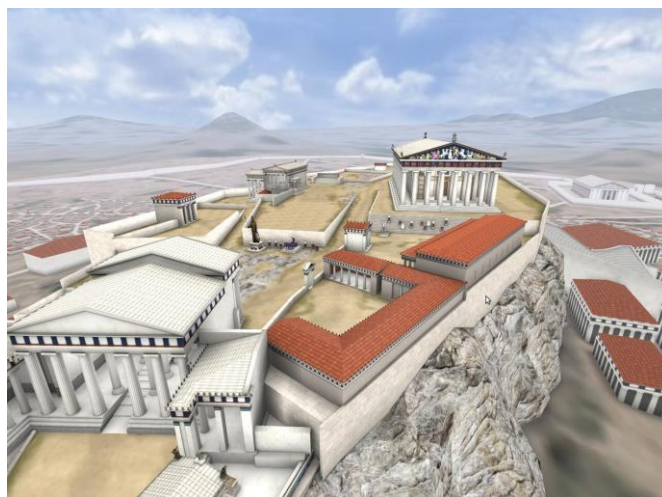




**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΧΟΛΗ – ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΣΤΙΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ
ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ : ΣΗΜΕΙΩΤΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ.**

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Πολιτισμική διαχείριση μνημείων και νέες τεχνολογικές εφαρμογές. Η περίπτωση του αρχαιολογικού χώρου της Ακρόπολης των Αθηνών.



ΣΟΥΛΑΚΟΥ ΕΛΕΝΗ

ΑΜ: 743

Επιβλέπων Καθηγητής: Νικόλαος Φωτόπουλος.

Επιτροπή παρακολούθησης: Ιφιγένεια Βαμβακίδου.

Κωνσταντίνος Τσιούμης.

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2020

Περίληψη

Ο σκοπός της μελέτης ήταν να διερευνηθεί η χρήση των ΤΠΕ στον αρχαιολογικό χώρο της Ακρόπολης και πιο συγκεκριμένα στον φορέα που έχει αναλάβει την συντήρησή της, που είναι ο ΥΣΜΑ. Για τον σκοπό αυτό και έγινε ποιοτική έρευνα με συνεντεύξεις σε 10 εργαζόμενους και στελέχη του ΥΣΜΑ. Θα πρέπει να επισημανθεί το γεγονός ότι σε ένα μεγάλο βαθμό η έρευνα έδειξε πολλά στοιχεία για την χρήση των ΤΠΕ και γενικότερα της ψηφιακής τεχνολογίας στον ΥΣΜΑ. Βέβαια, υπάρχει σημαντικός χώρος για βελτίωση όπως και πολύ σημαντικό είναι το να υπάρξει η ανάλογη στήριξη από το κράτος που θα στηρίζει το εγχείρημα με την εξασφάλιση της αναγκαίας χρηματοδότησης, αλλά και την παροχή τεχνογνωσίας.

Λέξεις Κλειδιά: ΥΣΜΑ, ΤΠΕ, πολιτισμός, ψηφιακές εφαρμογές, Ακρόπολη, πολιτιστική κληρονομιά.

Abstract

The purpose of the study was to investigate the use of ICT in the archaeological site of the Acropolis and more specifically in the body responsible for its maintenance, which is the YSMA. To this end, qualitative research was conducted with interviews with 10 employees and executives of YSMA. It should be noted that to a large extent the research has shown a great deal of evidence on the use of ICT and digital technology in general in the YSMA. Of course, there is considerable room for improvement, and it is vital that there is adequate support from the state to support the project by providing the necessary funding and the provision of know-how.

Keywords: YSMA, ICT, culture, digital applications, Acropolis, cultural heritage.

...στη μνήμη του πατέρα μου

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Με την ευκαιρία παρουσίασης της διπλωματικής μου εργασίας η οποία εκπονήθηκε στο πλαίσιο φοίτησης μου στο πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών «Σημειωτική και Επικοινωνία» του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους συνέβαλαν με οποιοδήποτε τρόπο στην ολοκλήρωση της.

Πρωτίστως, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Νικόλαο Φωτόπουλο για την ενθάρρυνση, υποστήριξη και καθοδήγηση που μου προσέφερε καθώς και για την άριστη συνεργασία μας. Εξίσου, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές για τις πολύτιμες γνώσεις που μου προσέφεραν κατά τη διάρκεια των σπουδών.

Επίσης, θερμές ευχαριστίες οφείλονται στους συναδέλφους μου των οποίων η γνώμη και οι συμβουλές ήταν πολύτιμες.

Τέλος, την παρούσα εργασία την αφιερώνω στην οικογένειά μου που πάντα στάθηκε δίπλα μου εμπνευστής και βοηθός και ιδιαίτερα στα παιδιά μου που η βοήθειά τους ήταν ανεκτίμητη.

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή.....	5
2. Ερευνητικά ερωτήματα.....	6
3. ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ – ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	7
3.1 Οριοθέτηση των βασικών εννοιών	7
3.2 Η πολιτιστική πολιτική σε σχέση με την βιώσιμη ανάπτυξη.....	14
3.3 Η πολιτιστική διαχείριση	18
3.4 Εκπαιδευτική αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.....	20
3.5 Η προστασία και η διατήρηση του πολιτιστικού κεφαλαίου	24
4. Νέες τεχνολογίες	25
4.1 Πολιτισμός και Τεχνολογία Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ).....	25
4.2 Πολιτιστική κληρονομιά και νέες τεχνολογίες	28
5 Οι νέες τεχνολογίες στην υπηρεσία συντήρησης των μνημείων της Ακρόπολης	33
5.1 Η ιστοσελίδα της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης (ΥΣΜΑ).....	34
5.2 Η ανάγκη ψηφιοποίησης των στοιχείων της ΥΣΜΑ.....	35
5.3 Η δημιουργία του αποθετηρίου.....	37
5.3.1 Οι πληροφορίες του ψηφιακού αποθετηρίου	37
5.3.2 Η εικονική περιήγηση (virtual tour)	39
5.3.3 Εκπαιδευτικά προγράμματα – Διαδικτυακά εκπαιδευτικά παιχνίδια.....	43
6. Εμπειρικό Μέρος.....	52
6.1 Η μεθοδολογία της έρευνας	52
6.2 Ανάλυση των δεδομένων.....	53
Άξονας 1 ^{ος} – Η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εποχή των νέων τεχνολογιών και ο ρόλος τους στην διάδοση της πολιτιστικής πληροφορίας	53
Άξονας 2 ^{ος} – Η επίδραση των νέων τεχνολογιών στον χώρο της εργασίας στον πολιτισμό και η στήριξη από την πολιτεία	57
Άξονας 3 ^{ος} – Η χρήση των ΤΠΕ από την ΥΣΜΑ.....	63
7. Συμπέρασμα Συζήτηση	70
Βιβλιογραφία.....	74
Παραρτήματα I: Ερωτηματολόγιο Συνέντευξης	77
Παράρτημα II: Απομαγνητοφωνήσεις Συνεντεύξεων.....	78

1. Εισαγωγή

Η διοίκηση των πολιτιστικών μονάδων έχει αλλάξει τα τελευταία χρόνια με σημαντικές επιδράσεις τόσο για την διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς όσο και για την διάδοση της. Μια σημαντική παράμετρος είναι το γεγονός ότι τα μουσεία και γενικά οι πολιτιστικοί φορείς δεν προορίζονται για τους «λίγους». Αντιθέτως, τα πολιτιστικά αγαθά θεωρούνται ως ένα εργαλείο αναβάθμισης τόσο του πολιτιστικού κεφαλαίου, όσο και της αναβάθμισης της αστικής ανάπτυξης. Σε αυτή την προσπάθεια σημαντικό ρόλο έχει ο τρόπος οργάνωσης των πολιτιστικών οργανισμών καθώς και η ικανότητα τους να μπορούν να αφουγκράζονται τις αλλαγές στο εξωτερικό τους περιβάλλον (Lanzinger & Garlandini, 2019).

Ένα ιδιαίτερα σημαντικό ζήτημα για τους πολιτιστικούς οργανισμούς σήμερα είναι το πώς θα μπορέσουν να γίνουν πιο ανταγωνιστικοί σε ένα περιβάλλον που αλλάζει συνεχώς. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι τα μουσεία –και γενικότερα οι πολιτιστικοί οργανισμοί – δεν περιορίζονται μόνο στην διαχείριση και προβολή των αντικειμένων τέχνης, αλλά έχουν σημαντικό ρόλο και για την κοινωνική και οικονομική ανάπτυξη. Αυτό σημαίνει ότι οι πολιτιστικοί οργανισμοί λειτουργούν σε ένα πιο δυναμικό πλαίσιο αλλά και έχει αυξηθεί ο μεταξύ τους ανταγωνισμός.

Ένα ιδιαίτερο πεδίο για έρευνα είναι αυτό της χρήσης των ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνίας) από τους πολιτιστικούς οργανισμούς. Οι νέες τεχνολογίες μπορεί να έχουν πολλαπλά οφέλη για τον πολιτισμό όπως:

- Την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς
- Την καλύτερη δυνατή αξιοποίηση της
- Την διάδοση του περιεχομένου και των δραστηριοτήτων των μουσείων
- Καλύτερη εσωτερική οργάνωση των οργανισμών.

Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην διαχείριση των πολιτιστικών αγαθών ήδη έχει διαγράψει μία ιδιαίτερα σημαντική πορεία καθώς οι νέες τεχνολογίες δεν αποτελούν μόνο ένα εργαλείο πολύ σημαντικό για να διευκολυνθούν οι παραδοσιακές μορφές διαχείρισης όπως η ηλεκτρονική αρχειοθέτηση αλλά και μία παράμετρο προκειμένου να μετασηματιστεί η ίδια η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς. Οι νέες τεχνολογίες παρέχουν στον άνθρωπο σήμερα τις συνθήκες εκείνες που είναι απαραίτητες προκειμένου να απελευθερωθεί από τις δεσμεύσεις που προκαλούν τα ίδια τα αντικείμενα της πολιτιστικής κληρονομιάς έως σήμερα καθώς μέχρι τώρα, έπρεπε να υπάρχουν εκτεταμένοι εκθεσιακοί χώροι και διαφοροποίηση στην διαχείριση των ακινήτων αλλά και

παράλληλα να διαδίδεται η πολιτιστική πληροφορία. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα ίδια τα μνημεία να αποκτούν μία νέα υπόσταση που απαιτεί έναν ιδιαίτερο χειρισμό και μία εν δυνάμει αφετηρία για νέες εμπειρίες και βιώματα (Smith 2006).

Η βασικότερη πρόκληση σήμερα είναι να αναγνωριστούν τα μνημεία της πολιτιστικής κληρονομιάς και από τον παραδοσιακό χώρο με τη βοήθεια της ηλεκτρονικής επικοινωνίας και να τους δοθούν νέες δυνατότητες τις οποίες παρέχουν οι νέες τεχνολογίες προκειμένου να δημιουργηθούν και να είναι εκμεταλλεύσιμες οι νέες προοπτικές διαχείρισης τους. Παράλληλα πρέπει να πούμε ότι προς αυτή την κατεύθυνση δίνεται ιδιαίτερη προσοχή προκειμένου να αποδοθεί σωστά η διαχείριση των νέων τεχνολογιών που θα γίνεται εφαλτήριο προκειμένου να παρασχεθούν οι νέες υπηρεσίες. Δεδομένου ότι η επιστήμη της πληροφορικής αναπτύσσεται ταχύτατα με τη βοήθεια των σύγχρονων επιστημών, οι δυσκολίες οι οποίες εμφανίζονται στην χρήση των νέων τεχνολογιών μπορούν να ξεπεραστούν. Σε αυτό το πλαίσιο, σημαντικός είναι ο ρόλος που έχουν οι ψηφιακές λύσεις οι οποίες επιλέγεται να υλοποιηθούν υπηρετώντας τους στόχους του πολιτιστικού τομέα και βασιζόμενες στην εξέλιξη των τεχνολογιών και της πληροφορικής. Ουσιαστικά δηλαδή μιλάμε για το χτίσιμο μίας νέας πραγματικότητας το οποίο οι μελετητές επανακαθορίζουν μέσα από τις ανθρωπιστικές επιστήμες και τις επιστήμες της πληροφορικής και της ιστορίας με μία δυναμική και όρια τα οποία είναι διαρκώς μεταβαλλόμενά ανάλογα με τη χρήση των νέων τεχνολογιών που πραγματοποιείται και την ωρίμανση τους (Hong. et al., 2001). Για τον λόγο αυτό και η παρούσα εργασία εξετάζει την περίπτωση των ΤΠΕ και πως αξιοποιούνται από τον αρχαιολογικό χώρο της Ακρόπολης ώστε να φανούν οι πρακτικές των ΤΠΕ σε ένα πραγματικό πεδίο δράσης όπως είναι οι αρχαιολογικοί χώροι.

2. Σκοπός και Ερευνητικά ερωτήματα

Ο σκοπός της μελέτης είναι να διερευνηθεί η χρήση των ΤΠΕ στον αρχαιολογικό χώρο της Ακρόπολης. Αυτό θα πραγματοποιηθεί μέσα από κάποια ερευνητικά ερωτήματα.

Τα ερευνητικά ερωτήματα είναι:

- 1) Με ποιον τρόπο γίνεται η πολιτισμική διαχείριση του αρχαιολογικού χώρου της Ακρόπολης των Αθηνών;
- 2) Ποιες τεχνολογικές εφαρμογές χρησιμοποιούνται για την διαχείριση του αρχαιολογικού χώρου της Ακρόπολης των Αθηνών;

- 3) Πως αξιολογείται η χρήση των τεχνολογικών εφαρμογών που χρησιμοποιούνται για την διαχείριση του αρχαιολογικού χώρου της Ακρόπολης των Αθηνών;
- 4) Πως μπορεί να βελτιωθεί η χρήση των τεχνολογικών εφαρμογών για την διαχείριση του αρχαιολογικού χώρου της Ακρόπολης των Αθηνών;

3. ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ – ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

3.1 Οριοθέτηση των βασικών εννοιών

Η έννοια πολιτισμός αποτελείται από πολλές ερμηνείες δεδομένου ότι έχει ένα εύρος στοιχείων και συνιστωσών που καλύπτουν την εννοιολογία του. Αναφέρεται σε εκείνο το σύνολο των υλικών και πνευματικών αξιών και επιτευγμάτων που μπορεί να κληροδοτηθούν από γενιά σε γενιά στο πέρασμα του χρόνου διαμορφώνοντας μία κοινή μνήμη και εικόνα για ένα σύνολο ατόμων. Έτσι ο πολιτισμός δημιουργεί το αίσθημα μίας κοινής αφετηρίας και αναφορών και βιωμάτων παραπέμποντας σε μία πορεία σταθερής προόδου, κυρίως κοινωνικά. Οι απόψεις οι οποίες έχουν διατυπωθεί στην πάροδο των χρόνων αναφορικά με τις προαναφερθείσες αξίες, επικαλούνται κριτήρια κυρίως ιδεολογικά και πολιτιστικά. Έτσι με την ευρεία έννοια ο πολιτισμός δεν είναι παρά το σύνολο της καθημερινής ζωής και της ποιότητας, καθώς και το σύνολο των βιωμάτων και της εργασίας. (Weber, 1998).

Ο πολιτισμός αναφέρεται στα εκλεπτυσμένα ήθη και την πνευματική ανάπτυξη καθώς και τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων και την αισθητική έκφραση του τρόπου ζωής. Θεωρείται ως μία δεύτερη φύση η οποία δημιουργείται από τους ανθρώπους μέσα από τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους. Με βάση τον πολιτισμό, τα μέλη του κοινωνικού συνόλου αναγνωρίζονται μεταξύ τους και εντάσσονται σε ένα κοινωνικό σύνολο αποκτώντας προσωπική ταυτότητα και συμμετέχοντας ταυτόχρονα στην ένταξή τους στην ζωή. Αναφορικά με τον πολιτισμό και την κουλτούρα, ουσιαστικά μιλάμε για μία διάκριση η οποία είναι μη σαφώς οριοθετημένη καθώς σε πολλές περιπτώσεις η κουλτούρα υιοθετεί τις αρχές του πολιτισμού ο οποίος είναι ένα σύνθετο σύνολο και περιλαμβάνει τις γνώσεις, τις τέχνες, τα ήθη και τα έθιμα καθώς και κάθε άλλη ικανότητα και συνήθεια την οποία αποκτά ο άνθρωπος στη διάρκεια της ζωής του. Από κοινωνιολογική πλευρά, ο πολιτισμός ουσιαστικά είναι ένα στοιχείο κοινωνικής ένταξης και σημείο αναφοράς της συλλογικής ταυτότητας επιτελώντας σημαντικές λειτουργίες για το κοινωνικό σύνολο όπως είναι η λειτουργία της αναγνώρισης, της ένταξης και της συμμετοχής. Έτσι, χάρη στον πολιτισμό, τα μέλη του κοινωνικού συνόλου αναγνωρίζονται και εντάσσονται στο κοινωνικό σύνολο

αποκτώντας προσωπική ταυτότητα, συμμετέχοντας στην καθημερινή ζωή (Μπιτσάνη, 2004),

Ένας πολιτισμός διακρίνεται σε επιμέρους σύνολα όπως είναι ο ευρωπαϊκός και ο αμερικανικός πολιτισμός τα οποία διαχωρίζονται σε υποσύνολα όπως ο ελληνικός και ο κέλτικος πολιτισμός. Η συγκεκριμένη ιδέα της διάκρισης σχετίζεται άμεσα με τον εθνικιστικό χαρακτήρα που συχνά έχει ο πολιτισμός ενώ σε άλλες περιπτώσεις διακρίνεται σε εξελικτικά στάδια. Η ιστορική διάκριση μεταξύ των εννοιών του πολιτισμού και της κουλτούρας ανάγεται στην Γαλλία και τη Γερμανία από το 18ο έως τον 20ό αιώνα όπου στην Γερμανία του 19ου αιώνα η κουλτούρα εξελίσσεται υπό την επίδραση του εθνικισμού εμφανιζόμενη ως το σύνολο των ηθικών, καλλιτεχνικών και διανοητικών κατακτήσεων που σχετίζονται με την κληρονομιά του έθνους. Η κουλτούρα αποκτά την έννοια του έθνους και διαχωρίζεται συχνά από την έννοια του πολιτισμού η οποία συνδέεται με την βιομηχανική και υλική πρόοδο καθώς και την οικονομική και τεχνική ανάπτυξη (Fernandez-Armesto, 2001).

Η έννοιά του προέρχεται από το ρήμα εκπολιτίζω και από τη μετοχή πολιτισμένος και αναφέρονται στην αγγλική λέξη *civilize - civilized* και στο Γαλλικό *civilizer - civilise* που εμφανίστηκαν τον 16^ο αιώνα και αντιστοιχούν στην λατινική λέξη *civis*. Κατά μια έννοια, τις λέξεις αυτές τις χρησιμοποιούσαν στις βασιλικές αυλές για να δείχνουν την ευγενική καταγωγή αλλά και τους καλούς τρόπους και την μόρφωση τους. Επίσης, η έννοια του πολιτισμού είχε ως σκοπό τον διαχωρισμό των ευγενών κρατών της Δύσης από τους «άγριους και βάρβαρους» λαούς (Πασχαλίδης και Χαμπούρη-Ιωαννίδου, 2002). Ο πολιτισμός, λοιπόν, αναφέρεται στα εκλεπτυσμένα ήθη και την πνευματική ανάπτυξη καθώς και τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων και την αισθητική έκφραση του τρόπου ζωής. Θεωρείται ως μία δεύτερη φύση η οποία δημιουργείται από τους ανθρώπους μέσα από τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους. Με βάση τον πολιτισμό, τα μέλη του κοινωνικού συνόλου αναγνωρίζονται μεταξύ τους και εντάσσονται σε ένα κοινωνικό σύνολο αποκτώντας προσωπική ταυτότητα και συμμετέχοντας ταυτόχρονα στην ένταξή τους στην ζωή.

Θα πρέπει στο σημείο αυτό να σημειώσουμε ότι η έννοια του πολιτισμού σε πολλές περιπτώσεις συνδέεται με την ιστορική εξέλιξη του κάθε έθνους. Τον 18^ο αιώνα η έννοια του πολιτισμού θα συνδεθεί με τον εθνοκεντρισμό που θα επικρατήσει σε αυτή την περίοδο, ενώ η βιομηχανική επανάσταση τον 19^ο αιώνα αλλά και η ποιοτική άνοδος των πολιτών θα φέρει έντονη αμφισβήτηση ως προς το τι είναι ο πολιτισμός που πλέον θα συνδεθεί όχι τόσο με την ευγενική καταγωγή κάποιων ανθρώπων και τον διαχωρισμό τους

από το υπόλοιπο σύνολο αλλά με το κοινωνικό και γνωστικό κεφάλαιο που έχει μια χώρα. Ο πολιτισμός θα ταυτιστεί με τον διαφωτισμό και την ρήξη του παλαιού απολυταρχικού κόσμου με τον σύγχρονο κόσμο που όλοι οι πολίτες πρέπει να έχουν πρόσβαση στα πολιτιστικά αγαθά που τους προσφέρει μια χώρα. Οι διαφωτιστές θα ορίσουν τον πολιτισμό ως μια διαδικασία τελειοποίησης των κοινωνικών ηθών και θεσμών, που βασίζεται στις ανθρωπιστικές αρχές, και έχει ως τελικό σκοπό την πρόοδο μέσω της ανάπτυξης της γνώσης και της επιστήμης (Πασχαλίδης και Χαμπούρη-Ιωαννίδου, 2002). Οπότε, προκύπτει ότι η έννοια του πολιτισμού συνδέεται σε μεγάλο βαθμό με την ανάπτυξη ενός έθνους ή γενικά ενός κοινωνικού συνόλου, ώστε δια μέσου των γνώσεων που θα αποκτήσουν οι πολίτες να αναβαθμιστεί το πολιτιστικό κεφάλαιο και κατά συνέπεια το επίπεδο ζωής που απολαμβάνουν οι πολίτες. Σύμφωνα με την UNESCO ο όρος πολιτισμός οριοθετείται ως το σύνολο των διακριτών πνευματικών, συναισθηματικών και υλικών στοιχείων που χαρακτηρίζουν μια κοινωνία ή ένα κοινωνικό σύνολο.

Το σύνταγμα της Ελλάδος κατοχυρώνει το δικαίωμα στον πολιτισμό με το άρθρο 24, το οποίο ορίζει ότι « η προστασία του φυσικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος αποτελεί υποχρέωση του Κράτους και δικαίωμα του καθενός (Σύνταγμα της Ελλάδος 2013). Από την έννοια αυτή απορρέει η διτή ερμηνεία του πολιτισμού καθώς αποτελεί ένα συλλογικό αγαθό το οποίο οφείλει να διασφαλίζει η πολιτεία , αλλά και ταυτόχρονα ένα προσωπικό δικαίωμα το οποίο συμβάλλει στην ποιότητα ζωής του ανθρώπου (Σκουλάς Γ και Σκουλάς Δ. 2011)

Η έννοια του «πολιτισμού» κατά το 20ό αιώνα αναφέρεται σε εκείνο το σύνολο των υλικών και πνευματικών αξιών και επιτευγμάτων που μπορεί να κληροδοτηθούν από γενιά σε γενιά στο πέρασμα του χρόνου διαμορφώνοντας μία κοινή μνήμη και εικόνα για ένα σύνολο ατόμων. Έτσι ο πολιτισμός δημιουργεί το αίσθημα μίας κοινής αφετηρίας αναφορών και βιωμάτων παραπέμποντας σε μία πορεία σταθερής προόδου, κυρίως κοινωνικά. Οι απόψεις οι οποίες έχουν διατυπωθεί στην πάροδο των χρόνων αναφορικά με τις προαναφερθείσες αξίες, επικαλούνται κριτήρια κυρίως ιδεολογικά και πολιτιστικά. Με την ευρεία έννοια ο πολιτισμός δεν είναι παρά το σύνολο της καθημερινής ζωής και της ποιότητας καθώς και το σύνολο των βιωμάτων και της εργασίας. Ο πολιτισμός είναι ένα σημαντικό βίωμα, το οποίο καλύπτει τις ανθρώπινες συμπεριφορές λειτουργώντας σαν ένα μέρος μιας συλλογικής μνήμης των κοινωνικών ομάδων. Έτσι θα χαρακτηριστεί από πολλούς ως σημείο αναφοράς, καθώς αποτελεί ένα φορέα μιας πλούσιας διάστασης η

οποία συνδέεται με την παιδεία, την επιμόρφωση, την επικοινωνία και την ψυχαγωγία καθώς και με την ψυχική αναβάθμιση και την κοινωνική συμπεριφορά (Weber, 1998).

Κατά συνέπεια ο όρος πολιτισμός ερμηνεύεται ως ένα μεταβιβάσιμο στοιχείο από το ένα κοινωνικό σύνολο σε ένα άλλο το οποίο είναι μη αναστρέψιμο και με συγκριτικά περισσότερα εννοιολογικά πλαίσια σε σχέση με τις τεχνολογικές εξελίξεις. Εν κατακλείδι μπορούμε να πούμε ότι η διπλή χρήση που έχει η έννοια πολιτισμός στην ελληνική γλώσσα ως μία κατάσταση και ένα μέσο επίπεδο αισθητικής και τεχνολογίας όσο και η έννοια κουλτούρα ως μία στάση πνευματικής καλλιέργειας και ιδιαίτερου ενδιαφέροντος για τα γράμματα, αποτελούν ένα βασικό πλεονέκτημα της γλώσσας μας ως στοιχεία του πολιτιστικού μας πεδίου.

Κατά μια έννοια ο πολιτισμός συνδέει την γέννησή του ως έννοια μαζί με αυτή του νεωτερισμού στην Δυτική Ευρώπη κάπου στα μέσα του 18^{ου} αιώνα. Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι αυτή η εννοιολογική σύγχυση δεν είναι μόνο φαινόμενο που παρουσιάζεται στον δυτικό κόσμο αλλά παρουσιάζεται και στη χώρα μας. Όπως αναφέρουν οι Πασχαλίδης και Χαμπούρη-Ιωαννίδου (2002) οι έννοιες του πολιτισμού και της κουλτούρας δεν έτυχαν της ανάλογης επεξεργασίας. Μάλιστα σε πολλές περιπτώσεις η έννοια της κουλτούρας και του πολιτισμού έτυχε να έχουν την ίδια έννοια με αποτέλεσμα ο Μάριος Πλωρίτης να έχει δηλώσει για το πώς τότε θα έχουμε στην γλώσσα μας μια «ξένη» λέξη όπως είναι η κουλτούρα αντί να έχουμε την ελληνική λέξη που λέγεται «παιδεία».

Όπως είναι φανερό, ο πολιτισμός είναι ένας πολύσημος και πολυδιάστατος όρος που συχνά αναφέρεται ευρέως χωρίς όμως να έχει ένα σαφές και ξεκάθαρο περιεχόμενο. Μάλιστα σε πολλές περιπτώσεις η έννοια του πολιτισμού τυγχάνει να συγγέεται με την συγγενική έννοια της κουλτούρας (Πασχαλίδης και Χαμπούρη-Ιωαννίδου, 2002).

Μάλιστα πολλοί μελετητές του πολιτισμού και της κουλτούρας κατέληξαν ότι ο πολιτισμός έχει ως σημείο αναφοράς συχνά τα υλικά αγαθά, ενώ η κουλτούρα αναφέρεται στο άυλο κεφάλαιο που μπορεί να έχει ένας λαός, συνιστώντας συμπληρωματικά κομμάτια του πολύπλοκου εννοιολογικού πεδίου. Για παράδειγμα οι A. Kroeber και C. Kluckhohn (1963) διατυπώνουν την πεποίθηση ότι πρόκειται για κοινό σημασιολογικό πεδίο και εκείνο που τις διαφοροποιεί είναι ότι ο καθένας επιλέγει τη χρήση της έννοιας ανάλογα με τις περιστάσεις. Γενικότερα όμως, ενώ ο πολιτισμός έχει ως σημείο αναφοράς συχνά τα υλικά αγαθά, ο πολιτισμός αναφέρεται στο άυλο κεφάλαιο που μπορεί να έχει ένας λαός. Για παράδειγμα, ο Weber (1998) κάνει αναφορά ότι η κουλτούρα είναι ένα

σύνολο στοιχείων όπως είναι η γλώσσα, οι αξίες, τα ήθη και τα έθιμα, ο γραπτός λόγος και οι παραδόσεις που διαδίδονται στις γενιές αλλά και ανάμεσα στους ανθρώπους που απαρτίζουν μια κουλτούρα ενώ ο Williams (1993) πρόσθεσε σε αυτά και όλες τις καθημερινές δραστηριότητες αλλά και την τέχνη που μπορεί να έχει ένας λαός.

Οι Πασχαλίδης και Χαμπούρη-Ιωαννίδου (2002) αναφέρονται σε πιο σύγχρονους ορισμούς όπως στο ότι η κουλτούρα είναι μια πολιτισμική ταυτότητα που αναπτύσσεται συνεχώς και ενσωματώνει ετερόκλητα στοιχεία ή ότι η κουλτούρα είναι ένα «κοινωνικό πεδίο παραγωγής νοήματος» όπου συχνά ετερογενή στοιχεία της κοινωνικής ζωής έρχονται σε σύγκρουση το αποτέλεσμα της οποίας θα είναι η δημιουργία των ατομικών και συλλογικών ταυτοτήτων που διέπουν ένα λαό.

Η κουλτούρα ουσιαστικά είναι μία κοινωνική διαδικασία με την οποία παράγονται συγκεκριμένοι και διαφορετικοί τρόποι ζωής που σχετίζονται με την έννοια της δημιουργικής δραστηριότητας και την έννοια του τρόπου ζωής. Δηλαδή ο όρος κουλτούρα συνδέεται άμεσα με την παιδεία και τον πολιτισμό αλλά και με την παράδοση και την πνευματική καλλιέργεια ενώ συχνά στην έννοια πολιτισμός αποδίδεται ένα πολιτιστικό μόρφωμα ή ένα πολιτιστικό σύστημα. Γενικότερα υπάρχουν βασικά στοιχεία διαφοροποίησης μεταξύ του πολιτισμού και της κουλτούρας καθώς ο πολιτισμός αναφέρεται στα τεχνικά και τεχνολογικά επιτεύγματα του ανθρώπου, ενώ η κουλτούρα αναφέρεται στον πνευματικό κόσμο και το σύνολο της πνευματικής παράδοσης και της δημιουργίας του λαού. Τα συμπεράσματα των απόψεων των εκτιμήσεων γύρω από το ζήτημα της εννοιολογικής διάκρισης των δύο όρων συγκλίνουν στο γεγονός ότι η έννοια κουλτούρα ερμηνεύεται ως ένα μεταβιβάσιμο χαρακτηριστικό του κοινωνικού συνόλου το οποίο συνδέεται άμεσα με την παιδεία και τις αξίες ενός λαού (Μπιτσάνη, 2004).

Συνεπώς, αναφορικά με τον πολιτισμό και την κουλτούρα, ουσιαστικά μιλάμε για μία διάκριση, η οποία είναι μη σαφώς οριοθετημένη, καθώς σε πολλές περιπτώσεις η κουλτούρα υιοθετεί τις αρχές του πολιτισμού ο οποίος είναι ένα σύνθετο σύνολο και περιλαμβάνει τις γνώσεις, τις τέχνες, τα ήθη και τα έθιμα καθώς και κάθε άλλη ικανότητα και συνήθεια την οποία αποκτά ο άνθρωπος στη διάρκεια της ζωής του. Από κοινωνιολογική πλευρά, ο πολιτισμός ουσιαστικά είναι ένα στοιχείο κοινωνικής ένταξης και σημείο αναφοράς της συλλογικής ταυτότητας επιτελώντας σημαντικές λειτουργίες για το κοινωνικό σύνολο όπως είναι η λειτουργία της αναγνώρισης, της ένταξης και της συμμετοχής. Έτσι, χάρη στον πολιτισμό, τα μέλη του κοινωνικού συνόλου αναγνωρίζονται

και εντάσσονται στο κοινωνικό σύνολο αποκτώντας προσωπική ταυτότητα, συμμετέχοντας στην καθημερινή ζωή (Μπιτσάνη, 2004),

Παράλληλα, υπάρχει ιστορική διάκριση μεταξύ των εννοιών του πολιτισμού και της κουλτούρας, η οποία ανάγεται στην Γαλλία και τη Γερμανία από το 18ο έως τον 20ό αιώνα όπου στην Γερμανία του 19ου αιώνα η κουλτούρα εξελίσσεται υπό την επίδραση του εθνικισμού εμφανιζόμενη ως το σύνολο των ηθικών, καλλιτεχνικών και διανοητικών κατακτήσεων που σχετίζονται με την κληρονομιά του έθνους. Η κουλτούρα αποκτά την έννοια του έθνους και διαχωρίζεται συχνά από την έννοια του πολιτισμού η οποία συνδέεται με την βιομηχανική και υλική πρόοδο καθώς και την οικονομική και τεχνική ανάπτυξη (Fernandez-Armesto, 2001). Επίσης αναφέρει ότι σε μεγάλο βαθμό ο πολιτισμός είναι μια έννοια που σήμερα συνδέεται με την υλικό μέρος της κουλτούρας και συνδέεται με έννοιες όπως η τεχνολογική πρόοδος, η επιστημονική πρόοδος και το ανθρώπινο κεφάλαιο. Σε πολλές περιπτώσεις πολλά έθνη, ειδικά του δυτικού κόσμου, χρησιμοποιούν τον πολιτισμό τους ως μέσο διαφοροποίησης από τους υπόλοιπους λαούς. Μάλιστα ο Fernandez-Armesto (2001) γράφει ότι σε πολλές περιπτώσεις ο πολιτισμός ενός έθνους μπορεί να καθοριστεί από ένα συγκεκριμένο πολιτιστικό επίτευγμα όπως είναι η Ακρόπολη των Αθηνών ή το Σινικό τοίχος στην Κίνα καθώς και τα δύο μνημεία αποτελούν πολιτιστικό ορόσημο για την Ελλάδα και την Κίνα αντίστοιχα. Τέλος, στον σημερινό κόσμο, ο πολιτισμός διακρίνεται από υλικά αγαθά όπως είναι τα ανεπτυγμένα συστήματα μεταφορών, τα μουσεία, τα νομικά συστήματα, η αρχιτεκτονική των πόλεων, οι επιστημονικές κατακτήσεις των εθνών, οι πολιτικές δομές και η θρησκεία. Βάση αυτών καθορίζεται το επίπεδο ενός πολιτισμού σε ένα λαό. Κατά συνέπεια ο όρος πολιτισμός ερμηνεύεται ως ένα μεταβιβάσιμο στοιχείο από το ένα κοινωνικό σύνολο σε ένα άλλο το οποίο είναι μη αναστρέψιμο και με συγκριτικά περισσότερα εννοιολογικά πλαίσια σε σχέση με τις τεχνολογικές εξελίξεις.

Εν κατακλείδι μπορούμε να πούμε ότι η διπλή χρήση που έχει η έννοια πολιτισμός στην ελληνική γλώσσα ως μία κατάσταση και ένα μέσο επίπεδο αισθητικής και τεχνολογίας όσο και η έννοια κουλτούρα ως μία στάση πνευματικής καλλιέργειας και ιδιαίτερου ενδιαφέροντος για τα γράμματα, αποτελούν ένα βασικό πλεονέκτημα της γλώσσας μας ως στοιχεία του πολιτιστικού μας πεδίου

Οι παραπάνω προσεγγίσεις έδωσαν μια εικόνα του τι είναι ο πολιτισμός και τι η κουλτούρα. Για να γίνει καλύτερη αποσαφήνιση των δύο αυτών εννοιών, θα παρουσιαστεί ένας πίνακας με την σύνοψη των όρων κουλτούρα και πολιτισμός.

Πολιτισμός	Πρότυπο συμπεριφοράς (ευπρέπεια, κοσμιότητα)
	Διαδικασία προοδευτικής τελειοποίησης των κοινωνικών ηθών και θεσμών
	Επιστημονικό-τεχνολογική εξέλιξη και επιτεύγματα
	Το σύνολο της ανθρώπινης δημιουργίας μιας κοινωνίας/εποχής
Κουλτούρα	Ιδεώδες κοσμικής παιδείας/μόρφωσης (υψηλή κουλτούρα / τέχνη)
	Τα ιδιαίτερα ήθη, τέχνες, τρόπος σκέψης ενός έθνους/κοινότητας/φυλής/ εποχής
	Το σύνολο της ανθρώπινης δημιουργίας μιας κοινωνίας/εποχής

Πηγή: Πασχαλίδης και Χαμπούρη-Ιωαννίδου, 2002, σελ.53.

Για να καταλήξουμε, είναι προφανές ότι σε ό,τι αφορά τον πολιτισμό έχουμε τα υλικά που συνθέτουν τον χαρακτήρα και στην συμπεριφορά ενός λαού, ενώ η κουλτούρα είναι τα άυλα στοιχεία που παρουσιάζονται σε ένα λαό, όπως είναι η γλώσσα και η θρησκεία.

Τα πολιτιστικά αγαθά δεν απαντούν με μία έννοια μόνο, καθώς νοούνται ως όλα εκείνα τα κινητά και ακίνητα στοιχεία τα οποία παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον για την πολιτιστική κληρονομιά των λαών. Τα πολιτιστικά αγαθά είναι συνυφασμένα με τα προϊόντα της ανθρώπινης δράσης όπως και με τη γλώσσα, την παράδοση, τα συστήματα αξιών καθώς και τα ήθη και τα έθιμα. Μεταξύ των κατηγοριών των πολιτιστικών αγαθών ιδιαίτερη σημασία έχουν τα κινητά η ακίνητα πολιτιστικά αγαθά, τα δημόσια ή ιδιωτικά πολιτιστικά αγαθά καθώς και εκείνα που έχουν διαρκή ή περιορισμένη δράση. Συνεπώς μπορούμε να πούμε ότι τα πολιτιστικά αγαθά είναι εκείνα τα κινητά η ακίνητα στοιχεία που έχουν μεγάλη σημασία για την πολιτιστική ζωή. Σε γενικές γραμμές τα πολιτιστικά αγαθά αναφέρονται στον πνευματικό πολιτισμό και συγκεκριμένα στον τομέα των τεχνών, των εκδηλώσεων, των επιστημών και το λαϊκό πολιτισμό. Η πολιτιστική δημιουργία προϋποθέτει ότι θα υπάρχει ταυτόχρονη ύπαρξη μία σειράς παραγόντων όπως ο

παράγοντας του δημιουργού και το θεσμικό πλαίσιο μαζί με την αναγκαία οικονομική και εξειδικευμένη γνώση της πολιτιστικής δημιουργίας (Fernandez-Armesto, 2001).

Πολιτιστικά αγαθά σύμφωνα με τον νόμο 3028, ΦΕΚ Α 153/28-6-2002 άρθρο 2 «Για την προστασία των αρχαιοτήτων και εν γένει της Πολιτιστικής Κληρονομιάς» νοούνται οι μαρτυρίες της ύπαρξης και της ατομικής και της συλλογικής δραστηριότητας του ανθρώπου οι οποίες μελετούνται για τη συνειδητοποίηση του παρελθόντος, ενώ μνημεία καλούνται τα πολιτιστικά αγαθά που αποτελούν υλικές μαρτυρίες.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονιστεί ότι υπάρχει μια στροφή πλέον προς την δημιουργία θεσμών που θα αφορούν την προώθηση της τέχνης, όπως μουσειακές συλλογές και εκθέσεις σε μουσεία. Αυτό σημαίνει και ότι ο ορισμός του τι είναι τέχνη πλέον δεν θα πρέπει να αναζητείται στα ίδια τα έργα τέχνης, αλλά στο θεσμικό περιβάλλον της τέχνης. Οπότε η τέχνη σήμερα αφορά μια προσέγγιση που σχετίζεται με την λειτουργία θεσμών, όπως η κριτική των έργων, τα μουσεία και η αγορά της τέχνης, όπου προσδιορίζουν το τι είναι τέχνη και τι δεν είναι τέχνη (Πασχαλίδης και Χαμπούρη-Ιωαννίδου, 2002). Γενικότερα όμως, η τέχνη είναι η ανθρώπινη έκφραση που μπορεί να υλοποιηθεί με διάφορα μέσα και υλικά όπως και να παρουσιαστεί σε διαφορετικούς χώρους. Αυτό όμως που μας οδηγεί στο να κατανοήσουμε τι είναι τέχνη, είναι ότι αφορά τον τρόπο που ο άνθρωπος θα θελήσει να εξωτερικεύσει τα συναισθήματα του ή να περάσει κάποιο μήνυμα, κάτι που μας κάνει ιδιαίτερα δύσκολο το να προσδιορίσουμε το ποιο έργο είναι τέχνη και ποιο όχι (Woodfield, 1996).

3.2 Η πολιτιστική πολιτική σε σχέση με την βιώσιμη ανάπτυξη

Η πολιτιστική πολιτική έχει καθιερωθεί τον 20ό αιώνα με βάση τον ορισμό της Ουνέσκο ως ένα σύνολο πρακτικών και παρεμβάσεων που στοχεύουν στην ικανοποίηση των πολιτιστικών αγαθών έτσι ώστε να είναι η καλύτερη δυνατή η χρήση όλων των υλικών και ανθρωπίνων πόρων μίας δεδομένης κοινωνίας η οποία τους διαθέτει μία ορισμένη στιγμή. Η πολιτική αυτή καθορίζεται με βάση κάποια κριτήρια της πολιτιστικής ανάπτυξης που συνδέουν τον πολιτισμό με την διαμόρφωση της προσωπικότητας του ατόμου και την κοινωνικο-οικονομική ανάπτυξη (Κουρή, 2007).

Η πολιτιστική πολιτική, η οποία ασκείται από το κράτος εφαρμόζεται σε εθνικό, τοπικό και περιφερειακό επίπεδο και ο καταμερισμός των αρμοδιοτήτων συγκεντρώνεται σε δύο τάσεις διοίκησης, την συγκεντρωτική και την αποκεντρωμένη. Στην πρώτη περίπτωση όλες οι υπηρεσίες συγκεντρώνονται στο Υπουργείο Πολιτισμού ενώ στην

δεύτερη περίπτωση η διοίκηση ανατίθεται σε περιφερειακά συμβούλια. Με τις συγκεκριμένες δράσεις μπορεί να οριστεί ένας βραχυπρόθεσμος, μεσοπρόθεσμος ή μακροπρόθεσμος χρονικός ορίζοντας προκειμένου να προστατευτεί και να προβληθεί η πολιτιστική κληρονομιά και να ενισχυθεί η καλλιτεχνική και πολιτιστική δημιουργία έτσι ώστε να προστατευτούν τα πολιτιστικά αγαθά (Smith, 2006). Η επίτευξη αυτών των διαδικασιών προϋποθέτει ότι θα υπάρχει ένα αποτελεσματικό δίκτυο υποστήριξης των θεσμικών, οικονομικών και τεχνολογικών λειτουργιών με ένα μοντέλο πολιτιστικής πολιτικής το οποίο μπορεί να διαφέρει ανά περίπτωση (Κόνσολα, 2006).

Η διατήρηση και η ανάδειξη της πολιτιστικής φυσιογνωμίας για κάθε κράτος αποτελεί βασικό στοιχείο για την ολοκληρωμένη ανάπτυξη του κράτους αυτού. Το πολιτιστικό προϊόν έχει ιδιαίτερη σημασία ως ένα εργαλείο οικονομικής συμμετοχής και γι' αυτό τα κράτη θα πρέπει να διασφαλίζουν εκείνο το περιβάλλον, το οποίο είναι απαραίτητο προκειμένου να αναπτυχθεί η πολιτιστική δημιουργία μέσα από τις απαραίτητες υποδομές και παράλληλα τα κατάλληλα κίνητρα προκειμένου να διαφυλαχθεί και να προωθηθεί το πολιτιστικό προϊόν. Το πολιτιστικό προϊόν είναι το αποτέλεσμα μιας σειράς δράσεων, οι οποίες στην πλειονότητά τους είναι πολιτιστικές και αποτελούν βασικό στοιχείο της καθημερινότητας των ανθρώπων σε κάθε σύγχρονη κοινωνία. Τα κράτη είναι εκείνα, τα οποία διαμορφώνουν τα ερείσματα για την υλοποίηση του πολιτιστικού προϊόντος και για το λόγο αυτό θα πρέπει να αναπτύξουν την κατάλληλη πολιτιστική πολιτική, η οποία θα στοχεύσει στην προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς και παράλληλα θα προβάλλει το πολιτιστικό προϊόν, το οποίο θα έχει σχεδιάσει μέσα από τις πολιτιστικές δραστηριότητες (Graham, 2002). Η πολιτιστική πολιτική αποτελεί ένα σύστημα σκοπών και μέσων που σχεδιάζονται κατά τέτοιο τρόπο με σκοπό να ενισχυθεί και να προστατευτεί το πολιτιστικό προϊόν για δεδομένες χρονικές περιόδους.

Η πολιτιστική πολιτική ορίζεται μέσα από πέντε βασικούς προσδιοριστικούς παράγοντες που διαμορφώνουν το περιεχόμενο του προγράμματος και τους σκοπούς που αυτό εξυπηρετεί με τη βοήθεια των φορέων και των μέσων για μία συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Ένα πρόγραμμα πολιτιστικής πολιτικής επιτρέπει τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και συμβάλλει στη βελτίωση του πολιτισμού και της ποιότητας ζωής των πολιτών και ταυτόχρονα στην οικονομική ανάπτυξη μέσα από την δημιουργία πρόσθετων θέσεων εργασίας και την προσέλκυση τουρισμού (Κουρή, 2007). Η πολιτιστική πολιτική συνήθως είναι κρατική σε κεντρικό και περιφερειακό επίπεδο αλλά και ιδιωτική. Τα προγράμματα πολιτισμού εξυπηρετούν την εθνική πολιτιστική κληρονομιά σε κρατικό και

κεντρικό επίπεδο αλλά και σε περιφερειακό επίπεδο μέσα από δράσεις στις οποίες ειδικεύεται ένα πρόγραμμα πολιτιστικής πολιτικής περιλαμβάνοντας ένα ευρύ φάσμα, όπως είναι η προστασία των αρχαιολογικών χώρων, η δημιουργία πολιτισμικής έκφρασης και δημιουργίας αλλά και οι εκδηλώσεις προβολής και προώθησης των πολιτιστικών δράσεων.

Η πολιτιστική πολιτική εξυπηρετεί τη διατήρηση της εθνικής κληρονομιάς και ταυτόχρονα συμβάλλει στη βελτίωση της ποιότητας ζωής των πολιτών και την οικονομική ανάπτυξη μέσα από προγράμματα, τα οποία υλοποιούνται σε επίπεδο χώρας αλλά και σε τοπικό επίπεδο. Τα μέσα υλοποίησης δεν εξαντλούνται μόνο στους οικονομικούς πόρους αλλά περιλαμβάνουν και τους ανθρώπινους, δηλαδή εκείνους τους ανθρώπους που έχουν την εξειδικευμένη γνώση για το σχεδιασμό του προγραμματισμού και την υλοποίηση των πολιτιστικών δράσεων κάτι το οποίο σημαίνει ότι το ανθρώπινο δυναμικό θα πρέπει να ασχολείται σε επαγγελματικό επίπεδο με τον πολιτιστικό τομέα έτσι ώστε να υπάρχει το καλύτερο δυνατό έργο. Έτσι η πολιτιστική πολιτική αποτελεί ένα σύνολο κοινωνικών πρακτικών και παρεμβάσεων που στοχεύουν στη βελτίωση των πολιτιστικών αναγκών χρησιμοποιώντας υλικά και ανθρώπινους πόρους κάθε δεδομένη στιγμή για κάθε κοινωνία μέσα από μια πολιτική, η οποία καθορίζει την πολιτιστική ανάπτυξη και συνδέει τον πολιτισμό με τη διαμόρφωση της προσωπικότητας και την κοινωνικοοικονομική ανάπτυξη (Kotler & Kotler, 1998).

Ένας ουσιαστικός ορισμός της πολιτιστικής πολιτικής, όπως προαναφέρθηκε την παρουσιάζει ως ένα σύνολο σκοπών και μέσων που στοχεύουν στην διάδοση του πολιτιστικού φαινόμενο. Ο πολιτισμός αντιμετωπίζεται ως ένα μέρος των δημοσίων επενδύσεων και όχι ως τμήμα της αναπτυσσόμενης κοινωνίας ωστόσο τα δεδομένα έχουν αλλάξει σε σχέση με τις δεκαετίες του 1980 και το 1990 καθώς οι οικονομολόγοι αναδεικνύουν ότι οι επενδύσεις στον πολιτισμό αποδίδει και στην τοπική κοινωνία. Έτσι οι στρατηγικές τοπικής οικονομικής ανάπτυξης αναγνωρίζουν την πολιτιστική βιομηχανία ως ένα βασικό στοιχείο της ανάπτυξης των οικονομιών. Οι σύγχρονες αντιλήψεις υποστηρίζουν ότι η δυναμική αυτή της πολιτιστικής πολιτικής ανταποκρίνεται σε μη χειροπιαστούς στόχους, όπως είναι η ταυτότητα και η ποιότητα ζωής οι οποίοι ωστόσο συμβάλλουν στην οικονομική ανάπτυξη των υποδομών και τα προγράμματα εκπαίδευσης εκείνα τα οποία προάγουν τον πολιτισμό.

Οι πολιτιστικές δραστηριότητες αποτελούν ένα βασικό κοινωνικό παράγοντα και μια λειτουργία της κοινωνικής πραγματικότητας. Ο παράγοντας αυτός έχει συνδυαστεί με

την παραγωγική συνολική αναπτυξιακή διαδικασία μέσα από συστηματικές παρεμβάσεις του κράτους στον πολιτιστικό τομέα κάτι το οποίο αποτελεί ένα βασικό φαινόμενο από το δεύτερο μισό του 20ού αιώνα. Έως τότε η πολιτεία παρενέβαινε ενισχυτικά μόνο όταν αυτό θεωρούνταν απαραίτητο από τα εύπορα κοινωνικά στρώματα προκειμένου να ενισχυθεί η προβολή και το κύρος τους. Η νοοτροπία αυτή των πολιτιστικών δραστηριοτήτων αμφισβητήθηκε μετά το δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο με την κατεύθυνση της UNESCO το 1946 ως προς τον εκπαιδευτικό, επιστημονικό και πολιτιστικό ρόλο που έχουν οι πολιτιστικές δραστηριότητες. Έτσι η διακήρυξη των δικαιωμάτων του ανθρώπου και του πολίτη σε ειδικό άρθρο εξετάστηκε για πρώτη φορά, καθώς ο καθένας έχει το δικαίωμα να συμμετέχει στην πνευματική ζωή της κοινότητας και να χαιρέται τις καλές τέχνες συμμετέχοντας στην επιστημονική πρόοδο και τα αγαθά της. Οι πολιτιστικές δραστηριότητες σταμάτησαν να είναι πολυτέλεια των προνομιούχων στρωμάτων και έγιναν ένα κοινωνικό δικαίωμα. Το συμβούλιο της Ευρώπης που αποτελεί έναν διεθνή οργανισμό στον οποίο δίνεται έμφαση στα νομικά πρότυπα για την προστασία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, τονίστηκε το καθήκον του κράτους να προωθεί την μελέτη των γλωσσών και της ιστορίας του ευρωπαϊκού πολιτισμού. Έτσι η καλλιτεχνική και πολιτιστική δημιουργία δημιουργήθηκαν ως ένα δημόσιο αγαθό και παράλληλα εμφανίστηκε η έννοια της πολιτιστικής ανάπτυξης στις ανεπτυγμένες χώρες οι οποίες προσανατολίστηκαν στην ιδέα της οικονομικής ανάπτυξης και της τεχνολογικής προόδου προκειμένου, μέσω του πολιτισμού, ως μια εναλλακτική οικονομική πρόταση (Hill, O' Sullivan & O' Sullivan, 2011. Βερνίκος κ συν, 2005).

Η πρόοδος στον οικονομικό τομέα όταν δεν συνοδεύεται από ανάλογη πολιτιστική και κοινωνική ανάπτυξη συχνά δημιουργεί προβλήματα στις βιομηχανικές χώρες. Φαίνεται λοιπόν ότι η έλλειψη υψηλού βιοτικού επιπέδου και ανθρωπίνων σχέσεων αποτελεί ένα κρίσιμο παράγοντα για τις χώρες αυτές οι οποίες καλούνται να ενσωματώσουν την πολιτιστική τους δράση στα αναπτυξιακά τους σχέδια. Η διακαής επιδίωξη των κρατών αυτών να μεταβούν από την παραδοσιακή αγροτική κοινωνία στη σύγχρονη βιομηχανική κοινωνία ελλοχεύει την αλλοτρίωση των παραδοσιακών πολιτισμικών αξιών μέσα από την εισαγωγή των στοιχείων του δυτικού πολιτισμού και αυτός ο φόβος εξάλειψης της πολιτιστικής ταυτότητας δίνει προτεραιότητα πλέον στην προστασία τους. Η προσπάθεια αυτή των κρατών να μεταβούν από την αγροτική κοινωνία σε μία σύγχρονη βιομηχανική κοινωνία μπορεί να επηρεάσει τις παραδοσιακές πολιτισμικές αξίες και μέσα από το φόβο της εξάλειψης πρέπει να δοθεί προτεραιότητα

στην προστασία και την προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς (Κουρή, 2007). Έτσι το επιστημονικό ενδιαφέρον έχει στραφεί στην μελέτη της σχέσης μεταξύ της οικονομίας και των πολιτιστικών δραστηριοτήτων κάτι που δείχνει ότι η πολιτιστική ανάπτυξη συμβάλλει στην οικονομική πρόοδο και ωθεί την πνευματική καλλιέργεια οξύνοντας την κριτική σκέψη. Έτσι βελτιώνεται η ποιότητα του ανθρώπινου δυναμικού και αυξάνεται η παραγωγικότητα. Την ίδια στιγμή οι πολιτιστικές δραστηριότητες ωθούν και τους άλλους τομείς της οικονομίας όπως την τουριστική ανάπτυξη και για τους λόγους αυτούς η πολιτιστική κληρονομιά είναι μια αδήριτη ανάγκη και μία ανάγκη επέκτασης της κρατικής παρέμβασης και στον πολιτιστικό χώρο για να προωθηθεί και να ενισχυθεί η λειτουργία των πολιτιστικών δραστηριοτήτων (Graham, 2002).

3.3 Η πολιτιστική διαχείριση

Η διαχείριση των μνημείων ή γενικά των πολιτιστικών αγαθών, είναι ένα νέο επιστημολογικό πεδίο που διαφέρει από την επιστήμη της αρχαιολογίας, της αρχιτεκτονικής ή της πολεοδομίας. Ξεκινάει από και βασίζεται σε αυτές, όμως κάνει ποιοτικό άλμα για να ανιχνεύσει τις σχέσεις των πολιτιστικών αγαθών με τον πολίτη, τις οικονομικές παραμέτρους και τις κοινωνικές επιπτώσεις της προστασίας, το ρόλο τους στην ιστορική συνέχεια και τη λειτουργία τους (Κωνσταντίνος, 2003). Δικαιολογημένα, επομένως μιλάει ο Grochla για τη «διεπιστημονική συνθετικότητα του φαινομένου της διαχείρισης» (Μπιτσάνη, 2004).

Η διαχείριση (management) ορίζεται ως η χρησιμοποίηση υλικών, ανθρώπινων και οικονομικών πόρων σε συνδυασμό με τη σχεδίαση, τη δομή και την ανάπτυξη ενός οργανισμού, καθώς και ως ο καθορισμός στόχων και η επιλογή κριτηρίων για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητάς της (Κουρή, 2007). Πρόκειται δηλ. για μία επιστημονική μεθοδολογία που διέπεται από συγκεκριμένες λειτουργίες οι οποίες διαμορφώνονται με βάση τις αρχές του γενικού (δημόσιου) συμφέροντος, και οι οποίες είναι (Κουρή 2007):

1) Ο προγραμματισμός ή σχεδιασμός, κατά τη διάρκεια του οποίου καθορίζονται με σαφήνεια οι στόχοι ενός πολιτιστικού οργανισμού, σχεδιάζονται οι ενέργειες και το χρονοδιάγραμμα για την αποτελεσματική υλοποίησή τους και προσδιορίζεται η αναπτυξιακή του πορεία. Ο στρατηγικός σχεδιασμός, χαράσσεται στα ανώτατα ιεραρχικά κλιμάκια και περιλαμβάνει τα ακόλουθα βήματα (Κουρή, 2007):

α) διατύπωση μίας σαφούς αποστολής - «οράματος» για έναν πολιτιστικό οργανισμό η οποία τον διαφοροποιεί από άλλους ομοειδείς,

β) καθορισμός των στρατηγικών στόχων,

γ) ανάλυση των περιβαλλόντων όπου το στρατηγικό πλάνο πρέπει να συμμετέχει (εξωτερικά, εσωτερικά, αγοράς, ρυθμιστικά, συναγωνιστικά, μακροπεριβάλλοντα, δημογραφικά, οικονομικά, πολιτικά κ.λ.π. - SWOT ανάλυση).

δ) Σύνταξη προγραμμάτων δράσης με την υιοθέτηση μακροπρόθεσμων στρατηγικών marketing καθώς το marketing είναι μία δυναμική διαδικασία η οποία αποτελείται από μία σειρά βημάτων όπως, η ανάλυση, ο σχεδιασμός, η επικοινωνία, η εκτέλεση και η αξιολόγηση, που οδηγούν στην εξέλιξη του οργανισμού, λαμβάνοντας υπόψη τις οικονομικές του δυνατότητες τις οποίες αξιοποιεί (SMART ανάλυση) για την επίτευξη προκαθορισμένων στόχων (Μπιτσάνη, 2004). Ωστόσο το μάρκετινγκ στο πολιτιστικό τομέα διαφέρει από τους άλλους τομείς λόγω της ιδιαιτερότητάς του, ενώ είναι απαραίτητο ο χώρος του πολιτισμού να αξιοποιήσει κάποιες από τις αρχές του εάν επιδιώκει να παραμένει οικονομικά και κοινωνικά βιώσιμος (Hill, O' Sullivan & O' Sullivan, 2011).

Και ε) έλεγχος, ο οποίος παρέχει την απαιτούμενη επαναπληροφόρηση (feedback) που αφορά στην εκπλήρωση των στόχων που έχουν τεθεί, έτσι ώστε να γίνουν οι απαραίτητες διορθωτικές ενέργειες (Κουρή, 2007).

Ο σκοπός της τυποποιημένης στρατηγικής είναι να αναπτυχθούν οι κατάλληλες συνθήκες που θα επιτρέψουν στον πολιτιστικό οργανισμό να επιτύχει τους τελικούς στόχους του σ' ένα εναλλασσόμενο περιβάλλον (Kotler N. & Kotler Ph., 1998).

2) Η οργάνωση, κατά τη διάρκεια της οποίας διαμορφώνεται ένα πλάνο που θα καθορίσει την οργανωτική δομή και το οργανόγραμμα ενός πολιτιστικού οργανισμού, με στόχο την αποτελεσματική πραγματοποίηση των σκοπών και των στόχων που τέθηκαν στο στάδιο του προγραμματισμού.

3) Η διεύθυνση - καθοδήγηση, η οποία προσδιορίζει την ανάπτυξη και την επικοινωνιακή απήγηση του οράματος ενός πολιτιστικού οργανισμού ή μίας πολιτιστικής πολιτικής.

4) Ο έλεγχος και η αξιολόγηση της όλης διαδικασίας, που έχουν ως σκοπό τη συνεχή βελτίωση της λειτουργίας του οργανισμού. Οι Γκατζιάς & Γκαντζιάς (2008) ωστόσο, βασιζόμενοι στις αρχές του γενικού (δημόσιου) συμφέροντος, συμπληρώνουν τις ανωτέρω λειτουργίες με μία πέμπτη που παίρνει τη θέση της πριν τον έλεγχο, τον συντονισμό, ο

οποίος διασφαλίζει μια ισορροπημένη ανάπτυξη της διαχείρισης των πολιτιστικών αγαθών.

Στο πλαίσιο της πολιτιστικής δημοκρατίας διαπιστώνεται η ανάγκη της, από κάτω προς τα πάνω, συμμετοχής ποικίλων φορέων τόσο στα πρακτικά στάδια της διαχείρισης, όπως αναλύθηκαν παραπάνω, όσο και κατά τη διαδικασία λήψης αποφάσεων. Η πολιτιστική διαχείριση δεν αποσκοπεί πρωτίστως στο κέρδος, αλλά είναι προσανατολισμένη σε στόχους όπως η παραγωγή τέχνης και πολιτισμού. Στον επιχειρηματικό / ιδιωτικό πολιτιστικό τομέα προωθείται κυρίως το κέρδος της επιχείρησης ενώ αντίστοιχα στο δημόσιο πολιτιστικό τομέα η πραγματοποίηση πολιτιστικών - πολιτικών στόχων.

3.4 Εκπαιδευτική αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς

Αρχικά πρέπει να προσδιοριστεί η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς η οποία είναι η κληρονομιά εκείνη η οποία έχει δοθεί από την σύμβαση για την προστασία της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς και φυσικής κληρονομιάς (Waterton & Watson, 2010).

Ο νόμος 3028, ΦΕΚ Α 153/28-6-2002 άρθρο1 «Για την προστασία των αρχαιοτήτων και εν γένει της Πολιτιστικής Κληρονομιάς», ορίζει ότι η πολιτιστική κληρονομιά αποτελείται από την υλικά και άυλα πολιτιστικά αγαθά

Σε αυτή συναντώνται τα μνημεία τα οποία είναι αρχιτεκτονικά έργα και μνημεία γλυπτικής και ζωγραφικής καθώς και στοιχεία και δομές ομάδων και κτιρίων δηλαδή ομάδες που αποτελούνται από ανεξάρτητα και σχετιζόμενα κτίρια που λόγω ομογένειας τους είναι εξαιρετικά πολύτιμα από ιστορική, καλλιτεχνική και επιστημονική άποψη. Παράλληλα συναντώνται έργα τα οποία είναι προϊόντα συνδυασμού του ανθρώπου και της φύσης αλλά και αρχαιολογικοί χώροι που είναι εκπληκτικής αξίας αισθητικά, εθνολογικά ή ανθρωπολογικά με επιγραφές, απολιθώματα σπηλιά και κατοικίες που έχουν γνωρίσματα μοναδικής αξίας για την ιστορία, την τέχνη και την επιστήμη. Τα μνημεία και οι περιοχές που περιλαμβάνονται στον ορισμό αυτό αποτελούν ένα τμήμα της κληρονομιάς η οποία χρήζει προστασίας (Graham, 2002). Για το λόγο αυτό πρέπει να λαμβάνονται συνεχώς νέα μέτρα έτσι ώστε υπό την μορφή συνθηκών να αναπτύσσεται ένα αποτελεσματικό σύστημα συλλογικής προστασίας της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς το οποίο θα έχει οργανωθεί σε μόνιμη βάση, με βάση τα σύγχρονα επιστημονικά πρότυπα. Η Ουνέσκο το 2001 έχει δημοσιεύσει την διακήρυξη σύμφωνα με την πολιτική ποικιλότητα όπου η περιφρούρηση της κληρονομιάς των ανθρώπων και η

παροχή υποστήριξης στην έκφραση και τη δημιουργία περιλαμβάνονται στις οδηγίες του σχεδίου δράσης έτσι ώστε να εφαρμοστεί η παγκόσμια διακήρυξη για την πολιτιστική ποικιλότητα (De Groot, 2016).

Παράλληλα θα πρέπει να συνεκτιμηθεί ότι στην αναθεώρηση του συντάγματος (ΦΕΚ /Α 18-4-2001, άρθρο 24) θεσμοθετήθηκε ο θεσμός της αιφόρου ανάπτυξης σύμφωνα με την Παγκόσμια Επιτροπή για την Οικονομική Ανάπτυξη (επιτροπή Brundtland) , « (...) η ορθολογική επέμβαση στο περιβάλλον, ώστε να διατηρηθεί η ποιότητα του για τις επόμενες γενιές».

Είναι εμφανές ότι η πολιτιστική κληρονομιά συνίσταται σε ένα σύνολο πολιτιστικών αγαθών (ανθρώπινες δοξασίες, δραστηριότητες και επιτεύγματα) τα οποία την συγκροτούν υπό την έννοια ότι τα στοιχεία αυτά που απαρτίζουν την ιστορική μνήμη του λαού της κοινωνίας έχουν δημιουργηθεί στο παρελθόν και σχετίζονται με την ιστορική διαδρομή του ανθρώπου και των οποίων η διαφύλαξη είναι απαραίτητη για τον προσδιορισμό της πολιτιστικής ταυτότητας των σημερινών ανθρώπων, αλλά και των μελλοντικών γενεών. Η πολιτιστική κληρονομιά διακρίνεται στην υλική και την άυλη καθώς και την ακίνητη η οποία αποτελείται από τα υλικά πολιτιστικά αγαθά που συνδέονται με το έδαφος ή αποτελούν αναπόσπαστο μέρος κτιρίων και περιλαμβάνουν αρχιτεκτονικά μνημεία και κτίρια ιστορικού και καλλιτεχνικού ενδιαφέροντος.

Βέβαια είναι γεγονός ότι με την παγκοσμιοποίηση έχουν γίνει πολλές μεταβολές στη ζωή και τα χαρακτηριστικά της ταυτότητας των πολιτών στο σύνολο του δυτικού κόσμου κάτι το οποίο δείχνει ότι οι αλλαγές εξαπλώνονται ραγδαία και παρατηρείται μια εξομοίωση και μια ομογενοποίηση του πολιτισμού στη συνείδηση των πολιτών με αποτέλεσμα να πρέπει να επιδιωχθεί η διατήρηση της αυτοτέλειας και της αυτονομίας του κάθε πολιτισμού. Με αυτό τον τρόπο μπορούν να καταβληθούν προσπάθειες έτσι ώστε να αναγνωριστούν και να ενισχυθούν τα χαρακτηριστικά των πολιτιστικών ταυτοτήτων μέσα από την επιμόρφωση του επισκέπτη σε θέματα τα οποία σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά η οποία μπορεί να είναι υλική και άυλη έτσι ώστε να υπάρχει αντιμετώπιση της αλλοτρίωσης. Προκειμένου να αξιοποιηθούν τα κατάλοιπα και οι αρχαιολογικοί χώροι καθώς και τα μνημεία και τα κτίρια πρέπει να διδαστεί η ιστορική παιδεία στους πολίτες η οποία θα ενδυναμώσει την πολιτιστική ταυτότητα.

Αναφορικά με τον όρο “μνημείο” που προέρχεται από το ομηρικό ρήμα μνάομαι – μνώμαι και το μεταγενέστερο μιμνήσκω και στα λατινικά από το ρήμα momeo (monumento, monument)(Μαλλούχου – Tufano) μπορεί να χαρακτηριστεί ως το σύνολο

των αντικειμένων και των έργων, υλικών και πνευματικών που έχουν διασωθεί από το παρελθόν και σήμερα χρήζουν προστασίας για τα μηνύματα τα οποία φέρουν και τις πληροφορίες που δίνουν για το συμβολικό χαρακτήρα που έχουν σχηματίσει στην ιστορική διαδρομή τους (Graham, 2002).

Ο συγκεκριμένος ορισμός είναι γενικός και έτσι σύμφωνα με αυτόν, κάθε αντικείμενο ή έργο το οποίο προέρχεται από το παρελθόν μπορεί να χαρακτηριστεί ως μνημείο. Υπάρχει ανάγκη ακριβέστερου ορισμού, κάτι το οποίο οδηγεί στη δημιουργία τεσσάρων βασικών κριτηρίων τα οποία πρέπει να ικανοποιούνται έτσι ώστε ένα έργο ή ένα αντικείμενο να χαρακτηρίζεται ως μνημείο. Τα στοιχεία αυτά είναι η πρωτοτυπία και η γνησιότητα, η ιστορικότητα, η ποιότητα και ο συμβολισμός του, δηλαδή το μήνυμα. Εάν ένα αντικείμενο πληροί μόνο μερικές από τις συγκεκριμένες προϋποθέσεις τότε δε χαρακτηρίζεται ως μνημείο ενώ πρέπει να αναφερθεί ότι η έννοια του ιστορικού μνημείου σήμερα σύμφωνα με την περιγραφή του χάρτη της Βενετίας του 1964 δεν καλύπτει μόνο μεμονωμένες περιπτώσεις αρχιτεκτονικών ή καλλιτεχνικών έργων αλλά και την αστική ή αγροτική τοποθεσία η οποία μπορεί να μαρτυράει έναν ιδιαίτερο πολιτισμό με μία ενδεικτική εξέλιξη για ένα ιστορικό γεγονός (De Groot, 2016). Από τα παραπάνω είναι εμφανές ότι ένα μνημείο καταφέρνει είτε ως μνημείο της υλικής πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω της απτής εικόνας του να γίνει κτήμα κάθε πολίτη ανακαλώντας στη μνήμη γεγονότα της ιστορίας και οδηγώντας σε συνειρμούς με έντονο πνευματικό, συναισθηματικό και συμβολικό χαρακτήρα, είτε ως μνημείο της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω των προφορικών παραδόσεων και των λατρευτικών δοξασιών, να δώσει στον άνθρωπο την αίσθηση της συνέχειας και ταυτότητας.

Ειδικότερα για τα μνημεία πρέπει να ειπωθεί ότι πρέπει να διατηρούνται. Η διατήρηση περιλαμβάνει όλες εκείνες τις ενέργειες που πρέπει να πραγματοποιηθούν έτσι ώστε το μνημείο και ο χώρος του να αποτελείται από φυσικούς και άλλης μορφής παράγοντες που πρέπει να προστατευτούν από ανεπιθύμητες μεταβολές και μετατροπές στο πέρασμα του χρόνου. Έτσι η διατήρηση περιλαμβάνει έργα συντήρησης, νομικής προστασίας και ανάδειξης στα πλαίσια του φυσικού και οικονομικο-κοινωνικού περιβάλλοντος που επιτρέπει τις ευνοϊκές συνθήκες έτσι ώστε τα πολιτιστικά αγαθά να προστατευτούν. Σε ιδανικότερες περιπτώσεις η εξασφάλιση των συγκεκριμένων λεπτομερειών μπορεί να ευνοήσει την βιώσιμη ενσωμάτωση του πολιτιστικού αποθέματος στα υπάρχοντα σύνολα του πολεοδομικού ιστού στα πλαίσια των σύγχρονων κτιρίων. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να γίνει σύγχρονη αξιοποίηση και κεφαλαιοποίηση των

πολιτιστικών αγαθών του παρελθόντος. Πρέπει λοιπόν να υποστηριχθεί ότι η συγκεκριμένη διατήρηση είναι μία ευρεία έννοια πέρα από την συντήρηση καθώς η συντήρηση είναι στην πράξη ένα διακριτό επιστημονικό πεδίο που μαζί με τα προαναφερθέντα πεδία, προστατεύει ένα κτίριο ή ένα αντικείμενο. Με βάση την παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά, η Ουνέσκο αναγνωρίζει επίσης τα κτίρια εκείνα τα οποία βρίσκονται σε κίνδυνο όπου πέρα από τις επείγουσες σωστικές παρεμβάσεις, ο διεθνής οργανισμός παρακολουθεί κατά διαστήματα και τις θέσεις της παγκόσμιας κληρονομιάς όπου παρουσιάζονται προβλήματα έτσι ώστε να διασφαλίζεται η μακροπρόθεσμη διατήρηση. Έτσι γίνεται και ελεγχόμενη ένταξη μνημείων και πολιτιστικών συνόλων σε σύγχρονες δομές κάτι το οποίο θεωρείται ενδεδειγμένο και ως μία βιώσιμη πολιτική πολιτιστικής διαχείρισης. Πέρα από την συντήρηση, σημασία έχει για τα μνημεία και η διάσωση της πολιτιστικής κληρονομιάς η οποία σχετίζεται με την διαφύλαξη και την ανάδειξη δηλαδή την μεταβίβαση στις επόμενες γενεές των αγαθών εκείνων της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς έτσι ώστε να βρεθούν στα χέρια αυτών αλώβητα. Η διάσωση είναι σαν διαδικασία ιδιαίτερα επιτακτική καθώς αποτελεί μία από τις πιο ιδιαίτερες διαδικασίες για την προστασία των μνημείων (Smith, 2006).

Γενικά η προστασία των μνημείων και των αρχαιολογικών χώρων αλλά και των ιστορικών τόπων αποτελεί ένα στόχο όλων των επιπέδων χωροταξικού, αναπτυξιακού και πολεοδομικού σχεδιασμού. Τα πολιτιστικά αγαθά πρέπει να σχεδιάζονται, να διασφαλίζονται και να συντηρούνται έτσι ώστε να μεταβιβαστούν αναλλοίωτα στις επόμενες γενιές και στα πλαίσια της προστασίας ανήκουν όλες εκείνες οι διαδικασίες διοικητικού και νομικού χαρακτήρα που καταγράφουν, αρχειοθετούν και τεκμηριώνουν τη σημασία της πολιτιστικής κληρονομιάς, προστατεύοντας την από την καταστροφική του και την φθορά ως έργο τέχνης. Για να συμπληρωθεί η έννοια του περιεχομένου της προστασίας πρέπει να αναλογιστούμε τις τεχνικές που ακολουθεί η αρχαιολογική και η ιστορική έρευνα του παρελθόντος έτσι ώστε να προστατευτεί η πολιτιστική κληρονομιά. Οι επιστήμονες σήμερα εστιάζουν στην αντιμετώπιση των σύγχρονων κινδύνων που απειλούν την πολιτιστική κληρονομιά με αποτέλεσμα τα τελευταία χρόνια να γίνονται πολλές προσπάθειες προστασίας των πολιτιστικών αγαθών των οποίων έχει αναγνωριστεί η διαχρονική αξία. Σε παγκόσμιο επίπεδο το θέμα της προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς έχει τεθεί στα μέσα του 17ου αιώνα όπου άρχισε η συζήτηση της επιστροφής των πολιτιστικών αγαθών στις χώρες προέλευσης τους. Παρόλαυτα, λόγω πολέμων

συνεχίζονταν οι καταστροφές στα πολιτιστικά αγαθά, ενώ τα πρώτα μέτρα προστασίας απέκτησαν δυναμική ισχύ το 1954 με τη βοήθεια της Ουνέσκο (De Groot, 2016).

Η πολιτιστική κληρονομιά λοιπόν και ειδικά η υλική, που έχει σχέση με τα αντικείμενα τα οποία έχουν διατηρηθεί στο βάθος των αιώνων περιλαμβάνει όλα τα κινητά και τα ακίνητα στοιχεία εκείνα που έχουν αρχαιολογικό και καλλιτεχνικό ενδιαφέρον και σύμφωνα με το άρθρο 2 της σύμβασης της Ουνέσκο της 17ης Οκτωβρίου 2003, όλες οι πρακτικές και οι αναπαραστάσεις αλλά και οι γνώσεις και οι τεχνικές και τα εργαλεία που συνδέονται με την καλλιτεχνική δημιουργία, πρέπει να αποτελούν μέρος της πολιτιστικής κληρονομιάς. Αυτή η πολιτιστική κληρονομιά η οποία μεταβιβάζεται από γενιά σε γενιά, αναδημιουργείται στα πλαίσια των κοινοτήτων και των ομάδων σε συνάρτηση με το περιβάλλον και σε αλληλεπίδραση με τη φύση και την ιστορία, παρέχοντας στις γενιές μία αίσθηση ταυτότητας και συνέχειας προκειμένου να προωθηθεί ο σεβασμός της πολιτιστικής πολυμορφίας και της ανθρώπινης δημιουργικότητας (Waterton & Watson, 2010).

3.5 Η προστασία και η διατήρηση του πολιτισμικού κεφαλαίου

Πρέπει να ειπωθεί ότι η σημασία που έχει η προστασία, η διατήρηση και η ανάδειξη της πολιτιστικής φυσιογνωμίας των μουσείων και των μνημείων για ένα κράτος είναι βασική προϋπόθεση για μία ισόρροπη και ολοκληρωμένη ανάπτυξη. Για το λόγο αυτό το πολιτιστικό προϊόν πρέπει να αξιοποιείται κατάλληλα έτσι ώστε να αποτελεί ένα εργαλείο οικονομικής συνοχής. Συνεπώς το κράτος πρέπει να διασφαλίζει ένα τέτοιο περιβάλλον στο οποίο θα αναπτυχθεί η πολιτιστική δημιουργία τόσο θεσμικά όσο και παρέχοντας τις απαραίτητες δομές και τα κίνητρα προκειμένου να διαφυλαχθεί και να προωθηθεί το πολιτιστικό προϊόν. Το πολιτιστικό προϊόν γενικά το οποίο παράγεται από δράσεις οι οποίες καλούνται πολιτιστικές δράσεις και αποτελούν βασικό κομμάτι της καθημερινότητάς των ανθρώπων, διαμορφώνεται σε ένα πλαίσιο στο οποίο νομιμοποιούνται αλλά και δημιουργούνται ερείσματα τα οποία θα υλοποιηθούν (Waterton & Watson, 2010).

Γι' αυτό το λόγο κάθε σύγχρονο κράτος πρέπει να αναπτύσσει μια συγκεκριμένη πολιτιστική πολιτική, η οποία θα στοχεύει στην προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς αλλά και στην προβολή του πολιτιστικού προϊόντος και το σχεδιασμό και την υλοποίηση των πολιτιστικών δραστηριοτήτων. Η πολιτιστική πολιτική δηλαδή ορίζεται ως ένα σύστημα σκοπών και μέσων, τα οποία θα συνδυαστούν σε ένα πρόγραμμα προκειμένου να επιτευχθεί η ενίσχυση και η διάδοση του πολιτιστικού φαινομένου για μια συγκεκριμένη

χρονική περίοδο. Ο συγκεκριμένος ορισμός περιλαμβάνει προσδιοριστικούς παράγοντες που διαμορφώνουν το περιεχόμενο του προγράμματος πολιτιστικής πολιτικής με σκοπούς οι οποίοι εξυπηρετούν συγκεκριμένες διαδικασίες και δράσεις που εξειδικεύουν την πολιτιστική πολιτική σε ένα γεωγραφικό χώρο για συγκεκριμένη χρονική περίοδο (De Groot, 2016). Έτσι με τα προγράμματα της πολιτιστικής πολιτικής διαφυλάσσεται η εθνική πολιτιστική κληρονομιά και συμβάλλει ο πολιτισμός στην βελτίωση της ποιότητας ζωής των ανθρώπων και την οικονομική ανάπτυξη της χώρας μέσα από την δημιουργία θέσεων εργασίας. Τα προγράμματα τα οποία αναπτύσσονται προκειμένου να διαφυλαχθεί η πολιτιστική πολιτική και γενικότερα ο πολιτισμός λαμβάνουν χώρα σε επίπεδο χώρας αλλά και σε περιφερειακό και τοπικό επίπεδο. Τα μέσα υλοποίησης του δεν εξαντλούνται μόνο στους οικονομικούς πόρους αλλά βασίζονται στο ανθρώπινο δυναμικό το οποίο κατέχει την απαραίτητη γνώση για το σχεδιασμό και τον προγραμματισμό των δράσεων έτσι ώστε σε επαγγελματικό επίπεδο οι εργαζόμενοι να ασχολούνται με τον πολιτιστικό τομέα (Smith, 2006).

Τέλος θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι ο οργανισμός που οφείλει να διασφαλίζει και να αναπτύσσει τις κατάλληλες συνεργασίες και ενέργειες για την επίτευξη των ανωτέρων στόχων είναι το Υπουργείο Πολιτισμού. Η Ευρωπαϊκή Ένωση μέσω συγχρηματοδοτούμενων προγραμμάτων συμμετέχει στην προώθηση του πολιτιστικού αγαθού, αναπτύσσοντας σημαντικές πρωτοβουλίες για το ψηφιακό πολιτιστικό και ιστορικό περιεχόμενο και τη ψηφιοποίηση και διάσωση της πολιτιστικής κληρονομιάς (Βασιλική Κολυβά)

4. Νέες τεχνολογίες

4.1 Πολιτισμός και Τεχνολογία Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ)

Ο πολιτισμός γενικά δεν περιορίζεται στα κοινωνιολογικά δεδομένα αλλά αποτελεί ένα σημαντικό πολιτιστικό κεφάλαιο. Για την κοινωνιολογία δεν είναι μόνο ένας παράγοντας ο οποίος ανήκει στον πυρήνα αλλά καθορίζει την ίδια την κοινωνία. Το γεγονός ότι καθορίζει την κοινωνία σημαίνει ότι έχει μεγάλη αξία η οποία είναι καθοριστική. Για τον πολιτισμό η τεχνολογία ορίζεται με ποικίλους τρόπους. Ένας γενικός ορισμός τον οποίο έχει τεχνολογία είναι ο συνδυασμός της ανθρώπινης φαντασίας και των ηλεκτρονικών εργαλείων τα οποία συνδέουν την κουλτούρα με την πραγματικότητα. Η

τεχνολογία περιλαμβάνει όλα εκείνα τα ηλεκτρονικά εργαλεία τα οποία βρίσκονται στη διάθεση του ατόμου έτσι ώστε να εργαστεί ταχύτατα και ποιοτικά βοηθώντας το να δημιουργήσει, να αποθηκεύσει και να έχει πρόσβαση στην ίδια την πληροφορία. Στην εποχή μας όταν αναφερόμαστε στην τεχνολογία αναφερόμαστε στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τα περιφερειακά τους εργαλεία. Τις τελευταίες δεκαετίες όμως ακόμα και στην τεχνολογία γίνονται μεγάλες αλλαγές. Οι αλλαγές αυτές τις οποίες επιφέρουν το υλικό και το λογισμικό των υπολογιστών επιβάλλουν μία σειρά αλλαγών σε σχέση με τον τρόπο και το περιεχόμενο με το οποίο ο πολιτισμός γίνεται ευρύτερα γνωστός. Οι ΤΠΕ ουσιαστικά είναι εργαλεία με τα οποία το άτομο μαθαίνει, εντούτοις οι έρευνες έχουν επικεντρωθεί περισσότερο στον αντίκτυπο των οποίων έχουν στο ίδιο το άτομο. Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην πραγματικότητα πρέπει να επαναπροσδιορίσει το ρόλο που έχει το άτομο στηριζόμενο στην ποιότητα των πληροφοριών και όχι στην ποσότητα. Η ανάγκη της χρήσης των ΤΠΕ είναι περισσότερο από επιτακτική καθώς προσφέρει μία πολυμορφία και μία διαρκή εξέλιξη του ατόμου διαδραματίζοντας ένα σημαντικό κοινωνικό ρόλο (Steers et al., 2008).

Ο πολιτισμός είναι το σύνολο εκείνων των επιτευγμάτων του ανθρώπου σε πρακτικό, ψυχικό και πνευματικό επίπεδο δηλαδή το σύνολο των τεχνολογικών ηθικών και ιδεολογικών επιτευγμάτων που έχει καταφέρει η ανθρωπότητα στην πορεία της ιστορίας της με αποτέλεσμα ο σημερινός πολιτισμός να νοείται ως ψηφιακός πολιτισμός. Κατά συνέπεια φαίνεται ότι ο πολιτισμός είναι το προϊόν της συλλογικής συνείδησης που αναπτύσσεται σε επιμέρους τόπους όπως αυτός διαμορφώνεται από τις ατομικές συνειδήσεις των πολιτών αλλά και τις συνειδήσεις σε παγκόσμια κλίμακα. Η γνώση της τεχνολογίας συμβάλλει σημαντικά στην άνοδο του βιοτικού επιπέδου και το ίχνος του πολιτισμού επιβιώνει χιλιάδων ετών. Ο άυλος και ο υλικός πολιτισμός είναι δύο γενικές έννοιες οι οποίες εμπεριέχουν την συνολική πορεία και ταυτότητα του ανθρώπου μαζί με την ύπαρξη του, διατρέχοντας τις πόλεις και τις χώρες. Το ζητούμενο είναι να κατανοήσουμε τον πολιτισμό ως μέρος της τεχνολογικής εξέλιξης που βιώνουμε σήμερα. Το ζήτημα είναι το τι θεωρείται πολιτισμός και πως αυτός εκφράζεται υπό μία νέα αλλαγμένη από νοήματα μορφή. Η ψηφιακή εποχή μας θέτει απέναντι σε μία πρόκληση. Ο πολιτισμός αναμετράται και επιβιώνει σε ένα περιβάλλον μίας νέας κουλτούρας ιδεών. Είναι εντυπωσιακές οι τεχνολογικές εφαρμογές στον πολιτισμό. Οι δυνατότητες που προσφέρει η πληροφορική στην τεχνολογία έχουν αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο το άτομο αντιλαμβάνεται το χώρο βοηθώντας το να κατανοήσει το παρελθόν και να

προωθήσει την διάδοση των αξιών του πολιτισμού (Horst & Miller, 2013). Έτσι τα τελευταία χρόνια παρατηρείται σημαντικό ενδιαφέρον για την αξιοποίηση των διαδραστικών τεχνολογιών και την ανάπτυξη των εφαρμογών που ενισχύουν την εμπειρία του επισκέπτη σε τόπους πολιτισμού όπως είναι τα μουσεία και οι αρχαιολογικοί τόποι. Η ψηφιακή τεχνολογία αποτελεί ένα επίτευγμα του πολιτισμού με τεράστιες δυνατότητες και προσφέρεται ως ένα σημαντικό καταφύγιο ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό που αναδεικνύει το διαμορφωτή της τέχνης ως διακινητή νοήματος της αλήθειας και της ανάδειξης του πολιτισμού. Στο πραγματικό σημερινό ψηφιακό περιβάλλον η θέση και ο ρόλος που έχει η ψηφιακή τεχνολογία στα ζητήματα των ορίων και των σκέψεων, διαμορφώνει γενικά την εικόνα του πολιτισμού προβληματίζοντας και απαιτώντας απαντήσεις στην εικονική απεικόνιση της πραγματικότητας. Ο κλασικός τρόπος της πρόσληψης της εικόνας αλλάζει από τον δέκτη καθώς η μέθοδος απεικόνισης του υφιστάμενου ή του φανταστικού περιβάλλοντος εμπλουτίζεται μέσα από τη νέα αντίληψη του χρήστη και διευρύνεται μέσα από την νέα πραγματικότητα των τεχνολογιών (Steers et al., 2008).

Το Πολιτιστικό πεδίο αναγνωρίζεται διεθνώς ως ένα από τα πλέον πρόσφορα για την εφαρμογή των νέων τεχνολογιών πληροφορικής και τηλεπικοινωνιών . Με τη χρήση και την εφαρμογή των ΤΠΕ παρέχονται πληροφορίες, εικόνες και δυνατότητες διάδρασης έτσι ώστε όχι μόνο καθίσταται κατανοητός ο χώρος Ιστορικού-Αρχιτεκτονικού-Αρχαιολογικού ενδιαφέροντος, αλλά δίνεται η δυνατότητα στον επισκέπτη να προσεγγίσει νοητικά τον χώρο και όσα δεδομένα του προσφέρονται νοητικά από αυτόν: Τα τεχνικά χαρακτηριστικά ευρημάτων, ο τρόπος κατασκευής τους, ο πολεοδομικός ιστός, οι τοιχογραφίες, ενδεχομένως στην αρχική τους κι ολοκληρωμένη μορφή. Ταυτόχρονα όμως ο επισκέπτης έρχεται σε επαφή με την Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά που είναι εξίσου σημαντική όπως ο τρόπος ζωής, τα βιώματα, τα ακούσματα. Στις οργανωμένες κοινωνίες δημιουργείται η ανάγκη διαχείρισης αυτής της κληρονομιάς μέσω της καταγραφής και αξιοποίησης της τεχνολογίας . Ο επισκέπτης έχει άμεση πρόσβαση σε πληροφορίες και έτσι μπορεί να δημιουργήσει εικόνες και να ανασυντάξει το παρελθόν. Ψηφιακές εφαρμογές που ενσωματώνουν διαδραστικά χαρακτηριστικά προκαλούν την κινητοποίηση του χρήστη σε μια πορεία βιωματικής μάθησης και συμμετοχικής δράσης

Παρόλα αυτά η χρήση νέων τεχνολογιών δεν αποτελεί πανάκεια για την επιτυχία των στόχων ενός πολιτιστικού οργανισμού με αποτέλεσμα να αποτελεί μείζον ζήτημα κατά πόσο τα νέα ψηφιακά εργαλεία έχουν καταφέρει να ενσωματωθούν επαρκώς στη

επικοινωνιακή πολιτική του κάθε πολιτιστικού φορέα, ή η άκριτη υιοθέτησή τους με την υπερβολική και λανθασμένη χρήση τους καταλήγει να μην συνάδει με τους στόχους του οργανισμού και να μην ικανοποιεί τις ανάγκες του κοινού τους (Οικονόμου 2003).

4.2 Πολιτιστική κληρονομιά και νέες τεχνολογίες

Είναι γεγονός ότι η ευρωπαϊκή κουλτούρα έχει χτιστεί εδώ και εκατονταετίες. Για το λόγο αυτό έχει γίνει αποδεκτό ότι η κουλτούρα είναι υποδομή γι' αυτό το λόγο γίνεται οικοδόμηση μίας κοινής κουλτούρας μέσα από τα εκπαιδευτικά προγράμματα. Στην προσπάθεια μας να ορίσουμε την κουλτούρα, συναντάμε δύο θέματα. Από τη μία πλευρά η κουλτούρα χαρακτηρίζεται από την διαδικασία της αφομοίωσης της πολιτιστικής επαγωγής κάτι το οποίο επιτρέπει την δημιουργία ενός ταξιδιού από γειτονιά σε γειτονιά. Από την άλλη πλευρά η κουλτούρα βασίζεται σε μία μοναδική απόφαση την οποία παίρνει το άτομο όσον αφορά στο μετασχηματισμό του γνωστικού του αντικειμένου και της αντικειμενικής επιστήμης. Για να ορίσουμε την ψηφιακή τέχνη θα πρέπει να εξετάσουμε τους θεωρητικούς της εκπροσώπους και να στηριχτούμε στην σύγκριση της ψηφιακής και της αναλογικής τεχνολογίας. Η στενή συνεργασία μεταξύ των επαγγελματιών των φορέων χάραξης πολιτικής σε διεθνές επίπεδο είναι απαραίτητη για την έρευνα, την ανάπτυξη και την τεχνολογία στον τομέα της πολιτιστικής ανάπτυξης. Η μετάδοση της πληροφορίας μέσα από τις συσκευές βασίζεται στην αναλογία της αναπαραγωγής των φυσικών μεγεθών υπό τη μορφή κυμάτων όπως γίνεται με την αναπαραγωγή του ήχου της ανθρώπινης φωνής. Στην περίπτωση της ψηφιακής εικόνας λαμβάνουμε υπόψη τον αριθμό των σχημάτων από τα οποία οικοδομείται η μορφή έτσι ώστε να επαναδομηθεί χωρίς να υπάρχει απαραίτητα ένα πραγματικό πρότυπο προς μίμηση. Η ανάπτυξη των τεχνολογιών σχετίζεται με την αναπαραστατική μιμητική τέχνη ενώ η ψηφιακή συγκρίνεται με την μοντέρνα αφαίρεση και την κινητική τέχνη. Με τον ορισμό αυτό δίνουμε έμφαση στην χρήση του μέσου καθώς με τη βοήθεια της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας προσδίδεται αυτονομία και ταυτότητα στην ψηφιακή εικόνα. Για το λόγο αυτό οι καλλιτέχνες κάνουν αναφορά στην κουλτούρα και τον τρόπο που λειτουργεί η ψηφιακή τέχνη. Η παραγόμενη εικόνα δείχνει την δυνατότητα που έχει ένα πρόγραμμα του υπολογιστή, καθώς ο υπολογιστής χρησιμοποιείται ως ένα εργαλείο το οποίο θα διευκολύνει τη δημιουργία της συνθέτης σκέψης και των σύνθετων έργων όπως οι μινιμαλιστικές συνθέσεις. Έτσι οι ελεγχόμενες από υπολογιστή δημιουργίες ενσωματώνουν την τεχνολογία με την πρωτοπορία του μοντέρνου (Horst & Miller, 2013).

Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην διαχείριση των πολιτιστικών αγαθών ήδη έχει διαγράψει μία ιδιαίτερα σημαντική πορεία καθώς οι νέες τεχνολογίες δεν αποτελούν μόνο ένα εργαλείο πολύ σημαντικό για να διευκολυνθούν οι παραδοσιακές μορφές διαχείρισης όπως η ηλεκτρονική αρχειοθέτηση αλλά και μία παράμετρο προκειμένου να μετασχηματιστεί η ίδια η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς. Οι νέες τεχνολογίες παρέχουν στον άνθρωπο σήμερα τις συνθήκες εκείνες που είναι απαραίτητες προκειμένου να απελευθερωθεί από τις δεσμεύσεις που προκαλούν τα ίδια τα αντικείμενα της πολιτιστικής κληρονομιάς έως σήμερα καθώς μέχρι τώρα, έπρεπε να υπάρχουν εκτεταμένοι εκθεσιακοί χώροι και διαφοροποίηση στην διαχείριση των ακινήτων αλλά και παράλληλα να διαδίδεται η πολιτιστική πληροφορία. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα ίδια τα μνημεία να αποκτούν μία νέα υπόσταση που απαιτεί έναν ιδιαίτερο χειρισμό και μία εν δυνάμει αφετηρία για νέες εμπειρίες και βιώματα. Η βασικότερη πρόκληση σήμερα είναι να αναγνωριστούν τα μνημεία της πολιτιστικής κληρονομιάς και από τον παραδοσιακό χώρο με τη βοήθεια της ηλεκτρονικής επικοινωνίας και να τους δοθούν νέες δυνατότητες τις οποίες παρέχουν οι νέες τεχνολογίες προκειμένου να δημιουργηθούν και να είναι εκμεταλλεύσιμες οι νέες προοπτικές διαχείρισης τους. Παράλληλα πρέπει να πούμε ότι προς αυτή την κατεύθυνση δίνεται ιδιαίτερη προσοχή προκειμένου να αποδοθεί σωστά η διαχείριση των νέων τεχνολογιών που θα γίνεται εφαλτήριο προκειμένου να παρασχεθούν οι νέες υπηρεσίες. Δεδομένου ότι η επιστήμη της πληροφορικής αναπτύσσεται ταχύτατα με τη βοήθεια των σύγχρονων επιστημών, οι δυσκολίες οι οποίες εμφανίζονται στην χρήση των νέων τεχνολογιών μπορούν να ξεπεραστούν. Σε αυτό το πλαίσιο, σημαντικός είναι ο ρόλος που έχουν οι ψηφιακές λύσεις οι οποίες επιλέγεται να υλοποιηθούν υπηρετώντας τους στόχους του πολιτιστικού τομέα και βασιζόμενες στην εξέλιξη των τεχνολογιών και της πληροφορικής. Ουσιαστικά δηλαδή μιλάμε για το χτίσιμο μίας νέας πραγματικότητας το οποίο οι μελετητές επανακαθορίζουν μέσα από τις ανθρωπιστικές επιστήμες και τις επιστήμες της πληροφορικής και της ιστορίας με μία δυναμική και όρια τα οποία είναι διαρκώς μεταβαλλόμενά ανάλογα με τη χρήση των νέων τεχνολογιών που πραγματοποιείται και την ωρίμανση τους (Hong. et al., 2001).

Η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς αναφορικά με τα πολιτιστικά αγαθά της επικρατείας, υλικά και άυλα, αναφέρεται στα πολιτιστικά αγαθά εκείνα που νοούνται ως όλες εκείνες οι μαρτυρίες της ύπαρξης και της ατομικής και συλλογικής δραστηριότητας του ατόμου ενώ μνημεία καλούνται οι υλικές τους μαρτυρίες. Οι προσπάθειες να τεκμηριωθούν τα στοιχεία των μνημείων αποτελούν μία μακρά

προσπάθεια στην οποία κρίνεται σκόπιμο να επισημανθεί ότι η τεκμηρίωση στο πρώτο στάδιο στην διαχείριση του μνημείου έχει βασιστεί επί το πλείστον στο γραπτό λόγο με τις καταγραφές και τις δημοσιεύσεις και τις ποικίλες μεθόδους απεικόνισης όπως τα σχέδια, οι πίνακες ζωγραφικής και οι λήψεις βίντεο πιο πρόσφατα. Παράλληλα γίνονται απόπειρες χρήσης δευτερογενούς υλικού προκειμένου να προβληθούν τα μνημεία και να γνωστοποιηθούν στο ευρύ κοινό. Σε κάθε περίπτωση ο αναγνώστης ή ο θεατής προσεγγίζει το μνημείο μέσα από την μάτια του παρατηρητή έχοντας προκαθορισμένα όρια προκειμένου να θέσει τα δικά του ερωτήματα. Όμως τα τελευταία χρόνια με την διάδοση των νέων τεχνολογιών και τις ταχύτατα αυξανόμενες δυνατότητες που παρέχουν οι τεχνολογίες γίνεται σαφές ότι γεννιέται ένα νέο εργαλείο στην κατεύθυνση της διαχείρισης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Έτσι οι νέες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται πλέον για την ψηφιοποίηση του παραδοσιακού υλικού τεκμηρίωσης των μνημείων προκειμένου ο χρήστης να έχει ένα πολύτιμο αρχειακό υλικό με νέες προοπτικές και τους συσχετισμούς εκείνους οι οποίοι του επιτρέπουν να κάνει ταχύτατη αναζήτηση και επεξεργασία στις πληροφορίες που είναι απαραίτητες. Αυτή η διαδικασία της ψηφιοποίησης ολοκληρώνει το ενδιαφέρον το οποίο προκαλεί ο νέος τρόπος χρήσης των νέων τεχνολογιών για την διαχείριση των πολιτιστικών αγαθών αναπτύσσοντας παράλληλα τις τεχνικές της τρισδιάστατης ψηφιακής απεικόνισης των μνημείων (Mendoza et al., 2000).

Οι δυνατότητες που παρέχουν τα γραφικά των υπολογιστών δίνουν πλέον στο άτομο την δυνατότητα να απεικονίσει με ρεαλιστικό τρόπο τα τρισδιάστατα χαρακτηριστικά ενός αντικειμένου. Για να παραχθούν τα σχήματα αυτά είναι απαραίτητο να δημιουργηθούν τρισδιάστατα μοντέλα στον κόσμο. Μέχρι σήμερα έχουν αναπτυχθεί προς αυτήν την κατεύθυνση τεχνικές όπως για παράδειγμα η χρήση των λέιζερ σαρωτών κι άλλων συσκευών οι οποίες ρίχνουν φως σε ένα αντικείμενο συλλαμβάνοντας την τρισδιάστατη πληροφορία και παρατηρώντας τις αντανάκλασεις κατόπιν επεξεργασίας. Άλλες τεχνικές είναι η χρήση διαφορετικών εικόνων του αντικειμένου οι οποίες λαμβάνονται από διαφορετικές πλευρές και στη συνέχεια ανασυντίθεται. Οι νέες τεχνολογίες είναι νέες ηλικιακά αλλά έχουν δώσει σήμερα απτά αποτελέσματα και υπάρχουν ήδη αρκετά παραδείγματα χρήσης για την ρεαλιστική απεικόνιση των μνημείων. Έτσι η τρισδιάστατη απεικόνιση ενός μνημείου η ενός μνημειακού συνόλου στο ψηφιακό περιβάλλον χαρακτηρίζεται από τα στοιχεία εκείνα τα οποία τους δίνουν προβάδισμα σε σχέση με τις παλαιότερες μεθόδους τρισδιάστατης απεικόνισης. Η νέα μορφή απεικόνισης

αποτελεί μία συνθετική εικόνα του μνημείου η οποία αναπαράγει πέρα από τη μορφή και το σύνολο των χαρακτηριστικών του μνημείου εκείνων όπως είναι υφή των υλικών και η φωτεινότητα στο εσωτερικό ενός κτίσματος. Η εικόνα αυτή δεν είναι απλώς ορατή όπως συνέβαινε παλιότερα με το περιεχόμενο μίας λήψης βίντεο από τον θεατή στο οποίο ο θεατής βίωνε αυτό το οποίο είναι εφικτό καθώς αυτό προβαλλόταν σε ένα περιορισμένο περιβάλλον (Hong. et al., 2001).

Σήμερα ο θεατής αντιλαμβάνεται ένα περιβάλλον με τεράστιες δυνατότητες διάδρασης. Έτσι ο θεατής ουσιαστικά μετατρέπεται σε έναν επισκέπτη οποίος μπορεί να κινηθεί μέσα σε ένα χώρο ή γύρω από ένα μικρό αντικείμενο διαφέροντας περισσότερο χρόνο για ένα συγκεκριμένο σημείο το οποίο θέλει να παρατηρήσει και το οποίο τον ενδιαφέρει ιδιαίτερα. Επιπλέον ο θεατής μπορεί να προβεί στις δικές του επιλογές αναφορικά με το αντικείμενο το οποίο βλέπει όπως μπορεί να συμβεί με μία πραγματική επίσκεψη σε έναν αρχαιολογικό χώρο ή σε ένα μουσείο. Έτσι σε αυτό το πλαίσιο είναι περιορισμένη η υποκειμενική παρέμβαση του αρχικού μελετητή ενώ διαμορφώνεται με αντικειμενικό τρόπο η τελική πληροφορία η οποία παρέχεται και το μνημείο (Lord & Blankenberg, 2015). Παράλληλα ο επισκέπτης μίας τρισδιάστατης απεικόνισης σε ένα ψηφιακό χώρο είναι απαλλαγμένος από μία σειρά περιορισμών οι οποίοι σχετίζονται με την ανθρώπινη φύση καθώς τα σημεία τα οποία στην πραγματικότητα μπορεί να είναι δυσπρόσιτα ή απρόσιτα λόγω της θέσης που έχουν στο φυσικό χώρο όπως για παράδειγμα αν είναι πολύ ψηλά, γίνονται προσβάσιμα σε μία ψηφιακή αναπαράσταση. Έτσι ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα περιήγησης στον εικονικό χώρο, κάτι το οποίο δημιουργεί ένα διαρκώς αυξανόμενο ενδιαφέρον και την μεγαλύτερη εμπλοκή του επισκέπτη στους ιστοχώρους των ψηφιακών μουσείων και την αναγωγή του διαδικτύου σε χώρο επικοινωνίας (Mendoza et al., 2000).

Ταυτόχρονα ο ψηφιακός χώρος παρέχει εκείνες τις συνθήκες που είναι απαραίτητες για την απελευθέρωση από τις δεσμεύσεις τις οποίες έως σήμερα είχαν τα ίδια τα μνημεία όπως για παράδειγμα οι συνδέσεις με συγκεκριμένους χώρους και η ανάγκη διαφορετικής διαχείρισης. Σήμερα δίνεται η δυνατότητα συσχετισμών των προαναφερθέντων ομάδων μουσείων ενώ ο ψηφιακός επισκέπτης δεν μετακινείται. Όχι μόνο δε χάνονται οι συσχετισμοί αλλά πολλαπλασιάζονται ταυτόχρονα οι πληροφορίες που αφορούν τη σχέση του μνημείου με το φυσικό χώρο ή το μνημειακό σύνολο από το οποίο ένα μνημείο προέρχεται ενώ επιτυγχάνεται αβίαστα ο συσχετισμός του μνημείου με άλλα μνημεία της ευρύτερης περιοχής ενώ ταυτόχρονα αίρονται οι δεσμεύσεις εκείνες τις

οποίες ο χώρος και ο χρόνος αποκάλυψης των στοιχείων θέτει για ένα μνημείο ενώ η χρονοβόρα διαδικασία της αποκάλυψης αλλάζει επιτρέποντας την αναπαράσταση του μνημείου στην ολότητα του ανεξάρτητα από την σχεδιαστική του αναπαράσταση (Lord & Blankenberg, 2015; Poullos, 2014α).

Αν και το ίδιο το μνημείο και ο περιβάλλοντάς χώρος του δεν είναι παρόντες στην ψηφιακή πραγματικότητα, η σχέση που διαμορφώνεται μεταξύ του θεατή και του μνημείου είναι πολυδύναμη περισσότερο από ότι σε ένα πλαίσιο οποιουδήποτε απεικονιστικού μέσου του παρελθόντος (Lord & Blankenberg, 2015). Η νέα εικόνα λειτουργεί ως μία αφηγηρία γένεσης εμπειριών και βιωμάτων διασφαλίζοντας την αμεσότητα στην προσέγγιση του αντικειμένου και στην πρόσληψη των πληροφοριών οι οποίες είναι αυξημένες σε σχέση με την πραγματική επίσκεψη. Την ίδια στιγμή το πολύτιμο κεφάλαιο του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς ενισχύεται καθώς για το μνημείο ανοίγει μία σειρά νέων δρόμων στους τομείς της διάσωσης, της μελέτης και της διάδοσης της πολιτιστικής κληρονομιάς απαιτώντας μία σειρά νέων χειρισμών και την επαναδιατύπωση προτεραιοτήτων σε σχέση με τους φορείς διαχείρισης του μνημείου (Poullos, 2014α).

Οι ευκαιρίες, οι οποίες παρέχονται στο ψηφιακό περιβάλλον διαφοροποιούν έντονα τα στοιχεία εκείνα τα οποία αναφέρονται στην τεκμηρίωση της πολιτιστικής κληρονομιάς και τη διάδοση των πολιτιστικών πληροφοριών ενώ με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών ορίζονται εκείνα τα στοιχεία τα οποία θέτουν ενεργές τις νέες τεχνολογίες για τα μνημεία τα οποία αποτελούν εργαλεία έρευνας εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας. Έτσι για παράδειγμα με τα γεωγραφικά πληροφοριακά συστήματα μπορεί να συνδεθεί ένα μνημείο με το φυσικό του χώρο και να γίνουν συσχετισμοί με τα μνημεία της ευρύτερης περιοχής έτσι ώστε να κατανοηθούν οι σχέσεις των δικτύων και των μνημείων μίας συγκεκριμένης περιόδου ή μίας ιστορικής πραγματικότητας και του φυσικού περιβάλλοντος έτσι ώστε να εξαχθούν επιστημονικά συμπεράσματα τα οποία θα αποτελέσουν το αποτέλεσμα της έρευνας (Alivizatou, 2012; Owens, 2013). Ο ψηφιακός χώρος παράλληλα επιτρέπει τους πειραματισμούς οι οποίοι διευρύνουν τους γνωστικούς ορίζοντες του ατόμου όπως για παράδειγμα η αναζήτηση της ανασύνθεσης ενός ιστορικού χώρου ο οποίος διαφοροποιείται μέσα στους αιώνες. Για την επίτευξη του στόχου, μπορεί να πραγματοποιηθεί με τη χρήση των νέων τεχνολογιών τρισδιάστατη απεικόνιση των μνημείων έτσι ώστε η εικονική επανατοποθέτηση των στοιχείων σε ένα κτίριο και οι πειραματισμοί της ανασύνθεσης της μορφής του, να γίνονται χωρίς να υπάρχει η αγωνία

της πραγματικής επέμβασης στο μουσείο επιτρέποντας ταυτόχρονα στον επισκέπτη να βιώσει μία ζωντανή εικόνα του μουσείου (Alivizatos, 2012; Owens, 2013)

Παράλληλα η τελική εικόνα του μνημείου την οποία προσλαμβάνει ο ψηφιακός επισκέπτης συναρτάται του γεγονότος ότι ο χώρος στον οποίο το μνημείο εντάσσεται αντιστοιχεί στο μουσειακό χώρο στα πλαίσια μίας νέας πραγματικότητας. Η μία εκδοχή είναι η πιστή αναπαράσταση του φυσικού περιβάλλοντος του μνημείου ενώ πρόκληση αποτελεί και η αξιοποίηση των σκηνογραφικών μεθόδων ως πρόσθετα εργαλεία ερμηνείας και ανάπτυξης στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς. Επιπλέον ο χώρος συμβάλλει με μία σειρά μεμονομένων εκθεμάτων στο τελικό αισθητικό αποτέλεσμα στο οποίο μετέχει ο επισκέπτης του κυβερνοχώρου ενώ είναι δυνατόν να παρασχεθούν πρόσθετες πληροφορίες γνωστικού ή συναισθηματικού επιπέδου που βοηθούν στην ολοκληρωμένη προσέγγιση και κατανόηση του εκθέματος (Alivizatos, 2012). Στα παραδείγματα των ψηφιακών εκθέσεων όπου επιχειρείται η απόδοση τρισδιάστατων χώρων προσομοιάζεται ο προσωπικό πραγματικός χώρος των εκθέσεων προκειμένου να δημιουργηθεί μία αισθητικής αξίας εικονική πραγματικότητα. Ένα επιτυχημένο τρισδιάστατο μοντέλο εκθεσιακού χώρου είναι το περιβάλλον στο οποίο κινείται ο επισκέπτης στην γερμανική εικονική έκθεση LeMO. Με αυτό τον τρόπο οι προσπάθειες αναπαράστασης τρισδιάστατων μορφών αντικειμένων δείχνουν ότι υπάρχει ενδιαφέρον από ερευνητική πλευρά για την δημιουργία της διαχείρισης και της απεικόνιση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Αυτό επιπλέον είναι ιδιαίτερα ελπιδοφόρο για τα αποτελέσματα της αναπαράστασης, τα οποία είναι αρκούντως εντυπωσιακά (Owens, 2013).

5. Οι νέες τεχνολογίες στην υπηρεσία συντήρησης των μνημείων της Ακρόπολης

Η Υπηρεσία Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης (ΥΣΜΑ) είναι ειδική περιφερειακή υπηρεσία του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού, η οποία συστάθηκε με το Π.Δ. 97/99. Σκοπός της είναι η οργάνωση, υλοποίηση και ανάδειξη των έργων συντήρησης και αναστήλωσης που εκτελούνται στην Ακρόπολη των Αθηνών με τη συμβολή προσωπικού υψηλής εξειδίκευσης σε αναστηλωτικές επεμβάσεις κλασικών μνημείων. Την επιστημονική ευθύνη για την εκτέλεση των έργων από το 1975 έχει η Επιτροπή Συντηρήσεως Μνημείων Ακροπόλεως (ΕΣΜΑ), μια διεπιστημονική επιτροπή που αποτελούν ειδικοί επιστήμονες (ysma.gr, culture.gr)

Η ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών απασχόλησε από νωρίς την ΥΣΜΑ, η οποία ακολουθώντας τις αρχές του χάρτη της Βενετίας φροντίζει για την εξασφάλιση πόρων

προερχόμενων από την Ευρωπαϊκή Ένωση και συμμετέχει σε καινοτόμα προγράμματα για τη διατήρηση και ανάδειξη του πολιτιστικού αποθέματος. Τα μνημεία της Ακρόπολης και οι αναστηλωτικές εργασίες που εκτελούνται σε αυτά αποτελούν ένα εξαιρετικό πεδίο εφαρμογής των νέων τεχνολογιών. Χάρη στην συνεργασία διαφορετικών ειδικοτήτων όπως αρχαιολόγων, μηχανικών, συντηρητών και ειδικών του τομέα της πληροφορικής έχει γίνει εφικτή η παραγωγή ενός άρτιου αποτελέσματος που γίνεται εργαλείο στα χέρια του ερευνητή – μελετητή σε μελλοντική εργασία. Ταυτόχρονα όμως απευθύνεται και στο ευρύ κοινό, καθώς με τη χρήση των νέων τεχνολογιών ο αναγνώστης/ θεατής αποκτά δυνατότητα πρόσβασης στην πολιτισμική πληροφορία και γνώση προερχόμενη από διαφορετικές ιστορικές περιόδους. Έτσι, δημιουργείται μια σχέση αλληλεπίδρασης και επιτυγχάνεται η επικοινωνία μεταξύ μνημείου και κοινού.

Από το 2000 και μετά η εκτεταμένη χρήση των νέων τεχνολογιών οδήγησε σε επιτάχυνση των εργασιών αναφορικά με την εφαρμογή καινοτόμων τεχνολογικών προγραμμάτων. Στην παρούσα εργασία δεν θα ασχοληθώ με το κομμάτι της τεχνολογίας που έχει ως σκοπό την αποκατάσταση των φθορών του μνημείου αλλά με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, οι οποίες προσφέρουν προστιθέμενη αξία στο ίδιο το μνημείο, αυξάνουν την αναγνωρισιμότητα - επισκεψιμότητα του μνημείου και ως εκ τούτου, το κοινό καταφέρνει να έρθει σε άμεση επικοινωνία με την πολιτιστική του κληρονομιά διαμέσου της εκπαιδευτικής απήχησης του εν λόγω μνημείου.

5.1 Η ιστοσελίδα της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης (ΥΣΜΑ)

Η ΥΣΜΑ στην προσπάθεια της να επιτύχει μεγαλύτερη ενημέρωση και καλύτερη επικοινωνία του κοινού με το μνημείο, έχει προχωρήσει στη δημιουργία διαδικτυακού τύπου που είναι προσβάσιμος στη διεύθυνση www.ysma.gr. Κατά την κατασκευή της ιστοσελίδας επιχειρήθηκε η δημιουργία ενός ευέλικτου και δυναμικού ιστοχώρου που επιτρέπει στον χρήστη πρόσβαση μέσα από διαφορετικές συσκευές (κινητό, τάμπλετ) με λογισμικό ανοιχτού κώδικα. Στην αρχική οθόνη προβάλλονται φωτογραφίες των έργων αναστήλωσης των μνημείων, ενώ παράλληλα εμφανίζονται οι τομείς δραστηριότητας της υπηρεσίας, καθώς και το σύνολο των ψηφιακών εφαρμογών που έχουν ανοιχτή πρόσβαση όλοι οι επισκέπτες. Η ιστοσελίδα είναι δίγλωσση και περιλαμβάνει το σύνολο των δράσεων της υπηρεσίας. Έτσι, ο επισκέπτης μπορεί εύκολα να έχει πρόσβαση σε συνοδευτικό υλικό, όπως ενημερωτικά δελτία της Υπηρεσίας, λίστα με δημοσιεύσεις και τα τελευταία πολιτισμικά νέα.

Ταυτόχρονα, ακολουθώντας το ευρύτερο εγχείρημα εξωστρέφειας της υπηρεσίας και ένταξης σε μια νέα τεχνολογική πραγματικότητα, παρέχεται η δυνατότητα για εγγραφή στο E-Newsletter. Με την εγγραφή αυτή ο επισκέπτης μαθαίνει άμεσα τα νέα του πολιτιστικού φορέα μέσω μηνύματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.(e-mail marketing). Επιπλέον το site παρέχει τη δυνατότητα, μέσω των συνδέσμων που παρέχει, να μεταβεί ο ενδιαφερόμενος σε ιστοσελίδες που προσφέρουν πρόσθετες πληροφορίες. Έτσι, συνιστά ένα λειτουργικό εργαλείο τόσο για τον απλό φιλομαθή επισκέπτη όσο και για τον μελετητή ερευνητή. Μέχρι στιγμής η πρόσβαση στα ηλεκτρονικά δεδομένα της ΥΣΜΑ, καθώς και η επικοινωνία με τα social media γίνεται μέσω της επίσημης ιστοσελίδας της υπηρεσίας και της κοινωνικής πλατφόρμας που βρίσκεται στο www.youtube.com.

5.2 Η ανάγκη ψηφιοποίησης των στοιχείων της ΥΣΜΑ

Καθοριστικός παράγοντας για τη διατήρηση και διαφύλαξη της πολιτιστικής μας κληρονομιάς αποτελεί η τεκμηρίωση του υλικού. Με αυτό τον τρόπο τα κατάλοιπα του παρελθόντος, με αρωγό τη χρήση νέων τεχνολογιών καταφέρνουν να διατηρηθούν αλλά και να γίνουν γνωστά στο ευρύ κοινό μέσα από τη δημιουργία δευτερογενούς υλικού. Έτσι, ο αναγνώστης - θεατής αποκτά δυνατότητα πρόσβασης στην πολιτισμική πληροφορία και γνώση που έχει παραχθεί σε διαφορετικές ιστορικές περιόδους και τελικά επιτυγχάνει την επικοινωνία του με το μνημείο.

Από την ίδρυσή της η ΥΣΜΑ προχώρησε στη δημιουργία μιας τράπεζας δεδομένων με σκοπό τη καταχώρηση, αρχειοθέτηση, φύλαξη και διαχείριση τεκμηρίων που αφορούν το έργο της αναστήλωσης των μνημείων στο βράχο της Ακρόπολης των Αθηνών, όπως αυτή ορίζεται από τις αρχές του Χάρτη της Βενετίας (1964, άρθρο 16) και αφορούν την αποκατάσταση των εκεί μνημείων.

Γεγονός είναι ότι οι εργασίες συντήρησης, αποκατάστασης και ανασκαφής θα πρέπει να βασίζονται σε εξακριβωμένη τεκμηρίωση, δηλαδή σε αναλυτικές και κριτικές εκθέσεις, εικονογραφημένες με σχέδια και φωτογραφίες. Όλες οι φάσεις των εργασιών για την απάλειψη νεώτερων στοιχείων, την στερέωση, την ανασύνθεση και την ένταξη νέων (στοιχείων), καθώς και όλα τα τεχνικά και μορφολογικά στοιχεία που θα εξακριβώνονται κατά την διάρκεια των εργασιών, θα πρέπει να καταγράφονται λεπτομερειακά. Επίσης, η συστηματική καταγραφή των εργασιών αποκατάστασης διασφαλίζει τη δυνατότητα για τη μελλοντική επαναφορά των αρχαίων μνημείων στην προ των επεμβάσεων κατάσταση, αν

αυτό βέβαια κριθεί απαραίτητο. Σε αυτό θα βοηθήσει αρκετά η ψηφιοποίηση που γίνεται με την ΥΣΜΑ.

Για τον σκοπό αυτό αρχικά χρησιμοποιήθηκε λογισμικό Sigmimi και αργότερα σε συνεργασία με το ΙΔΡΥΜΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΑΣ έγινε αναβάθμιση του προαναφερόμενου λογισμικού με συνέπεια την αποτελεσματικότερη χρήση της βάσης δεδομένων, όπως καλύτερη διαχείριση μνημείων και εικόνας. Ταυτόχρονα τέθηκαν και οι προδιαγραφές για την καλύτερη ψηφιοποίηση των στοιχείων και διασφαλίστηκε η βιωσιμότητα των ψηφιακών τεκμηρίων, καθώς ακολουθούνται τα διεθνή πρότυπα αποθήκευσης.

Χάρη στην τεχνολογία της πληροφορικής έχει καταστεί εφικτό να καταχωρηθούν χιλιάδες φωτογραφίες σε ψηφιακή μορφή και να ταυτοποιηθούν αρχιτεκτονικά θραύσματα και μέλη εντός και εκτός της Ακρόπολης. Η βάση δεδομένων εφαρμόζει μια διαίρεση των μνημείων, έτσι ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το τμήμα του μνημείου που επιθυμεί να πλοηγηθεί. Τα τεκμήρια παίρνουν αύξοντα αριθμό, υπομνηματίζονται, ψηφιοποιούνται (όσα σώζονται μόνο σε έντυπη μορφή) και εισάγονται στη βάση δεδομένων, όπου καταχωρούνται πληροφορίες κάθε αρχιτεκτονικού μέλους που σχετίζονται με το υλικό κατασκευής τη χρονολογία, την προέλευση και άλλες λεπτομέρειες με σκοπό να χρησιμοποιηθεί το αυθεντικό υλικό στα υπό αναστήλωση έργα. Παράλληλα με την εισαγωγή τρισδιάστατων εικόνων και μοντέλων των μνημείων και τη χρήση της τεχνολογίας Γεωγραφικών Πληροφορικών Συστημάτων, (GIS), παρέχεται η δυνατότητα στον χρήστη επιλέγοντας ένα αρχιτεκτονικό μέλος να μπορεί να έχει πρόσβαση σε όλες τις πληροφορίες σχετικά με αυτό.

Είναι εμφανές ότι η βάση δεδομένων γίνεται ένα πολύτιμο εργαλείο στα χέρια του ερευνητή, καθώς προσφέρει μια ολοκληρωμένη αφήγηση των αναστηλωτικών εργασιών και η πληροφορία που περιέχει μπορεί εύκολα να ανασυρθεί και να εμπλουτιστεί με περισσότερες λεπτομέρειες. Ο μελετητής - ερευνητής μέσω της δυνατότητας αναζήτησης μπορεί να θέτει ερωτήματα και να λαμβάνει απαντήσεις αξιοποιώντας έναν τεράστιο όγκο δεδομένων που αφορούν στο σύνολο του μνημείου, ενώ παράλληλα έχει τη δυνατότητα να προτείνει την προσθήκη νέων πληροφοριών. Παράδειγμα αποτελεί η ανάδειξη επιτύμβιων σημάτων από το οθωμανικό νεκροταφείο, μαρμάρινων και πόρινων μελών των αρχαϊκών οικοδομημάτων της Ακρόπολης των Αθηνών, καθώς και η εύρεση ίχνων εγχάρακτων παιχνιδιών πάνω σε λίθους που αποτέλεσαν μαρμάρινα αντίγραφα για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Σήμερα η βάση δεδομένων περιλαμβάνει έναν μεγάλο αριθμό καταχωρισμένων μελών, φωτογραφιών και σχεδίων, όπως φαίνεται και στον πίνακα 1, που ακολουθεί.

Πίνακας 1: Στοιχεία ηλεκτρονικής βάσης δεδομένων

ΚΑΤΑΧΩΡΗΜΕΝΑ ΜΕΛΗ	12.000
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ	140.000
ΣΧΕΔΙΑ	17.000

Μειονέκτημα αποτελεί το γεγονός ότι μέχρι και σήμερα το κοινό έχει πρόσβαση μόνο στα στοιχεία της βάσης δεδομένων που αφορούν το Ερέχθειο, του οποίου η αναστήλωση έχει ολοκληρωθεί. Τα υπόλοιπα στοιχεία βρίσκονται στη διάθεση μόνο του επιστημονικού προσωπικού της ΥΣΜΑ.

5.3 Η δημιουργία του αποθετηρίου

Η ΥΣΜΑ αντιλαμβανόμενη την ανάγκη ενημέρωσης του κοινού για τις αναστηλωτικές εργασίες που εκτελούνται στο μνημείο της Ακρόπολης προχώρησε στο πλαίσιο του προγράμματος Ψηφιακής Σύγκλισης σε συνεργασία με το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης (ΕΚΤ) στη δημιουργία αποθετηρίου ανοιχτής πρόσβασης για το ψηφιακό υλικό που διαθέτει (φωτογραφίες, σχέδια, οπτικοακουστικό υλικό). Η εφαρμογή του αποθετηρίου είναι προσβάσιμη στη διεύθυνση <http://repository-ysma.ekt.gr>.

5.3.1 Οι πληροφορίες του ψηφιακού αποθετηρίου

Με τον τρόπο αυτό δημιουργήθηκε μια πλατφόρμα για την απόθεση, την ασφαλή διαφύλαξη, τη διαχείριση και διάθεση περιεχομένου. Αυτό λοιπόν το ψηφιακό αποθετήριο έχει απώτερο στόχο την ανάδειξη του υλικού και την ενημέρωση του κοινού για το αναστηλωτικό έργο που πραγματοποιείται στα μνημεία της ακρόπολης. με απώτερο στόχο τη διάχυση του επιστημονικού και πολιτιστικού περιεχομένου της ΥΣΜΑ σε εθνικό και διεθνές επίπεδο.

Ο χρήστης εισέρχεται στο αποθετήριο και μπορεί να πλοηγηθεί χρησιμοποιώντας διακριτές διόδους πρόσβασης στο περιεχόμενο από την κεντρική σελίδα, οπτικοποιημένες με νέφη ετικετών, όπου το μέγεθος της κάθε λέξης αντιστοιχεί στη συχνότητα εμφάνισής της στο σύνολο του υλικού ή απλές λίστες με βάση τον τύπο του τεκμηρίου (π.χ. φωτογραφία), τον δημιουργό (π.χ. Α. Παπανικολάου), τη χρονολογία δημιουργίας (π.χ. 1985), επιμέρους τμήματα (π.χ. βόρεια πρόσταση) ή αρχιτεκτονικά στοιχεία (π.χ.

επιστύλιο) του μνημείου. Περαιτέρω δυνατότητες διερεύνησης παρέχονται με την αναζήτηση συγκεκριμένων όρων σε ένα ή περισσότερα πεδία. Τα αποτελέσματα μιας αναζήτησης εμφανίζονται σε λίστα που περιλαμβάνει τα εικονίδια των σχετικών ψηφιακών αρχείων (thumbnails) και μπορούν να περιοριστούν περαιτέρω με την προσθήκη φίλτρων, καθώς και να ταξινομηθούν αλφαβητικά ή χρονολογικά. Επιλέγοντας κάποιο αποτέλεσμα από τη λίστα ο χρήστης μεταβαίνει στην καρτέλα του τεκμηρίου, όπου παρουσιάζεται το ίδιο το ψηφιακό αρχείο. Σε αρκετά πεδία με τυποποιημένο λεξιλόγιο υπάρχει η δυνατότητα επιλογής της σχετικής τιμής (π.χ. κιονόκρανο) και μετάβασης στο σύνολο των σχετικών τεκμηρίων. Κάθε αρχείο ταυτοποιείται με βάση ένα σταθερό και αμετάβλητο ψηφιακό αναγνωριστικό (π.χ. <http://hdl.handle.net/11638/10904>) και προσδιορίζεται με συγκεκριμένη βιβλιογραφική αναφορά, η οποία μπορεί να εξαχθεί από την καρτέλα πληροφόρησης, όπως διαπιστώνεται στην εικόνα 1, που ακολουθεί.

Γενικά Στοιχεία Τεκμηρίου

Αρ. Εισαγωγής: TS 137-2
 Ημερ/νία Δημιουργίας: 23/10/1979
 Εργοτάξιο: ΕΡΓΟΤΑΞΙΟ ΕΡΕΧΘΕΙΟΥ
 Θέση Αρχείου: 2Δ8.8
 Τύπος και Έκδοση: JPG
 Πηγή:
 Σχετικό τεκμήριο:
 Ξένο Αρχείο:
 Χαρακτηρισμός: ΔΗΜΟΣΙΕΥΜΕΝΟ
 Πνευματικό Δικαίωμα:
 Αντίγραφο σε ΕΚΤ:

Περιγραφή
 Η δεύτερη Καρυάτιδα κατά την προετοιμασία ανάρτησης και η πρώτη Καρυάτιδα κατά τις εργασίες κάλυψης με προστατευτικό υλικό

Σχόλια
 1) Προετοιμασία ανάρτησης της 2ης κόρης.
 2) Δημοσιευμένο: Παπανικολάου, Α., 2012. Η αποκατάσταση του Ερεχθείου (1979-1987): Η απόδοση του έργου. [Συνθετικό CD]. Αθήνα: ΥΣΜΑ.

Ειδικά Στοιχεία Φωτογραφίας

Είδος Φωτογραφίας: A/M 120
 Άποψη από: A
 Όμοιας Λήψεις:
 Μέσο Αποθήκευσης: CD
 Κωδικός Μέσου Αποθήκευσης: 717
 Αριθμός Εικόνας: 114

Εικόνα:

Εικονίδια:

Εικόνα 1: Εισαγωγή τεκμηρίου στη βάση δεδομένων της ΥΣΜΑ

Τα μεταδεδομένα του αποθετηρίου παρέχουν σημαντικές πληροφορίες για την αποτελεσματική διαχείριση και χρήση των πολυάριθμων ψηφιακών αντικειμένων που

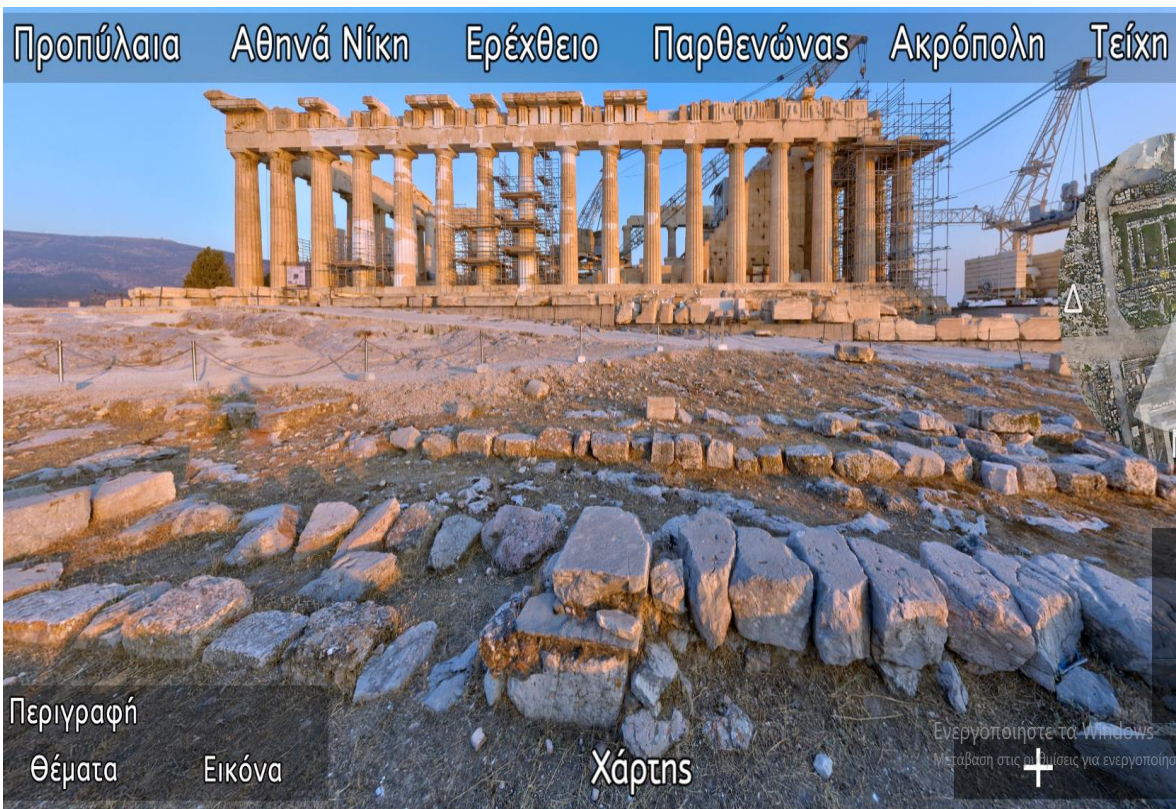
δημιουργούνται κατά τη διαδικασία της ψηφιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς στην ελληνική και στην αγγλική γλώσσα με στόχο να είναι προσβάσιμα στην παγκόσμια κοινότητα, ενώ η συμμόρφωση με πρότυπα τεκμηρίωσης εξασφαλίζει τη διαλειτουργικότητα με εθνικές και διεθνείς πλατφόρμες συσσώρευσης ψηφιακού περιεχομένου, όπως το SearchCulture και η Europeana. (ενημερωτικές ειδήσεις 2016)

Το όφελος της δημιουργίας του αποθετηρίου δεν έγκειται μόνο στην παροχή πληροφοριών για το μνημείο, αλλά και στο ότι καταφέρνει να δώσει ζωή στο μνημείο, καθώς είναι η πρώτη φορά που ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να δει το μνημείο μέσα στο χρόνο, τις φθορές που έχει υποστεί, να αντιληφθεί τις κατασκευαστικές λεπτομέρειες της αρχαίας αρχιτεκτονικής, αλλά και τις αναστηλωτικές παρεμβάσεις που έχουν επιχειρηθεί στο πέρασμα του χρόνου. Έτσι ο επισκέπτης αναβιώνει τα ιστορικά γεγονότα και τελικά καταφέρνει να βιώσει την Ακρόπολη των Αθηνών σαν ένα ζωντανό ιστορικό μνημείο.

5.3.2 Η εικονική περιήγηση (virtual tour)

Μια από τις δυνατότητες που προσφέρει η ιστοσελίδα της ΥΣΜΑ είναι η πρωτότυπη εφαρμογή της εικονικής περιήγησης στο Βράχο της Ακρόπολης (www.acropolisvirtualtour.gr) στην ελληνική και αγγλική γλώσσα. Σκοπός αυτής της εφαρμογής είναι να προσφέρει τη δυνατότητα στο χρήστη της ιστοσελίδας την εικονική περιήγηση στον αρχαιολογικό χώρο μέσω διαδικτύου, καθώς και τη δυνατότητα παρακολούθησης του αναστηλωτικού της έργου μέσω εικόνων υψηλής ανάλυσης και πανοραμάτων.

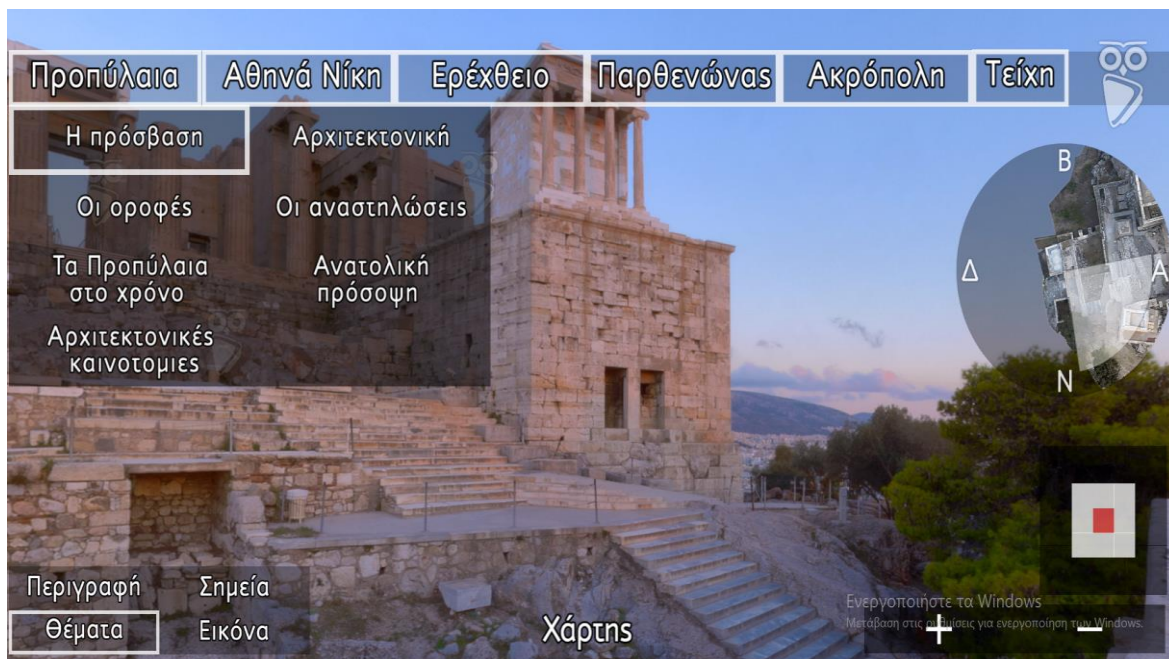
Αξιόλογο, επίσης είναι το γεγονός ότι ο επισκέπτης μπορεί να περιηγηθεί στο μνημείο επιλέγοντας έναν δικό του περίπατο. Η περιήγηση είναι δυνατή είτε με την επιλογή του σημείου θέασης είτε με την επιλογή του μνημείου που εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Στο κάτω μέρος της εικόνας προσφέρονται επιλογές για πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με το σημείο θέασης με επεξηγηματικά κείμενα. (εικόνα 2)



Εικόνα 2: Αρχική σελίδα με πολλαπλές επιλογές

Για την υλοποίηση της εικονικής περιήγησης επιλέχθηκαν μια σειρά από διαδοχικές θέσεις πάνω στον βράχο της Ακρόπολης. Σε αυτές, αφού εξετάστηκαν ενδελεχώς ζητήματα γωνιών λήψης, φωτισμού και τυχόν εμποδίων, έγιναν λήψεις φωτογραφιών σε διαφορετικές ώρες της ημέρας ώστε ο επισκέπτης της εφαρμογής να μπορεί να προσεγγίσει σημεία των μνημείων που δεν είναι προσβάσιμα, όπως το εσωτερικό του Παρθενώνα.

Υπάρχουν, επίσης κύκλοι εστίασης που έχουν το αντίστοιχο χρώμα με τα σημεία ενδιαφέροντος που εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης. Επιλέγοντας ο χρήστης το σημείο ενδιαφέροντός του εμφανίζεται μια εικόνα του σημείου καθώς και ετικέτες στο επάνω και κάτω μέρος της εικόνας, όπου περιλαμβάνονται κείμενα με περιγραφή, επεξηγήσεις και πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με το σημείο εστίασης. Επιπλέον δίνεται η δυνατότητα μεγέθυνσης μέσω του πλήκτρου +, όπως φαίνεται στην εικόνα 3.



Εικόνα 3: Προπύλαια

Χάρη στη δυνατότητα μεγέθυνσης της εικόνας ο εκάστοτε διαδικτυακός επισκέπτης μπορεί να παρατηρήσει λεπτομέρειες, οι οποίες δεν είναι εμφανείς κατά την πραγματική επίσκεψη στο μνημείο, εικόνα 4.



Εικόνα 4: Οροφή των Προπυλαίων

Επίσης, παρέχεται η δυνατότητα εξερεύνησης του χώρου με νυκτερινό φωτισμό, όπως φαίνεται στην εικόνα 5, που δεν είναι πάντα εύκολο σε πραγματικό χρόνο.



Εικόνα 5: Νυκτερινή πρόσβαση στον Παρθενώνα

Ένα σημαντικό στοιχείο στην περιήγηση αποτελεί ο χάρτης. Ο χάρτης δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να έχει μια συνολική άποψη του χώρου, αλλά και να προσδιορίζει ακριβώς που βρίσκεται κατά την εικονική περιήγησή του (εικόνα 6).



Εικόνα 6: Χάρτης του βράχου της Ακρόπολης

Η εφαρμογή της εικονικής περιήγησης εμφανίζεται ιδιαίτερα δημοφιλής σύμφωνα με τα στατιστικά στοιχεία που διατηρούνται μέσω της πλατφόρμας του Googleanalytics. Ως προς τους χρήστες το μεγαλύτερο ποσοστό αφορά τους Έλληνες και ακολουθούν οι κάτοικοι αγγλόφωνων χωρών. Βέβαια κατά τους θερινούς μήνες αυξάνεται κατακόρυφα η χρήση της εφαρμογής. Επίσης διαπιστώνεται ότι οι χρήστες προτιμούν για την πρόσβαση στην εφαρμογή φορητές συσκευές και κινητά, ενώ ιδιαίτερο ενδιαφέρον δείχνουν για τις νυχτερινές λήψεις.

5.3.3 Εκπαιδευτικά προγράμματα – Διαδικτυακά εκπαιδευτικά παιχνίδια

Το κείμενο της Ευρωπαϊκής Επιτροπής με τον τίτλο «Βασικές ικανότητες για έναν κόσμο που αλλάζει (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2009) κάνει αναφορά στο τρίγωνο της γνώσης «Εκπαίδευση, Έρευνα, Καινοτομία» ως βασικοί πυλώνες του μαθησιακού προτύπου. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα προσφέρουν μια αυτόβουλη μάθηση η οποία δεν περιορίζεται από χρονικούς – χωρικούς περιορισμούς ούτε από συγκεκριμένη ποσότητα πληροφορίας που πρέπει να μεταδοθεί (Bamberger@ Tal, 2006:76). Έτσι η μάθηση μετουσιώνεται σε μια διαρκή διαδικασία δόμησης νοήματος που προϋποθέτει ενεργητικούς δέκτες, οι οποίοι επιλέγουν το «τι, πού και πώς» θα ενημερωθούν σύμφωνα με τα κίνητρα και τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντά τους (Νικονάνου, 2015, 41: 89-112).

Αξιοποιώντας τις τεράστιες δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνίας στο χώρο της μουσειακής εκπαίδευσης ζητούμενο ήταν εξαρχής η ουσιαστική «εμπλοκή» του χρήστη στην εφαρμογή και η ποιότητα της εμπειρίας που θα αποκόμιζε από τη χρήση της.

Στόχος των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και παιχνιδιών είναι:

- Η προώθηση παιγνιώδους μάθησης (gamification).
- Ο εμπλουτισμός του σχολικού μαθήματος.
- Η ενδυνάμωση-επέκταση της εμπειρίας.
- Η παροχή κινήτρων για περαιτέρω μάθηση.
- Η ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων των παιδιών (φαντασία, παρατηρητικότητα, γλωσσικές δεξιότητες, κριτική σκέψη, συνεργασία).

Καθώς τα μνημεία της Ακρόπολη αποτελούν έργα παγκόσμιας ακτινοβολίας αλλά και κομμάτι της διδακτέας ύλης σε σχολεία της Ελλάδος και του εξωτερικού, η δράση του τομέα Ενημέρωσης και Εκπαίδευσης της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης

έχει επικεντρωθεί στην παραγωγή πολλαπλών δράσεων σε έντυπη και ψηφιακή μορφή για την καλύτερη ενημέρωση τόσο του σχολικού όσο και του ευρύτερου κοινού. Με αυτόν τον τρόπο συμβάλλει στη γνωστική, αισθητική, και συναισθηματική εξοικείωση του κοινού με τα μνημεία και στη συνειδητοποίηση της ανάγκης για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς. Ο τομέας ενημέρωσης και εκπαίδευσης της ΥΣΜΑ διαθέτει μεγάλη εμπειρία στο σχεδιασμό ψηφιακών δράσεων και υλοποιεί εκπαιδευτικές διαδικτυακές εφαρμογές ήδη από το 2008. Αρχικά έγινε ψηφιοποίηση των υφιστάμενων εκπαιδευτικών προγραμμάτων, τα οποία καταχωρήθηκαν σε μορφή pdf στον κόμβο της ΥΣΜΑ (www.ysma.gr), ακολούθησε παραγωγή 3d ταινιών σε πολλές περιπτώσεις σε συνεργασία με το μουσείο της Ακρόπολης και ψηφιακών παιχνιδιών. Έτσι δημιουργήθηκε ένα αποθετήριο χρήσιμο για την ανάπτυξη των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, εικόνα 7.

The screenshot shows the YSMA website interface. At the top, there are logos for YSMA and the National Archaeological Museum. A search bar is visible with the text 'Αναζήτηση' and 'Σύνθετη Αναζήτηση'. Below the search bar, the page title is 'Πλοήγηση ανά "Ρόλος Χρήστη": Επισκέπτης'. There are filters for 'Πηγαίνετε σε ένα σημείο του ερευνητικού (Επιλέξτε έτος)', '(Επιλέξτε μήνα)', and 'Αναζήτηση'. A sidebar on the left contains navigation options like 'Αρχική', 'Πλοήγηση', 'Συλλογές', and 'Επισκευασμένα'. The main content area displays a table of results for 'Αποτελεσματικά 1 έως 30 από 30'.

Χρονολογία	Τίτλος	Τύπος Περιεχομένου
2018	Στα ίχνη των ζώων στο Μουσείο Ακρόπολης	Φωλιόδο
2016	10 Ερωτήσεις για την αναστήλωση των μνημείων της Ακρόπολης	Φωλιόδο
2014	Εικαστική περιήγηση στην Ακρόπολη	Διαδραστική Εφαρμογή
2013	Οι αξίες που αντιπροσωπεύουν τα μνημεία της Ακρόπολης	Παρουσίαση
2013	Το πρόγραμμα Γλαϊκά, http://acropolismuseum.gr/theatricalproject/	Διαδραστική Εφαρμογή
2013	Το παζλ - Οι αξίες της φθοράς στα μνημεία της Ακρόπολης	Παρουσίαση
2013	Μυθιστορίες και νέες τεχνολογίες	Παρουσίαση
2013	Η μέθοδος των επιβάσεων στα μνημεία της Ακρόπολης - η δομική αποκατάσταση	Παρουσίαση
2013	Οι σχέσεις των αναστηλωτικών έργων στην Ακρόπολη	Παρουσίαση
2013	Προβολή των αναστηλωτικών έργων στην πλατφόρμα YouTube	Βίντεο
2013	Εκπαιδευτικό πρόγραμμα "Μια μέρα στην Ακρόπολη - Αναστηλώνοντας τα μνημεία της"	Βίντεο
2010	Αθηνά η Θεά της Ακρόπολης, www.acropolis-athens.gr	Διαδραστική Εφαρμογή
2010	Ακρόπολη και Αναστήλωση	Εκπαιδευτικός Φάκελος
2009	Τα γλυπτά του Παρθενώνα	Βιβλίο
2009	Η Ζωφόρος του Παρθενώνα, www.parthenontheze.gr	Διαδραστική Εφαρμογή
2009	Παρθενώνας μέτρο και τελεότητα - Εκπαιδευτική ημερίδα	Βίντεο
2003	ΤΟΝ ΑΘΗΝΗΘΕΝ ΑΘΛΩΝ	Βιβλίο (έκδοση στις ρυθμίσεις για ενεργοποίηση των Windows)
2001	Η Ακρόπολη των Αθηνών κατά την 4η χιλιετία π.Χ.	Άφιτα
2001	Η Ακρόπολη των Αθηνών το 480 π.Χ.	Άφιτα

Εικόνα 7: Αποθετήριο Εκπαιδευτικού Περιεχομένου

Παράλληλα, πραγματοποιήθηκε και ψηφιοποίηση των μουσειοσκευών, όπως φαίνεται στην εικόνα 8. Οι μουσειοσκευές περιλαμβάνουν κουτιά με δυνατότητα να προσφέρουν στους μαθητές την ευκαιρία επίσκεψης ενός «μικρού μουσείου μέσα στην τάξη». Ενδεικτικά μπορούμε να αναφέρουμε μουσειοσκευές «Πάμε Ακρόπολη», «η Ζωφόρος του Παρθενώνα», «το Δωδεκάθεο», «λιθοξοϊκή», «Αρχαία μουσικά όργανα» κ.α. Όλες οι δράσεις έχουν μεταφραστεί και στα αγγλικά. Το σύνολο του έντυπου και

ψηφιακού υλικού έχει ενταχθεί σε συνεργασία με το Ευρωπαϊκό Κοινοτικό Ταμείο στο διαδικτυακό σύστημα ηλεκτρονικού αποθετηρίου γνωστό με το όνομα «Αποθετήριο Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Ακρόπολη». Μια τέτοια μουσειοσκευή παρουσιάζεται στην εικόνα 8 που ακολουθεί.



Εικόνα 8: Μουσειοσκευή οι Θεοί του Ολύμπου στη Ζωφόρο του Παρθενώνα

Η ένταξη όλων των δράσεων του Τομέα στο αποθετήριο στοχεύει στην καλύτερη και αποτελεσματικότερη διαχείριση του εκπαιδευτικού υλικού καθώς γίνεται ένα χρήσιμο εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτικών. Επίσης πρέπει να αναφερθεί ότι τα εκπαιδευτικά προγράμματα πραγματοποιούνται στο μουσείο της Ακρόπολης και οι 3d ταινίες προβάλλονται σε διαδραστικούς πίνακες στους χώρους του μουσείου της Ακρόπολης.

Από το 2008 έχουν σχεδιαστεί διαδυκτιακά παιχνίδια με σκοπό την ενίσχυση του υπάρχοντος εκπαιδευτικού προγράμματος όπως το «Πάμε στην Ακρόπολη», «Ένας αρχαίος ναός», «Αθηνά, η θεά της Ακρόπολης», «Αρχαϊκά Χρώματα» «Γλαύκα», ένα πολυεπίπεδο διαδικτυακό παιχνίδι που έχει ως στόχο με τη βοήθεια μιας γλαύκας (κουκουβάγιας) – ρομπότ την εξοικείωση των παιδιών με την αποκατάσταση των

μνημείων της Ακρόπολης μέσα από 5 θεματικές ενότητες. Κάθε ενότητα περιλαμβάνει τη συνοπτική παρουσίαση του θέματος, τη δοκιμασία και το παιχνίδι, ενώ στο τέλος κάθε παιχνιδιού ανακεφαλαιώνονται οι γνώσεις της ενότητας. Ο χρήστης όταν έχει ξεπεράσει και τις 5 δοκιμασίες γίνεται πια ειδικός. Έτσι, συμμετέχει στο τελευταίο στάδιο που είναι να σχεδιάσει το ρομπότ, να το χρωματίσει και φυσικά να πάρει το βραβείο του. Τα παραπάνω διαδικτυακά παιχνίδια εκτός από τη «Γλαύκα» δεν είναι διαθέσιμα στο κοινό καθώς δημιουργήθηκαν με την τεχνολογία flash η οποία πλέον θεωρείται παρωχημένη και δεν υποστηρίζεται από την apple, google και crow.

Το 2018 ολοκληρώθηκε μια νέα διαδικτυακή εφαρμογή με τίτλο «Ένας αρχαίος Ναός» (ancient temple.gr). Θέμα της είναι η αρχιτεκτονική των αρχαίων ελληνικών ναών και απευθύνεται κυρίως σε παιδιά ηλικίας 9 ετών και άνω, σε εκπαιδευτικούς αλλά και σε γονείς που επιθυμούν να περάσουν δημιουργικά το χρόνο τους με τα παιδιά τους. Στόχος του είναι να εξοικειωθεί το παιδί με την αρχιτεκτονική των ναών που βρίσκονται στον ελληνικό χώρο και ανήκουν κυρίως στην αρχαϊκή και κλασική εποχή.

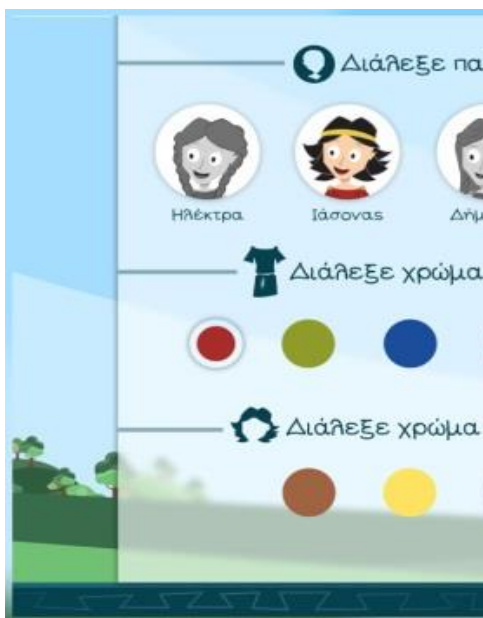
Το εκπαιδευτικό σενάριο της εφαρμογής συνδυάζει χαρακτήρες, δοκιμασίες και επιβράβευση των παιδιών. Βασική αποστολή του χρήστη είναι να γίνει ο αρχιτέκτονας που θα σχεδιάσει ένα νέο ναό σε μια μικρή πόλη της Αττικής κατά την κλασική εποχή. Ως εισαγωγή στην εφαρμογή λειτουργεί ένα μικρό βίντεο που παρουσιάζει με ευχάριστο, σύντομο και εύληπτο τρόπο τον σκοπό του παιχνιδιού.



Εικόνα 9: Μουσειοσκευή οι Θεοί του Ολύμπου στη Ζωφόρο του Παρθενώνα

Ακολουθεί η είσοδος στο κύριο μέρος της εφαρμογής με τη δημιουργία χρήστη, προκειμένου ο παίκτης να μπορεί να επανέρχεται όσες φορές επιθυμεί και να ολοκληρώνει τις δοκιμασίες του παιχνιδιού ή να αυξάνει τη βαθμολογία του.

Το επόμενο βήμα είναι η δημιουργία ενός avatar του παίκτη. Συγκεκριμένα ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να σχεδιάσει τη μορφή του παίκτη του μέσα από επιλογές ονομάτων και χαρακτηριστικών και να ταυτιστεί με το συγκεκριμένο ήρωα κάθε φορά που ξαναπαίζει τα παιχνίδια ή ακόμη να δημιουργήσει περισσότερα avatars, εικόνα 10.



Εικόνα 10: Επιλογή παίκτη

Ανάλογες δυνατότητες ενσυναίσθησης και ταύτισης δημιουργούν οι έξι χαρακτήρες που εμφανίζονται στο επόμενο στάδιο και αντιστοιχούν στις έξι θεματικές ενότητες της, εικόνα 11.



Εικόνα 11: Οι έξι χαρακτήρες του παιχνιδιού

Ο κάθε χαρακτήρας μέσα από τον δικό του ρόλο που σχετίζεται με τον αρχαίο ελληνικό ναό, παρουσιάζει την ανάλογη θεματική, εικόνα 12.



Εικόνα 12: Η αυτοπροβολή των χαρακτήρων του παιχνιδιού

Το πληροφοριακό περιεχόμενο που είναι επιθυμητό να μελετήσει ο χρήστης έχει ενσωματωθεί μέσα στη δραστηριότητα κι έτσι ο παίκτης πρέπει να διαβάσει τα κείμενα και να παρατηρήσει τις εικόνες προκειμένου να ολοκληρώσει την κάθε δοκιμασία (Δημαράκη, 2008). Η εξερεύνηση του περιεχομένου γίνεται μέσα από το παιχνίδι που παράλληλα όμως ψυχαγωγεί αλλά και επιτρέπει στα παιδιά να αναπτύξουν ποικίλες δεξιότητες.

Οι διαφορετικές δοκιμασίες των παιχνιδιών ανήκουν σε ποικίλες κατηγορίες γνωστών mini games (γρίφοι, παιχνίδια αντιστοίχισης, ερωταπαντήσεων, επιδεξιότητας, παρατηρητικότητας, μνήμης) με τα οποία είναι εξοικειωμένα τα παιδιά. Σύντομες και σαφείς οδηγίες εισάγουν τους χρήστες στο πνεύμα της αντίστοιχης δοκιμασίας. Παράλληλα αξιοποιούνται δημοφιλείς μηχανισμοί παιχνιδιών, όπως είναι οι πόντοι, τα επίπεδα δυσκολίας, ο χρόνος και οι πίνακες κατάταξης ώστε να κινητοποιηθεί το ενδιαφέρον των χρηστών και να παρακινηθούν να επαναλάβουν τις δοκιμασίες (Κατσιγιαννάκης, Καραγιαννίδης, 2015).

Κάθε φορά που ο παίκτης δίνει μία σωστή απάντηση εμφανίζεται υπό τη μορφή ανατροφοδότησης μία πληροφορία εμπάθυνσης στο συγκεκριμένο θέμα έτσι ώστε η γνώση να αποκαλύπτεται σταδιακά κι όχι να ακολουθείται το διδασκαλοκεντρικό μοντέλο της παροχής πληροφοριών και του ελέγχου που παραπέμπει σε εκπαιδευτικές διαδικασίες της τυπικής σχολικής μάθησης.

Στο ίδιο παιδαγωγικό πλαίσιο εντάσσεται και το επόμενο επίπεδο του παιχνιδιού, το «Ήξερεις ότι...», (εικόνα 13), όπου και πάλι ο χαρακτήρας που καθοδηγεί το avatar του παίκτη σε όλη την ενότητα παρέχει μέσω ερωτήσεων-απαντήσεων σύντομες πληροφορίες που φωτίζουν ποικίλες όψεις του παρελθόντος, σχετικές με το αντίστοιχο θέμα (Αηδόνη κα, 2017).



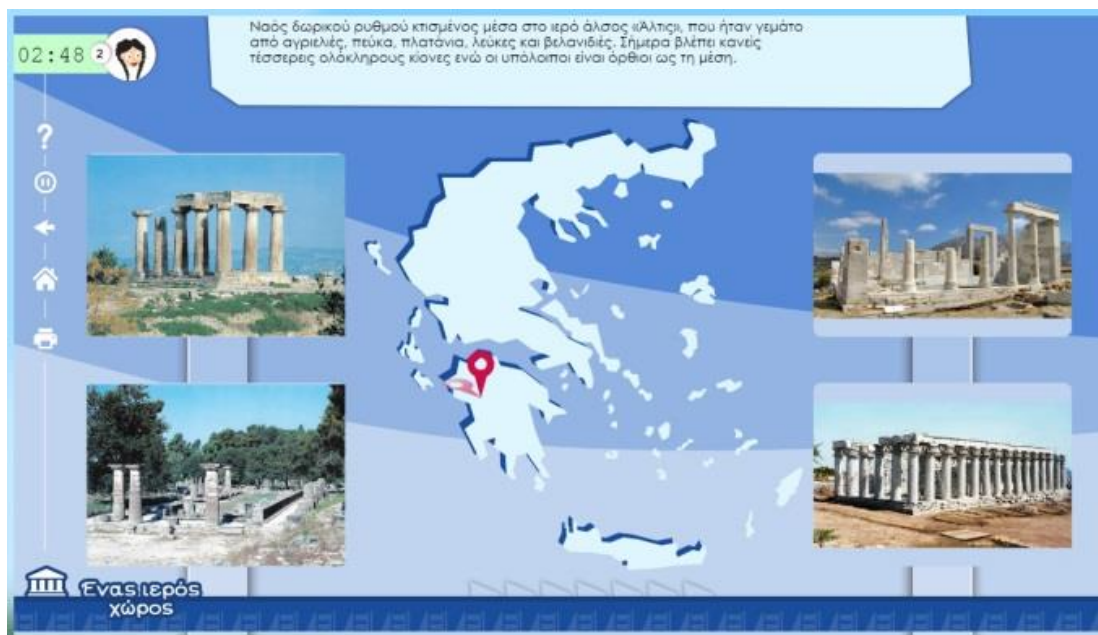
Εικόνα 13: Παιχνίδι εμβάθυνσης

Τα μνημεία, όπως προβάλλονται μέσα από το πλούσιο φωτογραφικό και γραφιστικό εποπτικό υλικό, τις τρισδιάστατες αναπαραστάσεις αλλά και τις σχεδιαστικές αποκαταστάσεις της εφαρμογής, γίνονται το όχημα για ένα ταξίδι στο χρόνο. Έτσι αξιοποιούνται παιδαγωγικές αξίες των μνημείων, όπως είναι αυτές της αυθεντικότητας, της υλικότητας και της αισθητικής (Νικονάνου, Μπούνια, 2015) και δίνεται η αίσθηση στους μαθητές ότι η δραστηριότητα που πραγματοποιούν δεν αποτελεί μία ακόμη σχολική άσκηση, αλλά τη διερεύνηση ενός νέου περιεχομένου με ευρύτερη σημασία.

Η εφαρμογή πλαισιώνεται από επιπλέον λειτουργίες, όπως μηχανισμός επεξήγησης εννοιών (ενεργό γλωσσάρι) και σχεδιασμός 2D και 3D animation προκειμένου να προβάλλεται το περιεχόμενο με εύχρηστο και ελκυστικό τρόπο αυξάνοντας τα κίνητρα για μάθηση. Επίσης παρέχονται δυνατότητες άμεσης εκτύπωσης και αποστολής της διεύθυνσης του παιχνιδιού με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ώστε να διευκολύνεται ο παίκτης και να ενισχύεται η επικοινωνία μεταξύ των χρηστών.

Τέλος, μία ξεχωριστή ιστοσελίδα με τίτλο «Μάθε περισσότερα» συμπληρώνει το παιχνίδι και προσθέτει στο περιεχόμενό του πιο ειδικές γνώσεις για το θέμα. Η εφαρμογή ακολουθεί τη δομή του παιχνιδιού, καθώς υπάρχουν αντίστοιχες θεματικές ενότητες, όπου ο εκπαιδευτικός μπορεί να βρει περισσότερες πληροφορίες για να εμπλουτίσει το μάθημά του. Η ιστοσελίδα παρέχει επίσης τη δυνατότητα ενσωμάτωσης πολυμεσικών εφαρμογών

(βίντεο, ppt, pdf) επιτρέποντας τη συνεχή ενημέρωση και επέκτασή της με προσθήκη νέου περιεχομένου. Αντιλαμβανόμαστε, ότι η προώθηση παιγνιώδους μάθησης μετατρέπει τον χρήστη από παθητικό σε ενεργό και δραστήριο δέκτη που λαμβάνει τη γνώση μέσα από μια διαδραστική, ευχάριστη και ουσιαστική εμπειρία.



Εικόνα 14: Πολυμεσικές εφαρμογές

6. Εμπειρικό Μέρος

6.1 Η μεθοδολογία της έρευνας

Το ερευνητικό μέρος της εργασίας βασίζεται στην ποιοτική έρευνα. Όπως αναφέρει ο Bryman (2004) μια έρευνα που έχει ως αντικείμενο το να εξετάσει στοιχεία που δεν είναι μετρήσιμα ή δεδομένα που σχετίζονται με εσωτερικά ζητήματα οργανισμών, όπως είναι η διοίκηση των πολιτιστικών μονάδων στην παρούσα έρευνα, είναι ζητήματα που υπάγονται στο πεδίο της ποιοτικής έρευνας. Επίσης, είναι γεγονός ότι η στρατηγική του κάθε οργανισμού έχει πολλά μοναδικά στοιχεία και για το λόγο αυτό δεν είναι εύκολο να μπορέσει να γίνει η μέτρηση αυτών των δεδομένων, όπως αναφερόμαστε στη χρήση της ποιοτικής έρευνας.

Από την στιγμή που η παρούσα έρευνα είναι ποιοτική, θα πρέπει να γίνει και η κατάλληλη επιλογή στο ερευνητικό εργαλείο. Στην παρούσα περίπτωση το ερευνητικό εργαλείο είναι η εις βάθος συνέντευξη. Το πλεονέκτημα της εις βάθος συνέντευξης είναι το ότι μπορεί να εξάγει σημαντικά συμπεράσματα και στοιχεία για τον τρόπο λειτουργίας του οργανισμού. Επίσης, το γεγονός ότι γίνεται μια συζήτηση των δεδομένων για τα ζητήματα που εξετάζονται και να εξαχθούν σημαντικά συμπεράσματα (Bryman, 2004). Για τον σκοπό αυτό έχει επιλεγεί η χρήση της εις βάθος συνέντευξης.

Σε ό,τι αφορά το δείγμα αποτελείται από 10 εργαζόμενους στην ΥΣΜΑ που είναι οι παρακάτω με βάση την αρίθμηση που θα έχουν στην ανάλυση των δεδομένων της έρευνας:

1. Σ1: ΠΕ Διοικητικός Υπάλληλος ΥΣΜΑ
2. Σ1: Πολιτικός Μηχανικός στην αναστήλωση του Παρθενώνα
3. Σ3: Αρχιτέκτων μηχανικός Διευθύντρια της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης.
4. Σ4: Αρχαιολόγος μουσειολόγος προϊσταμένη του τομέα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης.
5. Σ5: Αρχαιολόγος στον τομέα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης.
6. Σ6: αρχαιολόγος στον τομέα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης.
7. Σ7: Αρχαιολόγος προϊσταμένη του γραφείου της τεκμηρίωσης

8. Σ8: Αρχαιολόγος με ειδίκευση στα γραφιστικά και στις νέες τεχνολογίες στο γραφείο της τεκμηρίωσης υπεύθυνη για την ιστοσελίδα της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης .
9. Σ9: Τοπογράφος μηχανικός με ειδίκευση στις τοπογραφικές αποτυπώσεις των μνημείων της Ακρόπολης.
10. Σ10: Πληροφορικός στον τομέα της τεκμηρίωσης υπεύθυνος για τη βάση δεδομένων και το αποθετήριο της ΥΣΜΑ.

Θα πρέπει να αναφερθεί ότι η συμμετοχή των ερωτώμενων στην έρευνα έγινε με την δική τους σύμφωνη γνώμη, ενώ η συμμετοχή τους ήταν εθελοντική.

6.2 Ανάλυση των δεδομένων

Η ανάλυση των δεδομένων θα γίνει σε 3 θεματικούς άξονες, που ο κάθε άξονας έχει τα σχετικά υποθέματα. Οι άξονες έχουν εξαχθεί τόσο από το σχετικό περιεχόμενο της έρευνας όσο και από τα σχετικά ερευνητικά ερωτήματα. Πιο συγκεκριμένα:

- Ο πρώτος άξονας αφορά την πολιτισμική διαχείριση και την αντίληψη της από τους ειδικούς του χώρου. Σχετίζεται με το 1^ο ερευνητικό ερώτημα
- Ο δεύτερος άξονας αφορά γενικά την συνεισφορά των νέων τεχνολογιών στον φορέα αλλά και γενικά στον χώρο του πολιτισμού και σχετίζεται με το 2^ο ερευνητικό ερώτημα
- Ο τρίτος άξονας αφορά την χρήση και την βελτίωση των ΤΠΕ από τον ΥΣΜΑ και σχετίζεται με το 3^ο και 4^ο ερευνητικό ερώτημα.

Άξονας 1^{ος} – Η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εποχή των νέων τεχνολογιών και ο ρόλος τους στην διάδοση της πολιτιστικής πληροφορίας

Το πρώτο βασικό στοιχείο είναι **το πώς ορίζεται η πολιτιστική κληρονομιά και η σύνδεση της με τις νέες τεχνολογίες**: Η πρώτη ερωτηθείσα απαντάει ότι *«Κατά την άποψή μου, πολιτιστική κληρονομιά είναι όλα τα υλικά και άυλα προϊόντα ενός ανθρώπινου συνόλου, τα οποία το προσδιορίζουν σε χώρο και χρόνο. Αποτελούν δε, τη σύνδεση παρελθόντος και παρόντος. Η σχέση του πολιτισμού με την ψηφιακή τεχνολογία θα μπορούσα να την χαρακτηρίσω άμεση και αναγκαία. Άμεση, διότι μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας τα πολιτισμικά προϊόντα καταγράφονται, προβάλλονται και αναδεικνύονται. Αναγκαία, διότι η τεχνολογία είναι το μέσο το οποίο χρησιμοποιεί πλέον ο σύγχρονος άνθρωπος για να πληροφορηθεί, να ψυχαγωγηθεί και να ερευνήσει»*. Η δεύτερη

ερωτηθείσα απαντάει ότι «Η πολιτιστική κληρονομιά διαθέτει κατά την προσωπική μου αντίληψη μεγάλη ευρύτητα, περιλαμβάνει χώρους, αντικείμενα, έργα τέχνης, και όλη τη διασωθείσα μέχρι σήμερα γνώση, τεχνογνωσία, τεχνοτροπία, τις επιστήμες, τα επιτεύγματα, την παράδοση, τα ήθη και τα έθιμα. Είναι άυλη εκτός από την υλική και ενέχεται σε κάθε έκφανση της ανθρώπινης δραστηριότητας. Είναι συνεχής, και περιλαμβάνει μέχρι και πριν το σύγχρονο, επομένως συνεχώς διευρυνόμενη ως περιεχόμενο. Αντιλαμβανόμαστε λοιπόν ότι την πολιτιστική κληρονομιά τη δημιουργούμε και εμείς και την μεταβιβάζουμε και στις επόμενες γενιές. Η ψηφιακή τεχνολογία είναι μέρος του σύγχρονου πολιτισμού. Χρησιμοποιείται ποικιλοτρόπως ακόμη και τη διάχυση των πληροφοριών, αλλά και ευρύτατα στην τέχνη και στις επιστήμες», ενώ η τέταρτη ερωτώμενη δήλωσε ότι η πολιτιστική κληρονομιά είναι «το σύνολο των υλικών κι άυλων δημιουργημάτων του πολιτισμού που κληροδοτεί η μία γενιά στην επόμενη ορίζεται ως πολιτιστική κληρονομιά. Στην κοινωνία των πληροφοριών και της γνώσης οι νέες τεχνολογίες παρέχουν εξαιρετικές ευκαιρίες τόσο για την ανάπτυξη και δημοσιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς όσο και για τη διαχείριση και διατήρησή της».

Αυτό που προκύπτει είναι ότι η πολιτιστική κληρονομιά γίνεται αντιληπτή από το δείγμα ως μια γενική έννοια που συνδέει μια χώρα με την ιστορική και την πολιτιστική της κληρονομιά. Θα πρέπει να αναφερθεί ότι ως προς την ψηφιακή τεχνολογία, όπως η τεχνολογία βοηθάει σε όλα τα πράγματα έτσι βοηθάει και στον πολιτισμό αλλά δεν είναι μια σχέση αμφίδρομη. Η τρίτη ερωτηθείσα πάνω σε αυτό απάντησε: «εγώ την ψηφιακή τεχνολογία την βλέπω ως μέσον προκειμένου να βοηθήσουμε διάφορα πράγματα στη ζωή μας άρα και στον πολιτισμό. Όπως μας έχει βοηθήσει σε διάφορους τομείς της ζωής μας όπως στην εκπαίδευση, στην υγεία, έτσι βοηθάει και στον πολιτισμό. Ξεκινώντας από το γεγονός πως χάρη στη ψηφιακή τεχνολογία μας δίνετε η δυνατότητα να μπούμε σε μια ψηφιακή βιβλιοθήκη για να πάρουμε υλικό που θα μας βοηθήσει να γράψουμε λήμματα, λεζάντες για μια έκθεση σε ένα μουσείο μέχρι του να κάνεις τρισδιάστατες απεικονίσεις με κίνηση και που να μπορεί ο κόσμος με virtual reality να μπαίνει να βλέπει και τα σχετικά. Αλλά όλα αυτά είναι μέσα που θα βοηθήσουν στον πολιτισμό, η τεχνολογία δίνει τα εργαλεία με τα οποία θα βοηθήσει. Ο πολιτισμός δεν βοηθά την τεχνολογία. Η τεχνολογία παραμένει τεχνολογία είτε είναι ψηφιακή είτε όχι. Για τον πολιτισμό και για να αναδειχθεί ο πολιτισμός πριν χρησιμοποιήσεις το μέσον χρειάζεσαι ένα εργαλείο και αυτό μπορεί να είναι και η ψηφιακή τεχνολογία. Χάρη σε αυτή μπορεί να γίνει ευρύτερα προσιτός και πολύ γρήγορα. Όλα αυτά βοηθούν στην καλύτερη εποπτεία και με αυτή την έννοια την καλύτερη

κατανόηση και στη γρήγορη μετάδοση των πληροφοριών» που σχετίζονται με τον πολιτισμό.

Πολύ σημαντική ήταν η παρατήρηση της έκτης ερωτώμενης που δήλωσε ότι «*Η έννοια Πολιτιστική κληρονομιά περιλαμβάνει όλα τα αγαθά που λαμβάνουμε από τις προηγούμενες γενιές, όπως ήθη και έθιμα, κτήρια, κατασκευές, δημιουργήματα της σκέψης και του λόγου, καλλιτεχνήματα και διαμορφώσεις του περιβάλλοντος, τα οποία καλούμαστε να παραδώσουμε άθικτα ή διατηρημένα στις επόμενες γενιές. Σε κάθε χώρα (του Δυτικού κόσμου τουλάχιστον) υπάρχει ειδική νομοθεσία που θεσμοθετεί τι μπορεί να θεωρηθεί αντικείμενο Πολιτιστικής Κληρονομιάς και, αν πρόκειται για δημιούργημα του ανθρώπου, πόσα χρόνια πρέπει να περάσουν από το θάνατο του δημιουργού, ώστε αυτό να θεωρηθεί ως τέτοιο. Η σχέση της ψηφιακής τεχνολογίας με τον πολιτισμό πρέπει να είναι σχέση αρωγής με σκοπό την εκπαίδευση, την έρευνα, την προβολή και την ανάδειξη. Η ψηφιακή τεχνολογία αποτελεί μόνο ένα μέσο ή εργαλείο, όπως οποιοδήποτε άλλο, και δεν πρέπει να αποτελεί τον σκοπό. Σε κάθε περίπτωση είναι ένα μέσο που μπορείς να το αξιοποιήσεις για τη διάδοση του πολιτιστικού αποθέματος με τον καλύτερο ή τον χειρότερο τρόπο*». Σε αυτό το σημείο κρατάμε το ότι είναι πολύ σημαντικό το ότι η πολιτιστική κληρονομιά πλέον είναι ζήτημα της εθνικής πολιτικής και για τον λόγο αυτό έχει και την σχετική νομική καταχώρηση. Επίσης, σημαντικό στοιχείο είναι το γεγονός ότι η ψηφιακή τεχνολογία πρέπει να έχει ένα καθαρά επικουρικό ρόλο. Βέβαια, η ένατη ερωτώμενη αναφέρεται στο ότι «*η ψηφιακή τεχνολογία συμβάλει όχι μόνο στην προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς στο ευρύ κοινό αλλά και στην διαχείρισή της... Όσον αφορά τη γεωμετρική τεκμηρίωση που είναι καταρχάς αναγκαία προκειμένου να διαπιστωθεί το μέγεθος των μετακινήσεων και των παραμορφώσεων και να αποτιμηθεί ο βαθμός επικινδυνότητας για το μνημείο, η χρήση των ψηφιακών τεχνικών έδωσε τη δυνατότητα παραγωγής εικονιστικών προϊόντων, και 3D μοντέλων με υφή*», οπότε υπάρχουν διαφορετικές προσεγγίσεις σε αυτό το ζήτημα.

Σε ό,τι αφορά το υπόθεμα **της διάδοσης της πολιτισμικής πληροφορίας**, η τρίτη ερωτηθείσα λέει «*και πάλι για μένα δεν είναι το μέσον ως μέσον είναι η πληροφορία που θα δώσει το μέσον και η πληροφορία αυτή θα προκύψει από τους ανθρώπους που θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο . Πχ ένα ψηφιακό μοντέλο του Παρθενώνα μπορεί να το κάνει ένας καθηγητής του γυμνασίου που θέλει να κάνει μάθημα στα παιδιά του, ένας ερευνητής , ένας φοιτητής σύγχρονης τεχνολογίας. Έτσι μπορεί να χρησιμοποιήσει σχέδια που θα βρει σε μια βιβλιοθήκη τα οποία έχουν παραχθεί με συμβατικό τρόπο από παλιά που θα τα χρησιμοποιήσει μέσω προγραμμάτων που παρέχονται από τις ψηφιακές εφαρμογές για να*

φτιάξει ένα τρισδιάστατο μοντέλο. Κάθε φορά η σημασία δίνεται στην κλίμακα και για το σκοπό που προορίζεται. Δηλ ο καθηγητής του σχολείου για το μάθημα του δεν χρειάζεται να βάλει όλες τις παραμορφώσεις που έχει στην πραγματικότητα το μνημείο. Χρειάζεται να δείξει ότι έχει 8 κολώνες στην μπροστινή πλευρά και 17 στη μακρά, ότι είχε μια στέγη με κεραμίδια μαρμάρινα βέβαια και ένα αέτωμα που είχε γλυπτά . Αυτός που θα προσπαθήσει να κάνει ένα μοντέλο που θα είναι εργαλείο σε επιστημονική έρευνα οφείλει να βάλει άλλου τύπου παραμέτρους σε αυτό το μοντέλο, να βάλει όλες τις παραμορφώσεις να λάβει υπόψη του ότι στις γωνίες οι αποστάσεις των κιόνων ήταν μικρότερες από ότι ήτανε στα άλλα. Αυτό βέβαια σημαίνει ότι το μοντέλο είναι πολύ λεπτομερές , άρα είναι πιο βαρύ σαν αρχείο άρα είναι δυσκολότερα διαχειρίσιμο, άρα και το μέσο που θα το χρησιμοποιήσει ο χρήστης θα πρέπει να έχει δυνατότητες άλλου τύπου όχι ένα απλό κατέβασμα ή ένα ταινιάκι στο YouTube. Είναι πια σαφές ότι όλα εξαρτώνται από το σε ποιόν απευθύνεται , αλλά και ποιος φτιάχνει το μοντέλο πόσο έχει κατανοήσει το αντικείμενο για το οποίο μιλάει. Ένα άλλο θέμα είναι ποιος είναι τελικά αρμόδιος να μιλήσει». Οπότε σε αυτό το σημείο το ζήτημα είναι δεν είναι η ίδια η χρήση της τεχνολογίας αλλά το ποιος την χρησιμοποιεί και για ποιον σκοπό.

Η τέταρτη ερωτηθείσα λέει «Η ανάπτυξη προϊόντων που διακινούνται μέσω διαδικτύου (on line products) αλλά και ψηφιακών εργαλείων off-line (εφαρμογές πολυμέσων) έχουν διανοίξει ένα πλήθος δυνατοτήτων για τη διάδοση της πολιτισμικής μας κληρονομιάς. Ειδικότερα, ανανεωμένες ιστοσελίδες, ψηφιοποιημένες συλλογές, τρισδιάστατες αναπαραστάσεις και μοντέλα μνημείων, τεχνολογίες εμπύθισης (εικονική και επαυξημένη παραγωγικότητα) μπορούν να «ζωντανέψουν» τους χώρους πολιτισμικής αναφοράς και να τους κάνουν προσιτούς στο ευρύτερο κοινό ενισχύοντας το βίωμα κι επιτρέποντας την ανάπτυξη ποικίλων προσωπικών ερμηνειών από τους επισκέπτες» ενώ η όγδοη ερωτηθείσα συμπληρώνει με το ότι «Σίγουρα τα διαδικτυακά, όλο το διαδίκτυο μπορεί να παίζει ρόλο στη διάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας οπότε ότι είναι φτιαγμένο σαν web site είτε για κινητό, είτε για οπουδήποτε μπορεί να παίζει καθοριστικό ρόλο σίγουρα εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα όλοι αυτοί οι οδηγοί μουσείων που δεν χρειάζεται να είσαι στο χώρο αλλά μπορεί να ετοιμάσεις την επίσκεψή σου από το σπίτι σου, και τότε έχεις μια διάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας. Τώρα ψηφιακή τεχνολογία ας πούμε τα social media γιατί και οι σελίδες στα social media μπορούν να το κάνουν αυτό.

Εμείς έχουμε μόνο τη χρήση του YouTube. Τώρα αν πάμε σε ποια ψηφιακή τεχνολογία και όχι στα μέσα της ψηφιακής τεχνολογίας θα μπορούσε να παίζει καθοριστικό

ρόλο νομίζω ότι οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις το *virtual reality* ή το *augmented reality* δηλ η εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα είναι τεχνολογίες αιχμής. Εμείς σε επίπεδο υπηρεσίας δεν έχουμε ακόμα την εφαρμογή της επαυξημένης πραγματικότητα γιατί είναι μια τεχνολογία αυξημένου κόστους και ακόμα δεν είναι εύκολα προσβάσιμη .

- Γνωρίζεις αν στο υπουργείο πολιτισμού κάνουν χρήση αυτών των τεχνολογιών;
- Ναι βέβαια πριν λίγο καιρό πήγα σε ένα συνέδριο στο μουσείο της Ακρόπολης και μιλούσε για *augmented reality* κάτω από το νερό στους αρχαιολογικούς χώρους και είναι ένα πρόγραμμα του υπουργείου που το παρουσίαζε η υπουργός πολιτισμού η κα Μενδώνη τα ενάλια. Ναι φαίνεται ότι υπάρχει ενδιαφέροναλλά δεν είναι εύκολο....μάλλον για τα επόμενα χρόνια γιατί εδώ μπαίνουν και οι χρηματοδοτήσεις.

Στο βρετανικό μουσείο εφαρμόζεται γιατί η *Samsung* το χρηματοδοτεί υπάρχει *samsung corner* και γίνεται». Οπότε σε αυτό το σημείο υπάρχει ένα κρίσιμο στοιχείο που είναι το γεγονός ότι υπάρχει ένα πλήθος από ψηφιακές εφαρμογές που είναι διαθέσιμες και έχουν σημαντικό ρόλο τόσο στο έργο του ειδικού για την συντήρηση όσο και στην παρουσίαση και την ενημέρωση του κοινού. Βέβαια, στο σημείο αυτό αναφέρεται ότι οι νέες τεχνολογίες μπορεί να έχουν ένα ιδιαίτερα θετικό ρόλο για την διάδοση της πολιτιστικής πληροφορίας, αλλά σημαντικό ρόλο έχει και η πολιτική βούληση και το κατά πόσο θέλει να στηρίξει την χρήση των ψηφιακών μέσων. Αυτό θα εξεταστεί περισσότερο στον επόμενο άξονα

Άξονας 2^{ος} – Η επίδραση των νέων τεχνολογιών στον χώρο της εργασίας στον πολιτισμό και η στήριξη από την πολιτεία

Το πρώτο υποθέμα αφορά το πόσο επηρεάζουν οι νέες τεχνολογίες τον τρόπο εργασίας των εργαζόμενων στον φορέα. Η πρώτη ερωτηθείσα λέει «*Η χρήση νέων τεχνολογιών έχει αλλάξει τη δουλειά μου προς δύο κατευθύνσεις. Δε διαχειρίζομαι πλέον έγγραφα στην φυσική τους μορφή και οποιαδήποτε πληροφορία υπηρεσιακής φύσεως χρειάζομαι, την αντλώ από τα ηλεκτρονικά αρχεία την υπηρεσίας μου*». Η τρίτη ερωτηθείσα λέει «*Οι νέες τεχνολογίες και βέβαια έχουν αλλάξει τη μορφή της δουλειάς. Ένας τομέας που έχει αλλάξει άρδην και βάζει και άλλα ζητήματα είναι τι ρόλο έχουν τα εκμαγεία . Εμείς δηλ στα μνημεία ένα βασικό κομμάτι της δουλειάς ήταν ότι έπρεπε να συμπληρώσουμε με μάρμαρο άρα βγάζουμε το εκμαγείο και από το εκμαγείο παράγουμε το μάρμαρο. Το γεγονός τώρα ότι χάρη στις χρήση νέων τεχνολογιών υπάρχουν συστήματα που σκανάρουν και παράγουν τρισδιάστατα μοντέλα και μπορείς να έχεις αυτό που έκανε χειροποίητα,*

αυτόματα σε πολύ λίγο χρόνο και άρα με πολύ μικρότερη δαπάνη σε μεροκάματα αλλάζει άρδην το τοπίο δηλ ξαφνικά αναρωτιέσαι τι κάνουν οι εκμαγείς αν τελικά χρειάζεσαι να έχεις εκμαγείς. Καταλαβαίνουμε ότι οδηγούμαστε σε έναν άλλο μοντέλο οργάνωσης της δουλειάς που πρέπει να το δούμε να το αντιμετωπίσουμε και να το σχεδιάσουμε. Είναι κάτι που εδώ θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι η ΥΣΜΑ δεν έχει σκοπό να σχεδιάσει εφαρμογές για το ευρύ κοινό. Ο κύριος στόχος είναι επειδή διαχειρίζεται από επιστημονική άποψη τα μνημεία είναι και η μόνη υπηρεσία που θα το κάνει αυτό επιστημονικά . Άρα το πρώτο πράγμα είναι να κάνει τεκμηρίωση και τον όποιο σχεδιασμό με μεγάλη λεπτομέρεια με αξιόπιστα εργαλεία με γρήγορα προγράμματα και με εξοπλισμό που θα έχει μεγάλες δυνατότητες. Από το σημείο αυτό και μετά προκύπτουν να γίνουν και εφαρμογές ευρείας χρήσης. Κυρίως όμως απευθυνόμαστε σε ερευνητές και μελετητές είτε για την αναστήλωση είτε για την αρχιτεκτονική της ελληνικής αρχαιότητας ή για φοιτητές. Βεβαίως υπάρχει και το κομμάτι των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Σ αυτή την περίπτωση αυτός ο τομέας δεν χρησιμοποιεί ακριβώς το υλικό του αρχείου που παράγεται για την γεωμετρική τεκμηρίωση των μνημείων αλλά χρησιμοποιεί άλλα μοντέλα πιο απλοποιημένα γιατί απευθύνεται στους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς. Το virtual reality είναι μια εφαρμογή που προέκυψε από εργαλεία που είχαμε και έτσι προχωρήσαμε σε αυτή την εφαρμογή που μπορεί να διατεθεί μέσω του internet και να μπορεί κάποιος να έχει αυτή δυνατότητα. Βέβαια εδώ εγείρονται και άλλα ζητήματα όπως αυτό». Εδώ έχουμε δύο βασικά στοιχεία που είναι:

- Το πρώτο στοιχείο είναι ότι με την χρήση των νέων τεχνολογιών μειώνεται η χρήση εγγράφων και γενικότερα την βελτίωση της εργασίας εντός του γραφείου
- Το δεύτερο στοιχείο είναι ότι η χρήση ειδικών σχεδιαστικών προγραμμάτων και μοντέλων ενισχύσει την δυνατότητα των επιστημών να έχουν μια τρισδιάστατη απεικόνιση της Ακρόπολης και γενικότερα του αντικειμένου που επεξεργάζονται.

Η τέταρτη ερωτηθείσα αναφέρεται στο ότι «Η χρήση των νέων τεχνολογιών έχει διευκολύνει σε πολλά επίπεδα τη μορφή της εργασίας μου, τόσο μέσω της ψηφιοποίησης πλήθους δεδομένων και της αμεσότερης πρόσβασης σε πλήθος αρχείων όσο και μέσω της δυνατότητας που μου παρέχουν για ανάπτυξη ποικίλων πολυμεσικών εκπαιδευτικών εφαρμογών. Ειδικά στον τομέα της μουσειακής εκπαίδευσης η πολιτισμική πληροφορική επιτρέπει την εξατομίκευση της επίσκεψης στον αρχαιολογικό χώρο ή μουσείο με βάση τις ανάγκες του κάθε επισκέπτη παρέχοντας το αντίστοιχο επίπεδο πληροφόρησης. Επίσης ενισχύει τη διάδραση, την κινητικότητα στον χώρο, τη συμμετοχικότητα κι αποτελεί ένα

ευέλικτο εκπαιδευτικό εργαλείο που κάνει τη μάθηση διασκεδαστική υποστηρίζοντας διαφορετικά είδη εξερεύνησης. Σημαντικές είναι και οι δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες και στο επίπεδο της ερμηνείας καθώς πλαισιώνουν και συμπληρώνουν την παρουσίαση των αντικειμένων με πρόσθετες πληροφορίες για τα συμφραζόμενα και δημιουργούν ένα σημασιολογικό πλαίσιο που δεν είναι πάντα εύκολο να αποδοθεί με τα συμβατικά μέσα». Επίσης, η όγδοη ερωτηθείσα λέει «Σε ότι αφορά εμένα η χρήση νέων τεχνολογιών έχει αλλάξει πολύ τη μορφή της δουλειάς μου γιατί είμαι αρχαιολόγος που έκανε ψηφιακές εφαρμογές και μετά έκανα ένα μεταπτυχιακό στην πολιτισμική πληροφορική και μετά γραφιστική για πολυμεσικές εφαρμογές και είναι και ο τομέας στον οποίο έχω δουλέψει. Προφανώς και έχει αλλάξει πάρα πολύ τη δουλειά του αρχαιολόγου όπως και των αρχιτεκτόνων και γενικότερα σε όλους τους ανθρώπους που δουλεύουν στον πολιτισμό με την έννοια ότι δεν κάνεις τίποτα χειρόγραφο δεν σχεδιάζεις τίποτα στο χαρτί, όλα γίνονται με προγράμματα στον υπολογιστή με αποτέλεσμα πολλοί άνθρωποι μπορεί να δουλεύουν ταυτόχρονα σε κάτι και να επεμβαίνουν πχ σε ένα σχέδιο μπορούν να γίνουν άμεσα οι αλλαγές, έχουμε πια οι βάσεις δεδομένων που καταγράφουν και δεν είναι χειρόγραφα όπως τα βιβλία σχεδίων, και μπορείς να κάνεις αναζήτηση, να κάνεις εφαρμογές, να το δείξεις στο διαδύκτιο, είναι πιο εύκολο να διαχειριστείς μα προφυλάξεις αλλά και να παρουσιάσεις να προβάλλεις τις πληροφορίες σου. Ασφαλώς, αν και ασχολούμαι κυρίως με την οργάνωση και την διαφύλαξη της πολιτιστικής πληροφορίας όλο και πιο πολύ το υλικό αυτό διαχέεται και χρησιμοποιείται σε εφαρμογές διάδοσης του». Από αυτή την οπτική διακρίνεται ότι όντως η χρήση των νέων τεχνολογιών έχει επηρεάσει σε ένα πολύ σημαντικό βαθμό την εργασία των ειδικών στην αρχαιολογία και την αναστήλωση.

Η ένατη ερωτηθείσα λέει «Καταρχάς στην υπηρεσία απασχολούμε ως τοπογράφος μηχανικός μια ειδικότητα που την τελευταία 10ετία εμπλέκεται ενεργά στα έργα της αναστήλωσης στην Ακρόπολη. Στο πλαίσιο των επεμβάσεων, που πραγματοποιούνται για την αντιμετώπιση των βλαβών και την διάσωση ενός μνημείου, είναι αναγκαία, η σχεδιαστική και φωτογραφική τεκμηρίωση της υπάρχουσας κατάστασης των περιοχών του μνημείου που θα δεχθούν επεμβάσεις πριν και μετά από αυτές. Η γεωμετρική τεκμηρίωση προ των επεμβάσεων είναι αναγκαία προκειμένου να διαπιστωθεί το μέγεθος των μετακινήσεων και των παραμορφώσεων και να αποτιμηθεί ο βαθμός επικινδυνότητας για το μνημείο. Η αποτύπωση μετά την επέμβαση τεκμηριώνει την κατάσταση, που θα αποτελέσει αναφορά στην μελλοντική παρακολούθηση του μνημείου. Η συγκριτική παράθεση της τεκμηρίωσης πριν και μετά τις επεμβάσεις, δείχνει το κατά πόσον κατά την ανασυναρμολόγηση των μελών

επετεύχθη η επαναφορά τους στις αρχικές τους θέσεις, οπότε και η αποκατάσταση της κατασκευής στην αρχικές της διαστάσεις», ενώ η ένατη ερωτηθείσα λέει «Καταλαβαίνετε λοιπόν πως η φωτογραμμετρία είναι μία από τις ταχύτερες τοπογραφικές μεθόδους γεωμετρικής τεκμηρίωσης, που χρησιμοποιήθηκε από πολύ νωρίς για την αποτύπωση μνημείων, ιστορικών κτιρίων και συνόλων. Τα τελευταία χρόνια η χρήση ψηφιακών τεχνικών στην φωτογραμμετρία έδωσε τη δυνατότητα παραγωγής εικονιστικών προϊόντων, ορθοφωτομωσαϊκών και 3D μοντέλων με υφή, τα οποία αποτελούν σήμερα τα συνήθη φωτογραμμετρικά παραδοτέα.

Η ορθοφωτογραφία είναι μια εικόνα που έχει διορθωθεί γεωμετρικά ώστε να εξαλειφθούν τα σφάλματα εξαιτίας της κλίσης της, αλλά και οι αποκλίσεις από την ορθή προβολή που οφείλονται στο ανάγλυφο του αντικειμένου. Ο λόγος, για τον οποίο, τα ορθοφωτομωσαϊκά συνιστούν σήμερα τα πλέον διαδεδομένα υπόβαθρα που χρησιμοποιούνται στις αρχιτεκτονικές – αρχαιολογικές αποτυπώσεις είναι σχεδόν προφανής: συνδυάζουν τη γεωμετρική ακρίβεια του σχεδίου με την οπτική – ποιοτική πληροφορία της φωτογραφίας. Έτσι η τελική εξειδικευμένη ερμηνεία και σχεδίαση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών του αντικειμένου γίνεται κυρίως από τον τελικό αποδέκτη, τον αρχιτέκτονα και τον αρχαιολόγο». Στο σημείο αυτό διακρίνεται το ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες δεν αφορούν μόνο την εργασία στο γραφείο και την παρουσίαση στο κοινό με τρόπο που να ενισχύει την εμπειρία, αλλά οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορεί να έχουν θετικό ρόλο στην εξειδικευμένο έργο του επιστημονικού προσωπικού του ΥΣΜΑ και αυτό δίνει ιδιαίτερη αξία στο επιστημονικό έργο που παράγει ο οργανισμός.

Το δεύτερο υποθέμα αφορά **την χρηματοδότηση για την ανάπτυξη των σχετικών εφαρμογών που χρησιμοποιεί το ΥΣΜΑ αλλά και γενικότερα ο χώρος του πολιτισμού και τα εμπόδια ή τις δυσκολίες που υπάρχουν.** Η πρώτη ερωτηθείσα λέει «Ο ρόλος των χρηματοδοτήσεων, εάν εννοείτε τα ευρωπαϊκά κονδύλια, είναι ασφαλώς ουσιαστικός. Στην Ελλάδα, η τεχνολογία είναι ένα ακριβό προϊόν και σε σχέση με άλλες χώρες, θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι ακόμη υπό ανάπτυξη. Η μεγαλύτερη δυσκολία σχετικά με τις χρηματοδοτήσεις είναι οι χρονοβόρες και πολύπλοκες διαδικασίες, οι οποίες απαιτούνται για την απορρόφηση των ως άνω κονδυλίων, από το διοικητικό σύστημα του Ελληνικού Δημοσίου». Η δεύτερη ερωτηθείσα λέει «Εξαιρετικά σημαντική η χρηματοδότηση για την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών και τον προσανατολισμό τους σε συγκεκριμένα ειδικά θέματα που άπτονται των μνημείων. Οι σύγχρονες μέθοδοι προσανατολίζονται σε θέματα σύγχρονων κατασκευών ή δομών, για να μεταφερθούν στον

χώρο των μνημείων χρειάζονται αναδιαμόρφωση. Χρειάζεται να επικοινωνείται ότι τα μνημεία είναι ειδικά χρειάζονται εξειδίκευση, κατάρτιση, και δεν είναι ένα ακόμη τεχνικό έργο. Πολύ συχνά δεν μπορώ να έχω τα εργαλεία που χρειάζομαι γιατί δεν γίνεται πάντα κατανοητή η αναγκαιότητά τους». Οι δύο πρώτες μαρτυρίες αναφέρονται στο ότι η χρηματοδότηση, ιδιαίτερα σε μια εποχή που υπάρχει περιορισμός στην χρηματοδότηση του πολιτισμού, είναι κάτι το ιδιαίτερα σημαντικό.

Η τρίτη ερωτηθείσα αναφέρεται στο ότι «Το θέμα των χρηματοδοτήσεων δεν αφορά μόνο εμάς, αφορά γενικότερα όλο το ελληνικό δημόσιο γιατί από το 2011 και μετά το προσωπικό του δημοσίου συρρικνώνεται, δεν αναπληρώνονται οι θέσεις που χηρεύουν και οδηγούμαστε σε μια κατάσταση να εξαρτόμαστε συνεχώς από προσωπικό ορισμένου χρόνου το οποίο καλείται με τυπικά προσόντα να αναπληρώσει τις θέσεις. Αυτό είναι ένα πρόβλημα που ελπίζουμε να βελτιωθεί. Όπως πρόβλημα είναι να μην έχεις προσωπικό εξίσου πρόβλημα είναι να μην έχεις μια συνέχεια αλλά κάθε φορά σε τόσο εξειδικευμένες δουλειές, όχι μόνο της τεχνολογίας να έχεις προσωπικό που έρχεται για συγκεκριμένο διάστημα να μάθει τη δουλειά και δεν ξέρεις αν θα το έχεις και μετά ή όχι. Ένα άλλο σοβαρό πρόβλημα για την εφαρμογή των νέων τεχνολογιών αποτελεί το γεγονός ότι απαιτείται προσωπικό νεότερης ηλικίας και συνεχείς επιμορφώσεις σε προσωπικό μεγαλύτερης ηλικίας το οποίο έχει έλλειμμα τεχνολογίας και εδώ τίθεται το ζήτημα του κρατικού σχεδιασμού. Σχετικά με τις χρηματοδοτήσεις το θέμα δεν είναι μονοδιάστατο πιστεύω πως αν μια υπηρεσία έχει μια καλή πρόταση που φαίνεται ότι μπορεί να υλοποιηθεί είναι πιο εύκολο να ενταχθεί σε κάποιο πρόγραμμα και να χρηματοδοτηθεί. Στο υπουργείο μας υπάρχει μια διάθεση χρημάτων αρκεί να υποβληθούν οι κατάλληλες προτάσεις με τρόπο πειστικό με τρόπο που μπορούν να υλοποιηθούν. Από κει και πέρα υπάρχει ένα έλλειμμα στις υπηρεσίες κατά πόσο θα κάνουν προτάσεις που θα είναι υλοποιήσιμες. όσον αφορά τη δική μας υπηρεσία (ΥΣΜΑ) επειδή έχει στηθεί με κάποιες προδιαγραφές που ελέγχονταν μέσω της επιστημονικής επιτροπής (ΕΣΜΑ) έχει εξασφαλίσει ένα υψηλό επίπεδο για τους εργαζόμενους και οπωσδήποτε αυτό βοηθάει και να κατανοούν γρήγορα τις αλλαγές και να μπορούν να βρουν λύσεις και να είναι αποτελεσματικοί. Εδώ πρέπει να επισημάνω για άλλη μια φορά το καταλυτικό έργο των μελών της επιστημονικής επιτροπής που αποτελείται από καταξιωμένους επιστήμονες ο καθένας στο αντικείμενο του που θέλουν να βοηθήσουν. Νομίζω, έχω το αίσθημα ότι πρόκειται για ανθρώπους που έχουν μάθει να διαχειρίζονται με οικονομία τα πράγματα έτσι ώστε να υπάρχει ένα ποιοτικό αποτέλεσμα με ένα λογικό κόστος. Υπάρχει μια ισορροπία σε αυτό γιατί εύκολα μπορεί να πει κάποιος ότι υλοποιεί κάτι

και να κάνει τσαπατσουλίες , προχειροδουλειές. Μην ξεχνάμε ότι διαχειριζόμαστε δημόσιο χρήμα το οποίο θα πρέπει να το διαχειριστούμε με σύνεση για το καλύτερο αποτέλεσμα». Στο σημείο αυτό μπαίνει ένας πολύ βασικός προβληματισμός που είναι ότι η οικονομική κρίση αλλά και αλλαγή στον τρόπο που γίνονται οι χρηματοδοτήσεις σε σχέση με την χρήση των νέων τεχνολογιών αλλά και γενικότερα με την λειτουργία του πολιτισμού. Αυτή την στιγμή, η συγκεκριμένη μαρτυρία αναγνωρίζει το γεγονός ότι υπάρχει έλλειμμα τεχνολογίας αλλά και ότι η σχετική χρηματοδότηση δεν γίνεται πάντα με αποδοτικό και αποτελεσματικό τρόπο.

Η τέταρτη ερωτηθείσα αναφέρεται στο ότι «Η ανεύρεση πηγών χρηματοδότησης αποτελεί βασικό μοχλό ανάπτυξης όλων των δραστηριοτήτων συμπεριλαμβανομένων και όσων σχετίζονται με τις νέες τεχνολογίες. Λόγω των αγκυλώσεων και της γραφειοκρατίας του δημοσίου η διαδικασία αυτή συναντά πολλές φορές δυσκολίες κι εμπόδια». Επίσης, η όγδοη ερωτηθείσα συμπληρώνει ότι «Ε! εντάξει! η χρηματοδότηση είναι ένα τεράστιο πρόβλημα δεν υπάρχει ουσιαστική χρηματοδότηση για ανάπτυξη νέων τεχνολογιών. Ως προς το ποιες δυσκολίες- εμπόδια αντιμετωπίζετε ενώ υπάρχει μια τάση να μπαίνουμε στην ψηφιακή εποχή στην πραγματικότητα δεν υπάρχει καμία κεντρική στρατηγική. Μπορεί να υπάρχει σε επίπεδο κράτους , κυβέρνησης , αλλά στο υπουργείο πολιτισμού δεν υπάρχει. Αυτό βέβαια αντανακλάται στις υπηρεσίες του ΥΠΠΟΑ. Πχ εμείς (ΥΣΜΑ) ενώ έχουμε 15-20 ψηφιακές εφαρμογές δεν έχουμε τμήμα ΑΤ, κρεμόμαστε από ιδιωτικές εταιρείες με τεράστια προβλήματα και αν μας χαλάσει κάτι δεν μπορούμε να φτιάξουμε τίποτα μόνοι μας. Και βέβαια το μείζον πρόβλημα κατά τη γνώμη μου είναι ότι δεν έχουμε μόνιμο προσωπικό που να ασχολείται με νέες τεχνολογίες, δεν υπάρχει κατεύθυνση από την κεντρική διοίκηση του ΥΠΠΟΑ και έτσι όλα επαφίενται στην καλή θέληση κάποιων μεμονωμένων ανθρώπων». Οπότε σε αυτό το σημείο αναφερόμαστε στο προβλήματα της γραφειοκρατίας αλλά και στο γεγονός ότι φορείς όπως ο ΥΣΜΑ δεν έχουν τις απαραίτητες υποδομές και προσωπικό ώστε να μπορεί να δίνει λύσεις στα προβλήματα των ΤΠΕ καθώς και στην έλλειψη στρατηγικής από το Υπουργείο.

Τέλος, ο δέκατος ερωτηθέντας αναφέρει ότι «Σαφώς και οι χρηματοδοτήσεις παίζουν ένα σημαντικό ρόλο καθώς όλες αυτές οι εφαρμογές απαιτούν και ανάλογες επενδύσεις σε εξοπλισμό. Ήδη υπάρχει ένα ενδιαφέρον προς αυτή την κατεύθυνση, που πολλές φορές όμως έχει αποσπασματικό χαρακτήρα. Δυστυχώς σε πολλές περιπτώσεις δεν μπορούμε εύκολα να ξεπεράσουμε τις αγκυλώσεις του Δημοσίου. Προσπάθειες γίνονται αλλά υπάρχει ακόμα αρκετός δρόμος».

Η γενικότερη εικόνα είναι ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες αλλάζουν τα πάντα σε ότι αφορά τόσο την εργασία στο γραφείο όσο και στον αρχαιολογικό χώρο. Μια σημαντική πτυχή είναι το γεγονός ότι υπάρχουν σημαντικά εμπόδια από την γραφειοκρατίας αλλά και η έλλειψη στρατηγικής και η ειδικού προσωπικού εντός του φορέα.

Άξονας 3^{ος} – Η χρήση των ΤΠΕ από την ΥΣΜΑ

Ο πρώτος άξονας είναι το κατά πόσο **συμβάλουν οι ΤΠΕ στην προβολή του έργου του ΥΣΜΑ σε σχέση με την συντήρηση των μνημείων της Ακρόπολης**. Η τρίτη ερωτηθείσα αναφέρεται στο ότι «Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ο πρωταρχικός ρόλος της ΥΣΜΑ είναι η αναστήλωση των μνημείων και εκεί δίνεται το κύριο βάρος και στο πλαίσιο αυτό αναπτύσσονται οι οποιεσδήποτε εφαρμογές με τη σύγχρονη τεχνολογία για την αποτύπωση των μνημείων ακόμα και σε περιοχές που δεν θα έχουμε την ευκαιρία να τις βλέπουμε στο μέλλον γιατί η διαδικασία διαλύω μια περιοχή αφαιρώ τα βλαπτικά υλικά και επανασυγκολλώ μάρμαρα και επανατοποθετώ είναι κάτι που γίνεται άπαξ και σε εκείνη τη φάση έχεις τη δυνατότητα να δεις όλη την κατασκευή από μέσα . Εκεί λοιπόν είναι το βάρος. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο αναλαμβάνουμε και την πληροφόρηση του κοινού όπως με την έκθεση για τους μαρμαροτεχνίτες που έγινε πρόσφατα , ακόμα και στις δημοσιεύσεις οι οποίες δεν είναι μόνο επιστημονικές δηλ. υπάρχει το επιστημονικό κομμάτι που είναι το αρχαιολογικό , αρχιτεκτονικό , αλλά υπάρχουν και τα κείμενα που είναι πιο απλοποιημένα που διατίθενται ψηφιακά μέσω της ιστοσελίδας . Επίσης το γεγονός ότι από τη αρχή υπήρξε πρόβλεψη οι εκδόσεις να έχουν και περιλήψεις στα αγγλικά και κυρίως η ιστοσελίδα η οποία είναι δίγλωσση όλα αυτά δίνουν μια δυνατότητα διάχυσης της πληροφορίας σε ευρύ κοινό και όχι μόνο στα ελληνικά πλαίσια». Η τέταρτη ερωτηθείσα αναφέρει «Οι νέες τεχνολογίες συμβάλλουν αποφασιστικά στην προβολή του έργου της ΥΣΜΑ καθώς επιτρέπουν την εξακτίνωση των δράσεών της και τη μεγιστοποίηση του αριθμού των αποδεκτών τους. Τόσο η ενημέρωση των ειδικών αλλά και του ευρύτερου κοινού μέσω του διαδικτύου όσο και η παραγωγή εκπαιδευτικών κι άλλων ψηφιακών εφαρμογών προάγει τη διαφάνεια των έργων που αποτελεί βασική αρχή των αναστηλωτικών επεμβάσεων». Η πέμπτη ερωτηθείσα αναφέρει «Η προβολή και ανάδειξη του αναστηλωτικού έργου της ΥΣΜΑ μέσω της τεχνολογίας είναι καλή αλλά στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν συγκρίνεται με την βιωματική επαφή που μπορεί να έχει κάποιος βλέποντας το μέγεθος των όγκων και τις λεπτομέρειες των αναστηλωτικών επεμβάσεων από κοντά. Όπως ανέφερα και προηγουμένως το κυρίαρχο είναι το μνημείο, όλες αυτές οι εφαρμογές απλά βοηθούν στην καλύτερη πληροφόρηση του

κοινού. Έτσι ο επισκέπτης μπορεί να δει το μνημείο στο πέρασμα του χρόνου και τις εργασίες που γίνονται για την αποκατάστασή του».

Γενικότερα, από τις συνεντεύξεις υπάρχει η αναφορά ότι οι νέες τεχνολογίες έχουν ένα σημαντικό ρόλο για την προβολή του έργου της ΥΣΜΑ σε σχέση με την αποκατάσταση της Ακρόπολης και γενικότερα του αναστηλωτικού έργου που παρέχει ο φορέας και αυτό είναι μια κοινή αποδοχή όλων των ερωτώμενων.

Το επόμενο υποθέμα αφορά την ποιότητα των τεχνολογικών εφαρμογών του ΥΣΜΑ και πόσο μπορούν οι εργαζόμενοι στον φορέα να τις χρησιμοποιήσουν. Η δεύτερη ερωτηθείσα δηλώνει ότι «Κατά την άποψη μου η διάχυση των πληροφοριών σχετικά με το έργο της υπηρεσίας είναι προσιτή μέσω της ιστοσελίδας όπως και κατανοητή. Πιστεύω ότι η πληροφορία μπορεί να φτάσει στο ευρύ κοινό αλλά ταυτόχρονα να δώσει το έναυσμα σε νέους επιστήμονες και μελετητές να έρθουν σε επαφή με το τόσο σημαντικό έργο που εκτελείται από την υπηρεσία μας γιατί δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι όλες αυτές οι εφαρμογές είναι το μέσον για την προβολή του αναστηλωτικού έργου. Στον ειδικό τομέα ενδιαφέροντός μου η τεχνολογία που χρησιμοποιείται είναι απόλυτα εξειδικευμένη για το συγκεκριμένο έργο και αναπτύσσεται - εξελίσσεται σε συνεργασία με τον ακαδημαϊκό χώρο». Η τρίτη ερωτηθείσα λέει «Νομίζω ότι είναι άρτια και πολλές φορές αποτελεί πρότυπο και για άλλους φορείς του ΥΠΠΟΑ. Χάρη στην ευελιξία της υπηρεσίας και στη συμβολή της επιστημονικής επιτροπής έχει κάνει συνεργασίες όπως με το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης στο πλαίσιο αυτής της συνεργασίας επιδιώχθηκε η μετάβαση σε ένα εξελιγμένο σύστημα που επιτρέπει τη διαχείριση και την προβολή του περιεχομένου της βιβλιοθήκης στο ευρύ κοινό και αφού, πρώτα, έγιναν διορθώσεις και ομογενοποίηση των δεδομένων ώστε να εξασφαλιστεί η συμβατότητα με τα βιβλιογραφικά πρότυπα που χρησιμοποιούν οι περισσότερες ψηφιακές βιβλιοθήκες. Καταλαβαίνετε ότι αυτή η συνεργασία υπήρξε αρκετά παραγωγική, ανοίγοντας στην ουσία νέους δρόμους για την περαιτέρω αξιοποίηση κι ανάδειξη του αρχείου της ΥΣΜΑ. Η βάση δεδομένων έγινε πλέον σε μια σύγχρονη πλατφόρμα ψηφιακής βιβλιοθήκης που αφήνει δυνατότητες για εμπλουτισμό με νέο υλικό ανάλογα με την πορεία των έργων. Σχετικά με τον ιστότοπο είναι αλήθεια ότι απαιτεί αποκλειστική απασχόληση δηλαδή για να λειτουργεί σωστά θέλει να τροφοδοτείται συνεχώς με πληροφορία η οποία μεταφράζεται και στα αγγλικά και θέλει κάτι πολύ συστηματικό. Ωστόσο γίνεται αρκετή προσπάθεια. Έχουν γίνει προσπάθειες να συγκεντρώνονται κάποια στοιχεία για την επισκεψιμότητα και τον χρόνο παραμονής στον ιστότοπο». Η γενικότερη εντύπωση είναι ότι η χρήση των νέων τεχνολογιών επιτρέπει στον ΥΣΜΑ να μπορέσει όχι μόνο να αναδείξει το έργο της, αλλά

και να μπορέσει να προσφέρει σημαντικά επιστημονικά τεκμήρια υψηλής ποιότητας. Για τον λόγο αυτό και σημαντικό ρόλο έχει τόσο το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης όσο και στην βάση δεδομένων που διατηρεί ο ΥΣΜΑ.

Σημαντικό ρόλο στο να βγάλει προς τα έξω το ποιοτικό υλικό που διαθέτει ο οργανισμός μπορεί να έχει η ιστοσελίδα του. Σε αυτό το σημείο η έβδομη ερωτηθείσα λέει «*Η ιστοσελίδα μας αυτή τη στιγμή, απ' όσο γνωρίζω, είναι η πιο ενημερωμένη πλατφόρμα από όλες που διαθέτουν οι κρατικοί φορείς κι αυτό γιατί πλέον ενημερώνεται τακτικά και παρέχει πληροφορίες για όλους τους τομείς και τις δραστηριότητες της υπηρεσίας μας. Στα κείμενα βέβαια χρησιμοποιείται εξειδικευμένη ορολογία που έχει σχέση με την αρχιτεκτονική, την αναστήλωση και τη συντήρηση, όπως γείσα, κιονόκρανο κλπ.. Όμως αυτή η ορολογία δίνεται από την ίδια την ιστοσελίδα με τρόπο περιεκτικό κι επεξηγηματικό για να μην κουράζει τον χρήστη. Με την επίσκεψη στην ηλεκτρονική πλατφόρμα μας ο χρήστης θα πλουτίζει τις γνώσεις του σε επαρκές επίπεδο με ενδιαφέροντα videos από τρέχουσες δραστηριότητες του εργοταξίου. Οι πληροφορίες είναι δομημένες με τρόπο λειτουργικό και λογικό για τον, εξοικειωμένο με πλατφόρμες, χρήστη και το εποπτικό υλικό, βρίσκω ότι είναι επαρκές για την ποσότητα της πληροφορίας που διαθέτει ο ιστότοπος. Μεγάλο ενδιαφέρον έχει το video που έχει αναρτηθεί στο YouTube κι αφορά την συμβολή της μαρμαροτεχνίας στην αναστήλωση των μνημείων».*

Ένα ιδιαίτερο στοιχείο είναι το κατά πόσο το υλικό του ΥΣΜΑ μπορεί να είναι ποιοτικό αλλά και κατανοητό από το κοινό. Η πέμπτη ερωτηθείσα λέει «*Οι τεχνολογικές εφαρμογές της ΥΣΜΑ είναι αρκετά ενδιαφέρουσες, όχι όμως πάντα κατανοητές και εύχρηστες για το ευρύ κοινό. Θα έλεγα ότι απευθύνονται περισσότερο σε εξειδικευμένο κοινό καθώς ο σκοπός της υπηρεσίας είναι κυρίως το αναστηλωτικό έργο στο βράχο της Ακρόπολης. Βέβαια απαραίτητη είναι και η διάχυση της πληροφορίας. Έτσι κατά τη γνώμη μου σε τακτά χρονικά διαστήματα χρειάζεται ανανέωση, επανεξέταση και εκσυγχρονισμός. Σε εμάς στα εκπαιδευτικά προγράμματα πριν από τον σχεδιασμό οποιασδήποτε εκπαιδευτικής δράσης γίνεται μελέτη αντίστοιχων πρακτικών τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό με στόχο να ξέρουμε τι υπάρχει και πώς δουλεύει. Στη συνέχεια μελετώνται τα δεδομένα της ελληνικής πραγματικότητας και σχεδιάζεται ανάλογα η δράση.».* Στο ίδιο θέμα η έκτη ερωτηθείσα αναφέρει: «*Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα τον Τομέα που εργάζομαι, για τη χρήση νέων τεχνολογιών μελετήθηκαν αντίστοιχες πρακτικές του εξωτερικού, επιλέχθηκαν στοιχεία που ταιριάζουν στο «ύφος» και τις αρχές του συγκεκριμένου έργου, μελετήθηκαν λεπτομέρειες όπως στήσιμο σελίδων, μέγεθος κειμένων,*

χρωματικές παλέτες και προτάθηκαν στον ειδικό που ανέλαβε την υλοποίηση του έργου, ο οποίος με την συνεχή συνεργασία με το προσωπικό του Τομέα, προσαρμόσε κάποια από τα στοιχεία αυτά στις υπάρχουσες ιδέες και το περιεχόμενο. Κατά ένα μεγάλο μέρος η ποιότητα στην απόδοση των πρακτικών αυτών συγκλίνει με αυτών του εξωτερικού». Από αυτό προκύπτει ότι αν και η ποιότητα των επιστημονικών τεκμηρίων του ΥΣΜΑ είναι ιδιαίτερα καλή, σίγουρα όμως χρειάζεται η εκλαΐκευση των επιστημονικών δεδομένων ώστε να γίνουν πιο κατανοητά από το κοινό. Βέβαια, η ένατη ερωτηθείσα λέει «Ως υψηλού επιπέδου και προσιτή προς το ευρύ κοινό», οπότε υπάρχει και η άποψη ότι το υλικό είναι ιδιαίτερα προσιτό αν και η πλειονότητα των ερωτώμενων σημειώνει ότι το υλικό θα πρέπει να γίνει πιο προσιτό.

Το τρίτο υποθέμα είναι η **χρήση καλών πρακτικών από το εξωτερικό σε σχέση με την χρήση των νέων τεχνολογιών**. Θα πρέπει να αναφερθεί ότι κάποιοι ερωτώμενοι δήλωσαν ότι δεν γνώριζαν να απαντήσουν σε αυτό το υποθέμα. Κάποιοι άλλοι απάντησαν σε αυτό το ζήτημα. Για παράδειγμα η τρίτη ερωτηθείσα αναφέρθηκε στο ότι «Μια χαρακτηριστική περίπτωση είναι η βάση δεδομένων που σχεδιάστηκε για την τεκμηρίωση . Αυτό ήταν μια συνεργασία με ένα γαλλικό πανεπιστήμιο δηλ υπήρξε μια ομάδα από εμάς με τη Φανή Μαλλούχου τότε προϊσταμένη του τμήματος Τεκμηρίωσης με τη γαλλική αρχαιολογική σχολή. Είδαν τι χρησιμοποιούσαν αυτοί και μετά υπήρξε μια συνεργασία από την οποία προέκυψε κάτι το οποίο ήταν πρωτότυπο και για εμάς για τα μνημεία της Ακρόπολης αλλά και για αυτούς γιατί τότε δεν υπήρχαν βάσεις δεδομένων που να μπορούν να τροποποιηθούν ώστε να μπορούν να πάρουν τα δικά μας δεδομένα. Όλο αυτό βέβαια είναι αποτέλεσμα συνεργασίας». Η έβδομη ερωτηθείσα λέει «Ναι, σε ευρωπαϊκές χώρες (Γαλλία, Αγγλία, Ιταλία..). Αρχικά έγινε μια δοκιμαστική χρήση σε πιλοτικό πρόγραμμα με μικρή συμμετοχή προσωπικού κι ύστερα επεκτάθηκε και σε μόνιμο πρόγραμμα της υπηρεσίας με συμμετοχή μόνιμου προσωπικού. Τώρα πια λειτουργεί σε μόνιμο εργαλείο χρήσης κι αναζήτησης για όλο το επιστημονικό προσωπικό. Σε άλλη ευρωπαϊκή χώρα αυτό δεν θα ήταν αναγκαία ένα κρατικό πρόγραμμα αλλά θα ήταν προϊόν ενός ιδιωτικού φορέα που παρέχει υπηρεσίες στο κράτος έναντι αμοιβής όπως στην Αγγλία. Το προσωπικό δεν θα χωριζόταν σε χρήστες και τροφοδότες. Όλοι θα ήταν και τα δύο και θα θεωρούσαν την τροφοδοσία μέρος του αντικειμένου τους και παράλληλα υποχρέωση τους θα ήταν να είναι άμεσα προσιτό στο κοινό ως δημόσιο αγαθό. Έτσι γίνεται στην Αγγλία. Το θετικό στην ελληνική εκδοχή είναι ότι αφού μελετήθηκαν ξένα μοντέλα, δόθηκε χρόνος και πρώτη ύλη για τη δημιουργία ενός προγράμματος σε κρατικό επίπεδο ενώ στα πρώτα στάδια λειτουργίας

του δεν είχε τις οικονομικές απαιτήσεις δηλαδή κέρδος που είναι προαπαιτούμενο στον ιδιωτικό τομέα. Σε εμάς το πρόγραμμα δεν απαιτεί καν τη συμμετοχή του χρήστη στη τροφοδότηση του». Η πέμπτη ερωτηθείσα λέει «Σε εμάς στα εκπαιδευτικά προγράμματα πριν από τον σχεδιασμό οποιασδήποτε εκπαιδευτικής δράσης γίνεται μελέτη αντίστοιχων πρακτικών τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό με στόχο να ξέρουμε τι υπάρχει και πώς δουλεύει. Στη συνέχεια μελετώνται τα δεδομένα της ελληνικής πραγματικότητας και σχεδιάζεται ανάλογα η δράση». Από τις απαντήσεις διακρίνεται ότι οι απόψεις διαφέρουν ανάλογα με το τμήμα και τον τομέα που εργάζεται ο καθένας.

Ένα σχετικό παράδειγμα αναφέρεται από τον δέκατο ερωτώμενο που σημειώνει ότι «Σαφώς από την έναρξη δημιουργίας της βάσης δεδομένων υιοθετήθηκαν οι αρχές του χάρτη της Βενετίας, τις οποίες επιβάλει η διεθνής δεοντολογία αλλά ταυτόχρονα μεταφέρεται και η εμπειρία χωρών του εξωτερικού η οποία παρουσιάζεται σε ειδικά συνεδρία σε δημοσιεύσεις και στο διαδίκτυο».

Τέλος, το τέταρτο υποθέμα αφορά το αν **η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών επηρεάζει την εμπειρία του επισκέπτη καθώς και το τι μπορεί να γίνει για να βελτιωθεί η χρήση τους**. Η γενική εικόνα είναι ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν θετικό ρόλο αλλά δεν μπορούν να αντικαταστήσουν την εμπειρία μιας πραγματικής επίσκεψης. Πιο συγκεκριμένα, η πρώτη ερωτηθείσα λέει «*Η χρήση νέων τεχνολογιών δεν μπορεί να υποκαταστήσει τη μαγεία της πραγματικής επίσκεψης στο χώρο. Τα μνημεία καθώς και το φορητά έργα τέχνης πάντα συνδιαλέγονται με το χώρο και το φυσικό τοπίο μέσα στο οποίο δημιουργούνται και τοποθετούνται. Επομένως, η αισθητική εμπειρία του «ηλεκτρονικού επισκέπτη» μειώνεται σημαντικά*». Η τέταρτη ερωτηθείσα δηλώνει ότι «*Η χρήση των νέων τεχνολογιών σε αρχαιολογικούς χώρους μπορεί να αποτελέσει ένα σύγχρονο εργαλείο ενδυνάμωσης της αρχαιολογικής επίσκεψης και να υποστηρίξει τη δημιουργική συμμετοχή του κοινού συμβάλλοντας δυναμικά στην επικοινωνία με ποικίλες ομάδες επισκεπτών. Ωστόσο, η αποτελεσματικότητά της εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τον τρόπο ένταξής της στη γενικότερη επικοινωνιακή πολιτική του πολιτιστικού οργανισμού ώστε να μην καταλήξει απλώς συρμός ή ακόμη και τροχοπέδη για τον φορέα. Η χρήση των νέων τεχνολογιών δεν υποκαθιστά την επίσκεψη αλλά τη συμπληρώνει και την εμπλουτίζει. Δυστυχώς βέβαια σε πολλές περιπτώσεις τα πολυμέσα απευθύνονται σε μεμονωμένους χρήστες παρεμποδίζοντας την κοινωνική επαφή ενώ παράλληλα περιορίζουν τη λειτουργία τους σε μία μορφή διευρυμένου εκθεσιακού καταλόγου ή μίας βάσης δεδομένων επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον τους απλώς στην παροχή πληροφοριών και απόψεων των ειδικών. Παράλληλα*

σπάνια καταφέρνουν να είναι «διαφανή» και να υποβοηθούν την επίσκεψη χωρίς να είναι επεμβατικά και τελικά χωρίς να αποσπούν την προσοχή από το ίδιο το έκθεμα. Η αποτελεσματικότητα της χρήσης τους εξαρτάται λοιπόν από την ύπαρξη σταθερής και συνειδητής στρατηγικής από την πλευρά του πολιτιστικού οργανισμού που δεν μπορεί να είναι ανεξάρτητη και διαφορετική από τη συνολική ερμηνευτική και επικοινωνιακή πολιτική του». Η έβδομη ερωτηθείσα λέει: «Τη μαγεία της πραγματικής επίσκεψης σε έναν αρχαιολογικό χώρο δεν μπορεί να υποκαταστήσει η χρήση νέων τεχνολογιών γιατί αυτές δεν μπορούν να δημιουργήσουν τη βιωματική σχέση με ένα αρχαίο μνημείο που δημιουργείται με την πραγματική μας επίσκεψη σε αυτό. Αν βέβαια ο χρήστης εξοικειωθεί στη ζωή του με τη χρήση των νέων τεχνολογιών σαν αποκλειστικό τρόπο επίσκεψης αρχαιολογικών χώρων και γενικότερα με την υποκατάσταση των πραγματικών βιωμάτων από εικονικά, αυτό αποτελεί γενικότερο κίνδυνο στον οποίο είναι εκτεθειμένες οι νεότερες γενιές κι όπως καταλαβαίνετε είναι ένα γενικότερο πρόβλημα για την βίωση της πραγματικής ζωής και την αφομοίωση του πολιτισμού μέσα στον οποίο γεννηθήκαμε».

Η όγδοη ερωτηθείσα λέει «Κατά τη γνώμη μου καμία έρευνα δεν έχει δείξει ποτέ, δεν έχω διαβάσει σε καμία έρευνα ότι η χρήση τεχνολογιών σε αρχαιολογικούς χώρους μπορείς να αντικαταστήσει τη μαγεία της πραγματικής επίσκεψης. Το αντίθετο μάλιστα συμβαίνει η χρήση τεχνολογιών ενισχύει την εμπειρία της πραγματικής επίσκεψης. Προφανώς ένας επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να θαυμάσει το πραγματικό αντικείμενο ή το μνημείο από κει και πέρα όμως η τεχνολογία σου δίνει τη δυνατότητα να πας και ένα βήμα παραπέρα να ενισχύσεις την εμπειρία σου να σου δώσει γνώσεις που δεν θα μπορούσες να τις έχεις αλλιώς, δηλ ένα φυλλάδιο είναι ένα δισδιάστατο προϊόν, ενώ αν έχεις το κινητό σου ή κάτι που μπορεί να δημιουργείται μπροστά σου πχ ένα κτίριο ή μια τρισδιάστατη αναπαράσταση ή ακόμα και κάποια σημεία που δεν φαίνονται, όλα αυτά ενισχύουν πάρα πολύ την εμπειρία. Επιπλέον μπορείς να απευθυνθείς σε διαφορετικές κατηγορίες κοινού. Επίσης στα οφέλη λογίζεται και ότι μπορείς να ανατρέξεις σε πληροφορίες και λεπτομέρειες αφού έχεις επισκεφθεί το χώρο. Όταν επισκέπτεσαι έναν αρχαιολογικό χώρο προσλαμβάνεις πολλές εικόνες και πολλές πληροφορίες οι οποίες είναι και συγκεχυμένες μετά. Δεν σε αποτρέπει αλλά το αντίθετο σε προτρέπει λες α τι ωραίο να πάω είναι δηλ σαν να βλέπεις ένα νησί αυτό σε προτρέπει να το επισκεφτείς. Η εμπειρία του πραγματικού χώρου ποτέ δεν πρόκειται να υποκατασταθεί από οποιαδήποτε εικονική περιήγηση. Φυσικά πάντα πρέπει να υπάρχει μια σωστή χρήση των νέων τεχνολογιών προφανώς όταν είσαι μέσα σε ένα αρχαιολογικό ή μουσειακό χώρο το να έχεις ένα πλήθος ανθρώπων που να έχουν κινητά, να

κάνουν πράγματα και να κουτουλάει ο ένας τον άλλο να βγάζουν selfies αυτό είναι μια κακή χρήση της τεχνολογίας, οπότε οι υπεύθυνοι των αρχαιολογικών χώρων και των μουσείων δίνοντας ουσιαστικές εφαρμογές που θα τις χρησιμοποιούν οι χρήστες έχοντας υπολογίσει το χώρο , το χρόνο που θα μπορεί κάποιος να μείνει σε ένα έκθεμα , τελικά θα μπορούσε να βοηθήσει τους επισκέπτες να κινούνται καλύτερα στο χώρο από το να βγάζουν απλά μια selfie».

Οπότε, υπάρχει μια γενική αντίληψη του ότι η χρήση των νέων τεχνολογιών δεν μπορεί να αντικαταστήσει την επίσκεψη σε πραγματικό χρόνο.

Σε ότι αφορά το τελευταίο υποθέμα που **αφορά το τι μπορεί να γίνει στο μέλλον**, μερικές από τις πρακτικές είναι οι παρακάτω:

- Εφαρμογές για άτομα με ειδικές ανάγκες
- Η υποκατάσταση των αναστηλώσεων με τρισδιάστατα ψηφιακά ολογράμματα μνημείων
- Ο εμπλουτισμός του Αποθετηρίου Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Ακρόπολη με νέα σχέδια μαθημάτων που θα βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να προετοιμάσουν καλύτερα τις επισκέψεις με τους μαθητές τους τόσο στον αρχαιολογικό χώρο όσο και στο μουσείο της Ακρόπολης αλλά και να διευκολύνουν το σχετικό με την Ακρόπολη και την κλασική εποχή μάθημα στην τάξη.
- Αξιολόγηση των εφαρμογών από το κοινό

7. Συμπέρασμα - Συζήτηση

Όπως έγινε φανερό υπάρχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τον πολιτισμό ως οικονομική και τεχνολογική δραστηριότητα κάτι το οποίο δείχνει ότι ο πολιτισμός συνδέεται άμεσα με την ανάπτυξη. Αυτή η στροφή του ενδιαφέροντος με επίκεντρο τον πολιτισμό οφείλεται στο γεγονός ότι τα οικονομικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά του πολιτισμού έχουν ιδιαίτερα θετική επίδραση σε άλλους τομείς οικονομικού ενδιαφέροντος, όπως ο τουρισμός και η τεχνολογία. Βασικό στοιχείο είναι η συμβολή της πολιτιστικής δραστηριότητας στην οικονομική ανάπτυξη πέρα από την προώθηση της ως αυτοσκοπού ο οποίος συνδέεται με την ποιότητα ζωής σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο. Η κουλτούρα και ο πολιτισμός επιπλέον συνδέονται άμεσα μετά το τέλος του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου εντός ενός πλαισίου μίας συλλογικής πρόνοιας κάτι το οποίο οδηγεί στην καθιέρωση της πολιτιστικής πολιτικής ως μιας πολιτικής η οποία σχετίζεται με το κράτος. Ο πολιτισμός και η δημιουργία εντάσσονται στην διεθνή οικονομική σκηνή την τελευταία δεκαετία κάτι το οποίο οδηγεί στην χάραξη αναπτυξιακής πολιτικής στις ανεπτυγμένες και τις αναδυόμενες οικονομίες. Η βιομηχανία και η τεχνολογία συνδέονται άμεσα με την πολιτιστική πολιτική παράγοντας στοιχεία πολιτισμού και δημιουργίας κάτι το οποίο τα τελευταία χρόνια αποτελεί έναν δυναμικό τομέα. Η καινοτομία και η τεχνολογία αποτελούν καταλύτη των εξελίξεων στην βιομηχανία και τον τομέα των υπηρεσιών. Έτσι καταλαμβάνουν σημαντική θέση για την στρατηγική της Ευρώπης στα πλαίσια της ανάπτυξης ενισχύοντας ταυτόχρονα την ανταγωνιστικότητα. Όπως φάνηκε επίσης, ο πολιτισμός είναι μία πολυσύνθετη έννοια στην οποία εμπλέκονται πολλές δραστηριότητες και ο οποίος παρουσιάζει διαχρονική εξέλιξη στα πλαίσια της κοινωνίας. Η διαχείριση του συνδέεται άμεσα με την οικονομία, την ανάπτυξη και την κοινωνική συνοχή. Η έννοια του πολιτισμού είναι πολυδιάστατη και συνθέτη και πολλές επιστήμες όπως η ιστορία και η κοινωνιολογία την αναλύουν μέσα από μία διαφορετική προσέγγιση. Η γενικότερη αντίληψη είναι ότι ο πολιτισμός αποτελεί ένα βίωμα με πολλές συνιστώσες που καλύπτει τις συλλογικές ανθρώπινες συμπεριφορές λειτουργώντας σαν ένα τμήμα της συλλογικής μνήμης των κοινωνικών ομάδων. Ο πολιτισμός είναι ένα σύνολο υλικών και πνευματικών αξιών που δημιουργούνται διαχρονικά από την ανθρώπινη δράση και για το λόγο αυτό πλέον ο πολιτισμός νοείται σαν ένα σύμπλεγμα πνευματικών, υλικών και διανοητικών στοιχείων που χαρακτηρίζουν όλη την κοινωνία. Από την πλευρά της κοινωνιολογίας, ο πολιτισμός ερμηνεύεται σαν ένα στοιχείο κοινωνικής συνοχής. Έτσι με βάση την ερμηνεία αυτή ο πολιτισμός ως στοιχείο αναφοράς της συλλογικής ταυτότητας επιτελεί τρεις

βασικές λειτουργίες του κοινωνικού συνόλου, την αναγνώριση την ένταξη και την συμμετοχή σε αυτό. Ο πολιτισμός λοιπόν είναι η κοινωνική κληρονομιά του ανθρώπου και οτιδήποτε μεταφέρεται και μεταδίδεται από τη μία γενιά στην άλλη με κοινωνικές διαδικασίες.

Ο πολιτισμός στα πλαίσια της τεχνολογίας επιπλέον ως αποτέλεσμα της σύγκλισης των ΤΠΕ αλλάζει από την παραδοσιακή μορφή του σε μία νέα μορφή τεχνολογικής δραστηριότητας. Σε αυτόν πλέον περιλαμβάνονται όλες οι εκφάνσεις του υπό την αυστηρή έννοια του όρου παρουσιάζοντας, αποθηκεύοντας και ανακτώντας τα δεδομένα στα οποία ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση μέσα από τη χρήση των ΤΠΕ. Η ανάπτυξη των ΤΠΕ επηρεάζει το σύνολο της ανθρώπινης δραστηριότητας και η σύγκλιση της τεχνολογίας δημιουργεί αυτό το οποίο σήμερα ονομάζουμε ψηφιακό πολιτισμό. Ο πολιτισμός αυτός θεωρείται ως ένα εργαλείο το οποίο αλλάζει τα δεδομένα και τις στάσεις στο χώρο, αναγνωρίζοντας την ανάγκη της διείσδυσης των νέων τεχνολογιών σε όλες τις ανθρώπινες δραστηριότητες. Το σημαντικότερο στοιχείο είναι ότι ο ηλεκτρονικός πολιτισμός διαμορφώνει ένα σχήμα με στρατηγικές προτεραιότητες οι οποίες ανοίγουν νέες ευκαιρίες και πεδία εφαρμογής για τις τέχνες και για τους δημιουργούς ενώ παράλληλα ενισχύουν την επιχειρηματική δραστηριότητα η οποία αναδύεται από τις νέες αυτές δυνατότητες της τεχνολογίας. Η προσοχή στις νέες τεχνολογίες ουσιαστικά πλέον μετακινείται προς το θεμελιώδες αντικείμενο της πολιτιστικής καινοτομίας. Αναδύεται λοιπόν ένα νέο περιεχόμενο και μία καινοφανής μορφή έκφρασης. Συνεπώς δεν κάνουμε αναφορά για πράγματα με νέο τρόπο αλλά για νέα πράγματα ανακαλύπτοντας νέους δρόμους καλλιτεχνικής και πολιτιστικής δημιουργίας που αξιοποιούν τις δυνατότητες της τεχνολογίας προκειμένου να δοθεί νέα μορφή και διάσταση των ιδεών αυτών, στο πολιτισμικό πεδίο. Η τέχνη και ο πολιτισμός μέσα από τη διείσδυση των νέων τεχνολογιών έχουν μετεξελιχθεί σε μία ηλεκτρονική τέχνη και έναν ηλεκτρονικό πολιτισμό. Συνεπώς η τέχνη και ο πολιτισμός εισάγουν ένα νέο πεδίο καλλιτεχνικής δημιουργίας με ένα πολύ ισχυρό εργαλείο ανάπτυξης της προκειμένου να προβληθεί η δημιουργία αυτή σε ένα ευρύ φάσμα της κοινωνίας.

Έτσι λοιπόν η χρήση των νέων τεχνολογιών δημιουργεί μία αναγκαιότητα αναδιάρθρωσης των διαδικασιών υπό την οποία τα πράγματα γίνονται με έναν νέο τρόπο σε όλους τους τομείς της ατομικής και της κοινωνικής δραστηριότητας, η οποία αναδιάρθρωση έρχεται ως φυσική ανάγκη χρησιμοποίησης των μέσων για τα ίδια πράγματα με νέες όμως δυνατότητες. Έτσι ενώ το μουσείο συνεχίζει να εκθέτει τα

αντικείμενά του και το μνημείο εκτίθεται σε πραγματικό χώρο, η έκθεση του γίνεται και στο χώρο του διαδικτύου αλλάζοντας τη μορφή και την διαδικασία της έκθεσης που πλέον απαιτεί τον ηλεκτρονικό σχεδιασμό της ιδέας του πολιτισμού μέσα από την ψηφιοποίηση του περιεχομένου και τη δημιουργία ψηφιακού αποθέματος. Παράλληλα δημιουργείται μία απλοποίηση των διαδικασιών κάτι το οποίο σημαίνει ότι κάποιες διαδικασίες οι οποίες γίνονταν με συγκεκριμένο αριθμό βημάτων ή με συγκεκριμένο τρόπο, τώρα γίνονται με μικρότερο απαιτούμενο αριθμό βημάτων και απλοποίηση των μεθόδων. Έτσι το ιδεατό μουσείο ή το ιδεατό μνημείο το οποίο ειδικεύεται σε κάποια θεματολογία μπορεί να αγοράσει δικαιώματα χρήσης φωτογραφιών τις οποίες θα εντάξει στην ηλεκτρονική μορφή της παρουσίασης του.

Η σύζευξη των νέων τεχνολογιών με τον πολιτισμό και την τέχνη αναδιαρθρώνει και απλοποιεί τις διαδικασίες βελτιώνοντας και τροποποιώντας τις, κάτι το οποίο αλλάζει και τις εκτελούμενες διαδικασίες δημιουργώντας ένα νέο τρόπο υλοποίησης και αξιοποιώντας τις δυνατότητες των ΤΠΕ για να ανακαλυφθούν νέοι τρόποι καλλιτεχνικής και πολιτιστικής δημιουργίας. Έτσι βελτιώνεται και διαχέεται ευκολότερα η πολιτιστική πληροφορία μέσα από τις δυνατότητες των ΤΠΕ δημιουργώντας μία παγκόσμια προβολή και την δυνατότητα εικοσιτετράωρης και ετήσιας προβολής και λειτουργίας των πολιτιστικών εκθέσεων με την δυνατότητα διαλογικής αλληλοσυσχέτισης του τελικού καταναλωτή με την πολιτιστική διαδικασία. Ως συμπέρασμα λοιπόν μπορεί να ειπωθεί ότι ο πολιτισμός με τη χρήση των νέων τεχνολογιών είναι το αποτέλεσμα της προσέγγισης και της σύγκλισης των τεχνολογιών πληροφορικής με την πολιτιστική δραστηριότητα από την οποία προκύπτουν νέες δυνατότητες και νέες μορφές έκφρασης πολιτιστικής δημιουργίας.

Αναφορικά με χρήση των νέων και ψηφιακών τεχνολογιών έχουν κάνει αναφορά μελέτες, όπως των Horst & Miller (2013) και Lord & Blankenberg (2015) επισημαίνουν ότι οι νέες τεχνολογίες έχουν επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό τον τρόπο λειτουργίας των πολιτιστικών φορέων, ενώ ενισχύει την εμπειρία που προσφέρουν προς τον επισκέπτη και γενικότερα τον πολιτιστικό καταναλωτή.

Η παρούσα έρευνα έδειξε πολλά στοιχεία για την χρήση των ΤΠΕ και γενικότερα της ψηφιακής τεχνολογίας στην ΥΣΜΑ. Για τον λόγο αυτό και τα κυριότερα συμπεράσματα από την έρευνα είναι τα παρακάτω:

- Η πολιτιστική κληρονομιά είναι ένα πολύ βασικό κομμάτι του πολιτισμού και οι εργαζόμενοι στον πολιτισμό κάνουν ότι μπορούν για να το προστατέψουν

- Η χρήση των νέων τεχνολογιών έχει ένα ιδιαίτερα θετικό ρόλο για την καλύτερη διαχείριση και διάχυση της πληροφορίας σε σχέση με τον πολιτισμό.
- Παρουσιάζονται σοβαρά προβλήματα σε σχέση με την χρηματοδότηση των έργων σε σχέση με την ψηφιακή τεχνολογία αλλά και υπάρχει έλλειψη εξειδικευμένου προσωπικού και στρατηγικής ψηφιακής πολιτικής από το Υπουργείο Πολιτισμού.
- Οι εργαζόμενοι στο ΥΣΜΑ θεωρούν ότι οι ΤΠΕ βελτιώνουν σε ένα μεγάλο βαθμό το έργο τους τόσο στο διοικητικό κομμάτι όσο και στο κομμάτι της συντήρησης των μνημείων της Ακρόπολης
- Οι ψηφιακές τεχνολογίες βοηθούν στην παραγωγή ψηφιακού υλικού καλής ποιότητας.
- Το ψηφιακό υλικό του ΥΣΜΑ δεν είναι πάντα κατανοητό από τους πολιτιστικούς καταναλωτές
- Η ψηφιακή απεικόνιση (virtual reality) είναι σίγουρα μια πολύ σημαντική πρόκληση, αλλά δεν μπορεί να αντικαταστήσει την πραγματική εμπειρία από μια επίσκεψη στην Ακρόπολη ή στους χώρους που κάνει αναστηλώσεις ο ΥΣΜΑ.

Γενικότερα, υπάρχει μια πολύ θετική εικόνα για την λειτουργία των ψηφιακών λειτουργιών, αν και έχουν κάποιες αδυναμίες όπως στην έλλειψη στήριξης από την πολιτεία. Όμως σίγουρα δίνουν αξία στο έργο των πολιτιστικών οργανισμών.

Ως προς τι μπορεί να γίνει για το μέλλον, μέσα από την έρευνα έχουν προκύψει κάποιες προτάσεις προς την διοίκηση του ΥΣΜΑ. Αυτές είναι το να συνεχίσει ο φορέας να επενδύει στις ΤΠΕ δημιουργώντας και ένα τμήμα υποστήριξης για τα προγράμματα πληροφορικής αλλά και επενδύοντας στην ιστοσελίδα του που θα πρέπει να έχει περισσότερο υλικό καθώς και να είναι φιλικό και προς τα άτομα με ειδικές ανάγκες και δυσκολίες. Επίσης, θα πρέπει να υπάρξουν αλλαγές και σε ότι αφορά στην πολιτική από την μεριά του Υπουργείου Πολιτισμού που θα πρέπει να ενισχύσει την σχετική χρηματοδότηση.

Τέλος, ως προς την περίπτωση μιας μελλοντικής έρευνας, θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει και ποσοτική έρευνα σε δείγμα καταναλωτών ώστε να γνωρίζουμε και τις δικές τους απόψεις. Με τον τρόπο αυτό θα υπάρξει μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

- Αηδόνη, Σ. Μορτάκη, Σ., Οικονομίδου, Ε. & Σημανδηράκη, Χρ., (2017). *Στα ίχνη της Γραφής, Ένα πολυμορφικό εκπαιδευτικό εργαλείο. Museumedu 4*: 17-40.
- Βερνικός, Ν., Δασκαλοπούλου Σ., Μπαντιμαρούδης, Φ. (2005) *Πολιτιστικές Βιομηχανίες – Διαδικασίες, Υπηρεσίες, Αγαθά*, Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική.
- Δημητριάδης, Στ., (2003). Πομπόρτσης, Αν., Τριανταφύλλου, Ε. *Τεχνολογία Πολυμέσων – Θεωρία & πράξη*. Θεσσαλονίκη: Τζιόλα.
- Κόνσολα, Ν., (2006). *Πολιτιστική ανάπτυξη και πολιτική*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Κουρή, Μ. (2007), «Επιχειρώντας στον πολιτισμό: η επιστημονική διοίκηση στην διαχείριση του πολιτισμού», στο: Πολιτισμός: Θεσμοί & Διαχειρίσεις, τα κείμενα, Σειρά: *Τετράδια*, Νο 2, Άρτα: Τμήμα Λαϊκής & Παραδοσιακής Μουσικής ΤΕΙ Ηπείρου, σ. 41-52.
- Κωνσταντίνος, Δ. (2003). *Η Πόλη το Μουσείο, το Μνημείο*, Δοκίμια πολιτιστικής διαχείρισης, Αθήνα.
- Λυριτζής, Ι. κα. (επιμέλεια), (2008). Δασκαλοπούλου, Σ. Μπούνια, Α. Σπαντιδάκη, Γ. Moulherat Cr., Τσάμπρα - Ζουμπούλη Γ. Φωτάκης, Κ., Βιβή Τορνάρη Β., Ζαφειρόπουλος, Β. Λυριτζής, Ι. *Νέες Τεχνολογίες στις αρχαιογνωστικές επιστήμες*, στο Εθνικό κέντρο βιβλίου Αθήνα: Gutenberg.
- Μπιτσάνη, Ε. (2004), *Πολιτισμική Διαχείριση και Περιφερειακή Ανάπτυξη: Σχεδιασμός πολιτιστικής Πολιτικής και πολιτιστικού προϊόντος*, Αθήνα: Διόνικος.
- Νικονάνου, Ν. (2015). «Μουσεία και τυπική εκπαίδευση», στο: Νικονάνου, Ν. (επιμ.), *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21^ο αιώνα*. 41, 89-112. Διαθέσιμο στο: <http://repository.kallipos.gr/handle/11419/712> (20/9/16).
- Πασχαλίδης, Γ. Χαμπούρη-Ιωαννίδου, Α. (2002) «Οι διαστάσεις των πολιτιστικών φορέων – Τόμος Α Εισαγωγή στον Πολιτισμό» Πάτρα: ΕΑΠ.
- Smith, P. (2006) *Πολιτισμική Θεωρία – Μια εισαγωγή*, Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική.

Ξενόγλωσση

- Alivizatou, M. (2012). *Intangible Heritage and the Museum: New Perspectives on Cultural Preservation*. Walnut Creek CA: Left Coast Press.
- Bryman, A.(2004), *Social Research Methods*, Oxford: Oxford University Press.
- De Groot, J. (2016). *Consuming history: Historians and heritage in contemporary popular culture*. Routledge.
- Fernandez-Armesto, F. (2001). *Civilizations: Culture, Ambition, and the Transformation of Nature*. Touchstone.
- Foord, J. (2008). Strategies for creative industries: an international review. *Creative Industries Journal* Vol. 1, No 2, 91-113.
- Graham, B. (2002). Heritage as knowledge: capital or culture?. *Urban studies*, 39(5-6), 1003-1017.
- Hill, Liz, O’Sullivan Catherine & O’ Sullivan Terry (2011). *Creative Arts Marketing*. London & New York: Routledge
- Hong, J. et al. (2001). Content Management for Digital Museum Exhibitions. *JCDL*, 450-459.
- Horst, H. A., & Miller, D. (Eds.). (2013). *Digital anthropology*. A&C Black.
- Kotler N. and Kotler Phillip, (1998), *Museum Strategy and Marketing: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources*, San Francisco: Jossey-Bass.
- Lord, G. & Blankenberg, N. (2015). *Cities, Museums and Soft Power*. Washington DC: The American Alliance of Museums Press.
- Mendoza, B. et al., (2000). A ‘Virtual Worlds’ Theatre of Memory (Scheme for a Contemporary Museum). *LNAI 1834*, 205-213.
- Owens, T. (2013) Digital Cultural Heritage and the Crowd. Available at: <http://www.crowdconsortium.org/wp-content/uploads/Digital-Cultural-Heritage-and-the-Crowd.pdf>.

- Poulios, I. (2014α). Discussing strategy in heritage conservation: a living heritage approach as an example of strategic innovation. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, Vol 4, Issue 1, 16-34
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.
- Steers, R. M., Meyer, A. D., & Sanchez-Runde, C. J. (2008). National culture and the adoption of new technologies. *Journal of World Business*, 43(3), 255-260.
- Tavares, T., Araujo, A. Souza Filho, G. (2001). ICSPACE – An Internet Cultural Space. *LNCS 2252*, 389-390.
- Waterton, E., & Watson, S. (Eds.). (2010). *Culture, heritage and representation: Perspectives on visibility and the past*. Ashgate Publishing, Ltd..
- Weber, A. (1998). *Fundamentals of Culture-Sociology Social Process, Civilia Process and Cutlure-Movemen*. J.Rundelss-S Mennell (επιμ.) *Classical Readings in Culture and Civilisation*, Routledge, Λονδίνο.
- Woodfield, R. (1996) *Gombrich on Art and Psychology*. Manchester and New York: Manchester University Press.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι: Ερωτηματολόγιο Συνέντευξης.

1. Πώς αντιλαμβάνεστε την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς και ποια πιστεύετε ότι είναι η σχέση του πολιτισμού με την ψηφιακή τεχνολογία;
2. Ποια μέσα της ψηφιακής τεχνολογίας μπορούν να παίξουν καθοριστικό ρόλο στη διάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας;
3. Θεωρείτε ότι η χρήση νέων τεχνολογιών έχει αλλάξει τη μορφή της δουλειάς σας;
4. Ποιος ο ρόλος των χρηματοδοτήσεων στην ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών και ποιες δυσκολίες- εμπόδια αντιμετωπίζετε;
5. Κατά πόσο συμβάλλει η χρήση νέων τεχνολογιών στην προβολή και ανάδειξη του έργου που εκτελείτε;
6. Πώς θα χαρακτηρίζατε την ποιότητα των τεχνολογικών εφαρμογών που εφαρμόζει η ΥΣΜΑ; Είναι προσιτή, κατανοητή;
7. Στην χρήση των νέων τεχνολογιών από την υπηρεσία σας μελετήθηκαν αντίστοιχες πρακτικές σε χώρες του εξωτερικού και αν ναι πώς προσαρμόστηκαν στην ελληνική πραγματικότητα;
8. Πιστεύετε ότι η χρήση νέων τεχνολογιών σε αρχαιολογικούς χώρους ελλοχεύει τον κίνδυνο υποκατάστασης της μαγείας της πραγματικής επίσκεψης;
9. Τι σκοπεύετε να διορθώσετε ή να δημοσιοποιήσετε στο μέλλον;

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ: Απομαγνητοφωνήσεις Συνεντεύξεων

Συνέντευξη 1: Σ1: ΠΕ Διοικητικός Υπάλληλος ΥΣΜΑ

1. Κατά την άποψή μου, πολιτιστική κληρονομιά είναι όλα τα υλικά και άυλα προϊόντα ενός ανθρώπινου συνόλου, τα οποία το προσδιορίζουν σε χώρο και χρόνο. Αποτελούν δε, τη σύνδεση παρελθόντος και παρόντος.
Η σχέση του πολιτισμού με την ψηφιακή τεχνολογία θα μπορούσα να την χαρακτηρίσω άμεση και αναγκαία. Άμεση, διότι μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας τα πολιτισμικά προϊόντα καταγράφονται, προβάλλονται και αναδεικνύονται. Αναγκαία, διότι η τεχνολογία είναι το μέσο το οποίο χρησιμοποιεί πλέον ο σύγχρονος άνθρωπος για να πληροφορηθεί, να ψυχαγωγηθεί και να ερευνησει.
2. Το κυριότερο μέσο ψηφιακής τεχνολογίας το οποίο μπορεί να παίξει καθοριστικό ρόλο στην διάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας είναι το διαδίκτυο. Ιδιαίτερα, οι εφαρμογές σχεσιακών βάσεων, πάνω στις οποίες μπορούν να αναπτυχθούν πλατφόρμες πληροφόρησης, ψυχαγωγίας κ.α.
3. Η χρήση νέων τεχνολογιών έχει αλλάξει τη δουλειά μου προς δύο κατευθύνσεις. Δε διαχειρίζομαι πλέον έγγραφα στην φυσική τους μορφή και οποιαδήποτε πληροφορία υπηρεσιακής φύσεως χρειάζομαι, την αντλώ από τα ηλεκτρονικά αρχεία την υπηρεσίας μου.
4. Ο ρόλος των χρηματοδοτήσεων, εάν εννοείτε τα ευρωπαϊκά κονδύλια, είναι ασφαλώς ουσιαστικός. Στην Ελλάδα, η τεχνολογία είναι ένα ακριβό προϊόν και σε σχέση με άλλες χώρες, θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι ακόμη υπό ανάπτυξη.
Η μεγαλύτερη δυσκολία σχετικά με τις χρηματοδοτήσεις είναι οι χρονοβόρες και πολύπλοκες διαδικασίες, οι οποίες απαιτούνται για την απορρόφηση των ως άνω κονδυλίων, από το διοικητικό σύστημα του Ελληνικού Δημοσίου.
5. Η τεχνολογία συμβάλλει στην προβολή και στην ανάδειξη του έργου της ΥΣΜΑ. Η ΥΣΜΑ διαθέτει ένα ενήμερο ιστοχώρο, όπου εκεί αποθέτονται τα τεκμήρια του εν λόγω έργου. Στα τεκμήρια συμπεριλαμβάνονται πρακτικά, μελέτες, φωτογραφικό και οπτικοακουστικό υλικό, φωτογραμμετρικές αποτυπώσεις, τα οποία συχνά αποτελούν και το υλικό διεθνών συνεδρίων. Σ' αυτό το σημείο, θα ήθελα να προσθέσω και το αποθετήριο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων της ΥΣΜΑ, το οποίο απευθύνεται στην μέση εκπαίδευση. Μέσω αυτών των προγραμμάτων, προβάλλεται το έργο της ΥΣΜΑ και στην επερχόμενη γενιά.
6. Οι τεχνολογικές εφαρμογές της ΥΣΜΑ είναι προσιτές και κατανοητές σε όλους οστε μας ενδιαφέρει και κατόπιν στη διάδοση αυτές τις πληροφορίες προς συγκεκριμένα περιβάλλοντα που μπορεί να είναι είτε το επιστημονικό κοινό με πιο εξειδικευμένη πληροφόρηση δεν το ευρύ κοινό.
7. Δεν γνωρίζω.
8. Η χρήση νέων τεχνολογιών δεν μπορεί να υποκαταστήσει τη μαγεία της πραγματικής επίσκεψης στο χώρο. Τα μνημεία καθώς και το φορητά έργα τέχνης

πάντα συνδιαλέγονται με το χώρο και το φυσικό τοπίο μέσα στο οποίο δημιουργούνται και τοποθετούνται. Επομένως, η αισθητική εμπειρία του «ηλεκτρονικού επισκέπτη» μειώνεται σημαντικά.

9. Η διόρθωση ή δημοσιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών της ΥΣΜΑ δεν άπτεται των αρμοδιοτήτων μου. Ωστόσο, θα ήθελα να επισημάνω την έλλειψη εφαρμογών, οι οποίες απευθύνονται σε άτομα με ειδικές δυσκολίες.

Συνέντευξη 2: Σ2: Πολιτικός Μηχανικός στην αναστήλωση του Παρθενώνα

1. Η πολιτιστική κληρονομιά διαθέτει κατά την προσωπική μου αντίληψη μεγάλη ευρύτητα, περιλαμβάνει χώρους, αντικείμενα, έργα τέχνης, και όλη τη διασωθείσα μέχρι σήμερα γνώση, τεχνογνωσία, τεχνοτροπία, τις επιστήμες, τα επιτεύγματα, την παράδοση, τα ήθη και τα έθιμα. Είναι άυλη εκτός από την υλική και ενέχεται σε κάθε έκφανση της ανθρώπινης δραστηριότητας. Είναι συνεχής, και περιλαμβάνει μέχρι και πριν το σύγχρονο, επομένως συνεχώς διευρυνόμενη ως περιεχόμενο. Αντιλαμβανόμαστε λοιπόν ότι την πολιτιστική κληρονομιά τη δημιουργούμε και εμείς και την μεταβιβάζουμε και στις επόμενες γενιές. Η ψηφιακή τεχνολογία είναι μέρος του σύγχρονου πολιτισμού. Χρησιμοποιείται ποικιλοτρόπως ακόμη και τη διάχυση των πληροφοριών, αλλά και ευρύτητα στην τέχνη και στις επιστήμες.
2. Πλέον οι πληροφορίες διαδίδονται ταχύτατα και ευρύτατα μέσω διαδικτύου. Με τη ραγδαία ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών είναι αναπόφευκτη η χρήση ψηφιακών αναπαραστατικών τεχνικών. Η διαχείριση ενός τόσο μεγάλου και ολοένα αυξανόμενου όγκου πληροφορίας μόνο μέσω των τεχνολογιών της πληροφορικής θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί.
3. Η δουλειά του μηχανικού έχει αλλάξει με τη χρήση των νέων τεχνολογιών και έχει πλέον προχωρήσει με τη χρήση ψηφιακών προσομοιώσεων στις τρεις διαστάσεις και αναλυτική και ακριβέστερη προσομοίωση όχι μόνο της μορφής, αλλά και της μηχανικής συμπεριφοράς των μνημείων και των τμημάτων τους.
4. Εξαιρετικά σημαντική η χρηματοδότηση για την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών και τον προσανατολισμό τους σε συγκεκριμένα ειδικά θέματα που άπτονται των μνημείων. Οι σύγχρονες μέθοδοι προσανατολίζονται σε θέματα σύγχρονων κατασκευών ή δομών, για να μεταφερθούν στον χώρο των μνημείων χρειάζονται αναδιαμόρφωση. Χρειάζεται να επικοινωνείται ότι τα μνημεία είναι ειδικά χρειάζονται εξειδίκευση, κατάρτιση, και δεν είναι ένα ακόμη τεχνικό έργο. Πολύ συχνά δεν μπορώ να έχω τα εργαλεία που χρειάζομαι γιατί δεν γίνεται πάντα κατανοητή η αναγκαιότητά τους.
5. Η τεχνολογία από μόνη της δεν μπορεί να προβάλλει και να αναδείξει χρειάζεται μια πρωτοβουλία για το σκοπό αυτό. Στην περίπτωση της ΥΣΜΑ η Υπηρεσία φροντίζει να διαθέτει έναν ενημερωμένο ιστότοπο και να τεκμηριώνει τα έργα που υλοποιεί. Παράλληλα, υπάρχει και ειδικό ενδιαφέρον από ΜΜΕ όπου όποτε ζητείται ενημερώνονται κατά τον προσφορότερο τρόπο. Σε κάθε περίπτωση η τεχνολογία διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο.
6. Κατά την άποψη μου η διάχυση των πληροφοριών σχετικά με το έργο της υπηρεσίας είναι προσιτή μέσω της ιστοσελίδας όπως και κατανοητή. Πιστεύω ότι η πληροφορία μπορεί να φτάσει στο ευρύ κοινό αλλά ταυτόχρονα να δώσει το έναυσμα σε νέους επιστήμονες και μελετητές να έρθουν σε επαφή με το τόσο σημαντικό έργο που εκτελείται από την υπηρεσία μας γιατί δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι όλες αυτές οι εφαρμογές είναι το μέσον για την προβολή του αναστηλωτικού έργου. Στον ειδικό τομέα ενδιαφέροντός μου η τεχνολογία που χρησιμοποιείται

είναι απόλυτα εξειδικευμένη για το συγκεκριμένο έργο και αναπτύσσεται - εξελίσσεται σε συνεργασία με τον ακαδημαϊκό χώρο.

7. Σχετικά με τη χρήση των νέων τεχνολογιών στον τομέα μου μελετήθηκαν αντίστοιχες πρακτικές σε χώρες του εξωτερικού και στην ελληνική πραγματικότητα προσαρμόστηκαν με τη βοήθεια ακαδημαϊκών ερευνών και πειραματικών διερευνήσεων.
8. Η προσωπική μου πεποίθηση είναι ότι τίποτα δεν μπορεί να υποκαταστήσει την πραγματική επίσκεψη στον χώρο. Παρόλα αυτά πιστεύω ότι η εικονική επίσκεψη και προβολή των έργων αρχαιολογικών χώρων βοηθούν να «ξαναζωντανέψουν» χώροι οι οποίοι είναι πολύ λίγο αποκατεστημένοι και ακόμα χάρη στη χρήση όλων αυτών των εφαρμογών μπορούμε να έχουμε μια πρώτη γνωριμία με χώρους πολιτισμού που βρίσκονται μακριά μας ή ακόμα και να μας βοηθήσουν να οργανώσουμε μια μελλοντική επίσκεψη μας
- 9.Ως προς την διόρθωση παρατηρώ ότι βελτιστοποιήσεις γίνονται κατά τη διάρκεια των έργων, ενώ για τη δημοσιοποίηση οι επιστημονικές εργασίες δημοσιεύονται ως οφείλουν σε τακτά χρονικά διαστήματα. Υπάρχουν πολλά που μπορούν να γίνουν για την ενδυνάμωση της διδακτικότητας των αρχαιολογικών χώρων , όπως η υποκατάσταση των αναστηλώσεων με τρισδιάστατα ψηφιακά ολογράμματα μνημείων κα.

Συνέντευξη 3: Σ3: Αρχιτέκτων μηχανικός Διευθύντρια της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης.

1. Λοιπόν εγώ την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς την αντιλαμβάνομαι σαν μία κιβωτό η οποία περιλαμβάνει όλα τα υλικά και τα τεκμήρια του παρελθόντος και είναι κάτι που το έχουμε παραλάβει και θέλουμε να το διαφυλάξουμε να το εμπλουτίσουμε με αυτό που δημιουργούμε εμείς σήμερα και να το παραδώσουμε στην επόμενη γενιά. Όπως η τεχνολογία βοηθάει σε όλα τα πράγματα έτσι βοηθάει και στον πολιτισμό αλλά δεν είναι μια σχέση αμφίδρομη, δηλ. εγώ την ψηφιακή τεχνολογία την βλέπω ως μέσον προκειμένου να βοηθήσουμε διάφορα πράγματα στη ζωή μας άρα και στον πολιτισμό. Όπως μας έχει βοηθήσει σε διάφορους τομείς της ζωής μας όπως στην εκπαίδευση, στην υγεία, έτσι βοηθάει και στον πολιτισμό. Ξεκινώντας από το γεγονός πως χάρη στη ψηφιακή τεχνολογία μας δίνετε η δυνατότητα να μπούμε σε μια ψηφιακή βιβλιοθήκη για να πάρουμε υλικό που θα μας βοηθήσει να γράψουμε λήμματα, λεζάντες για μια έκθεση σε ένα μουσείο μέχρι του να κάνεις τρισδιάστατες απεικονίσεις με κίνηση και που να μπορεί ο κόσμος με virtual reality να μπαίνει να βλέπει και τα σχετικά. Αλλά όλα αυτά είναι μέσα που θα βοηθήσουν στον πολιτισμό, η τεχνολογία δίνει τα εργαλεία με τα οποία θα βοηθήσει. Ο πολιτισμός δεν βοηθά την τεχνολογία. Η τεχνολογία παραμένει τεχνολογία είτε είναι ψηφιακή είτε όχι. Για τον πολιτισμό και για να αναδειχθεί ο πολιτισμός πριν χρησιμοποιήσεις το μέσον χρειάζεσαι ένα εργαλείο και αυτό μπορεί να είναι και η ψηφιακή τεχνολογία. Χάρη σε αυτή μπορεί να γίνει ευρύτερα προσιτός και πολύ γρήγορα. Όλα αυτά βοηθούν στην καλύτερη εποπτεία και με αυτή την έννοια την καλύτερη κατανόηση και στη γρήγορη μετάδοση των πληροφοριών με αυτή την έννοια θα το έβλεπα.

2. Και πάλι για μένα δεν είναι το μέσον ως μέσον είναι η πληροφορία που θα δώσει το μέσον και η πληροφορία αυτή θα προκύψει από τους ανθρώπους που θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο. Πχ ένα ψηφιακό μοντέλο του Παρθενώνα μπορεί να το κάνει ένας καθηγητής του γυμνασίου που θέλει να κάνει μάθημα στα παιδιά του, ένας ερευνητής, ένας φοιτητής σύγχρονης τεχνολογίας. Έτσι μπορεί να χρησιμοποιήσει σχέδια που θα βρει σε μια βιβλιοθήκη τα οποία έχουν παραχθεί με συμβατικό τρόπο από παλιά που θα τα χρησιμοποιήσει μέσω προγραμμάτων που παρέχονται από τις ψηφιακές εφαρμογές για να φτιάξει ένα τρισδιάστατο μοντέλο. Κάθε φορά η σημασία δίνεται στην κλίμακα και για το σκοπό που προορίζεται. Δηλ ο καθηγητής του σχολείου για το μάθημα του δεν χρειάζεται να βάλει όλες τις παραμορφώσεις που έχει στην πραγματικότητα το μνημείο. Χρειάζεται να δείξει ότι έχει 8 κολώνες στην μπροστινή πλευρά και 17 στη μακρά, ότι είχε μια στέγη με κεραμίδια μαρμάρινα βέβαια και ένα αέτωμα που είχε γλυπτά. Αυτός που θα προσπαθήσει να κάνει ένα μοντέλο που θα είναι εργαλείο σε επιστημονική έρευνα οφείλει να βάλει άλλου τύπου παραμέτρους σε αυτό το μοντέλο, να βάλει όλες τις παραμορφώσεις να λάβει υπόψη του ότι στις γωνίες οι αποστάσεις των κιόνων ήταν μικρότερες από ότι ήταν στα άλλα. Αυτό βέβαια σημαίνει ότι το μοντέλο είναι πολύ λεπτομερές, άρα είναι πιο βαρύ σαν αρχείο άρα είναι δυσκολότερα διαχειρίσιμο, άρα και το μέσο που θα το χρησιμοποιήσει ο χρήστης θα πρέπει να έχει δυνατότητες άλλου τύπου όχι ένα απλό κατέβασμα ή ένα ταινιάκι στο YouTube. Είναι πια σαφές ότι όλα εξαρτώνται από το σε ποιόν απευθύνεται, αλλά

και ποιος φτιάχνει το μοντέλο πόσο έχει κατανοήσει το αντικείμενο για το οποίο μιλάει. Ένα άλλο θέμα είναι ποιος είναι τελικά αρμόδιος να μιλήσει .

3. Οι νέες τεχνολογίες και βέβαια έχουν αλλάξει τη μορφή της δουλειάς. Ένας τομέας που έχει αλλάξει άρδην και βάζει και άλλα ζητήματα είναι τι ρόλο έχουν τα εκμαγεία . Εμείς δηλ στα μνημεία ένα βασικό κομμάτι της δουλειάς ήταν ότι έπρεπε να συμπληρώσουμε με μάρμαρο άρα βγάζουμε το εκμαγείο και από το εκμαγείο παράγουμε το μάρμαρο. Το γεγονός τώρα ότι χάρη στις χρήσιμες νέων τεχνολογιών υπάρχουν συστήματα που σκανάρουν και παράγουν τρισδιάστατα μοντέλα και μπορείς να έχεις αυτό που έκανε χειροποίητα, αυτόματα σε πολύ λίγο χρόνο και άρα με πολύ μικρότερη δαπάνη σε μεροκάματα αλλάζει άρδην το τοπίο δηλ ξαφνικά αναρωτιέσαι τι κάνουν οι εκμαγείς αν τελικά χρειάζεσαι να έχεις εκμαγείς . Καταλαβαίνουμε ότι οδηγούμαστε σε έναν άλλο μοντέλο οργάνωσης της δουλειάς που πρέπει να το δούμε να το αντιμετωπίσουμε και να το σχεδιάσουμε. Είναι κάτι που Εδώ θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι η ΥΣΜΑ δεν έχει σκοπό να σχεδιάσει εφαρμογές για το ευρύ κοινό. Ο κύριος στόχος είναι επειδή διαχειρίζεται από επιστημονική άποψη τα μνημεία είναι και η μόνη υπηρεσία που θα το κάνει αυτό επιστημονικά . Άρα το πρώτο πράγμα είναι να κάνει τεκμηρίωση και τον όποιο σχεδιασμό με μεγάλη λεπτομέρεια με αξιόπιστα εργαλεία με γρήγορα προγράμματα και με εξοπλισμό που θα έχει μεγάλες δυνατότητες . Από το σημείο αυτό και μετά προκύπτουν να γίνουν και εφαρμογές ευρείας χρήσης . Κυρίως όμως απευθυνόμαστε σε ερευνητές και μελετητές είτε για την αναστήλωση είτε για την αρχιτεκτονική της ελληνικής αρχαιότητας ή για φοιτητές. Βεβαίως υπάρχει και το κομμάτι των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Σ αυτή την περίπτωση αυτός ο τομέας δεν χρησιμοποιεί ακριβώς το υλικό του αρχείου που παράγεται για την γεωμετρική τεκμηρίωση των μνημείων αλλά χρησιμοποιεί άλλα μοντέλα πιο απλοποιημένα γιατί απευθύνεται στους τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς. Το virtual reality είναι μια εφαρμογή που προέκυψε από εργαλεία που είχαμε και έτσι προχωρήσαμε σε αυτή την εφαρμογή που μπορεί να διατεθεί μέσω του internet και να μπορεί κάποιος να έχει αυτή δυνατότητα. Βέβαια εδώ εγείρονται και άλλα ζητήματα όπως αυτό
4. Το θέμα των χρηματοδοτήσεων δεν αφορά μόνο εμάς , αφορά γενικότερα όλο το ελληνικό δημόσιο γιατί από το 2011 και μετά το προσωπικό του δημοσίου συρρικνώνεται , δεν αναπληρώνονται οι θέσεις που χηρεύουν και οδηγούμαστε σε μια κατάσταση να εξαρτόμαστε συνεχώς από προσωπικό ορισμένου χρόνου το οποίο καλείται με τυπικά προσόντα να αναπληρώσει τις θέσεις. Αυτό είναι ένα πρόβλημα που ελπίζουμε να βελτιωθεί. Όπως πρόβλημα είναι να μην έχεις προσωπικό εξίσου πρόβλημα είναι να μην έχεις μια συνέχεια αλλά κάθε φορά σε τόσο εξειδικευμένες δουλειές , όχι μόνο της τεχνολογίας να έχεις προσωπικό που έρχεται για συγκεκριμένο διάστημα να μάθει τη δουλειά και δεν ξέρεις αν θα το έχεις και μετά ή όχι. Ένα άλλο σοβαρό πρόβλημα για την εφαρμογή των νέων τεχνολογιών αποτελεί το γεγονός ότι απαιτείται προσωπικό νεώτερης ηλικίας και συνεχείς επιμορφώσεις σε προσωπικό μεγαλύτερης ηλικίας το οποίο έχει έλλειμμα τεχνολογίας και εδώ τίθεται το ζήτημα του κρατικού σχεδιασμού. Σχετικά με τις χρηματοδοτήσεις το θέμα δεν είναι μονοδιάστατο πιστεύω πως αν μια υπηρεσία έχει μια καλή πρόταση που φαίνεται ότι μπορεί να υλοποιηθεί είναι πιο εύκολο να ενταχθεί σε κάποιο πρόγραμμα και να χρηματοδοτηθεί . Στο υπουργείο μας υπάρχει μια διάθεση χρημάτων αρκεί να υποβληθούν οι κατάλληλες προτάσεις με

τρόπο πειστικό με τρόπο που μπορούν να υλοποιηθούν. Από κει και πέρα υπάρχει ένα έλλειμμα στις υπηρεσίες κατά πόσο θα κάνουν προτάσεις που θα είναι υλοποιήσιμες . όσον αφορά τη δική μας υπηρεσία (ΥΣΜΑ) επειδή έχει στηθεί με κάποιες προδιαγραφές που ελέγχονταν μέσω της επιστημονικής επιτροπής (ΕΣΜΑ) έχει εξασφαλίσει ένα υψηλό επίπεδο για τους εργαζόμενους και οπωσδήποτε αυτό βοηθάει και να κατανοούν γρήγορα τις αλλαγές και να μπορούν να βρουν λύσεις και να είναι αποτελεσματικοί. Εδώ πρέπει να επισημάνω για άλλη μια φορά το καταλυτικό έργο των μελών της επιστημονικής επιτροπής που αποτελείται από καταξιωμένους επιστήμονες ο καθένας στο αντικείμενο του που θέλουν να βοηθήσουν. Νομίζω , έχω το αίσθημα ότι πρόκειται για ανθρώπους που έχουν μάθει να διαχειρίζονται με οικονομία τα πράγματα έτσι ώστε να υπάρχει ένα ποιοτικό αποτέλεσμα με ένα λογικό κόστος. Υπάρχει μια ισορροπία σε αυτό γιατί εύκολα μπορεί να πει κάποιος ότι υλοποιεί κάτι και να κάνει τσαπατσουλές , προχειροδουλειές .Μην ξεχνάμε ότι διαχειριζόμαστε δημόσιο χρήμα το οποίο θα πρέπει να το διαχειριστούμε με σύνεση για το καλύτερο αποτέλεσμα.

5. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ο πρωταρχικός ρόλος της ΥΣΜΑ είναι η αναστήλωση των μνημείων και εκεί δίνεται το κύριο βάρος και στο πλαίσιο αυτό αναπτύσσονται οι οποιεσδήποτε εφαρμογές με τη σύγχρονη τεχνολογία για την αποτύπωση των μνημείων ακόμα και σε περιοχές που δεν θα έχουμε την ευκαιρία να τις βλέπουμε στο μέλλον γιατί η διαδικασία διαλύω μια περιοχή αφαιρώ τα βλαπτικά υλικά και επανασυγκολλώ μάρμαρα και επανατοποθετώ είναι κάτι που γίνεται άπαξ και σε εκείνη τη φάση έχεις τη δυνατότητα να δεις όλη την κατασκευή από μέσα . Εκεί λοιπόν είναι το βάρος . Μέσα σε αυτό το πλαίσιο αναλαμβάνουμε και την πληροφόρηση του κοινού όπως με την έκθεση για τους μαρμαροτεχνίτες που έγινε πρόσφατα , ακόμα και στις δημοσιεύσεις οι οποίες δεν είναι μόνο επιστημονικές δηλ. υπάρχει το επιστημονικό κομμάτι που είναι το αρχαιολογικό , αρχιτεκτονικό , αλλά υπάρχουν και τα κείμενα που είναι πιο απλοποιημένα που διατίθενται ψηφιακά μέσω της ιστοσελίδας . Επίσης το γεγονός ότι από τη αρχή υπήρξε πρόβλεψη οι εκδόσεις να έχουν και περιλήψεις στα αγγλικά και κυρίως η ιστοσελίδα η οποία είναι δίγλωσση όλα αυτά δίνουν μια δυνατότητα διάχυσης της πληροφορίας σε ευρύ κοινό και όχι μόνο στα ελληνικά πλαίσια
6. Νομίζω ότι είναι άρτια και πολλές φορές αποτελεί πρότυπο και για άλλους φορείς του ΥΠΠΟΑ. Χάρη στην ευελιξία της υπηρεσίας και στη συμβολή της επιστημονικής επιτροπής έχει κάνει συνεργασίες όπως με το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης στο πλαίσιο αυτής της συνεργασίας επιδιώχθηκε η μετάβαση σε ένα εξελιγμένο σύστημα που επιτρέπει τη διαχείριση και την προβολή του περιεχομένου της βιβλιοθήκης στο ευρύ κοινό και αφού, πρώτα, έγιναν διορθώσεις και ομογενοποίηση των δεδομένων ώστε να εξασφαλιστεί η συμβατότητα με τα βιβλιογραφικά πρότυπα που χρησιμοποιούν οι περισσότερες ψηφιακές βιβλιοθήκες. Καταλαβαίνετε ότι αυτή η συνεργασία υπήρξε αρκετά παραγωγική, ανοίγοντας στην ουσία νέους δρόμους για την περαιτέρω αξιοποίηση κι ανάδειξη του αρχείου της ΥΣΜΑ. Η βάση δεδομένων έγινε πλέον σε μια σύγχρονη πλατφόρμα ψηφιακής βιβλιοθήκης που αφήνει δυνατότητες για εμπλουτισμό με νέο υλικό ανάλογα με την πορεία των έργων. Σχετικά με τον ιστότοπο είναι αλήθεια ότι απαιτεί αποκλειστική απασχόληση δηλαδή για να λειτουργεί σωστά θέλει να τροφοδοτείται συνεχώς με πληροφορία η οποία μεταφράζεται και στα αγγλικά και θέλει κάτι πολύ συστηματικό. Ωστόσο γίνεται αρκετή προσπάθεια.

Έχουν γίνει προσπάθειες να συγκεντρώνονται κάποια στοιχεία για την επισκεψιμότητα και τον χρόνο παραμονής στον ιστότοπο.

7. Μια χαρακτηριστική περίπτωση είναι η βάση δεδομένων που σχεδιαστηκε για την τεκμηρίωση . Αυτό ήταν μια συνεργασία με ένα γαλλικό πανεπιστήμιο δηλ υπήρξε μια ομάδα από εμάς με τη Φανή Μαλλούχου τότε προϊσταμένη του τμήματος Τεκμηρίωσης με τη γαλλική αρχαιολογική σχολή. Είδαν τι χρησιμοποιούσαν αυτοί και μετά υπήρξε μια συνεργασία από την οποία προέκυψε κάτι το οποίο ήταν πρωτότυπο και για εμάς για τα μνημεία της Ακρόπολης αλλά και για αυτούς γιατί τότε δεν υπήρχαν βάσεις δεδομένων που να μπορούν να τροποποιηθούν ώστε να μπορούν να πάρουν τα δικά μας δεδομένα. Όλο αυτό βέβαια είναι αποτέλεσμα συνεργασίας .
8. Η τεχνολογία δεν υποκαθιστά το μνημείο. Αυτό που αλλάζει είναι ο τρόπος αντίληψης από το κοινό. Αν το κοινό τροφοδοτείται με εικόνες, εξοικειώνεται στην εικόνα και δεν του κάνει εντύπωση το ίδιο το μνημείο. Αυτό, φυσικά είναι κάτι που πρέπει να έχουμε κατά νου. Η τεχνολογία σίγουρα δεν μπορεί να αντικαταστήσει την πραγματικότητα. Αυτό που αλλάζει είναι ο τρόπος που αντιλαμβανόμαστε τα πράγματα. Αν μαθαίνουμε να βλέπουμε τα πράγματα μέσα από την τεχνολογία, μέσα από την οθόνη του κινητού, τότε δεν μας φταίει η γοητεία του μνημείου. Δηλαδή γυρνάμε την πλάτη εμείς οι ίδιοι στην γοητεία του, μαθαίνουμε στο virtual, επομένως αλλού είναι το πρόβλημα κι όχι στο εάν η τεχνολογία υποκαθιστά την πραγματικότητα.
9. Πιστεύω ότι σε αυτή τη φάση δεν είμαστε έτοιμοι να κάνουμε κάποιο άνοιγμα στο κοινό με δεδομένο ότι δυσκολευόμαστε να κρατήσουμε ενημερωμένη την ιστοσελίδα δεν θα ήθελα να διασπαστούμε και σε άλλες δράσεις πχ δημιουργία σελίδας στο Facebook γιατί απαιτείται συνεχής τροφοδοσία, προσωπικό με αρμοδιότητα τη συνεχή ενημέρωση επίσημων ειδήσεων της υπηρεσίας. Επομένως, θεωρώ ότι είναι καλύτερα να διαχειριζόμαστε σωστά αυτά που ήδη έχουμε ξεκινήσει παρά να ανοιγόμαστε και σε καινούργια πράγματα. Το ότι υπάρχουν δυνατότητες κι ιδέες δεν σημαίνει ότι όλα μπορούν να υλοποιηθούν γιατί υπάρχουν προτεραιότητες. Ο στόχος μας είναι να συγκεντρώνουμε και να τακτοποιούμε το αρχείο μας κι από εκεί και πέρα κατά διαστήματα μπορούμε να κάνουμε και κάποιες δράσεις προβολής κι ενημέρωσης οι οποίες πρέπει να είναι στοχευμένες.

Συνέντευξη 4: Σ4: Αρχαιολόγος μουσειολόγος προισταμένη του τομέα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης.

1. Το σύνολο των υλικών κι άυλων δημιουργημάτων του πολιτισμού που κληροδοτεί η μία γενιά στην επόμενη ορίζεται ως πολιτιστική κληρονομιά. Στην κοινωνία των πληροφοριών και της γνώσης οι νέες τεχνολογίες παρέχουν εξαιρετικές ευκαιρίες τόσο για την ανάπτυξη και δημοσιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς όσο και για τη διαχείριση και διατήρησή της.
2. Η ανάπτυξη προϊόντων που διακινούνται μέσω διαδικτύου (on line products) αλλά και ψηφιακών εργαλείων off-line (εφαρμογές πολυμέσων) έχουν διανοίξει ένα πλήθος δυνατοτήτων για τη διάδοση της πολιτισμικής μας κληρονομιάς. Ειδικότερα, ανανεωμένες ιστοσελίδες, ψηφιοποιημένες συλλογές, τρισδιάστατες αναπαράστασεις και μοντέλα μνημείων, τεχνολογίες εμβύθισης (εικονική και επαυξημένη παραγματικότητα) μπορούν να «ζωντανέψουν» τους χώρους πολιτισμικής αναφοράς και να τους κάνουν προσιτούς στο ευρύτερο κοινό ενισχύοντας το βίωμα κι επιτρέποντας την ανάπτυξη ποικίλων προσωπικών ερμηνειών από τους επισκέπτες.
3. Η χρήση των νέων τεχνολογιών έχει διευκολύνει σε πολλά επίπεδα τη μορφή της εργασίας μου, τόσο μέσω της ψηφιοποίησης πλήθους δεδομένων και της αμεσότερης πρόσβασης σε πλήθος αρχείων όσο και μέσω της δυνατότητας που μου παρέχουν για ανάπτυξη ποικίλων πολυμεσικών εκπαιδευτικών εφαρμογών. Ειδικά στον τομέα της μουσειακής εκπαίδευσης η πολιτισμική πληροφορική επιτρέπει την εξατομίκευση της επίσκεψης στον αρχαιολογικό χώρο ή μουσείο με βάση τις ανάγκες του κάθε επισκέπτη παρέχοντας το αντίστοιχο επίπεδο πληροφόρησης. Επίσης ενισχύει τη διάδραση, την κινητικότητα στον χώρο, τη συμμετοχικότητα κι αποτελεί ένα ευέλικτο εκπαιδευτικό εργαλείο που κάνει τη μάθηση διασκεδαστική υποστηρίζοντας διαφορετικά είδη εξερεύνησης. Σημαντικές είναι και οι δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες και στο επίπεδο της ερμηνείας καθώς πλαισιώνουν και συμπληρώνουν την παρουσίαση των αντικειμένων με πρόσθετες πληροφορίες για τα συμφραζόμενα και δημιουργούν ένα σημασιολογικό πλαίσιο που δεν είναι πάντα εύκολο να αποδοθεί με τα συμβατικά μέσα.
4. Η ανεύρεση πηγών χρηματοδότησης αποτελεί βασικό μοχλό ανάπτυξης όλων των δραστηριοτήτων συμπεριλαμβανομένων και όσων σχετίζονται με τις νέες τεχνολογίες. Λόγω των αγκυλώσεων και της γραφειοκρατίας του δημοσίου η διαδικασία αυτή συναντά πολλές φορές δυσκολίες κι εμπόδια.
5. Οι νέες τεχνολογίες συμβάλλουν αποφασιστικά στην προβολή του έργου της ΥΣΜΑ καθώς επιτρέπουν την εξακρίνωση των δράσεών της και τη μεγιστοποίηση του αριθμού των αποδεκτών τους. Τόσο η ενημέρωση των ειδικών αλλά και του ευρύτερου κοινού μέσω του διαδικτύου όσο και η παραγωγή εκπαιδευτικών κι άλλων ψηφιακών εφαρμογών προάγει τη διαφάνεια των έργων που αποτελεί βασική αρχή των αναστηλωτικών επεμβάσεων.
6. Οι τεχνολογικές εφαρμογές της ΥΣΜΑ είναι υψηλής ποιότητας ως προς τον σχεδιασμό και το περιεχόμενό τους. Είναι προσιτές και κατανοητές από το ευρύτερο κοινό με υψηλή αισθητική κι επιστημονική αρτιότητα.

7. Η μελέτη αντίστοιχων πρακτικών από χώρες του εξωτερικού αποτελεί βασική παράμετρο στη χρήση των νέων τεχνολογιών από την Υπηρεσία μας. Είναι απαραίτητη και επιβεβλημένη η ενημέρωση για τις εξελίξεις στον χώρο της πολιτισμικής πληροφορικής. Ωστόσο θα πρέπει πάντα να λαμβάνουμε υπ' όψιν μας τα δεδομένα της ελληνικής πραγματικότητας ώστε να προσαρμοζόμαστε στις ανάγκες και τις απαιτήσεις της ελληνικής κοινωνίας.
8. Η χρήση των νέων τεχνολογιών σε αρχαιολογικούς χώρους μπορεί να αποτελέσει ένα σύγχρονο εργαλείο ενδυνάμωσης της αρχαιολογικής επίσκεψης και να υποστηρίξει τη δημιουργική συμμετοχή του κοινού συμβάλλοντας δυναμικά στην επικοινωνία με ποικίλες ομάδες επισκεπτών. Ωστόσο, η αποτελεσματικότητά της εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τον τρόπο ένταξής της στη γενικότερη επικοινωνιακή πολιτική του πολιτιστικού οργανισμού ώστε να μην καταλήξει απλώς συρμός ή ακόμη και τροχοπέδη για τον φορέα. Η χρήση των νέων τεχνολογιών δεν υποκαθιστά την επίσκεψη αλλά τη συμπληρώνει και την εμπλουτίζει. Δυστυχώς βέβαια σε πολλές περιπτώσεις τα πολυμέσα απευθύνονται σε μεμονωμένους χρήστες παρεμποδίζοντας την κοινωνική επαφή ενώ παράλληλα περιορίζουν τη λειτουργία τους σε μία μορφή διευρυμένου εκθεσιακού καταλόγου ή μίας βάσης δεδομένων επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον τους απλώς στην παροχή πληροφοριών και απόψεων των ειδικών. Παράλληλα σπάνια καταφέρνουν να είναι «διαφανή» και να υποβοηθούν την επίσκεψη χωρίς να είναι επεμβατικά και τελικά χωρίς να αποσπούν την προσοχή από το ίδιο το έκθεμα. Η αποτελεσματικότητά της χρήσης τους εξαρτάται λοιπόν από την ύπαρξη σταθερής και συνειδητής στρατηγικής από την πλευρά του πολιτιστικού οργανισμού που δεν μπορεί να είναι ανεξάρτητη και διαφορετική από τη συνολική ερμηνευτική και επικοινωνιακή πολιτική του.
9. Στο μελλοντικό μας προγραμματισμό εντάσσεται ο εμπλουτισμός του Αποθετηρίου Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Ακρόπολη με νέα σχέδια μαθημάτων που θα βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να προετοιμάσουν καλύτερα τις επισκέψεις με τους μαθητές τους τόσο στον αρχαιολογικό χώρο όσο και στο μουσείο της Ακρόπολης αλλά και να διευκολύνουν το σχετικό με την Ακρόπολη και την κλασική εποχή μάθημα στην τάξη. Επίσης σχεδιάζεται η αναβάθμιση κάποιων παλαιότερων εκπαιδευτικών διαδικτυακών εφαρμογών ώστε να είναι συμβατές με τις πιο πρόσφατες τεχνολογικές εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής.

Συνέντευξη 5: Σ5: Αρχαιολόγος στον τομέα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης.

1. Ως πολιτιστική κληρονομιά νοούνται τα μνημεία του υλικού απτού πολιτισμού (όπως κτίρια, μνημεία, έργα τέχνης κ.α), του άυλου (ήθη και έθιμα, παραδόσεις, γλωσσικές διάλεκτοι κ.α) αλλά και του φυσικού περιβάλλοντος που θεωρούνται αξιόλογα και σημαντικά ώστε να διατηρηθούν στο πέρασμα του χρόνου.
Η ψηφιακή τεχνολογία με όλα τα εργαλεία που διαθέτει σήμερα μπορεί να βοηθήσει στην ανάδειξη όλου αυτού του πολιτιστικού πλούτου που δεν είναι πάντα εύκολο να φανεί και να γίνει κατανοητός με τα παραδοσιακά συμβατικά μέσα. Σε κάθε περίπτωση βέβαια δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι όλες αυτές οι τεχνολογικές εφαρμογές αποτελούν το μέσον για την ανάδειξη του πολιτιστικού προϊόντος. Η χρήση τους έχει σκοπό την ανάδειξη και όχι την επισκίαση του.
2. Καθοριστικό ρόλο στη διάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας έχουν ψηφιακά μέσα όπως: το video, οι τρισδιάστατες ψηφιακές απεικονίσεις, τα κιόσκια πληροφόρησης (info kiosks), τα ολογράμματα, animations κ.α γιατί χάρη σε αυτά δίνεται η δυνατότητα προσέγγισης ενός ευρύ κοινού παρέχοντας του πληροφορίες για την καλύτερη περιήγησή του στο χώρο.
3. Από την ιδιότητά μου ως αρχαιολόγος που ασχολούμαι με τα εκπαιδευτικά προγράμματα της ΥΣΜΑ θα έλεγα πως η χρήση των νέων τεχνολογιών αποτελεί πλέον σημαντικό εργαλείο στη δουλειά μας καθώς μας βοηθάει να πολλαπλασιάσουμε τους αποδέκτες των εκπαιδευτικών μας δράσεων και να μεταδώσουν τη γνώση με έναν τρόπο πιο ελκυστικό μετατρέποντας πολλές φορές τη μάθηση σε διασκέδαση. Άλλωστε τα παιδιά – έφηβοι στους οποίους κατά κύριο λόγο απευθυνόμαστε είναι ιδιαίτερα εξοικειωμένα με τις εφαρμογές των νέων τεχνολογιών.
4. Η χρηματοδότηση είναι πάντα σημαντική και απολύτως απαραίτητη για την ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών. Μία από τις σημαντικότερες δυσκολίες – εμπόδια που αντιμετωπίζουμε για την ανάληψη και απορρόφηση μίας χρηματοδότησης είναι η γραφειοκρατική διαδικασία που απαιτείται να εκτελεστεί.
5. Η προβολή και ανάδειξη του αναστηλωτικού έργου της ΥΣΜΑ μέσω της τεχνολογίας είναι καλή αλλά στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν συγκρίνεται με την βιοματική επαφή που μπορεί να έχει κάποιος βλέποντας το μέγεθος των όγκων και τις λεπτομέρειες των αναστηλωτικών επεμβάσεων από κοντά. Όπως ανέφερα και προηγουμένως το κυρίαρχο είναι το μνημείο, όλες αυτές οι εφαρμογές απλά βοηθούν στην καλύτερη πληροφόρηση του κοινού. Έτσι ο επισκέπτης μπορεί να δει το μνημείο στο πέρασμα του χρόνου και τις εργασίες που γίνονται για την αποκατάστασή του.
6. Οι τεχνολογικές εφαρμογές της ΥΣΜΑ είναι αρκετά ενδιαφέρουσες, όχι όμως πάντα κατανοητές και εύχρηστες για το ευρύ κοινό. Θα έλεγα ότι απευθύνονται περισσότερο σε εξειδικευμένο κοινό καθώς ο σκοπός της υπηρεσίας είναι κυρίως το αναστηλωτικό έργο στο βράχο της Ακρόπολης. Βέβαια απαραίτητη είναι και η διάχυση της πληροφορίας . Έτσι κατά τη γνώμη μου σε τακτά χρονικά διαστήματα χρειάζεται ανανέωση, επανεξέταση και εκσυγχρονισμός.

7. Σε εμάς στα εκπαιδευτικά προγράμματα πριν από τον σχεδιασμό οποιασδήποτε εκπαιδευτικής δράσης γίνεται μελέτη αντίστοιχων πρακτικών τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό με στόχο να ξέρουμε τι υπάρχει και πώς δουλεύει. Στη συνέχεια μελετώνται τα δεδομένα της ελληνικής πραγματικότητας και σχεδιάζεται ανάλογα η δράση.
8. Όταν η χρήση νέων τεχνολογιών γίνεται με μέτρο και με συγκεκριμένο στόχο, όχι μόνο δεν υποκαθιστά τη μαγεία της πραγματικής επίσκεψης αλλά την εμπλουτίζει και την καθιστά μοναδική. Αντιθέτως πιστεύω ότι μπορούν να γίνουν ένα κανάλι μεταφοράς πληροφοριών, ιδεών και αξιών από το παρελθόν
9. Σε εμάς όλες μας οι δράσεις αξιολογούνται μέσω ερωτηματολογίων γεγονός που μας δίνει τη δυνατότητα να γίνουν και διορθώσεις ή βελτιώσεις ανάλογα με τα αποτελέσματα που προκύπτουν για τις μελλοντικές μας δράσεις.

Συνέντευξη 6: Σ6: αρχαιολόγος στον τομέα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης.

1. Η έννοια Πολιτιστική κληρονομιά περιλαμβάνει όλα τα αγαθά που λαμβάνουμε από τις προηγούμενες γενιές , όπως ήθη και έθιμα, κτήρια, κατασκευές, δημιουργήματα της σκέψης και του λόγου, καλλιτεχνήματα και διαμορφώσεις του περιβάλλοντος, τα οποία καλούμαστε να παραδώσουμε άθικτα ή διατηρημένα στις επόμενες γενιές. Σε κάθε χώρα (του Δυτικού κόσμου τουλάχιστον) υπάρχει ειδική νομοθεσία που θεσμοθετεί τι μπορεί να θεωρηθεί αντικείμενο Πολιτιστικής Κληρονομιάς και, αν πρόκειται για δημιούργημα του ανθρώπου, πόσα χρόνια πρέπει να περάσουν από το θάνατο του δημιουργού, ώστε αυτό να θεωρηθεί ως τέτοιο. Η σχέση της ψηφιακής τεχνολογίας με τον πολιτισμό πρέπει να είναι σχέση αρωγής με σκοπό την εκπαίδευση, την έρευνα, την προβολή και την ανάδειξη. Η ψηφιακή τεχνολογία αποτελεί μόνο ένα μέσο ή εργαλείο, όπως οποιοδήποτε άλλο, και δεν πρέπει να αποτελεί τον σκοπό. Σε κάθε περίπτωση είναι ένα μέσο που μπορείς να το αξιοποιήσεις για τη διάδοση του πολιτιστικού αποθέματος με τον καλύτερο ή τον χειρότερο τρόπο.
2. Τα μέσα ψηφιακής τεχνολογίας που μπορούν να παίξουν καθοριστικό ρόλο στη διάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας είναι διάφορες ψηφιακές εφαρμογές στο διαδίκτυο, video, προβολές, ολογράμματα, ψηφιακές συμπληρώσεις απωλειών ή πρωιμότερων φάσεων με λιγοστά ίχνη σε κτήρια ή αντικείμενα, ακόμα και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (ως ένα βαθμό).
3. Ως αρχαιολόγος που απασχολούμαι στον τομέα των εκπαιδευτικών της ΥΣΜΑ η χρήση νέων τεχνολογιών έχει αλλάξει τη μορφή της δουλειάς μου ως ένα βαθμό, όσον αφορά στο επίπεδο ποιότητας της διδακτικής του αρχαιολογικού αντικειμένου και της αμεσότητας του περιεχομένου που μεταδίδεται στους αποδέκτες, εφόσον και οι τελευταίοι έχουν πρόσβαση και εξοικείωση με το μέσο αυτό.
4. Λόγω του ότι οι νέες τεχνολογίες απαιτούν εξειδικευμένο προσωπικό και αναβαθμισμένα εργαλεία για την ποιοτική ανάδειξη ενός έργου, χρειάζονται αντίστοιχα και ισχυρές χρηματοδοτήσεις για την υλοποίηση του «προϊόντος». Οι δυσκολίες εντοπίζονται στην εύρεση των χρηματοδοτήσεων, αλλά και στη συνέχιση αυτών για τυχόν αναβαθμίσεις και βελτιώσεις των ψηφιακών εκδόσεων.
5. Η τεχνολογία νομίζω ότι συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό στην προβολή και την ανάδειξη του έργου της ΥΣΜΑ, διότι έχει ήδη δημιουργηθεί ιστοσελίδα, ψηφιακές εκδόσεις, αποθετήρια ολοκληρωμένων αναστηλωτικών έργων, εκπαιδευτικού υλικού και ψηφιακές εφαρμογές προσβάσιμες από το ευρύ κοινό.
6. Η ποιότητα των τεχνολογικών εφαρμογών που εφαρμόζει η ΥΣΜΑ θα έλεγα είναι αρκετά καλή, κατά την γνώμη μου βέβαια χρήζει βελτίωσης σε επίπεδο αισθητικής, περιεχομένου και προσβασιμότητας από άτομα με ειδικές ανάγκες. Σε γενικές γραμμές είναι τα τεχνολογικά «προϊόντα» είναι προσιτά και κατανοητά στο ευρύ κοινό.

7. Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα τον Τομέα που εργάζομαι, για τη χρήση νέων τεχνολογιών μελετήθηκαν αντίστοιχες πρακτικές του εξωτερικού, επιλέχθηκαν στοιχεία που ταιριάζουν στο «ύφος» και τις αρχές του συγκεκριμένου έργου, μελετήθηκαν λεπτομέρειες όπως στήσιμο σελίδων, μέγεθος κειμένων, χρωματικές παλέτες και προτάθηκαν στον ειδικό που ανέλαβε την υλοποίηση του έργου, ο οποίος με την συνεχή συνεργασία με το προσωπικό του Τομέα, προσάρμοσε κάποια από τα στοιχεία αυτά στις υπάρχουσες ιδέες και το περιεχόμενο. Κατά ένα μεγάλο μέρος η ποιότητα στην απόδοση των πρακτικών αυτών συγκλίνει με αυτών του εξωτερικού.
8. Πιστεύω ότι η κακή χρήση των νέων τεχνολογιών ή η υπερβολική χρήση αυτών σε έναν αρχαιολογικό χώρο ελλοχεύει τον κίνδυνο υποκατάστασης της μαγείας της πραγματικής επίσκεψης. Έχει παρατηρηθεί κυρίως σε μουσειαία μια υπερπληθώρα τεχνολογικών εφαρμογών που τελικά το μόνο που καταφέρνει είναι η διάσπαση της προσοχής του επισκέπτη. Για το λόγο αυτό νομίζω ότι θα πρέπει να χρησιμοποιείται για πολύ συγκεκριμένους λόγους, δηλαδή για περιπτώσεις που δεν δύναται να παρουσιαστούν με διαφορετικό τρόπο (π.χ. χρονολόγιο, εργασίες παρελθόντος, υποθετικές αποκαταστάσεις, προηγούμενες φάσεις αρχαιοτήτων που έχουν καλυφθεί και είναι αδύνατον να τις δει κάποιος με άλλο τρόπο, κ.ά.)
9. Σε ό,τι αφορά το αντικείμενο των ευθυνότητων μου, μπορώ να συνεργαστώ για τη βελτίωση των ψηφιακών εφαρμογών του εκπαιδευτικού Τομέα και για τη δημοσιοποίηση των πρακτικών που άπτονται της εφαρμογής της ψηφιακής τεχνολογίας στο περιεχόμενο της ενασχόλησής μου.

Συνέντευξη 7: Σ7: Αρχαιολόγος προϊσταμένη του γραφείου της τεκμηρίωσης.

1. Σαν πολιτιστική κληρονομιά αντιλαμβάνομαι το σύνολο των υλικών και άυλων καταλοίπων του πολιτισμού των προγόνων μας που επηρεάζει την εικόνα που σχηματίζουμε για τον εαυτό μας ως άνθρωποι, ως πολίτες του κόσμου, ως Έλληνες δηλαδή σαν συνεχιστές της παράδοσης. Όσον αφορά τη σχέση του πολιτισμού με την ψηφιακή τεχνολογία, πιστεύω, ότι διαμορφώνεται μέσα από την αλληλεπίδραση, από τη χρήση και τη διάδοση της κι οδηγεί στη δημιουργία νέων πολιτιστικών προϊόντων.
3. Οπωσδήποτε, με θετικό τρόπο σε ότι αφορά την ταχύτητα των εργασιών για την διαχείριση των αρχείων, την αναζήτηση των πληροφοριών πολιτιστικού περιεχομένου, την επικοινωνία με το κοινό, την διάδοση και προβολή του περιεχομένου που διαχειρίζεται η υπηρεσία και την παραγωγή εφαρμογών ενημέρωσης κι επικοινωνίας με το ευρύ κοινό. Αντιλαμβανόμαστε λοιπόν , ότι η χρήση καινοτόμων πρακτικών συμβάλλει στον εμπλουτισμό των πληροφοριών για το μνημείο, στην αντίληψη του διαχρονικά μέσω των δυνατοτήτων συνδυασμού πληροφοριών που παρέχει, όχι όμως στη βιωματική εμπειρία της αντίληψης του την οποία η χρήση νέων τεχνολογιών δεν θα αντικαταστήσει ποτέ. Εγώ βλέπω ότι μόνο συνδυαστικά η βιωματική επαφή με το μνημείο και η χρήση νέων τεχνολογιών μπορεί να λειτουργήσει αποτελεσματικά στην καλύτερη αντίληψη της ολότητας τους.
4. Καθώς ανήκουμε στο δημόσιο, γνωρίζω ότι η χρηματοδότηση είναι μόνο κρατική. Το κράτος είναι πάντα πιο συντηρητικό στη χρήση νέων τεχνολογιών. Τα τελευταία χρόνια έχει αρχίσει να επενδύει στις νέες δυνατότητες που προσφέρουν αλλά δεν έχει δημιουργήσει ακόμα επαρκείς δομές υποστήριξης τους. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να μην διευκολύνεται η διατήρηση κι η επέκταση των μέσων που χρησιμοποιεί με τον αποτελεσματικότερο και γι αυτό οικονομικότερο τρόπο.
5. Πιστεύω, ότι το αναστηλωτικό έργο της υπηρεσίας μας προβάλλεται με θετικό πρόσημο γιατί ο χρήστης μπορεί μέσα από την ιστοσελίδα μας να έχει πρόσβαση σε πληροφορίες που παρουσιάζονται με τέτοιο τρόπο ώστε να μην τον κουράζουν. Ίσως υστερεί σε ταχύτητα και πλήθος εικονικών και 3D αναπαραστάσεων. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι αυτές για να είναι ακριβείς και επιστημονικά τεκμηριωμένες απαιτούν μια επιστημονική υποστήριξη που είναι ιδιαίτερα δαπανηρή που δύσκολα θα χρηματοδοτηθεί από το κράτος.
6. Η ιστοσελίδα μας αυτή τη στιγμή, απ' όσο γνωρίζω, είναι η πιο ενημερωμένη πλατφόρμα από όλες που διαθέτουν οι κρατικοί φορείς κι αυτό γιατί πλέον ενημερώνεται τακτικά και παρέχει πληροφορίες για όλους τους τομείς και τις δραστηριότητες της υπηρεσίας μας. Στα κείμενα βέβαια χρησιμοποιείται εξειδικευμένη ορολογία που έχει σχέση με την αρχιτεκτονική, την αναστήλωση και τη συντήρηση ,όπως γείσα, κιονόκρανο κλπ.. Όμως αυτή η ορολογία δίνεται από την ίδια την ιστοσελίδα με τρόπο περιεκτικό κι επεξηγηματικό για να μην κουράζει τον χρήστη. Με την επίσκεψη στην ηλεκτρονική πλατφόρμα μας ο χρήστης θα πλουτίζει τις γνώσεις του σε επαρκές επίπεδο με ενδιαφέροντα videos από τρέχουσες δραστηριότητες του εργοταξίου. Οι πληροφορίες είναι δομημένες με τρόπο λειτουργικό και λογικό για τον, εξοικειωμένο με πλατφόρμες, χρήστη και το εποπτικό υλικό, βρίσκω ότι είναι επαρκές για την ποσότητα της πληροφορίας που διαθέτει ο ιστότοπος. Μεγάλο ενδιαφέρον έχει το video που έχει αναρτηθεί στο YouTube κι αφορά την συμβολή της μαρμαροτεχνίας στην αναστήλωση των μνημείων.
7. Ναι, σε ευρωπαϊκές χώρες (Γαλλία, Αγγλία, Ιταλία..). Αρχικά έγινε μια δοκιμαστική χρήση σε πιλοτικό πρόγραμμα με μικρή συμμετοχή προσωπικού κι ύστερα επεκτάθηκε και σε μόνιμο πρόγραμμα της υπηρεσίας με συμμετοχή μόνιμου προσωπικού. Τώρα πια λειτουργεί σε μόνιμο εργαλείο χρήσης κι αναζήτησης για όλο το επιστημονικό προσωπικό.

Σε άλλη ευρωπαϊκή χώρα αυτό δεν θα ήταν αναγκαία ένα κρατικό πρόγραμμα αλλά θα ήταν προϊόν ενός ιδιωτικού φορέα που παρέχει υπηρεσίες στο κράτος έναντι αμοιβής όπως στην Αγγλία. Το προσωπικό δεν θα χωριζόταν σε χρήστες και τροφοδότες. Όλοι θα ήταν και τα δύο και θα θεωρούσαν την τροφοδοσία μέρος του αντικειμένου τους και παράλληλα υποχρέωση τους θα ήταν να είναι άμεσα προσιτό στο κοινό ως δημόσιο αγαθό. Έτσι γίνεται στην Αγγλία. Το θετικό στην ελληνική εκδοχή είναι ότι αφού μελετήθηκαν ξένα μοντέλα, δόθηκε χρόνος και πρώτη ύλη για τη δημιουργία ενός προγράμματος σε κρατικό επίπεδο ενώ στα πρώτα στάδια λειτουργίας του δεν είχε τις οικονομικές απαιτήσεις δηλαδή κέρδος που είναι προαπαιτούμενο στον ιδιωτικό τομέα. Σε εμάς το πρόγραμμα δεν απαιτεί καν τη συμμετοχή του χρήστη στη τροφοδότηση του.

8. Τη μαγεία της πραγματικής επίσκεψης σε έναν αρχαιολογικό χώρο δεν μπορεί να υποκαταστήσει η χρήση νέων τεχνολογιών γιατί αυτές δεν μπορούν να δημιουργήσουν τη βιωματική σχέση με ένα αρχαίο μνημείο που δημιουργείται με την πραγματική μας επίσκεψη σε αυτό. Αν βέβαια ο χρήστης εξοικειωθεί στη ζωή του με τη χρήση των νέων τεχνολογιών σαν αποκλειστικό τρόπο επίσκεψης αρχαιολογικών χώρων και γενικότερα με την υποκατάσταση των πραγματικών βιωμάτων από εικονικά, αυτό αποτελεί γενικότερο κίνδυνο στον οποίο είναι εκτεθειμένες οι νεότερες γενιές κι όπως καταλαβαίνετε είναι ένα γενικότερο πρόβλημα για την βίωση της πραγματικής ζωής και την αφομοίωση του πολιτισμού μέσα στον οποίο γεννηθήκαμε.
9. Η βαθμιαία αυξανόμενη εξοικείωση των ανθρώπων με το διαδίκτυο και την ψηφιακή τεχνολογία αυξάνει και τη διάθεση των δημόσιων φορέων να αξιοποιήσουν με διάθεση τον όλο και μεγαλύτερο όγκο του πολιτιστικού περιεχομένου για το κοινό. Έτσι χρησιμοποιούν όλο και περισσότερους τρόπους με ποικιλία νέων εφαρμογών. Αυτή η διαδικασία μας ωθεί να ανακαλύψουμε νέους τρόπους ανάδειξης του υλικού που προκύπτουν από την καλύτερη κατανόηση του μέσα από την αξιοποίηση των δυνατοτήτων που παρέχουν οι τεχνολογίες. Επειδή η υπηρεσία δεν έχει δομές εξυπηρέτησης κοινού όπως οι Εφορείες Αρχαιοτήτων αλλά σαν ειδική περιφερειακή υπηρεσία με εξειδικευμένο αντικείμενο την αναστήλωση και συντήρηση των μνημείων της ακρόπολης, παράγει υλικό και δράσεις όπως οργάνωση εκδηλώσεων σχετικά με την προβολή του έργου, όμως αυτό γίνεται όχι σε καθημερινή βάση αλλά ευκαιριακά γιατί απαιτείται εξειδικευμένο προσωπικό. Φυσικά μεγάλο ζήτημα είναι η τήρηση της δεοντολογίας σε ότι αφορά τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών του πολιτιστικού περιεχομένου που διαχειριζόμαστε εμείς εδώ.

Συνέντευξη 8: Σ8: Αρχαιολόγος με ειδίκευση στα γραφιστικά και στις νέες τεχνολογίες στο γραφείο της τεκμηρίωσης υπεύθυνη για την ιστοσελίδα της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης .

1. Για μένα η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς έχει να κάνει με τον υλικό και τον άυλο πολιτισμό , με τα στοιχεία που προέρχονται από το παρελθόν. Η πολιτιστική κληρονομιά κληροδοτείται σε εμάς και εμείς τα κληροδοτούμε στις μελλοντικές γενιές. Με αυτόν τον τρόπο αντιλαμβάνομαι την πολιτιστική κληρονομιά και μπορεί να είναι ήθη, έθιμα νοοτροπίες, προφορικές ιστορίες κα. Τώρα σχετικά με τη σχέση του πολιτισμού με την ψηφιακή τεχνολογία πιστεύω ότι σίγουρα έχει επηρεάσει πολύ τον πολιτισμό στην πραγματικότητα πιστεύω ότι σε αυτό που έχει συνδράμει είναι στη διάχυση του πολιτισμού σε μεγάλες μάζες ανθρώπων, έχει διευρύνει και τα όρια και τα σύνορα , μπορείς πια μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας να έχεις και καλύτερη οπτικοποίηση αλλά και καλύτερη παρακολούθηση πολιτιστικών αγαθών στη Συρία για παράδειγμα ενώ μπορεί να μην πας ποτέ, αλλά χάρη στη ψηφιακή τεχνολογία γίνονται πιο προσβάσιμα πλέον σε περισσότερο κόσμο. Επίσης σίγουρα έχει συνδράμει να γίνει πιο ελκυστική η έννοια του πολιτισμού σε διαφορετικές ομάδες κοινού, σε παιδιά, σε νέους σε εφήβους σε ανθρώπους με προβλήματα σε άτομα με ειδικές ανάγκες (αμεα)κλπ
2. Σίγουρα τα διαδικτυακά, όλο το διαδίκτυο μπορεί να παίξει ρόλο στη διάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας οπότε ότι είναι φτιαγμένο σαν web site είτε για κινητό, είτε για οπουδήποτε μπορεί να παίξει καθοριστικό ρόλο σίγουρα εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα όλοι αυτοί οι οδηγοί μουσείων που δεν χρειάζεται να είσαι στο χώρο αλλά μπορεί να ετοιμάσεις την επίσκεψή σου από το σπίτι σου, και τότε έχεις μια διάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας. Τώρα ψηφιακή τεχνολογία ας πούμε τα social media γιατί και οι σελίδες στα social media μπορούν να το κάνουν αυτό. Εμείς έχουμε μόνο τη χρήση του YouTube. Τώρα αν πάμε σε ποια ψηφιακή τεχνολογία και όχι στα μέσα της ψηφιακής τεχνολογίας θα μπορούσε να παίξει καθοριστικό ρόλο νομίζω ότι οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις το virtual reality ή το augmented reality δηλ η εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα είναι τεχνολογίες αιχμής .Εμείς σε επίπεδο υπηρεσίας δεν έχουμε ακόμα την εφαρμογή της επαυξημένης πραγματικότητα γιατί είναι μια τεχνολογία αυξημένου κόστους και ακόμα δεν είναι εύκολα προσβάσιμη.
 - Γνωρίζεις αν στο υπουργείο πολιτισμού κάνουν χρήση αυτών των τεχνολογιών?
 - Ναι βέβαια πριν λίγο καιρό πήγα σε ένα συνέδριο στο μουσείο της Ακρόπολης και μιλούσε για augmented reality κάτω από το νερό στους αρχαιολογικούς χώρους και είναι ένα πρόγραμμα του υπουργείου που το παρουσίαζε η υπουργός πολιτισμού η κα Μενδώνη τα ενάλια. Ναι φαίνεται ότι υπάρχει ενδιαφέροναλλά δεν είναι εύκολο....μάλλον για τα επόμενα χρόνια γιατί εδώ μπαίνουν και οι χρηματοδοτήσεις.
Στο βρετανικό μουσείο εφαρμόζεται γιατί η Samsung το χρηματοδοτεί υπάρχει samsoung corner και γίνεται.
3. Σε ότι αφορά εμένα η χρήση νέων τεχνολογιών έχει αλλάξει πολύ τη μορφή της δουλειάς μου γιατί είμαι αρχαιολόγος που έκανε ψηφιακές εφαρμογές και μετά έκανα ένα μεταπτυχιακό στην πολιτισμική πληροφορική και μετά γραφιστική για πολυμεσικές εφαρμογές και είναι και ο τομέας στον οποίο έχω δουλέψει. Προφανώς και έχει αλλάξει πάρα πολύ τη δουλειά του αρχαιολόγου όπως και των

αρχιτεκτόνων και γενικότερα σε όλους τους ανθρώπους που δουλεύουν στον πολιτισμό με την έννοια ότι δεν κάνεις τίποτα χειρόγραφο δεν σχεδιάζεις τίποτα στο χαρτί, όλα γίνονται με προγράμματα στον υπολογιστή με αποτέλεσμα πολλοί άνθρωποι μπορεί να δουλεύουν ταυτόχρονα σε κάτι και να επεμβαίνουν πχ σε ένα σχέδιο μπορούν να γίνονται άμεσα οι αλλαγές , έχουμε πια οι βάσεις δεδομένων που καταγράφουν και δεν είναι χειρόγραφα όπως τα βιβλία σχεδίων, και μπορείς να κάνεις αναζήτηση , να κάνεις εφαρμογές, να το δείξεις στο διαδύκτιο, είναι πιο εύκολο να διαχειριστείς μια προφυλάξεις αλλά και να παρουσιάσεις να προβάλλεις τις πληροφορίες σου

4. Ε! εντάξει ! η χρηματοδότηση είναι ένα τεράστιο πρόβλημα δεν υπάρχει ουσιαστική χρηματοδότηση για ανάπτυξη νέων τεχνολογιών . Ως προς το ποιες δυσκολίες- εμπόδια αντιμετωπίζετε ενώ υπάρχει μια τάση να μπαίνουμε στην ψηφιακή εποχή στην πραγματικότητα δεν υπάρχει καμία κεντρική στρατηγική. Μπορεί να υπάρχει σε επίπεδο κράτους , κυβέρνησης , αλλά στο υπουργείο πολιτισμού δεν υπάρχει. Αυτό βέβαια αντανακλάται στις υπηρεσίες του ΥΠΠΟΑ. Πχ εμείς (ΥΣΜΑ) ενώ έχουμε 15-20 ψηφιακές εφαρμογές δεν έχουμε τμήμα ΑΤ, κρεμόμαστε από ιδιωτικές εταιρείες με τεράστια προβλήματα και αν μας χαλάσει κάτι δεν μπορούμε να φτιάξουμε τίποτα μόνοι μας. Και βέβαια το μείζον πρόβλημα κατά τη γνώμη μου είναι ότι δεν έχουμε μόνιμο προσωπικό που να ασχολείται με νέες τεχνολογίες, δεν υπάρχει κατεύθυνση από την κεντρική διοίκηση του ΥΠΠΟΑ και έτσι όλα επαφίενται στην καλή θέληση κάποιων μεμονωμένων ανθρώπων .
5. Συμβάλλει πολύ , για παράδειγμα για την έκθεση που κάναμε για τους μαρμαροτεχνίτες θα έλεγα ότι η τεχνολογία μας βοήθησε γιατί μπορούσαμε να καταγράφουμε το υλικό μας (τις συνεντεύξεις των μαρμαροτεχνιτών) να το ομαδοποιήσουμε στη συνέχεια φτιάξαμε τα videos που τα βγάλαμε στο youtube οπότε υπήρχε μια διάχυση πληροφορίας και όλα αυτά μπορούσαμε να τα κάνουμε in house (εσωτερικά)δηλ, δεν χρειάζεται να πληρώσουμε κάποιον για αυτό.
6. Πιστεύω ότι είναι πολλή καλής ποιότητας ειδικά από άποψη περιεχομένου για το κοινό που απευθύνεται και το σημαντικό εδώ είναι να διευκρινισθεί ότι οι εφαρμογές της ΥΣΜΑ δεν απευθύνονται ως επί τω πλείστον στο ευρύ κοινό , απευθύνονται σε πιο εξειδικευμένο και σε πιο επιστημονικό κοινό εκτός από τις εκπαιδευτικές της εφαρμογές που είναι πολύ συγκεκριμένες ηλικίες ανάλογα με την εφαρμογή καθώς και για τους εκπαιδευτικούς . Για το κοινό που απευθύνεται είναι πολύ καλή η τεχνολογία. Βέβαια εδώ θα πρέπει να αναφερθώ και στη βάση δεδομένων η οποία όμως δεν είναι προσβάσιμη στο κοινό είναι για εσωτερική χρήση. Τελευταία υπάρχουν δείγματα εξωστρέφειας που έγκειτα σε μια τάση να χρησιμοποιήσουμε το υλικό από τις βάσεις δεδομένων που αφού πια έχουμε καταγράψει το υλικό είναι πιο εύκολα προσβάσιμο και διαχειρίσιμο ώστε να κάνουμε έργα προβολής . Όχι όμως να ανοίξουν οι ίδιες οι βάσεις , οι βάσεις είναι πολύ επιστημονικές γιατί ο στόχος ήταν να καταγράφεται κάθε εργασία που γίνεται γιατί είναι ιδιαίτερες οι εργασίες και θα πρέπει να τεκμηριώνονται ξεκάθαρα για κάθε μέλος το οποίο το κάνει πολύ εξειδικευμένο, δεν είμαστε μουσείο να φτιάξεις ιστορία εδώ θες μια καταγραφή της της επιστημονικής μεθόδου που χρησιμοποιείς.

7. Νομίζω ότι αυτό δεν το ξέρω . Γνωρίζω όμως ότι στις βάσεις δεδομένων που έχουμε γιατί έχουμε αρκετές , έχουμε για βιβλία εσωτερικής χρήσης , για μελέτες , για καταγραφή των φωτογραφιών, των εργασιών για πολυμέσα για auto cad , όλα έχουν γίνει με τα διεθνή πρότυπα τεκμηρίωσης δηλ, έχουμε χρησιμοποιήσει τα ISO που υπάρχουν και καλές πρακτικές . Δηλαδή και τα πολυμέσα που δουλεύω τώρα χρησιμοποιούμε την EBW που είναι ένας σταθερός τρόπος με τον οποίο φτιάχνεις βάσεις δεδομένων για βίντεο
8. Κατά τη γνώμη μου καμία έρευνα δεν έχει δείξει ποτέ, δεν έχω διαβάσει σε καμία έρευνα ότι η χρήση τεχνολογιών σε αρχαιολογικούς χώρους μπορείς να αντικαταστήσει τη μαγεία της πραγματικής επίσκεψης . Το αντίθετο μάλιστα συμβαίνει η χρήση τεχνολογιών ενισχύει την εμπειρία της πραγματικής επίσκεψης. Προφανώς ένας επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να θαυμάσει το πραγματικό αντικείμενο ή το μνημείο από κει και πέρα όμως η τεχνολογία σου δίνει τη δυνατότητα να πας και ένα βήμα παραπέρα να ενισχύσεις την εμπειρία σου να σου δώσει γνώσεις που δεν θα μπορούσες να τις έχεις αλλιώς, δηλ ένα φυλλάδιο είναι ένα δισδιάστατο προϊόν, ενώ αν έχεις το κινητό σου ή κάτι που μπορεί να δημιουργείται μπροστά σου πχ ένα κτίριο ή μια τρισδιάστατη αναπαράσταση ή ακόμα και κάποια σημεία που δεν φαίνονται , όλα αυτά ενισχύουν πάρα πολύ την εμπειρία. Επιπλέον μπορείς να απευθυνθείς σε διαφορετικές κατηγορίες κοινού . Επίσης στα οφέλη λογίζεται και ότι μπορείς να ανατρέξεις σε πληροφορίες και λεπτομέρειες αφού έχεις επισκεφθεί το χώρο .Όταν επισκέπτεσαι έναν αρχαιολογικό χώρο προσλαμβάνεις πολλές εικόνες και πολλές πληροφορίες οι οποίες είναι και συγκεχυμένες μετά. Δεν σε αποτρέπει αλλά το αντίθετο σε προτρέπει λες α τι ωραίο να πάω είναι δηλ σαν να βλέπεις ένα νησί αυτό σε προτρέπει να το επισκεφτείς. Η εμπειρία του πραγματικού χώρου ποτέ δεν πρόκειται να υποκατασταθεί από οποιαδήποτε εικονική περιήγηση. Φυσικά πάντα πρέπει να υπάρχει μια σωστή χρήση των νέων τεχνολογιών προφανώς όταν είσαι μέσα σε ένα αρχαιολογικό ή μουσειακό χώρο το να έχεις ένα πλήθος ανθρώπων που να έχουν κινητά , να κάνουν πράγματα και να κουτουλάει ο ένας τον άλλο να βγάζουν selfies αυτό είναι μια κακή χρήση της τεχνολογίας, οπότε οι υπεύθυνοι των αρχαιολογικών χώρων και των μουσείων δίνοντας ουσιαστικές εφαρμογές που θα τις χρησιμοποιούν οι χρήστες έχοντας υπολογίσει το χώρο , το χρόνο που θα μπορεί κάποιος να μείνει σε ένα έκθεμα , τελικά θα μπορούσε να βοηθήσει τους επισκέπτες να κινούνται καλύτερα στο χώρο από το να βγάζουν απλά μια selfie.
9. Πιστεύω ότι επειδή το αντικείμενο της αναστήλωσης έχει πολύ ενδιαφέρον πιστεύω ότι θα μπορούσαμε να γίνουμε λίγο αν και αντιλαμβανόμαστε το λόγο που δεν το κάνουμε, ίσως θα μπορούσαμε λίγο να μετατοπίσουμε λίγο το βάρος μας και να ανοίξουμε λίγο τα όρια μας και να κάνουμε δράσεις όπως ήταν η έκθεση και για λίγο πιο διευρυμένο κοινό και να γνωρίσει την αναστήλωση αν και αντιλαμβανόμαστε ότι δεν είναι και πολύ εύκολο.

Συνέντευξη 9: Σ9: Τοπογράφος μηχανικός με ειδικευση στις τοπογραφικές αποτυπώσεις των μνημείων της Ακρόπολης.

1. Ως πολιτιστική κληρονομιά αντιλαμβάνομαι το σύνολο των μνημείων, των ιστορικών κτηρίων και συνόλων, αντικειμένων αλλά ταυτόχρονα και τη μουσική τα τραγούδια, το χορός, τους μύθους και τις παραδόσεις που μας έχουν κληροδοτηθεί από τις προηγούμενες γενιές και εμείς με τη σειρά μας θα παραδώσουμε στις επόμενες. Η ψηφιακή τεχνολογία συμβάλει όχι μόνο στην προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς στο ευρύ κοινό αλλά και στην διαχείρισή της.
Όσον αφορά τη γεωμετρική τεκμηρίωση που είναι καταρχάς αναγκαία προκειμένου να διαπιστωθεί το μέγεθος των μετακινήσεων και των παραμορφώσεων και να αποτιμηθεί ο βαθμός επικινδυνότητας για το μνημείο, η χρήση των ψηφιακών τεχνικών έδωσε τη δυνατότητα παραγωγής εικονιστικών προϊόντων, και 3D μοντέλων με υφή.
2. Εκτός από τον σχεδιασμό μιας ιστοσελίδας που θα περιλαμβάνει videos και ψηφιακές εικόνες, πιστεύω πως η ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών όπως τα εικονικά περιβάλλοντα θα μπορούσε να παίξει καθοριστικό ρόλο στη διάδοση της πολιτισμικής πληροφορίας.
3. Καταρχάς στην υπηρεσία απασχολούμε ως τοπογράφος μηχανικός μια ειδικότητα που την τελευταία 10ετία εμπλέκεται ενεργά στα έργα της αναστήλωσης στην Ακρόπολη. Στο πλαίσιο των επεμβάσεων, που πραγματοποιούνται για την αντιμετώπιση των βλαβών και την διάσωση ενός μνημείου, είναι αναγκαία, η σχεδιαστική και φωτογραφική τεκμηρίωση της υπάρχουσας κατάστασης των περιοχών του μνημείου που θα δεχθούν επεμβάσεις πριν και μετά από αυτές.
Η γεωμετρική τεκμηρίωση προ των επεμβάσεων είναι αναγκαία προκειμένου να διαπιστωθεί το μέγεθος των μετακινήσεων και των παραμορφώσεων και να αποτιμηθεί ο βαθμός επικινδυνότητας για το μνημείο. Η αποτύπωση μετά την επέμβαση τεκμηριώνει την κατάσταση, που θα αποτελέσει αναφορά στην μελλοντική παρακολούθηση του μνημείου. Η συγκριτική παράθεση της τεκμηρίωσης πριν και μετά τις επεμβάσεις, δείχνει το κατά πόσον κατά την ανασυναρμολόγηση των μελών επετεύχθη η επαναφορά τους στις αρχικές τους θέσεις, οπότε και η αποκατάσταση της κατασκευής στην αρχικές της διαστάσεις.
Καταλαβαίνετε λοιπόν πως η φωτογραμμετρία είναι μία από τις ταχύτερες τοπογραφικές μεθόδους γεωμετρικής τεκμηρίωσης, που χρησιμοποιήθηκε από πολύ νωρίς για την αποτύπωση μνημείων, ιστορικών κτιρίων και συνόλων.
Τα τελευταία χρόνια η χρήση ψηφιακών τεχνικών στην φωτογραμμετρία έδωσε τη δυνατότητα παραγωγής εικονιστικών προϊόντων, ορθοφωτομωσαϊκών και 3D μοντέλων με υφή, τα οποία αποτελούν σήμερα τα συνήθη φωτογραμμετρικά παραδοτέα.
Η ορθοφωτογραφία είναι μια εικόνα που έχει διορθωθεί γεωμετρικά ώστε να εξαλειφθούν τα σφάλματα εξαιτίας της κλίσης της, αλλά και οι αποκλίσεις από την ορθή προβολή που οφείλονται στο ανάγλυφο του αντικειμένου. Ο λόγος, για τον οποίο, τα ορθοφωτομωσαϊκά συνιστούν σήμερα τα πλέον διαδεδομένα υπόβαθρα που χρησιμοποιούνται στις αρχιτεκτονικές – αρχαιολογικές αποτυπώσεις είναι σχεδόν προφανής: συνδυάζουν τη γεωμετρική ακρίβεια του σχεδίου με την οπτική – ποιοτική πληροφορία της φωτογραφίας. Έτσι η τελική εξειδικευμένη ερμηνεία και

σχεδίαση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών του αντικειμένου γίνεται κυρίως από τον τελικό αποδέκτη, τον αρχιτέκτονα και τον αρχαιολόγο.

4. Δεν γνωρίζω γιατί δεν εμπλέκομαι σε αυτό το κομμάτι. Φαντάζομαι όμως όσον αφορά την υπηρεσία μας ότι θα γίνονται οι κατάλληλες ενέργειες για έγκαιρη εξασφάλιση πιστώσεων και ένταξη σε καινοτόμα και ερευνητικά προγράμματα γιατί δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι έχουν εφαρμοσθεί πολλές καινοτόμοι μέθοδοι.
5. Θεωρώ πως η τεχνολογία συμβάλει καθοριστικά στην προβολή και ανάδειξη του αναστηλωτικού έργου που εκτελείται από την ΥΣΜΑ μέσω της ιστοσελίδας της Υπηρεσίας και των ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών.
6. Ως υψηλού επιπέδου και προσιτή προς το ευρύ κοινό.
7. Όσον αφορά την γεωμετρική τεκμηρίωση το έργο «Ανάπτυξη Γεωγραφικών Πληροφοριακών Συστημάτων στην Ακρόπολη των Αθηνών», που εκπονήθηκε κατά την περίοδο 2007-2009 και χρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα «Κοινωνία της Πληροφορίας» του Γ' ΚΠΣ είναι πρωτοποριακό σε διεθνές επίπεδο, λόγω του μεγέθους και της δυσκολίας του.
8. Μόνο με τη φυσική παρουσία ο επισκέπτης μπορεί να κατανοήσει το πραγματικό «μέγεθος» κάθε μνημείου, την πολυπλοκότητά του, τη θέση που είχε και έχει μέσα στον ιστό της πόλης. Δεν πρέπει όμως να ξεχνούμε ότι ένας σίγουρος τρόπος για να τραβήξουμε το ενδιαφέρον των μικρών παιδιών που πρόκειται να επισκεφτούν έναν αρχαιολογικό χώρο είναι «να κατεβάσουμε» στο κινητό ή στην ταμπλέτα που θα πάρουν μαζί τους κατά την επίσκεψη, χάρτες και εφαρμογές που αφορούν τον αρχαιολογικό χώρο που σε κάποιες περιπτώσεις δίνουν την δυνατότητα να βλέπουν σε πραγματικό χρόνο ακόμα και την αναπαράσταση των μνημείων του χώρου. Επίσης άτομα με κινητικά προβλήματα ακόμα και κάποιοι που δεν έχουν την δυνατότητα να επισκεφτούν έναν αρχαιολογικό χώρο, που βρίσκεται στην άλλη άκρη της γης, μέσω των νέων τεχνολογιών έχουν τη δυνατότητα να τον γνωρίσουν.
9. Όσον αφορά την γεωμετρική τεκμηρίωση, θα πρέπει ίσως να βελτιωθεί η διαχείριση του υλικού που παράγεται και να διαμορφωθούν κοινά εργαλεία καταγραφής και διαχείρισης των πληροφοριών. Το τι θα δημοσιοποιηθεί στο μέλλον είναι απόφαση της Επιτροπής Συντηρήσεως Μνημείων Ακροπόλεως

Συνέντευξη 10: Σ10: Πληροφορικός στον τομέα της τεκμηρίωσης υπεύθυνος για τη βάση δεδομένων και το αποθετήριο της ΥΣΜΑ.

1. Η πολιτιστική κληρονομιά είναι ένα θέμα που έχει αποκτήσει ιδιαίτερη βαρύτητα κατά τον 20ό και 21ο αιώνα καθώς σηματοδοτεί ότι κληρονομούμε και ότι δημιουργούμε και έχουμε χρέος να παραδώσουμε ως θησαυρό στις επόμενες γενιές. Ο πολιτισμός είναι φανερό ότι αποτελεί ένα προνομιακό πεδίο εφαρμογών των ψηφιακών τεχνολογιών και ως προς την εμπέδωση του πολιτιστικού προϊόντος και ως προς την διαφύλαξη του.
2. Τα μέσα ψηφιακής τεχνολογίας που μπορούν να παίξουν καθοριστικό ρόλο στην διάδοση της πολιτιστικής πληροφορίας είναι ασφαλώς το διαδίκτυο και τα μέσα δικτύωσης ,επίσης και η χρήση ψηφιακών αναπαραστατικών τεχνικών. Η διαχείριση ενός τόσο μεγάλου και ολοένα αυξανόμενου όγκου τεκμηρίων μόνο μέσω των τεχνολογιών της πληροφορικής θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί.
3. Ασφαλώς, αν και ασχολούμαι κυρίως με την οργάνωση και την διαφύλαξη της πολιτιστικής πληροφορίας όλο και πιο πολύ το υλικό αυτό διαχέεται και χρησιμοποιείται σε εφαρμογές διάδοσης του.
4. Σαφώς και οι χρηματοδοτήσεις παίζουν ένα σημαντικό ρόλο καθώς όλες αυτές οι εφαρμογές απαιτούν και ανάλογες επενδύσεις σε εξοπλισμό. Ήδη υπάρχει ένα ενδιαφέρον προς αυτή την κατεύθυνση, που πολλές φορές όμως έχει αποσπασματικό χαρακτήρα. Δυστυχώς σε πολλές περιπτώσεις δεν μπορούμε εύκολα να ξεπεράσουμε τις αγκυλώσεις του Δημοσίου. Προσπάθειες γίνονται αλλά υπάρχει ακόμα αρκετός δρόμος.
5. Πολύ. Καταρχάς η οργανωμένη διαχείριση του ψηφιακού υλικού σχέδια ,κείμενα φωτογραφικό υλικό παρέχει ένα ισχυρό « εργαλείο» για την επιστημονική έρευνα καθώς όλο αυτό το υλικό όπως και τα τεκμήρια που προέρχονται από παλαιότερες αναστηλώσεις των μνημείων έχουν συγκεντρωθεί και οργανωθεί σε ένα επιστημονικό αρχείο όπου οι επιστήμονες θα έχουν σαφή εικόνα για τις επεμβάσεις που έχουν γίνει στο παρελθόν. Εξίσου η διαχείριση του ψηφιακού υλικού της τεκμηρίωσης των αναστηλώσεων δίνει την ευκαιρία για τη σύνθεση διαφόρων εφαρμογών όπως ενημερωτικές ταινίες ψηφιακές ταινίες 3-D εκπαιδευτικές εφαρμογές οι οποίες βοηθούν στην διάχυση της πληροφορίας στο ευρύ κοινό.
5. Θα πρέπει να διαχωρίσουμε τις εφαρμογές της ΥΣΜΑ α) σε αυτές που αφορούν στην εσωτερική λειτουργία της υπηρεσίας και απευθύνονται στο εξειδικευμένο επιστημονικό προσωπικό. Άρα κάνεις θα πρέπει να είναι γνώστης του αντικειμένου και β) σε εφαρμογές που απευθύνονται στο ευρύ κοινό. Θεωρώ ότι είναι πως προσιτές και βοηθούν στην κατανόηση του αντικειμένου και του έργου της υπηρεσίας.
7. Σαφώς από την έναρξη δημιουργίας της βάσης δεδομένων υιοθετήθηκαν οι αρχές του χάρτη της Βενετίας, τις οποίες επιβάλλει η διεθνής δεοντολογία αλλά ταυτόχρονα μεταφέρεται και η εμπειρία χωρών του εξωτερικού η οποία παρουσιάζεται σε ειδικά συνεδρία σε δημοσιεύσεις και στο διαδίκτυο.

8. Δεν είναι ακριβώς η χρήση των νέων τεχνολογιών που δημιουργεί ένα τέτοιο κίνδυνο αλλά η νοοτροπία του σημερινού ανθρώπου που συνήθως καταναλώνει και δεν επικοινωνεί με τον πολιτισμό. Όλο και πιο πολλοί άνθρωποι αρκούνται σε μία selfie σε έναν αρχαιολογικό χώρο. Η καλλιέργεια του κοινού είναι προαπαιτούμενο για την απόκτηση ουσιαστικής εμπειρίας κατά την επαφή του κοινού με τον χώρο. Οι σύγχρονες τεχνολογίες παρέχουν τεράστιες δυνατότητες στην επαύξηση της «διδασκτικότητας» του μνημείου. Η δια ζώσης επίσκεψη στο χώρο σε συνδυασμό με τις τεχνολογίες «augmented reality» απογειώνουν την εμπειρία του επισκέπτη.
9. Η εισαγωγή της ψηφιακής τεχνολογίας μέτρα ήδη σχεδόν τρεις δεκαετίες και έχει αποκτήσει ένα τεράστιο υλικό κληρονομιάς προς αξιοποίηση. Η διάθεση ανθρώπων και οικονομικών πόρων θα οδηγούσε σε μία μεγαλύτερη προβολή ενός τεράστιου έργου και με κατάλληλες εφαρμογές θα μπορούσε το κοινό να μαγευτεί από το μεγαλείο της κλασικής αρχιτεκτονικής και να αναδειχτεί η συναρπαστική διαδικασία του αναστηλωτικού έργου.