχουν επισκευές ούτε προσθήκες. Οι διαφορές στην ποιότητα κατασκευής σχετίζονται με την στρατηγική σημασία των συγκεκριμένων τμημάτων του οχυρού.



Εικόνα 37

Ο Πτολεμαίος λοιπόν αφού τοίχισε το Σαλγανέα δημιούργησε και μικρά οχυρά στις κορυφές των υψωμάτων (Σγάλια, Τσούκα, Μαδάρι, Γαλατσίδεδα, Κλεφτολούτσου, Ταμπούρια, Γκριτζιώτη, Μεσοβούνι) που υπάρχουν μέχρι το Μεσσάπιον όρος (Κτυπάς) και όλα αυτά τα συνέδεσε με ένα τείχος δρόμο 11 χιλιομέτρων δημιουργώντας έτσι ένα ολοκληρωμένο οχυρωματικό έργο, που τον προστάτευε και από το Βορρά αλλά και από το Νότο.

Ο περίπατος στις κορυφές των υψωμάτων προσφέρει μοναδική θέα. Το μάτι αγκαλιάζει όλη την περιοχή της Εύβοιας μέχρι την Δίρφυ και από την άλλη μεριά όλο το Θηβαϊκό κάμπτο.



Εικόνα 38



Εικόνα 39. Η περιοχή της αρχαίας Αυλίδας, οι όρμοι και η Χαλκίδα

Σχοινούς Ποταμός

Κάτω από την νοτιοδυτική πλευρά του Σαλαγανέα απλώνεται καλλιεργήσιμη κοιλάδα, η Σχοινέζα, που πήρε το όνομά της από την Ομηρική πόλη της Βοιωτίας, το Σχοίνον. Ήταν κτισμένη επί του Σχοινούντος ποταμού.

Ο Σχοινούς ποταμός, χείμαρρος σήμερα, διέσχιζε την κοιλάδα της Σχοινέζας, όπως ονομάζεται σήμερα η εύφορη αυτή κοιλάδα, όπως και την κοιλάδα της αρχαίας Αυλίδας και εξέβαλε στο λεγόμενο λιμάνι Μπάλτεζας .



Εικόνα 40. Η κοιλάδα του ποταμού Σχοίνου

Ναός Αγίου Νικολάου

Νότια υπάρχει ο Βυζαντινός ναός του Αγίου Νικολάου στους τοίχους του οποίου υπάρχουν μάρμαρα από ερείπια αρχαίου ναού. Στη θέση Σπηλιά, στο κέντρο περίπου της κοιλάδας υπήρχε ο αρχαίος ναός της Μυκαλησσίας Δήμητρας, που κατά τον 2ο αιώνα μ.Χ. επισκέφθηκε ο Πausanias.



Εικόνα 41. Ο ναός Αγ. Νικολάου, κτισμένος στα ερείπια του αρχαίου ναού της Μυκαλησσίας Δήμητρας

Τοῦ δὲ Εὐρίπου τὴν Εὐβοίαν κατὰ τοῦτο ἀπὸ τῆς Βοιωτῶν διείργοντος τῆς τε Δήμητρος ἐν δεξιᾷ τὸ ἱερὸν τῆς Μυκαλησσίας καὶ ὀλίγον ἀπ' αὐτοῦ προελθόντι ἐστὶν Αὐλῖς: ὀνομασθῆναι δὲ ἀπὸ τῆς Ὠγύγου θυγατρὸς φασὶν αὐτήν. ναὸς δὲ Ἀρτέμιδος ἐστὶν ἐνταῦθα καὶ ἀγάλματα λίθου λευκοῦ, τὸ μὲν δᾶδας φέρον, τὸ δὲ ἔοικε τοξευούσῃ.

«Σ' αὐτὸ το μῆρος ἡ Εὐβοία χωρίζεται ἀπὸ τῆ Βοιωτία ἀπὸ τὸν Εὐρίπου. Δεξιὰ εἶναι τὸ ἱερό τῆς Δήμητρας τῆς Μυκαλησσίας, προχωρώντας κανεῖς λίγο ἀπὸ τὸ ἱερό ἔχει τὴν Αὐλίδα, ἡ ὁποία λένε πως οφείλει τὸ ὄνομά τῆς σὴν κόρη τῆς Ὠγύγου. Ὑπάρχει Ναὸς τῆς Ἄρτεμις καὶ ἀγάλματά τῆς μαρμάρινα, ἓνα με δάδες καὶ ἄλλο πὸν τὴν παριστάνει νὰ τοξεύει.»

Παυσανία, Ἑλλάδος περιήγησις/Βοιωτικά

Κεφάλαιο VII

1.1 ΜΥΚΑΛΗΣΣΟΣ

Η Μυκαλησσός, η οποία βρισκόταν στην περιοχή της Ριτσώνας, αναφέρεται για πρώτη φορά στον Όμηρο στη Β' Ραψωδία της Ιλιάδας (κατάλογος Νεών), όπου απαριθμούνται οι πόλεις των Αχαιών που έστειλαν πλοία για την εκστρατεία της Τροίας. Ωστόσο φαίνεται ότι η πόλη ιδρύθηκε σε παλαιότερη εποχή, διότι, σύμφωνα με τα Βοιωτικά του Πausανία, πήρε την ονομασία της από τον μυκηθμό (μούγκρισμα) που έκανε η αγελάδα που οδηγούσε τον Κάδμο και την ακολουθία του στη Θήβα.

«Μυκαλησσὸν δὲ ὁμολογοῦσιν ὀνομασθῆναι, διότι ἡ βοῦς ἐνταῦθα ἐμυκήσατο ἢ Κάδμον καὶ τὸν σὺν αὐτῷ στρατὸν ἄγουσα ἐς Θήβας. ὄντινα δὲ τρόπον ἐγένετο ἡ Μυκαλησσὸς ἀνάστατος, τὰ ἐς Ἀθηναίους ἔχοντα ἐδήλωσέ μοι τοῦ λόγου. [5] πρὸς θάλασσαν δὲ τῆς Μυκαλησσοῦ Δήμητρος Μυκαλησσίας ἐστὶν ἱερὸν: κλείεσθαι δὲ αὐτὸ ἐπὶ νυκτὶ ἐκάστη καὶ αὔθις ἀνοίγεσθαι φασὶν ὑπὸ Ἡρακλέους, τὸν δὲ Ἡρακλέα εἶναι τῶν Ἰδαίων καλουμένων Δακτύλων». (Pausanias, Ελλάδος Περιήγησις, Βιβλίο Ζ', κεφ. 19.4.)

Υπήρχε ο ναός της Μυκαλησσίας Δήμητρας και άγαλμα της θεάς, μπροστά στο οποίο προσφέρονταν προϊόντα της γης ως αφιερώματα.

Η πόλη έφθασε στην ακμή της στην αρχαϊκή εποχή, από τα μέσα του 6ου π.Χ. αιώνα μέχρι την εποχή των Περσικῶν Πολέμων. Αρκετά αρχαιολογικά ευρήματα βρίσκονται στο μουσεϊο της Θήβας.

Σε αρκετά από τα ευρήματα παρουσιάζονται σκηνές μάχης, οπλίτες και ιππείς σύμφωνα με την τέχνη της εποχής.



Εικόνα 42



Εικόνα 43



Εικόνα 44



Εικόνα 45



Εικόνα 46. Βοιωτική κύλικα

Δεν έχουν εντοπιστεί ερείπια της πόλης, εκτός από υπολείμματα ενός περιβόλου. Ιδιαίτερης σημασίας είναι η συστηματική ανασκαφή μέρους του νεκροταφείου των Αρχαϊκών και Κλασικών χρόνων της Μυκαλησσού, η οποία έγινε στα έτη 1907-1908 και 1921-1922 από τους Ronald M. Burrows, Percy N.Ure και Annie D.Ure.

Οι τάφοι χρονολογούνται από τα Ύστερα Γεωμετρικά χρόνια μέχρι τον 3ο αι. π.Χ., αλλά οι περισσότεροι χρονολογούνται από τα Αρχαϊκά χρόνια έως τον πρώιμο 5ο αι.π.Χ., με ιδιαίτερα πλούσιους αυτούς του Β΄ μισού του 6ου αι. π.Χ.

Ήταν κτερισμένοι με πληθώρα αγγείων και ειδωλίων, καθώς και με μέταλλα αλλά και οστέινα μικροαντικείμενα, που συνόδευαν τους νεκρούς ως ταφικά δώρα. Από τα κτερίσματά τους διαπιστώνουμε ότι συχνότεροι τύποι αγγείων ήταν οι μελανόμορφοι σκύφοι όπως επίσης και λήκυθοι, κυρίως αττικού αλλά και βοιωτικού εργαστηρίου, τα κορινθιακά αγγεία πόσης και καλλωπισμού και οι ντόπιοι μελαμβραφείς κάνθαροι.

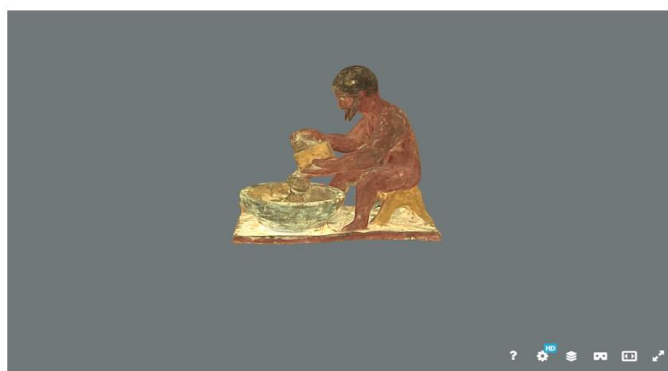
Συνήθη ήταν τα ειδώλια ιππέων, καθώς και οι καθιστές και όρθιες ανδρικές και γυναικείες μορφές, ενώ ορισμένοι νεκροί έφεραν και μέταλλα στολίδια (τεχνοτροπία της κοροπ्लाστικής).

Ακολουθούν εικόνες από τα ευρήματα της Μυκαλησσού με χαρακτηριστικό εκείνο ειδώλιο του άντρα που τρίβει τυρί, το οποίο μάλιστα υπάρχει και σε τρισδιάστατο μοντέλο στον ιστότοπο του Μουσείου της Θήβας.



Εικόνα 47. Ειδώλιο άντρα που τρίβει τυρί 500 π.Χ., Ρσιώνα

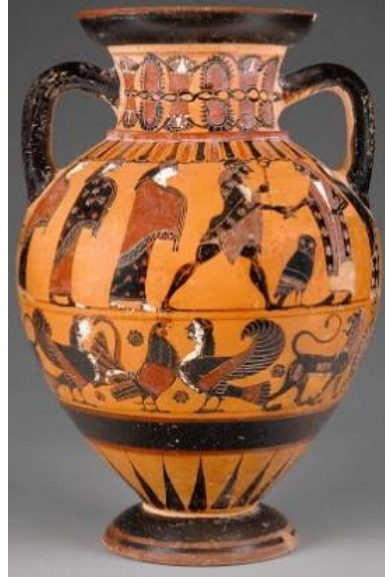
Sketchfab EXPLORE BUY 3D MODELS FOR BUSINESS Search 3D models



Rhitsona Cheese-Grater Figurine

Εικόνα 48. Terracotta figurine of a man grating cheese , from Rhitsona, ca. 500 BCE. Thebes Archaeological Museum. Αρχαιολογικό Μουσείο Θηβών.

Δύο αγγεία τα οποία βρίσκονται εκτός ελλαδικού χώρου, το πρώτο στο Μουσείο Γκετί και το δεύτερο στο Βρετανικό μουσείο.

**Εικόνα 49**

Η κρίση του Πάρη, το γεγονός που πυροδότησε τον Τρωικό Πόλεμο, κοσμή τη μία πλευρά αυτού του μαύρου φηγούρα λαιμού-αμφορέα. Σε αυτό το αγγείο, οι τρεις θεές ακολουθούν τον Ερμή, ο οποίος αναγνωρίζεται από το κηροπήγιο του. Ο Πάρης βγαίνει μπροστά και δίνει το χέρι στον Ερμή, αποδεχόμενος τη μοίρα του. Στην άλλη πλευρά του αγγείου απεικονίζεται μια σκηνή με δύο άνδρες ανάμεσα σε σφίγγες. Οι μελετητές δυσκολεύτηκαν να προσδιορίσουν την προέλευση αυτού του αμφορέα. Αρκετά χαρακτηριστικά, ωστόσο, όπως οι ζωντανές μορφές, το δευτερεύον διάκοσμο και η αφθονία του προστιθέμενου κόκκινου και λευκού χρώματος υποδηλώνουν ότι το αγγείο αυτό κατασκευάστηκε στο νησί της Εύβοιας.

**Εικόνα 50**

Θυσία Ιφιγένειας, 1865,0103.21/F 159 *The Trustees of the British Museum*

**Εικόνα 51**

Ερυθρόμορφος κιονωτός κρατήρας καλλιτέχνη κοντά στο Ζωγράφο της Ιλίου Πέρσεως, περίπου 370-350 π.Χ. Ο Αγαμέμνωνας (ή ο Κάλχας) ετοιμάζεται να θυσιάσει την Ιφιγένεια. Έχει εμφανιστεί ήδη το ελάφι που θα πάρει τη θέση της. Σε υψηλότερο επίπεδο παρακολουθούν τη σκηνή ο Απόλλων (αριστερά) και η Άρτεμις (δεξιά). Λονδίνο, Βρετανικό Μουσείο.

Ακολουθώντας δυτικά το προϊστορικό δρόμο που μας οδηγεί στην αρχαία Μυκαλησό, δεκαέξι περίπου στάδια πριν συναντάμε το χώρο που υπήρχε το βουνό Έρμαιο. Κοντά στο Έρμαιο, σύμφωνα με τον Θουκυδίδη, διανυκτέρευαν το 413 π.χ. οι Θράκες που την επόμενη ημέρα κατέστρεψαν την πόλη και ίσως το Αρχαίο Άρμα, το οποίο απέχει λίγο από αυτή.

Οι Θράκες πελαστές επιτέθηκαν αιφνιδιαστικά στη Μυκαλησό. Η πόλη βρέθηκε απροετοίμαστη για άμυνα και πολιορκία και γρήγορα κυριεύθηκε. Οι Θράκες λεηλάτησαν τα σπίτια και τα ιερά και σκότωσαν όσους βρήκαν άντρες, γέρους, γυναίκες, παιδιά ακόμα και τα ζώα.

« τούς οὖν Θρᾶκας τοὺς τῶ Δημοσθένηι ὑστερήσαντας διὰ τὴν παροῦσαν ἀπορίαν τῶν χρημάτων οὐ βουλόμενοι δαπανᾶν εὐθύς ἀπέπεμπον, προστάξαντες κομίσαι αὐτοὺς Διειτρέφει, καὶ εἰπόντες ἅμα ἐν τῶ παράπλω (ἐπορεύοντο γὰρ δι' Εὐρίπου) καὶ τοὺς πολεμίους, ἦν τι δύνηται, ἀπ' αὐτῶν βλάψαι. ὁ δὲ ἔς τε τὴν Τανάγραν ἀπεβίβασεν αὐτοὺς καὶ ἀρπαγὴν τινα ἐποίησατο διὰ τάχους καὶ ἐκ Χαλκίδος τῆς Εὐβοίας ἀφ' ἐσπέρας διέπλευσε τὸν Εὐριπὸν καὶ ἀποβιβάσας ἐς τὴν Βοιωτίαν ἤγεν αὐτοὺς ἐπὶ Μυκαλησόν. καὶ τὴν μὲν νύκτα λαθῶν πρὸς τῶ Ἑρμαίῳ ἠύλισατο (ἀπέχει δὲ τῆς Μυκαλησοῦ ἑκκαίδεκα μάλιστα σταδίου), ἅμα δὲ τῇ ἡμέρᾳ τῇ πόλει προσέκειτο οὔση οὐ μεγάλη, καὶ αἰρεῖ ἀφυλάκτοις τε ἐπιπεσῶν καὶ ἀπροσδοκῆτοις μὴ ἂν ποτέ τινος σφίσι ἀπὸ θαλάσσης τοσοῦτον ἐπαναβάντας ἐπιθέσθαι, τοῦ τείχους ἀσθενοῦς ὄντος καὶ ἔστιν ἢ καὶ πεπτωκός, τοῦ δὲ βραχέος ὠκοδομημένου, καὶ πυλῶν ἅμα διὰ τὴν ἄδειαν ἀνεωγμένων. ἐσπεσόντες δὲ οἱ Θρᾶκες ἐς τὴν Μυκαλησὸν τὰς τε οἰκίας καὶ τὰ ιερά ἐπόρθουν καὶ τοὺς ἀνθρώπους ἐφόνευον φειδόμενοι οὔτε πρεσβυτέρας οὔτε νεωτέρας ἡλικίας, ἀλλὰ πάντας ἐξῆς, ὅτῳ ἐντύχοιεν, καὶ παῖδας καὶ γυναῖκας κτείνοντες, καὶ προσέτι καὶ ὑποζύγια καὶ ὅσα ἄλλα ἔμψυχα ἴδοιεν· τὸ γὰρ γένος τὸ τῶν Θρακῶν ὁμοῖα τοῖς μάλιστα τοῦ βαρβαρικοῦ, ἐν ᾧ ἂν θαρσῆση, φονικώτατόν ἐστιν. καὶ τότε ἄλλη τε ταραχὴ οὐκ ὀλίγη καὶ ἰδέα πᾶσα καθειστήκει ὀλέθρου, καὶ ἐπιπεσόντες διδασκαλεῖω παιδῶν, ὅπερ μέγιστον ἦν αὐτόθι καὶ ἄρτι ἔτυχον οἱ παῖδες ἐσεληλυθότες, κατέκοψαν πάντας· καὶ ξυμφορὰ τῇ πόλει πάση οὐδεμιᾷ ἦσσαν μᾶλλον ἐτέρας ἀδόκητός τε ἐπέπεσεν αὕτη καὶ δεινή». (Θουκυδίδη, Ἱστορία Πελοποννησιακοῦ Πολέμου Ζ')

«Λοιπόν τους Θράκες που δεν πρόλαβαν το Δημοσθένη εστείλαν αμέσως πίσω, επειδή δεν ήθελαν να ξοδέψουν εξ αιτίας της παρούσας έλλειψης χρημάτων, αφού έδωσαν εντολή στο Διειτρέφη να τους μεταφέρει και του είπαν συγχρόνως καθώς θα έπλεαν κοντά στις ακτές – γιατί πορεύονταν δια μέσου του Ευρίπου – να προξενήσει, αν μπορέσει, κάποια βλάβη μ' αυτούς στους εχθρούς. Και αυτός και στην Τανάγρα τους αποβίβασε και έκανε κάποια ληστρική επιδρομή βιαστικά και από τη Χαλκίδα της Εύβοιας προς το βράδυ διέσχισε τον Ευρίπο και, αφού αποβίβασε αυτούς στη Βοιωτία, τους οδήγησε εναντίον της Μυκαλησοῦ. Και τη νύχτα χωρίς να γίνει αντιληπτός στρατοπέδευσε κοντά στο Έρμαιο – απέχει από τη Μυκαλησό δεκαέξι περίπου στάδια – και μόλις ξημέρωσε επιτέθηκε εναντίον της πόλης, που δεν ήταν μεγάλη, και την κυριέυσε, επειδή έπεσε εναντίον ανθρώπων που δεν είχαν πάρει μέτρα προφύλαξης και δεν περίμεναν ό,τι θα ήταν δυνατόν ποτέ κάποιοι, αφού προχωρήσουν τόσο στο εσωτερικό από τη θάλασσα, να τους επιτεθούν, και επειδή και το τείχος ήταν αδύνατο και σε μερικά σημεία είχε πέσει και είχε κτιστεί σε χαμηλό ύψος και συγχρόνως οι πόρτες ήταν ανοικτές, επειδή αισθάνονταν ασφάλεια. Και αφού εισόρμησαν οι Θράκες στη Μυκαλησό, και τα σπίτια και τα ιερά λεηλατούσαν και τους ανθρώπους σκότωναν χωρίς να λυπούνται ούτε μεγαλύτερη ούτε μικρότερη ηλικία, αλλά όλους τους έσφαζαν με τη σειρά, όποιον συναντούσαν, και παιδιά και γυναίκες και ακόμη τα ζώα και όσα ζωντανά έβλεπαν. Γιατί αυτή η φυλή των Θρακῶν όμοια με τις πιο βαρβαρικές φυλές, όταν δε φοβάται, είναι πάρα πολύ αιμοβόρα. Και τότε είχε προκληθεί μεγάλη αναστάτωση και χρησιμοποιήθηκε κάθε μορφή αφανισμού. Και επιτέθηκαν σ' ένα σχολείο αγοριών, το οποίο ήταν το μεγαλύτερο σ' αυτή την περιοχή και στο οποίο πριν από λίγο έτυχε τα παιδιά να έχουν μπει μέσα, και τα κατέσφαξαν

όλα. Και η συμφορά αυτή έπεσε πάνω σ' όλη την πόλη μικρότερη από καμιά άλλη απροσδόκητη και ήταν φοβερή».

Η σφαγή στη Μυκαλησσό δεν ανήκει στα μεγάλα γεγονότα του Πελοποννησιακού πολέμου που καθόρισαν και το τέλος του. Την περιγράφει όμως ο Θουκυδίδης με κάθε δυνατή λεπτομέρεια, γιατί θέλει να καταδείξει το παράλογο των ενεργειών του ανθρώπου μέσα στον παραλογισμό του πολέμου. Ο ιστορικός, ενώ σπάνια εκφράζει την προσωπική του άποψη, εδώ με συμπυκνωμένο λόγο και γι' αυτό περισσότερο τραγικό εκφράζει τον αποτροπιασμό του για το τρομερό έγκλημα.

Μέσα από το εικονικό μουσείο και μέσα από τη νέα ψηφιακή εποχή όλες αυτές οι πόλεις που χάθηκαν, η Αυλίδα, η Υρία, η Μυκαλησσός πρέπει και μπορούν να ζωντανέψουν. Οι νέες τεχνολογίες σήμερα αξιοποιώντας τα σύγχρονα ψηφιακά μέσα, τις εικόνες των ευρημάτων, τα γεωγραφικά στοιχεία που έχουμε καταγεγραμμένα στα κείμενα, τους χάρτες μπορούν να αναδείξουν τους πολιτισμούς που πέρασαν από τις περιοχές αυτές και να παρουσιάσουν τα επιτεύγματά τους.

Κεφάλαιο VIII

1.1 Η συνέχεια της Ιστορίας

396 π.Χ. Αγησίλαος

Το 396 π.Χ. οι Σπαρτιάτες αποφάσισαν να στείλουν τον Αγησίλαο με ένα εκστρατευτικό σώμα στη Μικρά Ασία με σκοπό την υποστήριξη και απελευθέρωση των ελληνικών πόλεων της Ιωνίας. Θέλοντας να δώσει πανελλήνια χροιά στην εκστρατεία του, ο Αγησίλαος πήγε στην Αυλίδα για να θυσιάσει στην Άρτεμη μιμούμενος τον Αγαμέμνονα. Η πολιτική αυτή πράξη αποκρούστηκε ωστόσο από τους Βοιωτάρχες, με την παρέμβαση του ιππικού των Θηβαίων, τον πρόσταξαν να μην πραγματοποιήσει τη θυσία, πέταξαν τα θυσιαζόμενα σφάγια από το βωμό και έτσι αναγκάστηκε να αποπλεύσει χωρίς να θυσιάσει.



Εικόνα 52. Αγησίλαος Βασιλιάς της Σπάρτης

313 π.Χ. Πτολεμαίος

Το 313 π.Χ. αποβιβάστηκε στην Αυλίδα ο στρατηγός του Αντίγονου, Πτολεμαίος με 150 πλοία και πάνω από 5.000 πεζούς και 500 ιππείς, για να απελευθερώσει τις ελληνικές πόλεις. Με εντολή του Αντίγονου έχτισε το μεγάλο κάστρο του Σαλαγανέα.

Εκείνος προσορμίστηκε στην Αυλίδα, στο λεγόμενο Βαθύ λιμάνι, δέχτηκε βοήθεια 2200 πεζών και 1300 ιππέων, από το κοινό των Βοιωτών, τοίχισε το Σαλαγανέα, που ήταν πολύ κοντά στη Παραλία και τον έκανε βάση όλων των επιχειρήσεων. Το 304 π.Χ. ο γιος του Αντίγονου, Δημήτριος επισκέπτεται την περιοχή.



Εικόνα 53. Δημήτριος ο πολιορκητής

167 π.Χ. Αιμίλιος Παύλος

Το τελευταίο στρατιωτικό γεγονός της ελληνιστικής περιόδου ήταν η επίσκεψη το Ανθύπατου Αιμίλιου Παύλου το 167 π.Χ. Αυτός νίκησε τον Περσέα βασιλιά της Μακεδονίας που σήμανε και την αρχή της ρωμαϊκής κυριαρχίας.



Εικόνα 54. Αιμίλιος Παύλος (Jean-François Pierre Peyron)

396 μ.Χ. Αλάριχος

Το 396 μ.Χ. το ιερό της Αυλιδείας Αρτέμιδος καταστρέφεται κατά τις επιδρομές των Γόθων του Αλάριχου και αργότερα στη θέση του ιδρύονται Θέρμες.

Επανάσταση 1821



Εικόνα 55

Κατά τους χρόνους της επανάστασης το Βαθύ δεν έμεινε αμέτοχο στον αγώνα για τη λευτεριά. Πολλές φορές λεηλατήθηκε από τους Τούρκους του Ομέρ Πασά της Καρύστου και τον Ρεσίτ Μπέη της Χαλκίδας.



Εικόνα 56. Χαλκίδα



Εικόνα 57. Κάρυστος

Όταν ξέσπασε η επανάσταση στην υπόλοιπη Ελλάδα, ο Ρεσίτ Μπέης της Εύβοιας φοβήθηκε ότι θα ξεσηκωθούν οι Έλληνες και στην περιοχή του.

Τότε έγινε σύσκεψη των Τούρκων στη Χαλκίδα, είπε τα εξής: «Ο Σουλτάνος εμπόδιζε το Ραγιά να χτίζει εκκλησίες, τον άφηνε όμως να χτίζει σχολειά και καράβια. Να τι του κάνει τώρα ο Ραγιάς με τα σχολειά και τα καράβια του, ας πάει να τον κάνει ζάπι, που σήκωσε κεφάλι.»

Μετά τη σύσκεψη οι Τούρκοι αποφάσισαν να τρομοκρατήσουν τους κατοίκους της περιοχής για να μην ξεσηκωθούν.

Ήταν Μ. Παρασκευή 8 Απριλίου του 1821. Οι Τούρκοι, αφού έπιασαν επτά βοσκούς από το Βαθύ Αυλίδας, τους αποκεφάλισαν και τα κεφάλια τους τα κρέμασαν στην παραλία της Χαλκίδας. Αντί όμως να φοβηθούν οι Έλληνες από το φονικό, άναψαν δυνατώτερη τη φλόγα της λευτεριάς. Έτσι πολλοί κάτοικοι του χωριού Βαθύ ξεσηκώθηκαν, για να διώξουν τη σκλαβιά.



Εικόνα 58. Ανηφορίτης

Στις 2 Ιουνίου 1829 ο Ομέρ Πασάς της Εύβοιας και 1000 τακτικοί στρατιώτες, 800 άτακτοι και 150 ιππείς ξεκίνησαν από τη Χαλκίδα για να ενισχύσουν τους Τούρκους της Θήβας. Επιχείρησαν να περάσουν από τον Ανηφορίτη, ανάμεσα στη Γαλατσίδα και στο Χτυπά, στη σημερινή Ριτσώνα. Εκεί τους περίμενε ο Κριεζώτης με τους συντρόφους του.

Μετά από αιφνιδιαστική επίθεση των Ελλήνων ακολούθησε άγρια μάχη. Οι Τούρκοι υποχώρησαν στο κάστρο του Καράμπαμπα στη Χαλκίδα ηττημένοι.



Εικόνα 59. Το κάστρο Καράμπαμπα

Λίγες μέρες αργότερα, στις 10 Ιουνίου, ο Χατζηχρήστος με το ιππικό του χτύπησε 300 Τούρκους ιππείς έξω από τη Θήβα. Σκότωσε 130 και αιχμαλώτισε 16. Ήταν η προτελευταία μάχη για την ανεξαρτησία της Ελλάδας.

Η μάχη του Ανηφορίτη βοήθησε τον Υψηλάντη, που είχε στρατοπεδεύσει στη Θήβα, να νικήσει τους Τούρκους στις 12 Σεπτεμβρίου 1829 στην Πέτρα της Βοιωτίας, μεταξύ Θήβας και Λιβαδειάς, στην τελευταία μάχη του Αγώνα για την Ανεξαρτησία.

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τσομώκου Γεωργία



Εικόνα 60. Δημήτριος Υψηλάντης

Κεφάλαιο ΙΧ

1.1 ΙΦΙΓΕΝΕΙΑ

Αν όμως έγινε γνωστή στον κόσμο η Αυλίδα, είναι από την τραγωδία του Ευριπίδη « Ιφιγένεια εν Αυλίδι».

Ο αχαιικός στρατός, μαθαίνοντας από τον Τήλεφο την τοποθεσία της Τροίας, μαζεύτηκε στην Αυλίδα. Μια μέρα, όσο ακόμα βαστούσαν οι ετοιμασίες της εκστρατείας, ο Αγαμέμνωνας βγήκε στο κυνήγι. Ξαφνικά πετάχτηκε μπροστά του ένα ελάφι εξαιρετικά όμορφο. Ο βασιλιάς, χωρίς να το ξέρει, είχε μπει σ' ένα άλσος αφιερωμένο στην Αρτέμη, κοντά στο ναό που της είχαν ιδρύσει οι κάτοικοι της Αυλίδας. Ανυποψίαστος όπως ήταν, σκότωσε το ιερό ζώο και καυχήθηκε κι από πάνω πως ούτε η Αρτέμη δεν θα σημάδευε τόσο καλά. Θυμωμένη η θεά έκοψε τους ανέμους όλους, ώστε ο στόλος των Αχαιών να μην μπορεί να ανοίξει πανιά για την Τροία.

Όταν η άπνοια δεν έλεγε να πάρει τέλος και ο στρατός άρχισε να αδημονεί, οι αρχηγοί αναγκάστηκαν να καταφύγουν στο μάνη Κάλχα, και αυτός, ύστερα από μεγάλους δισταγμούς, εξήγησε πως το ξεκίνημα του στόλου ήταν αδύνατο αν ο θυμός της Αρτεμης δεν εξιλεωνόταν με τη θυσία της Ιφιγένειας -της πιο όμορφης κόρης του Αγαμέμνονα- στο βωμό της.

Η θέση του Αγαμέμνονα ήταν πολύ δύσκολη το δίχως άλλο προτιμούσε χίλιες φορές, παρά να θυσιάσει την κόρη του, να μείνει ανεκδίκητη η αρπαγή της γυναίκας του αδελφού του, και να του λείπει η δόξα του αρχιστράτηγου ο Μενέλαος όμως ήθελε να πάρει πίσω την Ελένη και από πάνω είχε με το μέρος του ολόκληρο το στρατό που ανυπομονούσε να δράσει. Και αν όμως ο αρχιστράτηγος κάτω από το ζυγό της ανάγκης έπαιρνε τη φοβερή απόφαση, με ποιον τρόπο θα κατόρθωνε να δικαιολογήσει την πρόσκληση της κόρης του στην Αυλίδα μέσα σε τόσους άντρες, χωρίς να φανερώσει ως την τελευταία στιγμή τα σχέδιά του ούτε στην ίδια ούτε στη μητέρα της;

Στο τέλος, ύστερα από υπόδειξη, φαίνεται, του Οδυσσέα, έκρινε σκόπιμο να μεταχειριστεί δόλο. Μήνυσε στη γυναίκα του να έρθει γρήγορα με την κόρη τους στην Αυλίδα, γιατί ο Αχιλλέας απαιτούσε, τάχα, πριν ξεκινήσουν για την Τροία, να την παντρευτεί και έπειτα να τη στείλει στη Φθία για να περιμένει το γυρισμό του από τον πόλεμο [...].

Όλα είναι έτοιμα για τη θυσία. Η Ιφιγένεια προχωρεί μόνη της και παίρνει θέση κοντά στο βωμό, και ο Κάλχας υψώνει το μαχαίρι. Όλοι αποστρέφουν το πρόσωπό τους για να μην παρακολουθήσουν με τα μάτια τους τη φοβερή σκηνή της σφαγής όταν όμως ακούν το χτύπημα του μαχαιριού και γυρίζουν να δουν, αντί για την κόρη βλέπουν ένα μεγάλο και ωραίο ελάφι να σπαρταρά στο χώμα και να ραντίζει με το αίμα του το βωμό. Χαρούμενος ο μάντης εξηγεί το θαύμα από την επιθυμία της Αρτεμης να μη μιάνει το βωμό της με αίμα ανθρώπινο και μάλιστα βασιλοπούλας. Τώρα πια δεν υπάρχει λόγος να καθυστερούν τα καράβια τους ούτε για μία μέρα. Από την ώρα εκείνη η Θεά θα τους έστειλε ούριο άνεμο [...].

Ι.Θ. Κακριδής: "Ελληνική Μυθολογία" (τόμος 5, σελ. 25, 27-29), Εκδοτική Αθηνών, 1986.

Ακολουθεί απόσπασμα από το έργο του Ευριπίδη «Ιφιγένεια εν Αυλίδι»**Αρχαίο κείμενο**

ΠΡ. λέγε καὶ σήμαιν', ἵνα καὶ γλώσση
 σύντονα τοῖς σοῖς γράμμασιν αὐδῶ.
 μὴ στέλλειν τὰν σὰν ἴνιν πρὸς
 τὰν κολπώδη πτέρυγ' Εὐβοίας
 Αὔλιν ἀκλύσταν.
 εἰς ἄλλας ὥρας γὰρ δὴ
 παιδὸς δαίσομεν ὑμεναίους.

Απόδοση

ΓΕΡ. Λέγε, εξήγα μου· αυτά που θα πω
 να 'ναι σύμφωνα με όσα έχεις γράψει.
 ΑΓΑ. «να μην στείλεις την κόρη
 στη γαλήνια βαθύκολπη Αυλίδα, σ' αυτή
 τη φτερούγα της Εύβοιας· αργότερα
 της κοπέλας ο γάμος θα γίνει.»

ΧΟΡΟΣ

ἔμολον ἀμφὶ παρακτίαν [στρ. α]
 ψάμαθον Αὐλίδος ἐναλίας,
 Εὐρίπου διὰ χευμάτων
 κέλσασα στενοπόρθμων,
 Χαλκίδα πόλιν ἐμὰν προλιποῦσ',
 ἀγγιάλων ὑδάτων τροφὸν
 τᾶς κλεινᾶς Ἄρεθούσας
 (στίχοι 164 – 170)

Απ' τον τόπο μου έχω φύγει, απ' τη Χαλκίδα,
 βρυσομένα των νερών της ξακουστής
 της Αρέθουσας, που ρέουν κοντά στη θάλασσα·
 μέσ' απ' του Εύριπου το ρέμα
 το στενό αφού πέρασα, άραξα
 στην Αυλίδα τ' ακρογιάλι,
 στου γιαλού την αμμουδιά·

1.2 Η Ιφιγένεια εν Αυλίδι στην τέχνη

Εικαστική τέχνη



Εικόνα 61. Άρτεμις και Ιφιγένεια, Artemis and Iphigenia - Unknown artist — Google Arts & Culture

Το σύμπλεγμα απεικονίζει τη θεά Άρτεμη, η οποία την τελευταία στιγμή σώζει τη νεαρή κοπέλα Ιφιγένεια, απομακρύνοντάς την από το βωμό στον οποίο πρόκειται να θυσιαστεί. Η Άρτεμις αρπάζει τα κέρατα ενός ελαφιού και τραβάει το ζώο στη θέση της. Σε αυτή τη μαρμαρίνη αναπαράσταση το άγαλμα της θεάς ήταν αρχικά καλυμμένο εξ ολοκλήρου με φύλλα χρυσού, ενώ το φόρεμα της Ιφιγένειας ήταν ζωγραφισμένο με ζωηρά χρώματα. Το άγαλμα προερχόταν από την Μικρά Ασία, αλλά βρέθηκε σε ένα πάρκο, τον λεγόμενο Κήπο του Σαλλούστιου, στην αρχαία Ρώμη, όπου οι αυτοκράτορες συγκέντρωναν έργα τέχνης από διάφορα μέρη της αυτοκρατορίας, άλλα νόμιμα και άλλα με απόλυτη λεηλασία. Η περιοχή αυτή έγινε ένα είδος μουσειακού πάρκου, και το Glyptotek διαθέτει αρκετά γλυπτά από την περιοχή.

Στο διαδίκτυο υπάρχουν πάρα πολλά τρισδιάστατα μοντέλα της συγκεκριμένου συμπλέγματος.

Artemis and Ifigenia, Greek Hellenistic, 125 B.C., copy restored from Nye Carlsberg Glyptotek, The Royal Cast Collection (Copenhagen, Denmark). Made with Memento Beta.

Artemis and Iphigenia - Scan the World — Google Arts & Culture

Το τρισδιάστατο εκτυπώσιμο μοντέλο που βρίσκεται στον ιστότοπο Google Arts & Culture, ψηφιοποιήθηκε σε συνεργασία μεταξύ του Scan the World και του Statens Museum for Kunst. Αυτό το γύψινο εκμαγείο της ομάδας "Άρτεμις και Ιφιγένεια" αποτελεί μέρος της συλλογής του Statens Museum for Kunst και σαρώθηκε στο μουσείο. Έχει κοινοποιηθεί με την άδειά τους. Το πρωτότυπο μάρμαρο φυλάσσεται στο Glyptotek της Κοπεγχάγης, αλλά αυτό το γύψινο εκμαγείο ανακαινίστηκε σε μεγάλο βαθμό στο παρελθόν, ενσωματώνοντας τμήματα από την Νταϊάνα των Βερσαλλιών για αναφορά. Το μοντέλο μπορεί να μεταφορτωθεί και να εκτυπωθεί τρισδιάστατα από το Scan the World.



Εικόνα 62. Artemis 3D models - Sketchfab

Ο κρατήρας των Μεδίκων (γνωστός και ως κρατήρας της Βίλας Albani), 1ος αι. μ.Χ. Αποτελεί ένα διαχρονικό και ιδιαίτερα δημοφιλές έργο τέχνης. Αν και αμφισβητείται, είναι ευρύτερα αποδεκτό ότι η γυμνή γυναικεία μορφή που είναι σκυμμένη κάτω από το άγαλμα της Άρτεμης, είναι η Ιφιγένεια. Οι πολεμιστές που την πλαισιώνουν, και από τις δύο πλευρές, είναι πιθανώς ο Αχιλλέας, ο Οδυσσέας και ο Αγαμέμνωνας. Φλωρεντία, Uffizi Gallery.

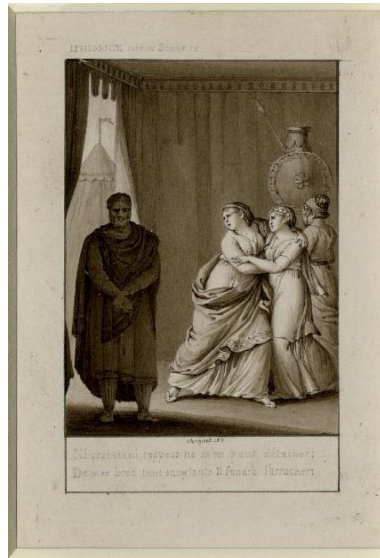


Εικόνα 63



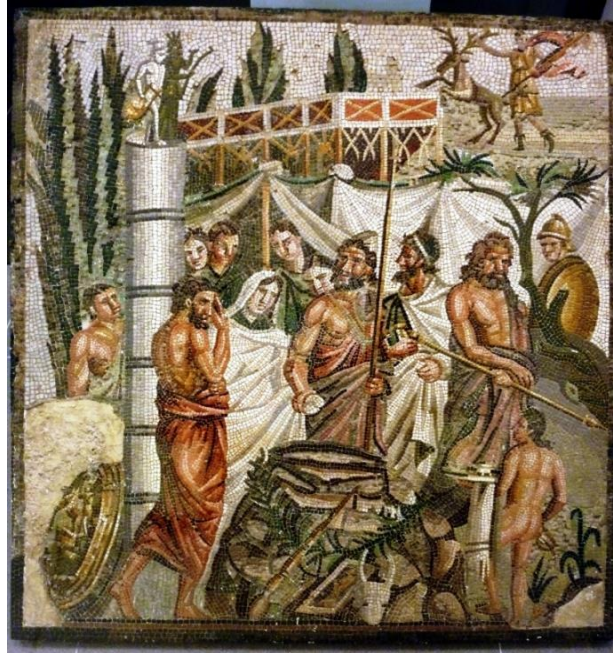
Εικόνα 64

Μωσαϊκό, η Ιφιγένεια στην Αυλίδα, 3ος αιώνας μ.Χ., αρχαιολογικό μουσείο, Αντιόχεια, Hatay, Τουρκία, Ασία.



Εικόνα 65. Αγαμέμνων, Κλυταιμνήστρα, Ιφιγένεια. Choquet, Pierre Jean Baptiste, 1815, σχέδιο

Η Κλυταιμνήστρα προστατεύει την Ιφιγένεια από τον Αγαμέμνονα που έχει έρθει για να την πάρει και να τη θυσιάσει. Η σκηνή είναι εμπνευσμένη από την Ιφιγένεια του Ρακίνα. Λονδίνο, Βρετανικό Μουσείο.



Εικόνα 66. Θυσία Ιφιγένειας

Ρωμαϊκό ψηφιδωτό. Στο βάθος διακρίνεται το ελάφι που θα αντικαταστήσει την Ιφιγένεια. Museu Arqueològic de Catalunya deu d'Empúries.



Εικόνα 67

Θυσία Ιφιγένειας. Αριστερά το ελάφι που θα αντικαταστήσει την Ιφιγένεια. Testa, Pietro, 1640-1642, χαλκογραφία Art Gallery of New South Wales.

Κινηματογράφος



Εικόνα 68. Καζάκος (Αγαμέμνωνας) ,Παπαμόσχου (Ιφιγένεια) Κακογιάννη, Ιφιγένεια εν Αυλίδι.



Εικόνα 69. Ειρήνη Παπά (Κλυταιμνήστρα) Κακογιάννη, Ιφιγένεια εν Αυλίδι.

Θέατρο

Ιφιγένεια η εν Αυλίδι (1961) Εθνικό Θέατρο: Κεντρική Σκηνή



Εικόνα 70

Μπροστά στο κέντρο: Άννα Συνοδινού (Ιφιγένεια). Πίσω: Κάκια Παναγιώτου (Α΄ Κορυφαία), Νίνα Σγουρίδου (Χορός), Όλγα Τουρνάκη (Κορυφαία), Ελένη Ρήγα (Κορυφαία).



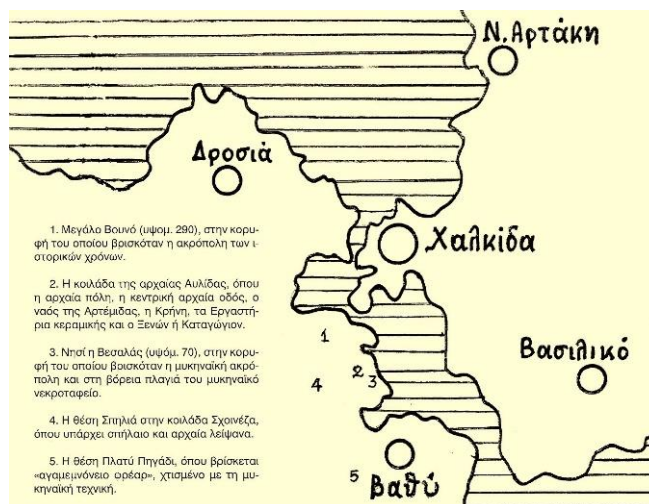
Εικόνα 71

Στο κέντρο: Άννα Συνοδινού (Ιφιγένεια). Θάνος Κωτσόπουλος (Αγαμέμνων), Χορός.

Κεφάλαιο X

1.1 Νεότερα χρόνια

Τα χρόνια πέρασαν, η ιστορία ξέχασε την περιοχή. Ο Άγγλος περιηγητής Hobhouse το 1810 γράφει ότι το χωριό Βαθύ στην Αυλίδα ήταν κατοικημένο. Ο Γερμανός αρχαιολόγος Ulrichs (1807-1843) ο οποίος ακολούθησε τον Όθωνα και διετέλεσε καθηγητής αρχαιολογίας στο πρώτο πανεπιστήμιο της Ελλάδας, επισκέφτηκε την Αυλίδα, μελετώντας την περιοχή. Εκτός από το Αγαμεμνώνειο φρέαρ (πλατύ πηγάδι) δε βρήκε τίποτε άλλο ενδιαφέρον. Η περιοχή είχε αλλάξει μορφή λόγω των προσχώσεων του ρέματος της Ριτσώνας και άλλων φερτών υλών.



Εικόνα 72

1. Μεγάλο Βουνό (υψομ. 290), στην κορυφή του οποίου βρισκόταν η ακρόπολη των ιστορικών χρόνων.
2. Η κοιλάδα της αρχαίας Αυλίδας, όπου η αρχαία πόλη, η κεντρική αρχαία οδός, ο ναός της Αρτέμιδας, η Κρήνη, τα Εργαστήρια κεραμικής και ο Ξενών ή Καταγώνιον.
3. Νησί Βεσαλάς (υψομ. 70), στην κορυφή του οποίου βρισκόταν η μυκηναϊκή ακρόπολη και στη βόρεια πλαγιά του μυκηναϊκό νεκροταφείο.
4. Η θέση Σπηλιά στην κοιλάδα Σχονιέζα, όπου υπάρχει σπήλαιο και αρχαία λείψανα.
5. Η θέση Πλατύ Πηγάδι, όπου βρίσκεται «αγαμεμνώνειο φρέαρ», χτισμένο με τη μυκηναϊκή τεχνική.

Πολύ αργότερα, το 1941, κατά τη διαπλάτυνση του αμαξιτού δρόμου προς Χαλκίδα αποκαλύφθηκαν τα θεμέλια του ιερού της Άρτεμης. Ευτυχώς ο έφορος αρχαιοτήτων Ιωάννης Θρεψιάδης από το 1956 έως το 1961 προχώρησε στην ανασκαφή της περιοχής και το ιερό της Άρτεμης.



Εικόνα 73



Εικόνα 74

Τα ευρήματα των ανασκαφών του Θρεψιάδη στο χώρο του ναού (αγάλματα, ειδώλια, αμφορείς, κιονόκρανα κ.ά.) στεγάζονται σε ειδική αίθουσα του Μουσείου Θηβών.

Οι βιομηχανικές μονάδες έχουν πλέον καταλάβει όλο τον κόλπο της Αυλίδας, από το "Μικρό" μέχρι το "Μεγάλο Βαθύ", αφού ξεπουλήθηκαν εκτάσεις που ήδη είχαν χαρακτηριστεί αρχαιολογικές. Και συνεχώς επεκτείνονταν, μέχρι που έφραξαν κάθε πρόσβαση προς τη θάλασσα, η οποία μάλιστα σε αρκετά σημεία επιχωματώθηκε. Οι αρχαιολογικοί χώροι έγιναν ιδιωτική βιομηχανική περιοχή! Όλος ο τόπος μια περιφραγμένη βιομηχανική ζώνη, που καταστρέφει αρχαιότητες, αλλοιώνει και ρυπαίνει ανελέητα το περιβάλλον.



Εικόνα 75

Γι' αυτό είναι ανάγκη να δημιουργηθεί ένα εικονικό μουσείο που να συγκεντρώνει όλες τις γνώσεις και τις πληροφορίες της ευρύτερης περιοχής, έτσι ώστε να αναδειχτούν όλα τα ιστορικά μνημεία και τα ευρήματα της Αυλίδας και της Μυκαλησσού.

Σήμερα οι χιλιάδες περαστικοί από τον ιερό αυτό τόπο αγνοούν ότι κάποτε εκεί άκμασε ένας σπουδαίος πολιτισμός και έγιναν σημαντικά γεγονότα. Ίσως δίπλα στην καταστροφή να πρέπει να μπουν τα λόγια του Ευριπίδη:

Σήμερα δεν μπορείς να δεις και να φτάσεις «στο ακρογιάλι το αμμουδένιο της θαλασσόβρεχτης Αυλίδας ούτε στις Άρτεμις το άλσος όπου αμέτρητες θυσίες προσφέρονται» (Ευριπίδης 164-165, 185-186)

Πού να' ναι η Ντροπή

Και πού η αρετή

Να' ναι κρυμμένη

Αφού δεσπάζει πλέον η ασέβεια

Καθώς οι άνθρωποι

Την αρετή δε λογαριάζουν

Και η ανομία κάθε νόμο καταργεί

(Ευριπίδης, στ.1089-1095)

Περνώντας από την Αυλίδα σήμερα, τίποτα δε θυμίζει την ομορφιά του ιερού τόπου της Άρτεμις. Το ιερό άλσος χάθηκε μαζί με τους φοίνικες και το πλατάνι του Αγαμέμνονα. Δεν τρέχει πια «αγλαόν ύδωρ» από την πηγή. Οι ιέρειες έφυγαν κυνηγημένες μαζί με τη θεά. Ο Ωρίωνας ανέβηκε στο νυχτερινό ουρανό, καταστερίστηκε. Έμειναν μόνο λίγα ερείπια του ναού περιφραγμένα, κλειδωμένα και απόμακρα από τους διαβάτες.

Τώρα ορθώνονται τα απομεινάρια του τσιμεντάδικου, ο πληγωμένος από το λατομείο Σαλγανέας, τα ναυπηγεία που άλλαξαν το τοπίο με επιχωματώσεις και μερικές ακόμα βιομηχανίες.

Ο μεγάλος δρόμος υπερυψωμένος περνά δίπλα από το ναό, χωρίς να τον βλέπει κανείς και οδηγεί στην πηγή της Αρέθουσας, αφήνοντας τα πάντα στη λήθη. Πόσες άραγε Ιφιγένειες πρέπει να θυσιαστούν ακόμα για να λάμψει πάλι το αρχαίο φως;

Κεφάλαιο XI

1.1 Εικονικό μουσείο Αυλίδας

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

Συλλογή δεδομένων

Πραγματοποιήθηκε συλλογή όλων των απαραίτητων πληροφοριών και δεδομένων από καταγεγραμμένες βιβλιογραφικές και ιστορικές αναφορές για την περιοχή της Αυλίδας. Κρίθηκε απαραίτητη η συγκέντρωση όλων των στοιχείων και αναφορών που υπάρχουν για την ευρύτερη περιοχή της Αυλίδας. Το φωτογραφικό υλικό είναι από το ναό της Αυλιδείας Αρτέμιδος που βρίσκεται στην περιοχή Βαθύ Αυλίδας και από τα αρχαιολογικά εκθέματα που φυλάσσονται στο μουσείο της Θήβας. Η σύνθεση και η επεξεργασία των προαναφερθέντων πληροφοριών έγινε σύμφωνα με την ιστορική εξέλιξη των γεγονότων που διαδραματίστηκαν στην περιοχή, με σκοπό ο επισκέπτης που βλέπει ψηφιακά το μουσείο να ακολουθεί τη ροή τους.

Εύρεση πλατφόρμας

Ένας βασικός παράγοντας που πρέπει να υπολογίσει ο δημιουργός ενός εικονικού μουσείου είναι η εμπειρία και οι γνώσεις όσων επισκέπτονται εικονικά ένα χώρο, σε σχέση με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τις έξυπνες συσκευές, τύπου smartphone και tablet. Οι νέες τεχνολογίες αδιαμφισβήτητα είναι διαδεδομένες σήμερα, ωστόσο πρέπει πάντα να λαμβάνεται υπόψη ότι δεν βρίσκονται όλοι στο ίδιο επίπεδο εξοικείωσης με αυτές. Οπότε οποιαδήποτε εφαρμογή, πλατφόρμα ή διαδικτυακή παρακολούθηση ενός θέματος χρειάζεται να είναι προσιτή στο χρήστη, αναλυτική και επεξηγηματική. Είναι απαραίτητο να περιλαμβάνονται σαφείς οδηγίες στην πλατφόρμα του εικονικού μουσείου, έτσι ώστε οι επισκέπτες να καθοδηγούνται ελεύθερα και να δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να περιηγείται εύκολα στο εικονικό περιβάλλον.

Σχεδιασμός του εικονικού χώρου

Ο σχεδιασμός του εικονικού μουσείου έγινε σε τρία στάδια. Το πρώτο ήταν ο σχεδιασμός του χώρου, έπειτα η επιλογή και η ενσωμάτωση των εκθεμάτων-εικόνων και τέλος η διαδραστικότητα του εικονικού περιβάλλοντος. Με τον όρο διαδραστικότητα εννοούμε τη δυνατότητα πλοήγησης του χρήστη στο χώρο, με στόχο την καλύτερη προσαρμογή του στη διαδικασία της περιήγησης και την εξερεύνηση του εικονικού περιβάλλοντος.

Σχεδιασμός παρουσίασης των εικονικών εκθεμάτων

Υπάρχουν ορισμένα χαρακτηριστικά που καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό την επιθυμία του χρήστη να παραμείνει και να εξερευνήσει περαιτέρω τον εικονικό χώρο που επισκέπτεται. Αυτά τα χαρακτηριστικά που εξυπηρετούν τον ανωτέρω σκοπό σχετίζονται με το φωτισμό και τα χρώματα που επιλέγονται για τον περιβάλλοντα χώρο, για αυτό το λόγο επιλέχθηκαν φωτεινές και γήινες αποχρώσεις. Τέλος η θέση των εκθεμάτων και η γενικότερη δομή των χώρων βοηθούν το χρήστη να προσανατολίζεται εύκολα.

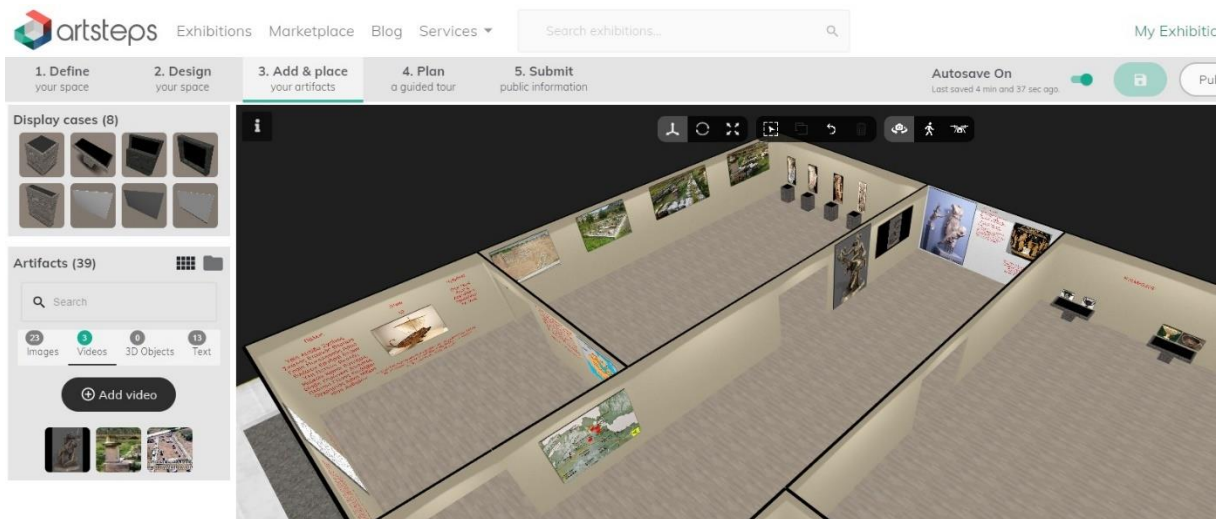
Σχεδιασμός της διαδραστικότητας του εικονικού χώρου

Το περιβάλλον του εικονικού μουσείου μπορεί να εμπλουτιστεί με πολλά διαδραστικά στοιχεία, ώστε να μην είναι στατικό και με περιορισμένες δυνατότητες. Έτσι κρίνεται απαραίτητη η εμφάνιση των πληροφοριών που αφορούν στα εκθέματα με τη χρήση όλων των εξαρτημάτων που απαρτίζουν το υπολογιστικό σύστημα. Ο χρήστης μπορεί πατώντας επάνω σε κάποια εικόνα – κείμενο ή video να τα παρακολουθήσει και να τα επεξεργαστεί παραπάνω. Η επιτυχής εφαρμογή της περιήγησης του επισκέπτη στο εικονικό περιβάλλον, καθώς και οι δυνατότητες που θα έχει στην εξερεύνηση των εκθεμάτων, εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τη συνολική διαδικασία του σχεδιασμού.

Στόχος της υλοποίησης του εικονικού μουσείου της Αυλίδας είναι η προσπάθεια δημιουργίας ενός εικονικού πολιτισμικού περιβάλλοντος, που να αναδεικνύει ένα παρελθόν που χάθηκε. Αξιοποιούνται εικόνες των αρχαιολογικών ευρημάτων και αγαλμάτων που βρέθηκαν στην ευρύτερη περιοχή, όπως ακόμα και τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, αλλά και γραπτές πληροφορίες και αναφορές. Όλα τα παραπάνω συμβάλλουν ενεργά στην αναπαράσταση της ιστορίας της Αυλίδας με τη βοήθεια των σύγχρονων τεχνολογιών.

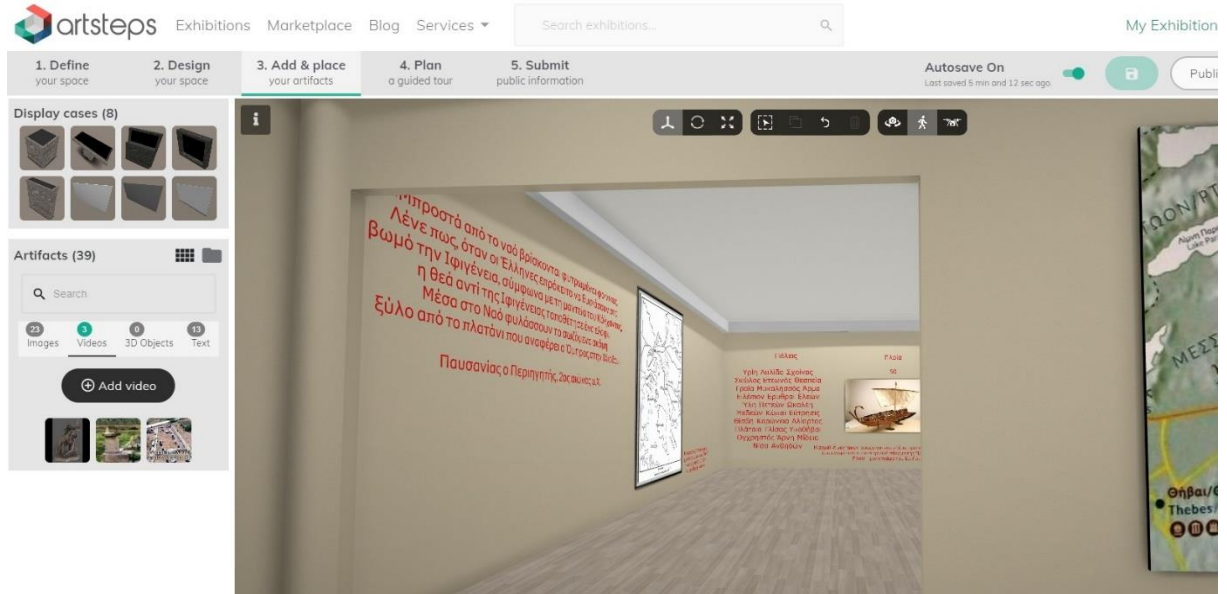
Η πλατφόρμα που κρίθηκε καταλληλότερη για το σκοπό αυτό είναι το Artsteps. Στην περίπτωση του Artsteps ισχύουν τα ακόλουθα:

- Είναι μια δωρεάν πλατφόρμα
- Το περιβάλλον του είναι φιλικό προς τον χρήστη τόσο σε θέματα υλοποίησης, ανάπτυξης, εμπλουτισμού όσο και σε θέματα απλής χρήσης (επίσκεψης). \
- Δεν απαιτούνται, από πλευράς δημιουργού εξειδικευμένες γνώσεις προγραμματισμού.
- Δεν απαιτείται, από πλευράς δημιουργού, η κατοχή ισχυρού και ακριβού συστήματος ηλεκτρονικού υπολογιστή, δεδομένου ότι το σύνολο της διαδικασίας διεκπεραιώνεται και ολοκληρώνεται διαδικτυακά.
- Λόγω της ανάπτυξης της διαδικασίας σε διαδικτυακή πλατφόρμα, υπάρχει η δυνατότητα μελλοντικής αξιοποίησης και εμπλουτισμού.
- Υπάρχει η δυνατότητα να εμπλουτισθεί η ψηφιακή εμπειρία με κείμενα παράλληλα με ηχητικά αρχεία.



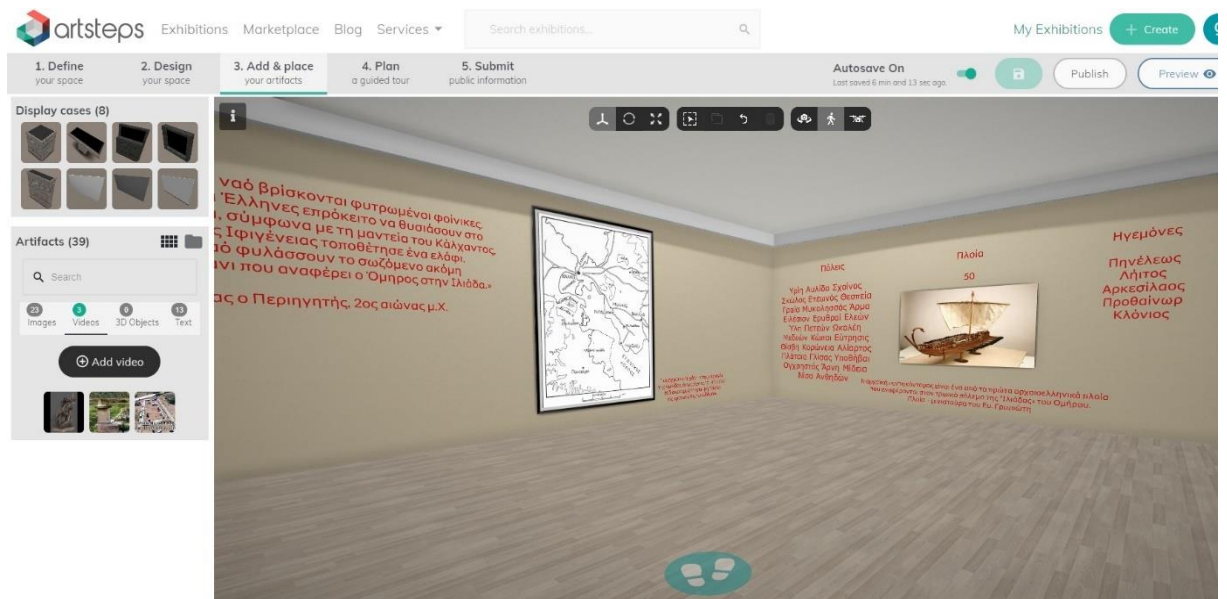
Εικόνα 76. Εναέρια άποψη του εικονικού χώρου, η οποία καθιστά σαφή τη σταυροειδή κάτοψη, και την οργάνωση των τριών αιθουσών περιμετρικά του κεντρικού χώρου.

Η οργάνωση και ο σχεδιασμός των χώρων έχει γίνει με τέτοιο τρόπο ώστε να προκύπτει χρονολογική ροή από τη μυθολογία μέχρι σήμερα. Δε γίνεται καμία σχετική υπόδειξη από πλευράς δημιουργού του εικονικού μουσείου προς τον επισκέπτη, έτσι ώστε ο τελευταίος να μπορεί να κινηθεί ελεύθερα σε όποια αίθουσα επιθυμεί.



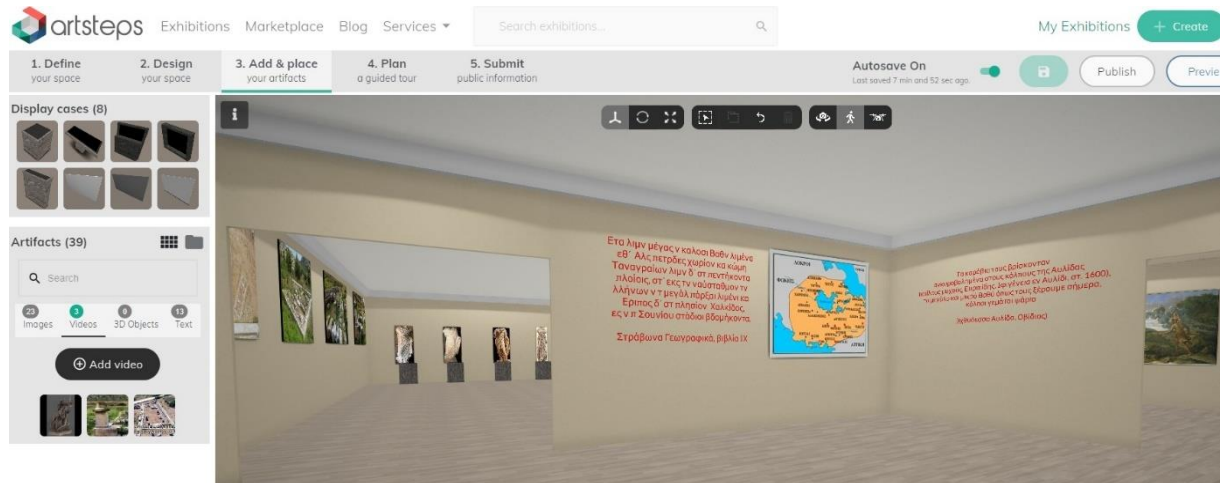
Εικόνα 77

Η μετακίνηση του επισκέπτη στον εικονικό χώρο πραγματοποιείται με εξαιρετικά απλό και φιλικό τρόπο: αναλόγως με το σημείο όπου θα σταματήσει ο δρομέας (cursor), εμφανίζεται ζεύγος πελμάτων. Κλικάροντας εκεί, μετακινούμαστε σε ακριβώς εκείνο το σημείο και αυτομάτως ενημερώνεται η θέση της ευμεγέθους κουκίδας στη μικρού μεγέθους κάτοψη του συνόλου του χώρου, η οποία είναι ορατή στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης, αναλόγως εάν την ενεργοποιήσουμε, κατά τη βούλησή μας, κλικάροντας το σχετικό βελάκι σε εκείνη τη θέση. Από οποιοδήποτε σημείο και εάν έχουμε σταθεί, μπορούμε να κλικάρουμε σε οποιοδήποτε άλλο σημείο του χώρου και, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, να σύρουμε τον εικονικό χώρο και να τον περιστρέψουμε, ώστε να έχουμε την ευκαιρία να τον παρατηρήσουμε στο σύνολό του.

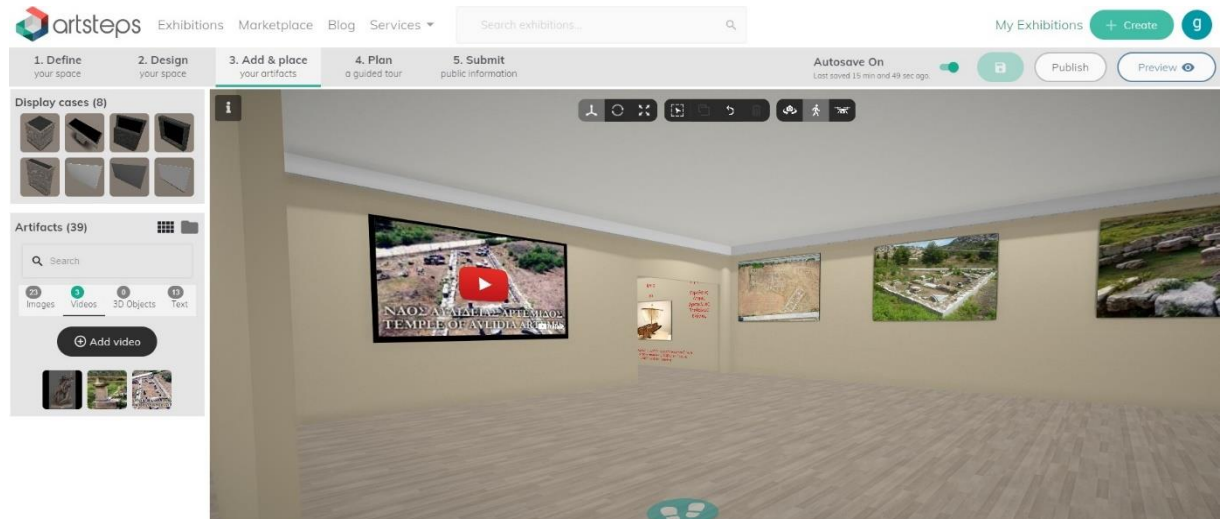


Εικόνα 78

Σε όλες τις εικόνες και τα κείμενα, εάν ο δρομέας (cursor) περάσει από επάνω τους, αποκτούν πιο φωτεινή εικόνα, ένδειξη ότι κλικάροντας θα ενεργοποιηθεί κάποια λειτουργία: πράγματι, εάν κλικάρουμε σε κάποιο αντικείμενο, θα εμφανιστεί αριστερά ο τίτλος του και η περιγραφή που εμείς έχουμε δώσει, καθώς και η βιβλιογραφική πληροφορία που τη συνοδεύει. Με τον τρόπο αυτό, ο εικονικός επισκέπτης μπορεί να αφιερώσει το χρόνο που αυτός επιθυμεί σε κάποιο έκθεμα, όπως ακριβώς θα έκανε και σε ένα φυσικό μουσείο.

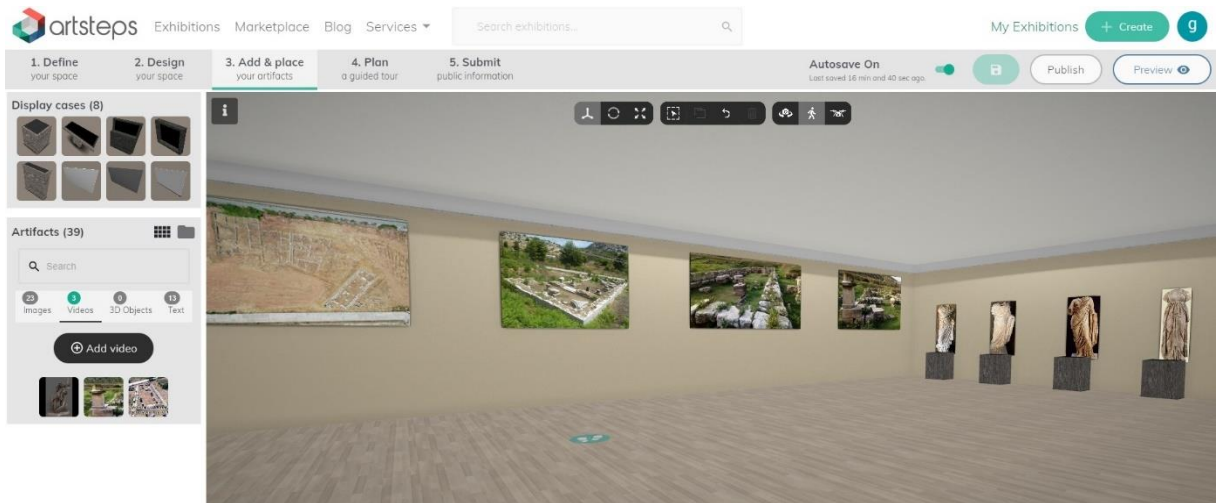


Εικόνα 79



Εικόνα 80

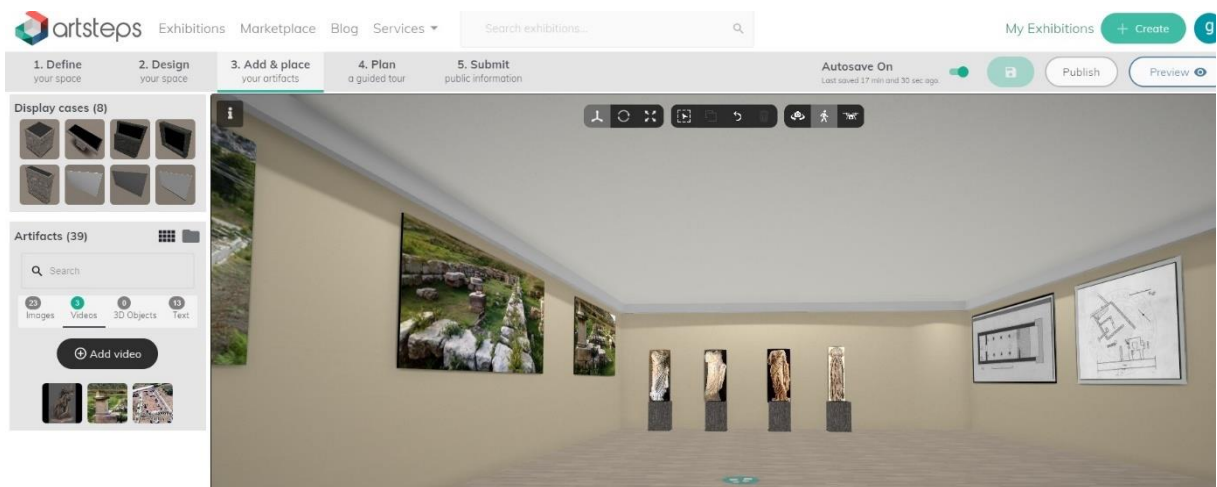
Για τις ανάγκες υλοποίησης του εικονικού μουσείου της Αυλίδας έχουν ενταχθεί στην πλατφόρμα εικόνες, αρχεία ήχου, τρισδιάστατα μοντέλα, αλλά και βίντεο, που δημιουργήθηκαν για αυτό το σκοπό.



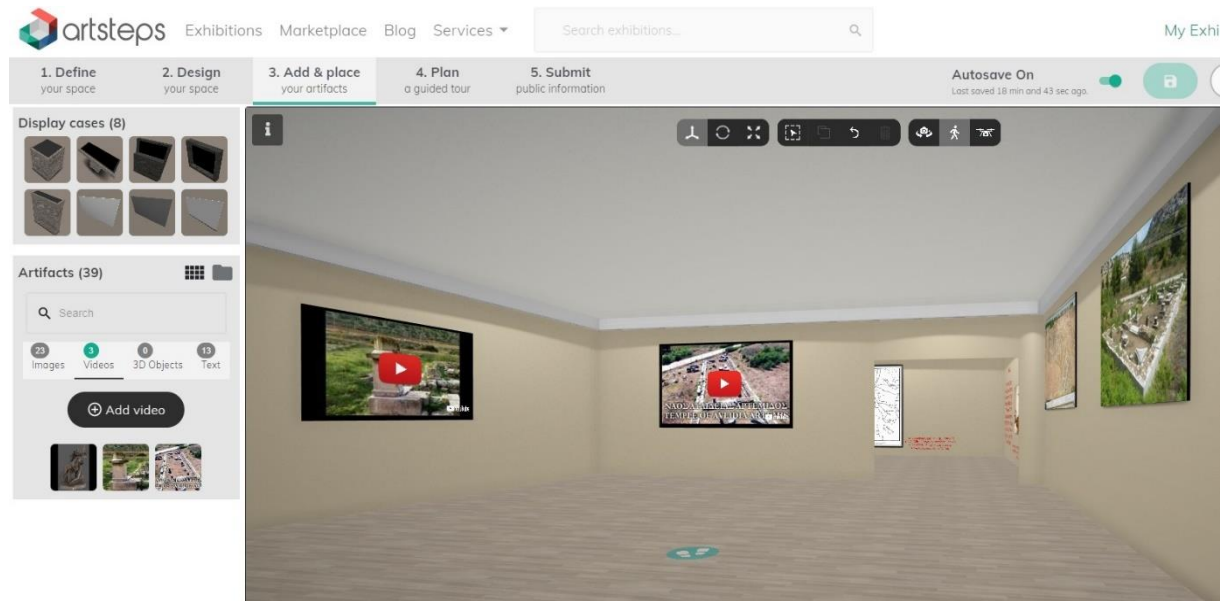
Εικόνα 81

Κατά την είσοδο του επισκέπτη στο μουσείο αριστερά και δεξιά υπάρχουν οι αίθουσες με τις εικόνες, τοποθετημένες ανά χρονολογική σειρά. Στο βάθος, ακριβώς απέναντι από την είσοδο, κρίθηκε πιο θεαματικό να τοποθετηθούν οι πληροφορίες για την Ιφιγένεια και το 3D μοντέλο που υπάρχει.

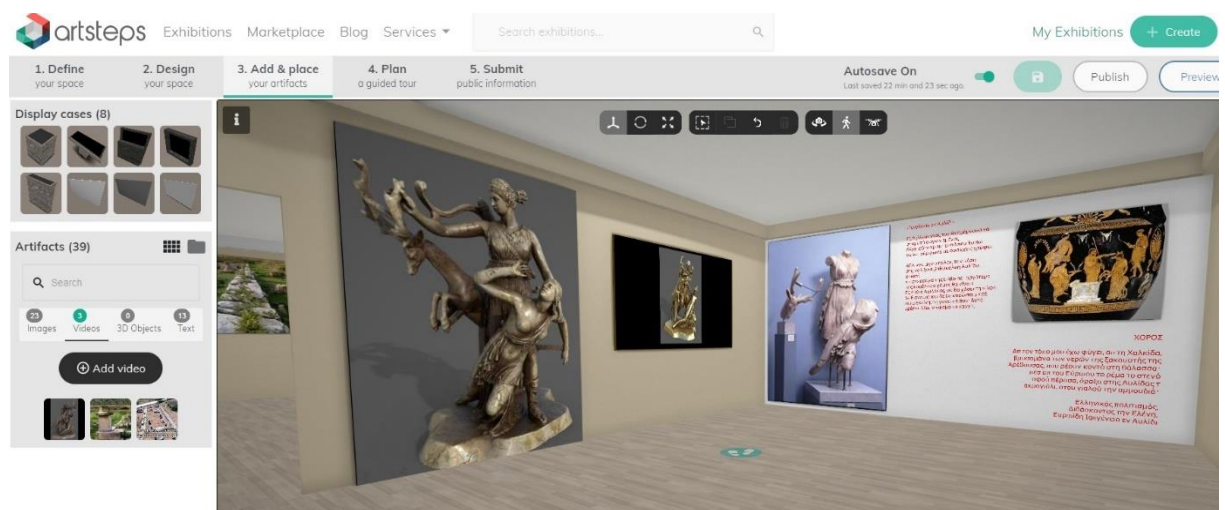
Ταυτόχρονα υπάρχει παρουσίαση video που δείχνει στον επισκέπτη πώς φαινόταν η σύνθεση στην πραγματικότητα.



Εικόνα 82



Εικόνα 83



Εικόνα 84. Ο χώρος της Ιφιγένειας

1.2 Παράγοντες που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη μας κατά τη δημιουργία μιας διαδραστικής εικονικής περιήγησης

Σχετικά με τη δημιουργία ενός εικονικού χώρου και μιας εικονικής διαδραστικής περιήγησης, ο δημιουργός καλό είναι να λαμβάνει υπόψη του τους παρακάτω κανόνες – μεθόδους αξιολόγησης διεπαφής χρήστη (User Interface-UI) και εμπειρίας χρήστη (User Experience-UX). Παρουσιάζονται παρακάτω οι δέκα Κανόνες Ευχρησίας του Jakob Nielsen (10 Usability Heuristics).

Ορατότητα της κατάστασης του συστήματος (Visibility of system status)

Το σύστημα πρέπει να κρατά συνεχώς τους χρήστες ενήμερους σχετικά με την κατάστασή του, μέσω κατάλληλης ανατροφοδότησης (feedback) και εντός εύλογου χρονικού διαστήματος. Όταν οι χρήστες

γνωρίζουν την τρέχουσα κατάσταση του συστήματος, μαθαίνουν το αποτέλεσμα των προηγούμενων αλληλεπιδράσεών τους και καθορίζουν τα επόμενα βήματα.

Αντιστοίχιση του συστήματος με τον πραγματικό κόσμο (Match between system and the real world)

Ο σχεδιασμός πρέπει να μιλάει τη γλώσσα των χρηστών. Χρησιμοποιούνται λέξεις, φράσεις και έννοιες οικείες στον χρήστη. Οι πληροφορίες πρέπει να εμφανίζονται με φυσική και λογική σειρά.

Ο τρόπος σχεδιασμού εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τους χρήστες σας. Όροι, έννοιες, εικονίδια και εικόνες που φαίνονται απολύτως σαφείς σε κάποιους, μπορεί να είναι άγνωστοι ή να προκαλούν σύγχυση σε άλλους χρήστες.

Έλεγχος και ελευθερία του χρήστη (User control and freedom)

Οι χρήστες συχνά εκτελούν ενέργειες κατά λάθος. Χρειάζονται μια σαφώς επισημασμένη "έξοδο κινδύνου" για να εγκαταλείψουν την ανεπιθύμητη ενέργεια χωρίς να χρειαστεί να περάσουν από μια εκτεταμένη διαδικασία.

Όταν είναι εύκολο για τους ανθρώπους να εγκαταλείψουν μια διαδικασία ή να αναιρέσουν μια ενέργεια, αυτό ενισχύει την αίσθηση ελευθερίας και εμπιστοσύνης. Οι έξοδοι επιτρέπουν στους χρήστες να διατηρούν τον έλεγχο του συστήματος και να αποφεύγουν το κόλλημα και την απογοήτευση.

Συνέπεια και πρότυπα (Consistency and standards)

Οι χρήστες δεν θα πρέπει να αναρωτιούνται αν διαφορετικές λέξεις, καταστάσεις ή ενέργειες σημαίνουν το ίδιο πράγμα.

Ο νόμος του Jakob αναφέρει ότι οι άνθρωποι περνούν τον περισσότερο χρόνο τους χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα. Οι εμπειρίες των χρηστών με αυτά καθορίζουν και τις προσδοκίες τους.

Πρόληψη σφαλμάτων (Error prevention)

Υπάρχουν δύο τύποι λαθών: τα ολισθήματα και τα λάθη. Τα ολισθήματα είναι ασυνείδητα λάθη που προκαλούνται από απροσεξία. Τα λάθη είναι συνειδητά σφάλματα που βασίζονται σε αναντιστοιχία μεταξύ του νοητικού μοντέλου του χρήστη και του σχεδιασμού. Ο σχεδιασμός πρέπει να αποτρέπει την εμφάνιση προβλημάτων.

Αναγνώριση και όχι ανάκληση (Recognition rather than recall)

Ο χρήστης δεν θα πρέπει να χρειάζεται να θυμάται πληροφορίες από το ένα μέρος της διεπαφής στο άλλο. Οι πληροφορίες που απαιτούνται για τη χρήση του σχεδιασμού (π.χ. ετικέτες, μενού, επιλογές) πρέπει να είναι ορατές ή εύκολα ανακτήσιμες όταν χρειάζεται.

Ευελιξία και αποτελεσματικότητα της χρήσης (Flexibility and efficiency of use)

Οι συντομεύσεις - κρυμμένες από τους αρχάριους χρήστες - μπορούν να επιταχύνουν την αλληλεπίδραση για τον έμπειρο χρήστη, έτσι ώστε ο σχεδιασμός να μπορεί να εξυπηρετήσει τόσο τους άπειρους όσο και τους έμπειρους χρήστες.

Οι ευέλικτες διαδικασίες μπορούν να εκτελούνται με διαφορετικούς τρόπους, ώστε οι άνθρωποι να μπορούν να επιλέγουν όποια μέθοδο τους εξυπηρετεί.

Αισθητικός και μινιμαλιστικός σχεδιασμός (Aesthetic and minimalist design)

Οι διεπαφές δεν πρέπει να περιέχουν πληροφορίες που είναι άσχετες ή σπάνια απαραίτητες. Κάθε επιπλέον μονάδα πληροφορίας σε μια διεπαφή ανταγωνίζεται τις σχετικές μονάδες πληροφορίας και μειώνει τη σχετική ορατότητά τους.

Αυτή η ευρετική μέθοδος δεν σημαίνει ότι πρέπει να χρησιμοποιήσετε επίπεδο σχεδιασμό - το θέμα είναι να βεβαιωθείτε ότι το περιεχόμενο και ο οπτικός σχεδιασμός επικεντρώνονται στα ουσιώδη. Βεβαιωθείτε ότι τα οπτικά στοιχεία της διεπαφής υποστηρίζουν τους πρωταρχικούς στόχους του χρήστη.

Βοήθεια στους χρήστες να αναγνωρίζουν, να διαγιγνώσκουν και να αποκαθιστούν σφάλματα (Help users recognize, diagnose, and recover from errors)

Τα μηνύματα σφάλματος πρέπει να εκφράζονται σε απλή γλώσσα (χωρίς κωδικούς σφάλματος), να υποδεικνύουν με ακρίβεια το πρόβλημα και να προτείνουν εποικοδομητικά μια λύση.

Αυτά τα μηνύματα σφάλματος θα πρέπει επίσης να παρουσιάζονται με οπτική επεξεργασία που θα βοηθά τους χρήστες να τα παρατηρούν και να τα αναγνωρίζουν.

Βοήθεια και τεκμηρίωση (Help and documentation)

Το καλύτερο είναι το σύστημα να μην χρειάζεται καμία πρόσθετη εξήγηση. Ωστόσο, μπορεί να είναι απαραίτητο να παρέχεται τεκμηρίωση για να βοηθηθούν οι χρήστες να κατανοήσουν πώς να ολοκληρώσουν τις εργασίες τους.

Το περιεχόμενο της βοήθειας και της τεκμηρίωσης πρέπει να είναι εύκολο στην αναζήτηση και να επικεντρώνεται στην εργασία του χρήστη.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σήμερα γεννάται όλο και περισσότερο η ανάγκη άμεσης πρόσβασης σε πληροφορίες και ενημέρωση. Η εξέλιξη των νέων τεχνολογιών και οι επιτεύξεις μας δίνουν στην ανθρωπότητα τη δυνατότητα να έχει πρόσβαση σε μεγάλο όγκο πληροφοριών και δεδομένων οποιαδήποτε στιγμή το επιθυμεί. Μπορούμε να χρησιμοποιούμε τις κινητές συσκευές μας και να συνδεόμαστε αυτόματα με όποιο σημείο του πλανήτη επιθυμούμε.

Η πανδημία έφερε στο προσκήνιο μια κατάσταση που κάποια στιγμή θα έφτανε, όμως με τις παρούσες συνθήκες έγινε καθημερινότητα λίγο πιο γρήγορα. Σε καθημερινή βάση και σε όλους τους τομείς της οικονομίας έγινε κανόνας πως αν κάτι δε μπορεί να γίνει δια ζώσης μπορεί να γίνει διαδικτυακά. Πλέον οι περιορισμοί σε προσβασιμότητα έχουν μειωθεί στο ελάχιστο. Χιλιάδες πράγματα τα κάνουμε σήμερα με τη βοήθεια του δικτύου και των έξυπνων συσκευών μας και το βασικότερο όλων είναι ο χρόνος. Κερδίζουμε πολύ χρόνο τον οποίο θα δαπανούσαμε για την κάλυψη των αποστάσεων, για να βρούμε αυτό που θέλουμε, για να ψάξουμε στο σωστό μέρος.

Η εικονική πραγματικότητα είναι απαραίτητη σήμερα σε κάθε δραστηριότητα του ανθρώπου. Προσφέρει τη δυνατότητα να αποκτήσουμε μια πιο σφαιρική εικόνα και πολλές φορές πιο κατανοητή για τον κόσμο γύρω μας. Χρησιμοποιείται από την εκπαίδευση μέχρι την ιατρική, από τη διασκέδαση μέχρι την μάθηση και τον πολιτισμό. Σήμερα χρησιμοποιούνται άριστα ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία ενός εικονικού χώρου ή τη δημιουργία μιας εικονικής περιήγησης. Εργαλεία που μας βοηθούν να κάνουμε ένα εικονικό μουσείο να φανεί χρήσιμο στην κοινωνία.

Βασικό μέλημα είναι η βιωσιμότητα, τα εικονικά μουσεία μειώνουν τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις που συνδέονται με τα παραδοσιακά μουσεία, συμπεριλαμβανομένης της χρήσης ενέργειας, νερού και υλικών. Μειώνουν τις εκπομπές που σχετίζονται με τη μεταφορά για τις φυσικές επισκέψεις σε μουσεία και μειώνονται οι περιβαλλοντικές επιπτώσεις των μουσείων.

Η παρούσα εργασία είχε ως γνώμονα αυτό που περιγράφουμε παραπάνω. Στήθηκε με τέτοιο τρόπο που να μπορεί να καλύψει ποικίλες ανάγκες. Ο βασικός άξονας είναι πώς ο πολιτισμός που αναπτύχθηκε μέχρι σήμερα θα μπορεί να περάσει και στις επόμενες γενιές, όμως ταυτόχρονα να μπορεί και να τις διδάξει.

Ένα εικονικό μουσείο όπως αυτό που αναφέρουμε στην εργασία μπορεί να αξιοποιηθεί από την κοινότητα μιας περιοχής με σκοπό την καταγραφή και την ανάδειξη της πολιτιστικής της κληρονομιάς. Το εικονικό μουσείο χρειάζεται να είναι εύκολα προσβάσιμο, να έχει χαρακτήρα διαπαιδαγώγησης και να μπορεί να εμπλουτιστεί με φωτογραφικό και αρχαιακό υλικό από τις επόμενες γενιές.

Βιβλιογραφία - Ελληνική

1. ΖΜΠΗΤΑ, Ε. (2022). ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ. ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ ΑΘΑΝΑΣΑΚΕΙΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ.
2. "Η αρχαία Αυλίσ και το Βαθύ - Αυλίδος Ιστορία και γεγονότα" Αθανασίου Δ. Βάθη και Παναγιώτου Σωτ. Ψαριανού - Αθήναι 1983
3. Γεροσίδηρη, Α. (2022). Αξιολόγηση εφαρμογών μουσείων: μελέτες περίπτωσης.
4. Γιαννόπουλος, Ν. (2022). Επαυξημένη, εικονική και μικτή πραγματικότητα για την πολιτιστική κληρονομιά (Doctoral dissertation, University of Piraeus (Greece)).
5. Γραμμένου, Ε. (2022). Ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία και Covid-19: Η νέα εποχή ψηφιακού μετασχηματισμού των μουσείων—πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα.
6. Δουλγέρη, Ε. (2021). Πολιτισμός και Ψηφιακό Περιβάλλον. Μελέτη Περίπτωσης.
7. Θρεψιάδης, Ι. (1963). Αρχαιότητες και μνημεία Ευβοίας: Βοιωτία. Ανασκαφαί Γλα (Άρνης) Κωπαΐδος. Ανασκαφαί Αυλίδος.
8. Θρεψιάδης, Ι. (1965). Ανασκαφαί Αυλίδος υπό Ι. Θρεψιάδη.
9. Θρεψιάδης, Ι. (1965). Η επανέκθεσις του Μουσείου Θηβών.
10. Θρεψιάδης, Ι. (Η εν Αθήναις Αρχαιολογική Εταιρεία, 1965)
11. Θρεψιάδης, Ι. Πρακτικά της Αρχαιολογικής Εταιρείας 1961, Ανασκαφαί Αυλίδος (Πρακτ. της Αρχ. Εταιρείας 1956, σ. 96)
12. ΙΛΙΑΔΟΣ - ΡΑΨΩΔΙΑ Β΄295-329, Απόδοση Ι. Πολυλάς
13. Κώτσια, Β. (2019). Ο κατάλογος των πλοίων στο Β' της Ιλιάδας του Ομήρου.
14. Μαϊνιώλης, Ε. (2022). Σχεδιασμός ηλεκτρονικού καταστήματος με ρούχα και αξεσουάρ.
15. Μόσιαλου, Κ. (2021). Το εικονικό μουσείο και η εκπαιδευτική του διάσταση. Μαθαίνοντας για τον πολιτισμό με την χρήση της εικονικής πραγματικότητας.
16. Νιτσάκης, Α. (2020). Ανάπτυξη εικονικού μουσείου σε περιβάλλον Unity.
17. ΟΜΗΡΟΣ - Ίλιάς Μτφρ. Ιάκωβος Πολυλάς. 2015. Όμηρος, "Ιλιάδα". Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ. Πρώτη επίτομη έκδοση: Ομήρου "Ιλιάς". Έμμετρος μετάφρασις Ι. Πολυλά. Αθήνα: Εκδοτικός Οίκος Γεωργ. Ι. Βασιλείου, 1922
18. Πάναλη, Ι. (2019). Διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς με τη χρήση εικονικής πραγματικότητας.
19. Πausanias, Ελλάδος περιήγησις/Βοιωτικά, βιβλίο ΙΧ

20. Σαμπάνη, Ι. (2022). Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και μουσεία στην εποχή της πανδημίας Covid-19: απόψεις φοιτητών.
21. Σαρατζίδου, Σ., & Τέχνης, Ι. (2017). Εικονικό Μουσείο: Ορισμός και προοπτικές (Doctoral dissertation, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης).
22. Στεργιάκη, Α. Γ. (2012). Μουσείο και ψηφιακή τεχνολογία (No. GRI-2012-8709). Aristotle University of Thessaloniki.
23. Στράβωνας, Γεωγραφικά, βιβλίο ΙΧ
24. ΤΖΙΩΤΗ, Δ. (2022). Η τεχνητή νοημοσύνη στον τομέα της προβολής του πολιτιστικού αγαθού στις σύγχρονες πολιτιστικές μονάδες-Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στον Πολιτισμό.
25. Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας ΘΟΥΚΥΔΙΔΗΣ Ιστορίαι, Ιστοριών Η (7.29.1-7.30.3)

Βιβλιογραφία - Ξενόγλωσση

1. Atamuratov, R. K. (2020). The importance of the virtual museums in the educational process. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8(2), 89-93.
2. Barton, J. (2005). Digital libraries, virtual museums: same difference?. *Library review*, 54(3), 149-154.
3. Besoain, F., González-Ortega, J., & Gallardo, I. (2022). An evaluation of the effects of a virtual museum on users' attitudes towards cultural heritage. *Applied Sciences*, 12(3), 1341.
4. Boboc, R. G., Băutu, E., Gîrbacia, F., Popovici, N., & Popovici, D. M. (2022). Augmented Reality in Cultural Heritage: An Overview of the Last Decade of Applications. *Applied Sciences*, 12(19), 9859.
5. Bowen, J. P., Bennett, J., & Johnson, J. (1998, April). Virtual visits to virtual museums. In *Museums and the Web* (Vol. 98).
6. Daniela, L. (2020). Virtual museums as learning agents. *Sustainability*, 12(7), 2698.
7. Daniela, L. (2020). Virtual museums as learning agents. *Sustainability*, 12(7), 2698.
8. Dincelli, E., & Yayla, A. (2022). Immersive virtual reality in the age of the Metaverse: A hybrid-narrative review based on the technology affordance perspective. *The journal of strategic information systems*, 31(2), 101717.
9. Gao, Y., Wang, L., Zhang, H., & Liu, R. (2020, February). Protection and activation of cultural heritage based on cloud computing platform. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 750, No. 1, p. 012216). IOP Publishing.
10. ICOM. (2022). Museum Definition.
<https://icom.museum/en/resources/standardsguidelines/museum-definition/>
11. Khanal, S., Medasetti, U. S., Mashal, M., Savage, B., & Khadka, R. (2022). Virtual and augmented reality in the disaster management technology: A literature review of the past 11 years. *Frontiers in Virtual Reality*, 3, 30.
12. Myers, B., Hudson, S. E., & Pausch, R. (2000). Past, present, and future of user interface software tools. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 7(1), 3-28.
13. Nielsen, J. (10). Usability heuristics for user interface design.
14. Padilla-Meléndez, A., & del Águila-Obra, A. R. (2013). Web and social media usage by museums: Online value creation. *International journal of information management*, 33(5), 892-898.

15. Rayward, W. B., & Twidale, M. B. (1999). From Docent to Cyberdocent: Education and Guidance in the Virtual Museum. *Arch. Mus. Informatics*, 13(1), 23-53.
16. Sachdeva, K., & Chaudhary, H. (2022). Digital Technologies and Virtual Museums—Novel Approach. *Handbook of Museum Textiles*, 2, 361-378.
17. Saleem, R. (2018). Preservation of Heritage Sites through Virtual Museums: User Study of Stonehenge Virtual Tour.
18. Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. *The Museum Review*, 4(1), 1-29.
19. Selmanović, E., Rizvic, S., Harvey, C., Boskovic, D., Hulusic, V., Chahin, M., & Sljivo, S. (2020). Improving accessibility to intangible cultural heritage preservation using virtual reality. *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, 13(2), 1-19.
20. Shehade, M., & Stylianou-Lambert, T. (2020). Virtual reality in museums: Exploring the experiences of museum professionals. *Applied sciences*, 10(11), 4031.
21. Tschritzis, D., & Gibbs, S. (1991). Virtual museums and virtual realities. *Object composition= Composition d'objets*, 157-164.
22. Vaz, R., Freitas, D., & Coelho, A. (2020). Blind and visually impaired visitors' experiences in museums: increasing accessibility through assistive technologies. *The International Journal of the Inclusive Museum*, 13(2), 57.
23. Zbucnea, A. The Dynamics of the Museum Concept. *Culture. Society. Economy. Politics*, 2(2), 7-10.

Βιβλιογραφία - Διαδίκτυο

1. [10 Usability Heuristics for User Interface Design \(nngroup.com\)](http://nngroup.com)
2. [Artemis and Ifigenia - Buy Royalty Free 3D model by Geoffrey Marchal \(@geoffreymarchal\) \[fb439a5\] \(sketchfab.com\)](#)
3. [Artemis and Iphigenia - Unknown artist — Google Arts & Culture](#)
4. [Euboean Black-Figure Neck Amphora - Unknown — Google Arts & Culture](#)
5. https://drixoutispanagiotis.blogspot.com/2010/05/blog-post_27.html
6. [Online Features | The Metropolitan Museum of Art \(metmuseum.org\)](#)
7. [Online tours \(louvre.fr\)](#)
8. [Rhitsona Cheese-Grater Figurine - 3D model by Wellesley College \(@WellesleyCollege\) \[5f9e2b0\] \(sketchfab.com\)](#)
9. [The Mona Lisa in virtual reality in your own home \(louvre.fr\)](#)
10. [volute krater | British Museum](#)
11. [Αγνισίλαος Β΄ της Σπάρτης - Βικιπαίδεια \(wikipedia.org\)](#)
12. [Αρχαϊστικό άγαλμα Εκάτης | Europeana](#)
13. [Αρχείο:Statue group showing the goddess Artemis saving the young girl Iphigenia, Ny Carlsberg Glyptotek, Copenhagen \(13290083124\).jpg - Βικιπαίδεια \(wikipedia.org\)](#)
14. [Αρχιτεκτονικά κατάλοπα | Europeana](#)
15. [Αρχιτεκτονικά κατάλοπα | Europeana](#)
16. [Βαθύ Εύβοιας - Βικιπαίδεια \(wikipedia.org\)](#)
17. [Βοιωτική κύλικα | Europeana](#)
18. [Για το μουσείο της Θήβας αναλυτικός οδηγός: https://www.mthv.gr/media/34338/final-othigos_GR_ISBN.pdf](#)
19. [Διαδικτυακός χώρος μουσείου Θήβας, https://www.mthv.gr/](#)
20. [Ειδώλιο άντρα που τρίβει τυρί | Europeana](#)
21. [Εικονική περιήγηση Google Arts & Culture | Μουσείο Ακρόπολης | Επίσημος ιστοχώρος \(theacropolismuseum.gr\)](#)
22. [Η Αυλίδα στην αρχαιότητα!, άρθρο στο διαδίκτυο, http://www.eviportal.gr](#)
23. [Ιστοσελίδα Υπουργείου Πολιτισμού, Ιστορικό αρχαιολογικού χώρου, Ιερό Αυλιδείας Αρτέμιδος, http://odysseus.culture.gr](#)

24. Κάτοψη του ναού της Αυλιδείας Αρτέμιδος. | Europeana
25. Κάτοψις του εν Αυλίδι ναού της Αρτέμιδος. | Europeana
26. Ναός Αυλιδείας Αρτέμιδος | Ο Ναός που έγινε η θυσία της Ιφιγένειας - YouTube
27. Ναός Αυλιδείας Αρτέμιδος στην Αυλίδα, άρθρο στο διαδίκτυο, <http://www.eniportal.gr/euboia>
28. Ναός Αυλιδείας Αρτέμιδος, Αυλίδα - YouTube
29. Νέος Ορισμός Του Μουσείου - ICOM GREECE -ICOM GREECE
30. Ο ιστότοπος «Ελληνικός Πολιτισμός» δημιουργήθηκε στις 21/1/2001, <http://users.sch.gr/ipap/>
31. Τα προς Βορράν του ναού διατηρηθέντα τμήματα του λουτρού των υστερορωμαϊκών χρόνων (πρβ. ΠΑΕ 1956, σ. 96, 97, σχεδ. εικ. 1, πίν. 30 και ΠΑΕ 1958, σ. 45, σχεδ. εικ. 2 και πίν. 39α). | Europeana
32. Τρωικός Πόλεμος - Βικιπαίδεια (wikipedia.org)
33. Ώγγυος - Βικιπαίδεια (wikipedia.org)
34. Ωρίων (μυθολογία) - Βικιπαίδεια (wikipedia.org)
35. <https://users.sch.gr/ipap>,

Συντομογραφίες και Ακρωνύμια

AR	Augmented reality
CMS	Content Management Systems
DAM	Digital Asset Management
DRM	Digital Rights Management
ICOM	International Council of Museums
VR	Virtual reality