

Μνήμων

Τόμ. 38, Αρ. 38 (2021)

Μνήμων

ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΜΕΛΕΤΗΣ ΝΕΟΥ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ

ΜΝΗΜΩΝ



ΜΕΛΕΤΕΣ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΟΥΛΙΟΣ, Αναζητώντας την ειρήνη εν μέσω πολέμου: Η οθωμανική διπλωματική δραστηριότητα κατά το έτος 1685 και ο ρόλος του Αλέξανδρου Μαυροκορδάτου ● ΣΠΥΡΟΣ Ν. ΓΑΣΤΡΑΤΟΣ, Νησί της Αφροδίτης ή νησί του Διονύσου; Η αγροτική οικονομία των Κυθέρων σύμφωνα με την οθωμανική απογραφή του 1715 ● ΔΕΘΝΙΔΑΣ ΜΟΪΡΑΣ, Οι οθωμανικές προσλήψεις της Σερβικής και της Ελληνικής Επανάστασης: Μια απόπειρα τυπολογίας ● ΜΙΧΑΗΛ ΣΤΗΡΟΠΟΥΛΟΣ – ΑΝΤΩΝΗΣ ΧΑΤΖΗΚΥΡΙΑΚΟΥ, Βαδίζοντας προς τη μάχη ανάποδα: Οι πολιτικές αντιλήψεις του 1821 και η Εποχή των Επανάστασεων ● ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΟΥΝΑΡΗΣ, Πειρατεία, περιπλανήσεις και έρωτας στις ακτές της Χαλκιδικής: Μια οριενταλιστική μικροϊστορία εν έτει 1830 ● ΜΑΡΙΑΝΘΗ Φ. ΠΑΛΑΖΗ, Επιστημονικός πατριωτισμός και κοινωνική συνοχή στα συγγράμματα υγιεινής του Σπυρίδη Αρχιγένους ● ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΑΣΙΔΑΣ, Διερευνώντας τη θεσσαλική γαιοκτηρία 1881-1900 ● ΔΕΣΠΩ ΚΡΙΤΣΟΤΑΚΗ, Η ιστορία της ομαδικής ψυχοθεραπείας στην Ελλάδα (1960-1980) ● ANNA MARIA ΣΙΧΑΝΗ, «Τα τεχνικά μέσα». Τεχνολογίες αναπαραγωγής και αποθήκευσης κειμενικών τεκμηρίων και ιστοριοφιλολογική έρευνα στη μεταπολεμική Ελλάδα: Η περίπτωση του Κέντρου Νεοελληνικών Ερευνών

ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

ΒΥΡΩΝ ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ – ΤΑΞΙΑΡΧΗΣ ΚΟΛΙΑΣ – ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΤΖΑΚΙΩΤΗΣ – ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΛΙΒΑΝΟΣ – ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΛΟΥΠΗΣ – ΓΕΡΑΣΙΜΟΣ ΜΕΡΙΑΝΟΣ, Ιστορική έρευνα και νέες τεχνολογίες: Προβληματισμοί και προκλήσεις με αφορμή την προσδιάστατη αποτύπωση του πύργου της Ουρανούπολης

ΒΙΒΛΙΟΚΡΙΣΙΕΣ

Εκδόσεις για το 1821. Μια πρώτη αποτίμηση: Χρήστος Λούκος, Αλεξάνδρα Σπρίνη, Έλλη Δρούλια ως Γεωργία Γιάτση, Παναγιώτης Ελ Γκεντί, Δημήτρης Αγγελής-Δημάκης, Υβόν Κοσμά, Χρήστος Δεσσύλας

38

ΑΘΗΝΑ 2021

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

ΒΥΡΩΝ ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ, ΤΑΞΙΑΡΧΗΣ ΚΟΛΙΑΣ,
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΤΖΑΚΙΩΤΗΣ, ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΛΙΒΑΝΟΣ,
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΛΟΥΠΗΣ, ΓΕΡΑΣΙΜΟΣ ΜΕΡΙΑΝΟΣ

doi: [10.12681/mnimon.38237](https://doi.org/10.12681/mnimon.38237)

Copyright © 2024

Άδεια χρήσης [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Βιβλιογραφική αναφορά:

ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ Β., ΚΟΛΙΑΣ Τ., ΚΟΥΤΖΑΚΙΩΤΗΣ Γ., ΛΙΒΑΝΟΣ Ν., ΛΟΥΠΗΣ Δ., & ΜΕΡΙΑΝΟΣ Γ. (2024). ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ: ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΗΝ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΑΠΟΤΥΠΩΣΗ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ ΤΗΣ ΟΥΡΑΝΟΥΠΟΛΗΣ. *Μνήμων*, 38(38), 227–248.
<https://doi.org/10.12681/mnimon.38237>

Προσεγγίσεις

ΒΥΡΩΝ ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ – ΤΑΞΙΑΡΧΗΣ ΚΟΛΙΑΣ – ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΟΥΤΖΑΚΙΩΤΗΣ – ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΛΙΒΑΝΟΣ – ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΛΟΥΠΗΣ – ΓΕΡΑΣΙΜΟΣ ΜΕΡΙΑΝΟΣ

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ
ΤΗΝ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΑΠΟΤΥΠΩΣΗ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ
ΤΗΣ ΟΥΡΑΝΟΥΠΟΛΗΣ*

Οι ιστορικοί μπροστά σε έναν «γενναίο ψηφιακό κόσμο»

Η δυναμική είσοδος των νέων τεχνολογιών στη ζωή του σύγχρονου ανθρώπου έχει προκαλέσει –και εξακολουθεί να προκαλεί– καθημερινά τέτοιες και τόσες μεταβολές σε όλους τους τομείς δραστηριοτήτων, ώστε εύλογα οι θεωρητικοί προβληματίζονται όσον αφορά τις ποιοτικές διαφοροποιήσεις και τις χρονικές συντεταγμένες των διαδοχικών τεχνολογικών επαναστάσεων που βιώνονται. Η αντιληπτικότητα, η επινοητικότητα και η δημιουργικότητα των ανθρώπων έχουν επηρεαστεί βαθύτατα από αυτές τις μεταβολές και οι επιστήμονες βρίσκονται ενώπιον σημαντικών προκλήσεων. Ακολουθώντας τις γενικότερες τεχνολογικές εξελίξεις, οι ανθρωπιστικές επιστήμες έχουν και αυτές στη διάθεσή τους σήμερα νέα εργαλεία και μεθόδους τόσο για την επεξεργασία των δεδομένων τους όσο και για την προβολή των ερευνητικών αποτελεσμάτων τους. Ο συντονισμός των ανθρωπιστικών επιστημών με τη νέα τεχνολογική πραγματικότητα υπαγορεύεται, εξάλλου, και από την εκπαιδευτική τους διάσταση, καθώς η διάχυση των νέων τεχνολογιών και η εξοικείωση των νέων, αλλά και

* Η μελέτη υλοποιήθηκε στο πλαίσιο του Έργου «Ψηφιακές Διαδρομές στα Μονοπάτια της Ελληνικής Ιστορίας» (RoGH) της Δράσης ΕΡΕΥΝΩ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ-ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ. Συγχρηματοδοτήθηκε από το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ) της Ευρωπαϊκής Ένωσης και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία (ΕΠΑνΕΚ) (κωδικός έργου: Τ1ΕΔΚ-04393).

άλλων ηλικιακών ομάδων, με αυτές είναι πλέον δεδομένη. Αυτό αφορά πολύ περισσότερο την ιστορική επιστήμη, όχι μόνο λόγω του ενδιαφέροντος ευρέων στρωμάτων της κοινωνίας για την ιστορία αλλά και λόγω της αξιοποίησης της ιστορίας σε παραγωγικούς τομείς (π.χ. τουρισμός).

Ειδικά σε ό,τι αφορά την ενασχόληση ερευνητών των ανθρωπιστικών επιστημών –κυρίως ιστορικών και αρχαιολόγων– με ψηφιακά εργαλεία και νέες τεχνολογίες, αυτή ανάγει τις ρίζες της στον προηγούμενο αιώνα, όταν ετέθησαν οι βάσεις για την τεράστια τεχνολογική επανάσταση μέσω των νέων, τότε, εικαστικών τεχνών.¹ Πεδίον δόξης λαμπρόν αποτέλεσαν κινηματογραφικές ταινίες ιστορικού περιεχομένου και επιστημονικής φαντασίας,² πολλές από τις οποίες γνώρισαν τεράστια εισπρακτική επιτυχία.

Οι περισσότερες όμως ταινίες, ακόμη και οι πιο πρόσφατες, χαρακτηρίζονται από σοβαρά ιστορικά λάθη. Στην ταινία «Τροία» (2004), για παράδειγμα, οι Τρώες ιερείς εμφανίζονται ντυμένοι με άμφια που μοιάζουν με εκείνα χριστιανών ορθόδοξων ιερέων. Αν και αυτή η ιστορική ανακρίβεια περνά πιθανώς απαρατήρητη από τους περισσότερους θεατές, εύκολα γίνεται αντιληπτή από έναν ιστορικό. Πολλοί δημιουργοί επικαλούνται μια ευρύτατη και προσαρμοσμένη σε προσωπικές αντιλήψεις και ευκολίες άποψη περί ποιητικής αδείας ή κάποια άγνωστη μούσα, προκειμένου να καλύψουν τις ανακρίβειές τους. Άλλωστε, και η αναφερθείσα ταινία φέρει στους τίτλους τέλους τη διευκρίνιση «Inspired by Homer's "The Iliad"». Το πρόβλημα είναι ότι η ιστορική αντίληψη ενός ατόμου θα μπορούσε να επηρεαστεί συν τοις άλλοις από την έλλειψη ιστορικότητας σε μια ταινία.³ Από τη στιγμή που οι Τρώες ιερείς αναπαρίστανται ως χριστιανοί ορθόδοξοι, είναι βέβαιο ότι υπάρχει μερίδα θεατών που δεν θα αμφισβητήσει ποτέ αυτήν την απεικόνιση. Η παραπάνω διαπίστωση βεβαίως δεν ισχύει μόνο για τις κινηματογραφικές ταινίες αλλά για το σύνολο των εικαστικών τεχνών της ποπ κουλτούρας, ειδικά των πιο πρόσφατων, όπως τα κόμικ και τα βιντεοπαιχνίδια.⁴

1. Dunstan Lowe, «Playing with Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World», Dunstan Lowe – Kim Shahabudin (επιμ.), *Classics for All: Reworking Antiquity in Mass Culture*, Νιούκασλ-απόν-Τάιν 2009, σ. 73-74.

2. David A. Kirby, «Science Consultants, Fictional Films, and Scientific Practice», *Social Studies of Science* 33.2 (2003), σ. 233.

3. Η εγκυρότητα των ιστορικών ταινιών έχει απασχολήσει, σε κάποιο βαθμό και υπό διαφορετικό πρίσμα, τα διεθνή, κυρίως αγγλόφωνα, μέσα ενημέρωσης: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/zbrb7nb> (ημερομηνία πρόσβασης: 10.5.2021).

4. Σύμφωνα με ορισμένες απόψεις, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να ενταχθούν στις τέχνες υπό μια ευρύτερη έννοια. Βλ. J. C. Hallman, «Game Theories: How Your X-Box May Be Creating Art», *The Baffler* 41 (2018), σ. 98-109.

Για παράδειγμα, στη γραφική νουβέλα «300» (1998) του Arthur Miller, η οποία μεταφέρθηκε και στον κινηματογράφο (2006) με πολύ μεγάλη επιτυχία, οι Σπαρτιάτες, κατά τον συγγραφέα, πολεμούσαν γυμνοί τους Πέρσες στις Θερμοπύλες. Αυτό όμως είναι απολύτως αναληθές και αντίθετο με τη διαπαιδαγώγηση και τις πολεμικές τακτικές των ίδιων των Λακεδαιμονίων.⁵ Αντιθέτως, σε μια παρόμοια έκδοση, τη γραφική νουβέλα «Τρεις» (2019), που έχει μεταφραστεί στα ελληνικά και διατίθεται από την Jemma Press, υπάρχει στο τέλος του βιβλίου πολυσέλιδη συζήτηση σε μορφή συνέντευξης μεταξύ του δημιουργού της νουβέλας, Kieron Gillen, και του καθηγητή Αρχαίας Ιστορίας στο Πανεπιστήμιο του Newcastle, Stephen Hodkinson. Σε αυτήν τη συνέντευξη ο Hodkinson, ένας από τους πιο έγκριτους ερευνητές της αρχαίας Σπάρτης,⁶ απαντά διεξοδικά σε πολλές ερωτήσεις που σχετίζονται τόσο με το κόμικ όσο και με τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό. Το γεγονός, μάλιστα, ότι είχε συμμετάσχει και ως σύμβουλος στην ίδια έκδοση, προσδίδει μεγαλύτερο κύρος και πιστότητα στην ιστορία της νουβέλας.

Ιδιαίτερα σημαντική κατηγορία στον ψηφιακό κόσμο – η οποία αλληλεπιδρά στενά με τις υπόλοιπες – συνιστούν τα βιντεοπαιχνίδια, τα οποία απευθύνονται σε ένα νεανικό κυρίως κοινό που κατά κανόνα ενδιαφέρεται περισσότερο για τις συνεχείς βελτιώσεις στα γραφικά κάθε νέας έκδοσης ενός παιχνιδιού.⁷ Ακόμη και σε αυτήν την περίπτωση όμως, υπάρχουν εταιρείες που έχουν δώσει μεγάλη προσοχή στο περιβάλλον, όπου αναπτύσσεται η δράση κάθε παιχνιδιού. Για παράδειγμα, το *Assassin's Creed Odyssey* είναι ένα βιντεοπαιχνίδι δράσης ρόλων (Role-Playing Game – RPG), που εκδόθηκε από τη Ubisoft το 2018 και διαδραματίζεται τον καιρό του Πελοποννησιακού Πολέμου. Οι δημιουργοί συνεργάστηκαν με ιστορικούς και αρχαιολόγους προκειμένου να αναπαραστήσουν πιστά το γραφικό περιβάλλον της εποχής.⁸ Δεν πρέπει να παραγνωρίζουμε ότι σε τέτοιες περιπτώσεις η ιστορική και αρχαιολογική ακρίβεια προσθέτει,

5. Πλούταρχος, *Άγησίλαος* 34.8.

6. Βλ. ενδεικτικά Stephen Hodkinson – Anton Powell (επιμ.), *Sparta: New Perspectives*, Λονδίνο 1999.

7. Το γεγονός ότι βιντεοπαιχνίδια έχουν αντιγράψει σκηνικά από πίνακες ζωγραφικής ή ταινίες –βλ., π.χ., το Κολοσσαίο όπως αναπαρίσταται στην ταινία «Ο Μονομάχος» (2000) και, στη συνέχεια, στο βιντεοπαιχνίδι *Spartan: Total Warrior* (2005)– αποτελεί, κατά τον D. Lowe («Playing with Antiquity», *ό.π.*, σ. 69), ένα ακόμη βαθύτερο πεδίο σύνδεσης μεταξύ των εικαστικών τεχνών.

8. <https://kotaku.com/assassins-creed-odysseys-sea-shanties-are-actual-greek-1832218435> (ημερομηνία πρόσβασης: 5.5.2021).

πέρα από εγκυρότητα, και ένα επιπλέον κίνητρο για την αγορά του παιχνιδιού, απευθυνόμενο προφανώς σε ένα κοινό που μπορεί να εκτιμήσει, εκτός από τον τρόπο παιχνιδιού (gameplay), και την ιστορική πιστότητα. Η παραγωγή επιτυχημένων παιχνιδιών υψηλών ιστορικών και αρχαιολογικών απαιτήσεων, με τη σειρά της, «εκπαιδεύει» τους παίκτες να προτιμούν τέτοια παιχνίδια, ενισχύοντας τη ζήτηση γι' αυτά.⁹ Συνεπώς, και υπό κατάλληλες συνθήκες, η ιστορική και αρχαιολογική ακρίβεια μπορεί να αποτελέσει ελκυστικό χαρακτηριστικό ακόμη και για ένα βιντεοπαιχνίδι. Υπάρχουν, άλλωστε, ειδικοί που υποστηρίζουν, πιθανώς με μια δόση υπερβολής, ότι τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν τον πλέον σύγχρονο και συνάμα κατάλληλο τρόπο πρόσληψης της αρχαιότητας.¹⁰

Όταν όμως βασικός σκοπός του μέσου –μιας ψηφιακής πλατφόρμας ή ακόμη και ενός βιντεοπαιχνιδιού– είναι κυρίως ο εμπλουτισμός των γνώσεων και η εκπαίδευση όλων των ηλικιακών ομάδων, και ειδικά των νέων,¹¹ τότε ο ρόλος ενός ιστορικού δεν μπορεί να είναι απλώς συμβουλευτικός.¹² Δεν μπορεί, με άλλα λόγια, ένας ερευνητής να καλείται απλώς να ενισχύσει, και κατά συνέπεια να νομιμοποιήσει, με το επιστημονικό κύρος και τις γνώσεις του μια προσπάθεια, αλλά θα πρέπει να λαμβάνει μέρος ενεργά σε όλη τη διάρκεια διαμόρφωσης ενός έργου που είναι δυναμικό.¹³

9. Μόνο κατά το έτος 2008 κυκλοφόρησαν οκτώ βιντεοπαιχνίδια, η υπόθεση των οποίων διαδραματίζεται στην αρχαία Μεσόγειο, βλ. D. Lowe, «Playing with Antiquity», *ό.π.*, σ. 64-65.

10. Στο *ίδιο*, σ. 65.

11. Cristian Ghita – Georgios Andrikopoulos, «Total War and Total Realism: A Battle for Antiquity in Computer Game History», D. Lowe – K. Shahabudin (επιμ.), *Classics for All*, *ό.π.*, σ. 109-110.

12. Το ίδιο ισχύει και για τις διάφορες εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας, που ήδη από τη δεκαετία του 1960 είχαν αρχίσει να απασχολούν την επιστημονική κοινότητα. Βλ., π.χ., Pietro Cipresso κ.ά., «The Past, Present, and Future of Virtual and Augmented Reality Research: A Network and Cluster Analysis of the Literature», *Frontiers in Psychology* 9 (2018), Άρθρο 2086, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.02086/full> (ημερομηνία πρόσβασης: 5.5.2021).

13. Τα ζητήματα αυτά είναι στενά συνυφασμένα και με τη φύση του διαδικτύου και τη γρήγορη διάχυση κάθε είδους πληροφοριών που αυτό επιτρέπει, έχοντας καταστήσει επιτακτική την ανάγκη για έγκυρη επιστημονική πληροφόρηση. Η εγκυρότητα της ιστορικής πληροφορίας έχει ιδιαίτερα κλονιστεί στο διαδίκτυο από την παρουσίαση, αδιακρίτως, τεκμηριωμένων και ατεκμηριωτών στοιχείων, επιστημονικών διαπιστώσεων και αμφίβολης προέλευσης συμπερασμάτων, τα οποία μάλιστα αναπαράγονται και πέραν του διαδικτύου σε προϊόντα διάφορων ειδών

Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι η συνεργασία με προγραμματιστές και άλλους ειδικούς στις ψηφιακές τεχνολογίες αυτή καθαυτή είναι μια εξαιρετικά ενδιαφέρονσα¹⁴ αλλά συγχρόνως απαιτητική διαδικασία για έναν ιστορικό. Προφανώς, η κύρια συνθήκη που εξ αρχής χαρακτηρίζει τέτοιες συνεργασίες είναι η διαφορετική νοοτροπία και, συνακόλουθα, η διαφορετική προσέγγιση στην ανάπτυξη μιας εφαρμογής. Αυτές οι διαφορές μπορεί να αποδειχθούν εξαιρετικά βαθιές στην πορεία σχεδιασμού και υλοποίησης ενός έργου. Πέρα από άμεσα εμφανείς δυσκολίες στην ίδια τη συνεννόηση, που οφείλονται λ.χ. στην ορολογία που χρησιμοποιούν οι προγραμματιστές ή στην αντίστοιχη των ιστορικών, οι δεύτεροι, λόγω της διαμόρφωσής τους ως επιστημόνων σε ένα περιβάλλον με παραδοσιακά αυστηρό μεθοδολογικό πλαίσιο, τείνουν να αντιμετωπίζουν την υπό εξέλιξη εφαρμογή με τρόπο που προσομοιάζει σε εκείνον της έρευνας και συγγραφής μιας επιστημονικής μελέτης, δηλαδή τονίζουν τις αξίες της ακρίβειας, της αντικειμενικότητας και της επιστημονικής τεκμηρίωσης. Στην αντίληψή τους η ποιητική άδεια, για την οποία έγινε λόγος προηγουμένως, δεν μπορεί να έχει θέση σε μια τέτοια προσπάθεια, τουλάχιστον όχι εμφανή. Από την άλλη πλευρά, οι ειδικοί της πληροφορικής ενδιαφέρονται να διατηρήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη ή του επισκέπτη, μέσω του σεναρίου, της διάδρασης (interaction), του τρόπου παιχνιδιού και των γραφικών, συχνά εις βάρος της ιστορικής και αρχαιολογικής ακρίβειας.

Ωστόσο, αυτές οι διαφορές στη νοοτροπία και την προσέγγιση δεν είναι κατ' ανάγκην αγεφύρωτες. Σε ένα πρώτο επίπεδο, είναι απαραίτητο ο ίδιος ο ιστορικός να μην είναι «ψηφιακά αναλφάβητος», όχι υπό την έννοια

(βιβλία, ταινίες, βιντεοπαιχνίδια κ.λπ.). Χαρακτηριστική περίπτωση αποτελεί η ευρείας χρήσης διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια *Βικιπαίδεια*, όπου η συγγραφή και η τροποποίηση των λημμάτων της επαφίεται στις γνώσεις και τις προθέσεις του καθενός, ειδικού και μη, με αποτέλεσμα να καταλήγει συχνά στην αναπαραγωγή στερεοτύπων ή και ψευδών πληροφοριών για πρόσωπα και πράγματα. Συνεπώς, η συμμετοχή των ιστορικών στη δημιουργία εκπαιδευτικών προϊόντων που αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες καθίσταται επιβεβλημένη για τη διασφάλιση της εγκυρότητάς τους και για την ποιοτική ενημέρωση των χρηστών. Ενδεικτικοί της κατάστασης που επικρατεί, είναι οι τρόποι που παρουσιάζεται το πολύπαθο Βυζάντιο στο διαδίκτυο, βλ. Γεράσιμος Μέριανος, «Hotel Byzantium ή Οι περιπέτειες του Βυζαντίου στο διαδίκτυο», *Τα Ιστορικά* 64 (2016), σ. 221-234.

14. Helena Rua – Pedro Alvito, «Living the Past: 3D Models, Virtual Reality and Game Engines as Tools for Supporting Archaeology and the Reconstruction of Cultural Heritage – The Case-Study of the Roman *Villa* of Casal de Freiria», *Journal of Archaeological Science* 38/12 (2011), σ. 3305-3306.

να κατέχει ο ίδιος γνώσεις προγραμματισμού –αν και στις ημέρες μας με τη διάδοση των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών (ΨΑΕ) αυτό δεν είναι τόσο δύσκολο όσο ήταν κάποτε–, αλλά τουλάχιστον να βρίσκεται σε επαφή με τα συγκαρινά του ψηφιακά εργαλεία, προϊόντα και εξελίξεις. Δηλαδή, να κατανοεί σε κάποιο βαθμό τον ιδιαίτερο χαρακτήρα ορισμένων ψηφιακών εφαρμογών, τον τρόπο λειτουργίας τους και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του κοινού στο οποίο απευθύνονται. Για παράδειγμα, ένας ιστορικός, ο οποίος έχει ο ίδιος παίζει ένα βιντεοπαιχνίδι ή έχει περιηγηθεί σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον με μια μάσκα εικονικής πραγματικότητας, αφουγκράζεται καλύτερα τους προβληματισμούς των προγραμματιστών, π.χ. ως προς τα ζητήματα κίνησης ή απόδοσης του περιβάλλοντος. Σε περίπτωση, μάλιστα, που ο ιστορικός δεν διαθέτει εμπειρία από μια τέτοια δραστηριότητα, θα ήταν χρήσιμο να την αποκτήσει σε κάποιο βαθμό, ακόμη και σε συνεννόηση με τους ειδικούς πληροφορικής, προτού συμμετάσχει στον σχεδιασμό μιας ψηφιακής εφαρμογής.

Σε ένα δεύτερο και υψηλότερο επίπεδο, χρειάζεται να επιτευχθεί συναίνεση μεταξύ των συνεργαζόμενων ιστορικών και προγραμματιστών ως προς τον χαρακτήρα και τον σκοπό της υπό υλοποίηση εφαρμογής. Για παράδειγμα, σε μια τρισδιάστατη ψηφιακή απεικόνιση ενός μνημείου με εκπαιδευτική στόχευση υπηρετείται η δυνατότητα ψηφιακής περιήγησης και βιωματικής μάθησης, με κύριο στόχο την ιστορική και αρχαιολογική ακρίβεια.¹⁵ Αν, τώρα, η ίδια ακριβής απεικόνιση του μνημείου θα μπορούσε περαιτέρω να χρησιμοποιηθεί ως το περιβάλλον στο οποίο εκτυλίσσεται ένα ψηφιακό παιχνίδι, το σενάριο του οποίου αφορά μια ιστορία μυστηρίου, φαντασίας ή ακόμη και τρόμου, τότε, προφανώς, η ποιητική άδεια θα μπορούσε να έχει θέση δίπλα στην ιστορική ακρίβεια. Όλα αυτά υπό την προϋπόθεση, φυσικά, ότι έχει καλλιεργηθεί κοινή αντίληψη μεταξύ των συνεργαζόμενων ομάδων σχετικά με τους τρόπους ανάμειξης του υπαρκτού (και χρήζοντος πιστής αναπαράστασης, π.χ. ενός μνημείου) με το φανταστικό (π.χ. μεταφορά του χρήστη στο μνημείο κατά την εποχή της ακμής του μέσω μιας χρονομηχανής, για την οποία προφανώς δεν εγείρονται αξιώσεις ιστορικής πιστότητας).

Τελικά, ίσως το κύριο ερώτημα, όσον αφορά τη συνεργασία μεταξύ ιστορικών και ειδικών πληροφορικής για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση ψηφιακών εφαρμογών, να είναι τι προσδοκούν οι ιστορικοί, όταν συμμετέχουν είτε ως σύμβουλοι είτε ως συνεργάτες στην ανάπτυξη εφαρμογών ψηφιακού περιεχομένου: να πληροφορηθούν με τον καλύτερο δυνατό

15. Στο ίδιο, σ. 3296-3298.

τρόπο μέσω μιας εφαρμογής τους επισκέπτες ή παίκτες για ένα ιστορικό θέμα, ή να τους κεντρίσουν το ενδιαφέρον, προκειμένου μέσω της εφαρμογής να ενσκήψουν αργότερα και σε θέματα ιστορίας; Ίδανικό θα ήταν να συμβαίνουν και τα δύο, αλλά οπωσδήποτε δεν είναι άνευ αξίας οι υπηρεσίες που τα ψηφιακά μέσα μπορούν να προσφέρουν στη δεύτερη περίπτωση, ειδικά στην προσπάθεια εκλαΐκευσης και διάχυσης της ιστορικής γνώσης.¹⁶ Το να βρεθεί κάποιος σύγχρονος παίκτης μέσω μιας χρονικής πύλης στην Αθήνα του Περικλή ή να προσπαθήσει να εξιχνιάσει ένα έγκλημα στην Κωνσταντινούπολη του Ιουστινιανού μπορεί να του προσφέρει ένα ελκυστικό έναυσμα για να ασχοληθεί και με πλευρές της «ακαδημαϊκής» ιστορίας, με τον ίδιο, άλλωστε, τρόπο που μπορεί να το κάνει –και το έκανε από παλιά– ένα μυθιστόρημα, ένα τραγούδι, μια ταινία ή ένα κόμικ. Είναι, συνεπώς, προφανές ότι, υπό κατάλληλες συνθήκες, διαφορετικές ψηφιακές εφαρμογές και βιντεοπαιχνίδια μπορούν να εξυπηρετήσουν ποικίλους αλλά ενίοτε εξίσου σημαντικούς σκοπούς για τους ιστορικούς, με την προϋπόθεση ότι η μεθοδολογία υλοποίησης, το κοινό και τα προσδοκώμενα αποτελέσματα μιας εφαρμογής είναι σαφή και προσεκτικά μελετημένα.

Το έργο RoGH: Προτάσεις ιστορικών σε ψηφιακές προ(σ)κλήσεις

Οι προβληματισμοί αυτοί απασχόλησαν έντονα τους γράφοντες κατά τον σχεδιασμό και την υλοποίηση του ερευνητικού έργου «Ψηφιακές Διαδρομές στα Μονοπάτια της Ελληνικής Ιστορίας» (Digital Routes in Greek History's Paths – RoGH). Σε αυτό οι ερευνητές του Ινστιτούτου Ιστορικών Ερευνών (ΙΙΕ) του Εθνικού Ιδρύματος Ερευνών και οι συνεργάτες τους κλήθηκαν να εργαστούν με ειδικούς από το Τμήμα Πληροφορικής και Επικοινωνιών του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών (ΕΚΠΑ) και την εταιρεία Content Management In Culture (COMIC) για την ανάπτυξη μιας ψηφιακής πλατφόρμας που θα προσφέρει τη δυνατότητα στον χρήστη της να «περιηγηθεί» στην ιστορία του ελλαδικού χώρου από την αρχαιότητα έως τη σύγχρονη εποχή μέσω ενός συστήματος εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας. Πρόκειται, ακριβέστερα, για μια πλατφόρμα με ψηφιοποιημένο περιεχόμενο και πολυμεσικό υλικό (δισδιάστατο, τρισδιάστατο, ολογράμματα), το οποίο

16. John Allison, «History Educators and the Challenge of Immersive Pasts: A Critical Review of Virtual Reality “Tools” and History Pedagogy», *Learning, Media and Technology* 33/4 (2008), σ. 349.

αναδεικνύεται με την ενεργοποίηση μιας εφαρμογής και με τη χρήση μάσκας εικονικής πραγματικότητας. Ο χρήστης αποκτά μια εμπειρία οιονεί βιωματική, με την επιλογή εικονικών διαδρομών στον χώρο και στον χρόνο για τη γνωριμία ιστορικών τόπων, μνημείων ή αντικειμένων, μέσω κειμένων, φωτογραφιών, βίντεο και τρισδιάστατων αναπαραστάσεων. Οι διαδρομές επιλέγονται με τη χρήση ενός χάρτη της Ελλάδας, ενός διαδραστικού χρονολογίου και ενός εργαλείου αναζήτησης λέξεων στο κειμενικό περιεχόμενο της πλατφόρμας. Το έργο εξ αρχής στόχευε, επίσης, στη δημιουργία δύο εμβληματικών υποέργων: την τρισδιάστατη αναπαράσταση του πύργου της Ουρανούπολης Χαλκιδικής και της Οικίας με την Τρίαινα στη Δήλο. Χωρίς να γίνει λόγος για τα τεχνικής φύσης ζητήματα κατασκευής της πλατφόρμας και των τρισδιάστατων αναπαραστάσεων που αφορούν κυρίως τους συνεργάτες από το ΕΚΠΑ και την εταιρεία COMIC, κρίνεται σκόπιμο να αναλυθεί περαιτέρω ο ρόλος των ιστορικών ερευνητών σε ένα πρόγραμμα τέτοιου είδους.

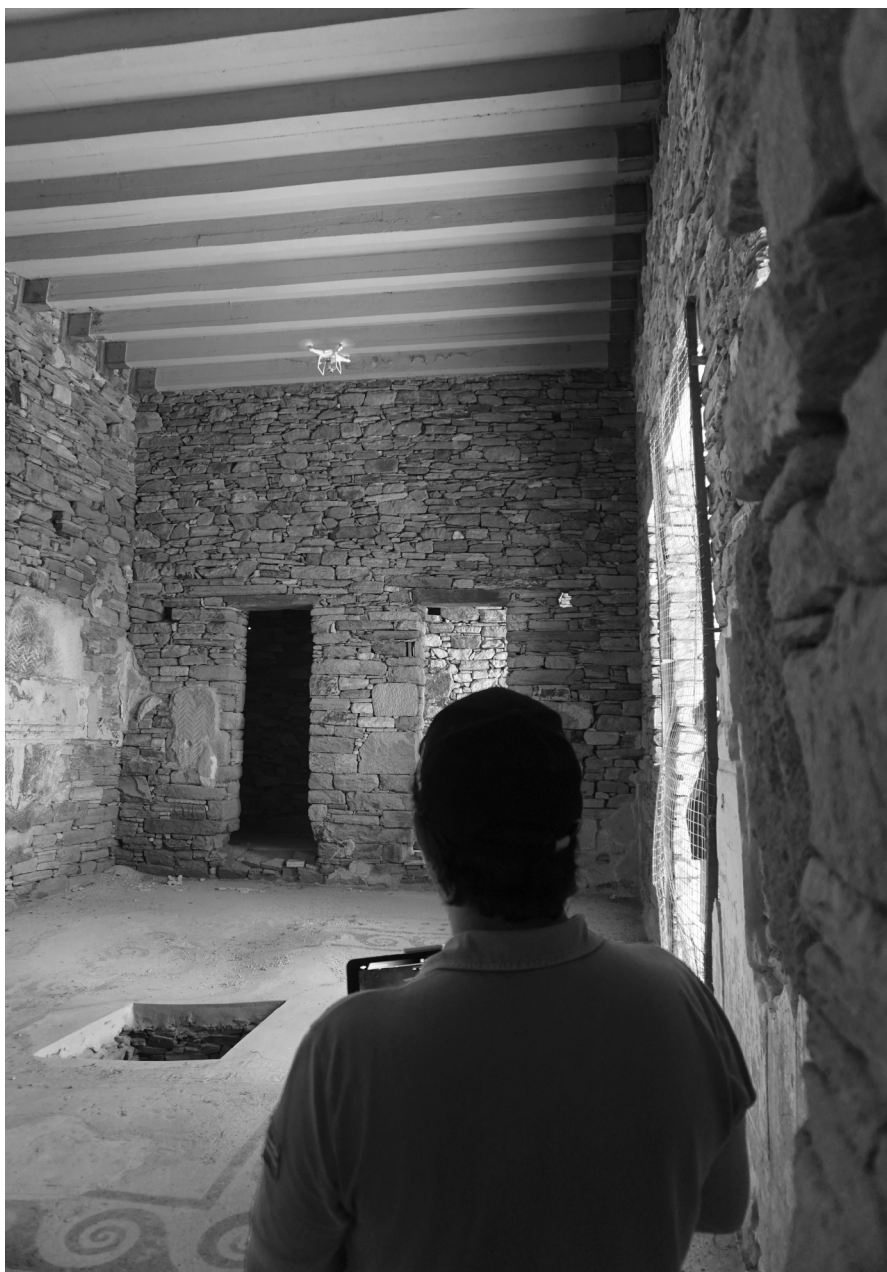
Η συμβολή των ιστορικών στο συγκεκριμένο έργο θα μπορούσε να διακριθεί σε τρία διαφορετικά στάδια. Το πρώτο είναι το *δημιουργικό*, το δεύτερο το *ερευνητικό* και το τρίτο το *αισθητικό*. Το πρώτο στάδιο δεν υφίσταται σε όλες τις περιπτώσεις ανάπτυξης μιας εφαρμογής. Υπάρχουν φορές που μια εταιρεία ή ένας φορέας έχει ήδη διαμορφωμένη άποψη για ένα προϊόν και ο ιστορικός καλείται εκ των υστέρων να εκφέρει γνώμη. Στην περίπτωση όμως του RoGH το ΙΙΕ συνέλαβε την ιδέα της συγκεκριμένης θεματικής και δραστηριότητας, και η ερευνητική του ομάδα έλαβε εξ αρχής μέρος σε όλες τις αποφάσεις σχετικά με τη δημιουργία των υποέργων και έδωσε καινοτόμες ιδέες για τη διαμόρφωσή τους. Ειδικά η ιδέα να δημιουργηθούν διαδρομές που να συνδέουν εννοιολογικά και ψηφιακά μέρη της Ελλάδας, τα οποία δεν είναι γνωστό στο ευρύ κοινό ότι σχετίζονται ιστορικά μεταξύ τους, αποτέλεσε τον αρχικό πυρήνα για τη δημιουργία της ψηφιακής πλατφόρμας. Μια τέτοια ενότητα αποτελεί η ιστορική και ψηφιακή παρουσίαση της Σπάρτης, του Μυστρά και της Μονεμβασιάς.

Κατά το δεύτερο στάδιο του έργου (*ερευνητικό*), το οποίο είναι το κατεξοχήν γόνιμο για τους ιστορικούς, οι ερευνητές συνέγραψαν τα επιστημονικά λήμματα για κάθε περιοχή και θέση, και ταξίδεψαν ανά την Ελλάδα, προκειμένου να βγάλουν τις πλέον κατάλληλες φωτογραφίες που θα συνόδευαν τα λήμματα στην ψηφιακή πλατφόρμα. Μια αφανής αλλά σημαντική συνεισφορά των ερευνητών του ΙΙΕ είναι ότι ήρθαν σε επαφή με την Αρχαιολογική Υπηρεσία και τις Εφορείες Αρχαιοτήτων, προκειμένου να εξασφαλιστούν όλες οι απαραίτητες άδειες για τη φωτογράφιση

των χώρων και τη δημιουργία των τρισδιάστατων αναπαραστάσεων στην Ουρανούπολη και στη Δήλο. Το γεγονός αυτό τονίζεται, προκειμένου να προβληθεί μια επιπλέον διάσταση της σημασίας που έχει η συμμετοχή ιστορικών και αρχαιολόγων σε ανάλογα εγχειρήματα: σε περίπτωση που αυτοί απουσίαζαν ή ήταν ελλιπώς ενταγμένοι στον σχεδιασμό του έργου, η εξασφάλιση των εν λόγω αδειών δεν θα ήταν δεδομένη.

Το τρίτο στάδιο πιθανώς είναι το δυσκολότερο αλλά και το πιο ενδιαφέρον, γιατί ο ερευνητής καλείται να λειτουργήσει έξω από τον συνήθη ακαδημαϊκό και επαγγελματικό χώρο του. Στην αποκαλούμενη *αισθητική* φάση πρέπει να συνεργαστεί στενά με τους ειδικούς που θα δημιουργήσουν τις τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, οι οποίες θα πρέπει να προσφέρουν μια συνολική εμπειρία περιήγησης, που μπορεί να αξιοποιηθεί είτε σε μια εκπαιδευτική εφαρμογή είτε στο γραφικό περιβάλλον ενός βιντεοπαιχνιδιού. Με άλλα λόγια, δεν θα πρέπει απλώς να μελετήσουν και να αποφασίσουν πώς θα πρέπει να ήταν η Οικία με την Τρίαινα κατά την ελληνιστική περίοδο ή ο πύργος της Ουρανούπολης τον 19ο αιώνα, αλλά να επιλέξουν ακόμη και τα αντικείμενα που πιθανώς να βρίσκονταν μέσα σε αυτά τα κτήρια, ώστε να συμπεριληφθούν στην τρισδιάστατη αποτύπωση του εσωτερικού των μνημείων. Για τον τρόπο με τον οποίο λειτούργησε η ερευνητική ομάδα στην περίπτωση της αναπαράστασης του πύργου της Ουρανούπολης, θα γίνει εκτενής αναφορά στη συνέχεια, καθώς αυτό το υποέργο αποτελεί και την περιπτωσιολογική μελέτη του παρόντος άρθρου.

Αυτό όμως που μπορεί να δηλωθεί και για τα δύο υποέργα, είναι ότι δεν θα αποτελέσουν ακαδημαϊκές αναπαραστάσεις εν είδει μακέτας αλλά, σε επόμενο στάδιο, το «ζωντανό» σκηνικό, μέσα στο οποίο είναι δυνατόν να εκτυλίσσεται ένα βιντεοπαιχνίδι. Συνεπώς, οι επιλογές αισθητικού ύφους που κλήθηκε να κάνει ο ερευνητής ήταν ακόμη πιο δύσκολες, διότι έπρεπε, παράλληλα, να συνοδεύουν επιστημονικά τεκμηριωμένες προτάσεις. Για παράδειγμα, στην περίπτωση της Οικίας με την Τρίαινα στη Δήλο (Εικ. 1), προτάθηκε από τους ιστορικούς του ΠΕ, αντί να γίνει μια πλήρης αναπαράσταση του κτηρίου, όπως θα πρέπει να ήταν σε πλήρη λειτουργία, να επιχειρηθεί να αποδοθεί ημικατεστραμμένο, όπως πιθανώς ήταν μετά από δύο πειρατικές επιδρομές κατά τον 1ο αιώνα μ.Χ. Σε αυτήν την περίπτωση, τα κονιάματα θα πρέπει να είχαν καταρρεύσει από τους τοίχους και η λιθοδομή να είχε ένα έντονο κόκκινο χρώμα εξαιτίας της πυρκαγιάς που ενδεχομένως είχε λάβει χώρα μέσα στο κτήριο. Αυτό θα είχε ως αποτέλεσμα να είναι περισσότερο ρεαλιστική η αποκατάστασή του σε αυτό το στάδιο, αλλά και να λειτουργήσει καλύτερα για τη δημιουργία μιας πολύ αξιόπιστης ιστορικά εμπειρίας περιήγησης και διάδρασης.



Εικ. 1. Σάρωση και φωτογράφιση με drone της Οικίας με την Τρίαινα στη Δήλο
(φωτογραφία: Βύρων Αντωνιάδης).

Επιλέγοντας μνημεία για ψηφιακή αναπαράσταση: Ο πύργος της Ουρανούπολης

Στο πλαίσιο της ανάπτυξης από το RoGH λογισμικού εικονικής πραγματικότητας και τρισδιάστατης απεικόνισης μνημείων και αντικειμένων πολιτισμού, αποτυπώθηκε σε τρισδιάστατη ψηφιακή απεικόνιση ο ιστορικός πύργος που σώζεται στην Ουρανούπολη Χαλκιδικής, δίπλα στον λιμένα, από τον οποίο εξυπηρετείται σήμερα, μεταξύ άλλων, η θαλάσσια συγκοινωνία με το Άγιον Όρος (Εικ. 2).¹⁷ Ο πύργος για πολλούς αιώνες υπήρξε καθέδρα του μετοχίου της μονής Βατοπεδίου, με το όνομα *Προσφόριον*. Με την εγκατάσταση προσφύγων, ως επακόλουθο της Μικρασιατικής Καταστροφής, ο οικισμός που δημιουργήθηκε, ονομάστηκε Ουρανούπολη από την ομώνυμη πόλη της αρχαιότητας, που βρισκόταν στην ευρύτερη περιοχή.¹⁸

Η επιλογή του συγκεκριμένου μνημείου έγινε με κριτήρια που σχετίζονται με τους στόχους του έργου, κυρίως όμως με τις δυνατότητες που προσφέρει το ίδιο το μνημείο. Επιδίωξη της ερευνητικής ομάδας ήταν η ψηφιακή τρισδιάστατη αναπαράσταση του πύργου (Εικ. 3), ο οποίος, αν και δεν συγκαταλέγεται ανάμεσα στα μνημεία-ορόσημα της Ελλάδας, όπως λ.χ. ο Παρθενώνας, έχει ένα διακριτό ιστορικό στίγμα σε βάθος χρόνου και είναι φορέας ιδιαίτερου ιστορικού και περιηγητικού ενδιαφέροντος. Στόχος είναι, μέσα από την ψηφιακή επίσκεψη στον πύργο της Ουρανούπολης, ο χρήστης, εκτός από την περιήγηση στους χώρους του, να γνωρίσει και την ιστορία του και μέσω αυτής όψεις της ιστορίας και της καθημερινής ζωής ενός μεγάλου αγροτικού μετοχίου που ανήκε σε μονή του Αγίου Όρους· στη συγκεκριμένη περίπτωση, αυτό του Προσφορίου της μονής Βατοπεδίου, του οποίου ο πύργος ήταν η έδρα και ο κύριος αποθηκευτικός χώρος της αγροτικής παραγωγής του.¹⁹

17. Ιδιαίτερες ευχαριστίες οφείλονται στην Εφορεία Αρχαιοτήτων Χαλκιδικής και Αγίου Όρους για την άδεια φωτογράφισης και ψηφιακής αναπαράστασης του μνημείου.

18. Η αρχαία Ουρανούπολις βρισκόταν στην περιοχή της λεγόμενης διώρυγας του Εέρξη. Για τη θέση της, βλ. Ιωακείμ Παπάγγελος, «Ουρανοπόλεως τοπογραφικά», *Αρχαία Μακεδονία. Πέμπτο Διεθνές Συμπόσιο ΙΜΧΑ*, τ. 2, Θεσσαλονίκη 1993, σ. 1155-1187. Στην περιοχή εγκαταστάθηκαν οικογένειες προσφύγων και αργότερα, το 1946, με το Ν.Δ. 107/1946 αρ. 10, παρ. 33 (ΦΕΚ 290/26-9-1946) ιδρύθηκε η κοινότητα Ουρανοπόλεως. Ευχαριστούμε τη Δρα Ελένη Κυραμαργίου για την υπόδειξη.

19. Τα μετόχια υπήρξαν από τη βυζαντινή περίοδο και μέχρι τις αρχές του 20ού αιώνα η κύρια πηγή εισοδήματος των αγιορειτικών μοναστηριών μέσω της παραγωγής και πώλησης αγροτικών και κτηνοτροφικών προϊόντων. Σημαντικός,



Εικ. 2. Άποψη του πύργου της Ουρανούπολης από τον μόλο
(φωτογραφία: Νικόλαος Λιβανός).



Εικ. 3. Τρισδιάστατη αποτύπωση του εξωτερικού του πύργου της Ουρανούπολης. © RoGH.

Σημαντικό ρόλο για την επιλογή του μνημείου διαδραμάτισε και η σχετικά πρόσφατη αναστήλωσή του από τη 10η Εφορεία Βυζαντινών Αρχαιοτήτων Χαλκιδικής και Αγίου Όρους, η οποία αποκατέστησε το μνημείο στην κατάσταση που, σύμφωνα με τις αρχαιολογικές έρευνες, βρισκόταν στα μέσα του 19ου αιώνα.²⁰ Καθώς το έργο RoGH δεν έχει σκοπό την αρχαιολογική έρευνα και την αποκατάσταση των μνημείων αλλά την ιστορική τους ανάδειξη σε ψηφιακό περιβάλλον, η αποκατάσταση του μνημείου από τους ειδικούς αρχαιολόγους επιτρέπει την έγκυρη ψηφιακή αναπαράσταση και την εμπειρία περιήγησης στους χώρους του πύργου με υψηλή ιστορική ακρίβεια. Το τελευταίο αυτό είναι ιδιαίτε- ρως σημαντικό, δεδομένου ότι για τα μνημεία της αρχαιότητας και του μεσαίωνα, που σώζονται ημιτελώς, η ψηφιακή αναπαράσταση κρύβει παγίδες λόγω της έλλειψης ερευνητικά τεκμηριωμένης άποψης για τη

επίσης, υπήρξε και ο ρόλος τους στην ανανέωση του ανθρώπινου δυναμικού των μονών μέσω των πνευματικών σχέσεων που ανέπτυσαν τα μετόχια με τις τοπικές κοινωνίες. Για μια γενικότερη επισκόπηση των μετοχίων των μονών του Αγίου Όρους, βλ. ενδεικτικά Αναστάσιος Ντούρος – Νικόλαος Τουτός (επιμ.), *Η εξακτί- νωση του Αγίου Όρους στον ορθόδοξο κόσμο: Τα μετόχια – Πρακτικά 9^{ου} Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου*, Θεσσαλονίκη 2014.

20. Πλούταρχος Θεοχαρίδης, «Ο πύργος της Ουρανούπολης. Αρχιτεκτονική διερεύνηση αποκατάστασης», *Η Δεκάτη* 1 (2003-2004), σ. 20-25.

συνολική εικόνα του μνημείου. Έγκυρη άποψη μπορεί να προκύψει μόνο μετά από πολυετή έρευνα εξειδικευμένων επιστημόνων (αρχαιολόγων, ιστορικών, αρχαιομετρών κ.ά.) και πάντοτε στον βαθμό που αυτή είναι εφικτή, καθότι συχνά ελλείπουν οι απαραίτητες πληροφορίες που επιτρέπουν την πλήρη ιστορική αναπαράσταση.

Το μνημείο που αποκαλούμε «πύργο της Ουρανούπολης» είναι, ουσιαστικά, ένα κτηριακό συγκρότημα που αποτελείται από τον καθαυτό πύργο και το διώροφο οίκημα που κτίστηκε τον 19ο αιώνα στον χώρο του *μπαρμπακά*, δηλαδή του οχυρού περιβόλου που διέθεταν συνήθως οι αμυντικοί πύργοι.²¹ Στον πύργο και το διώροφο κτήριο προστίθενται και βοηθητικά κτήρια έξω από τον οχυρωμένο χώρο, όπως ο αρσανάς στη δυτική πλευρά, κτίσμα του 19ου αιώνα. Σήμερα το συγκρότημα βρίσκεται σε πολύ καλή κατάσταση ως αποτέλεσμα της αναστήλωσής του μετά το 1975, και τα τελευταία χρόνια στεγάζει το Μουσείο Προσφορίου-Ουρανούπολης.²² Ο κυρίως πύργος έχει ορθογώνια κάτοψη και είναι κτισμένος με απλή αργολιθοδομή, με ξύλινα πατώματα και στέγη, ενώ έχουν διατηρηθεί οι εσωτερικές ξύλινες δομές που χρονολογούνται στα μέσα του 19ου αιώνα.²³

Το *Προσφόριον* καταγράφεται ως μετόχι της μονής Βατοπεδίου ήδη από τις αρχές του 11ου αιώνα.²⁴ Υπήρξε ένα από τα μεγάλα αγροτικά

21. Στο ίδιο, 21-22. Για την τυπολογία και την ιστορία των πύργων της Χαλκιδικής, βλ. Πασχάλης Ανδρούδης, «Οι βυζαντινοί πύργοι της Χαλκιδικής», *Βυζαντινά* 35 (2018-2019), σ. 281-323.

22. Για τη μελέτη της αναστήλωσης, βλ. Νικόλαος Κ. Μουτσόπουλος, *Ουρανούπολις Χαλκιδικής. Μελέτη αναβίωσης και εξωραϊσμού*, Θεσσαλονίκη 1976· Π. Θεοχαρίδης, «Ο πύργος της Ουρανούπολης», *ό.π.*, σ. 23-24.

23. Π. Θεοχαρίδης, *ό.π.*, σ. 22.

24. Για την ιστορία της μονής Βατοπεδίου κατά τη βυζαντινή και μεταβυζαντινή περίοδο, βλ. κυρίως Christos Stavrakos – Dimitrios Liakos, «New Evidence Regarding the Early History of the Monastery of Vatopedi (Mt Athos): Unpublished Sigillographical Material», *Byzantinische Zeitschrift* 113.1 (2020), σ. 175-188· Jacques Lefort – Vassiliki Kravari – Christophe Giros – Kostis Smyrlis – Raúl Estangüi Gómez (εκδ.), *Actes de Vatopédi III* [Archives de l'Athos 23], Παρίσι 2019, σ. 3-32 (στο εξής: *Actes de Vatopédi III*)· Jacques Lefort – Vassiliki Kravari – Christophe Giros – Kostis Smyrlis (εκδ.), *Actes de Vatopédi II* [Archives de l'Athos 22], Παρίσι 2006, σ. 3-45 (στο εξής: *Actes de Vatopédi II*)· Jacques Bompaire – Jacques Lefort – Vassiliki Kravari – Christophe Giros (εκδ.), *Actes de Vatopédi I* [Archives de l'Athos 21], Παρίσι 2001, σ. 3-37 (στο εξής: *Actes de Vatopédi I*)· Πάρις Γουναρίδης (επιμ.), *Ιερά Μονή Βατοπεδίου. Ιστορία και Τέχνη* [Αθωνικά Σύμμεικτα 7], Αθήνα 1999· Νικόλαος Οικονομίδης, «Βυ-

μετόχια των μονών του Αγίου Όρους στη Χαλκιδική, τα οποία, κατά τη βυζαντινή περίοδο, διαχειριζόταν το ίδιο το μοναστήρι μέσω του διορισμού ενός μοναχού ως *οικονόμου* για τη συγκέντρωση της παραγωγής και τη διευθέτηση των τρεχουσών υποθέσεων τοπικού χαρακτήρα. Η παλαιότερη αναφορά του Προσφορίου στις πηγές εντοπίζεται σε έγγραφο του Πρώτου του Αγίου Όρους Νικηφόρου, του Δεκεμβρίου 1018, με το οποίο παρέχονται εγγυήσεις στη μονή Βατοπεδίου για τα ήδη υπάρχοντα ακίνητα του μετοχίου.²⁵ Θα πρέπει, ωστόσο, να θεωρήσουμε βέβαιο ότι η μονή κατείχε το μετόχι ήδη για κάποια έτη, διότι από το έγγραφο αυτό πληροφορούμαστε ότι ορισμένα χρόνια πιο πριν, η εν λόγω μονή είχε υποστεί *επήρεια* που οδήγησε σε *αφαίρεση* των γαιών της, μεταξύ των οποίων και του Προσφορίου, και υπέπεσε σε φτώχεια, με αποτέλεσμα να μειωθεί αισθητά ο αριθμός των μοναχών της.²⁶ Αυτός ήταν και ο λόγος για τον οποίο η Μέση του Αγίου Όρους, η κοινή διοικητική Αρχή του Άθω με επικεφαλής τον Πρώτο, δώρισε στη μονή μικρά τεμάχια γης (*τοπίτζια*) στο Προσφόριον.

Από τον Βίο του αγίου Σάββα του Σέρβου (β' μισό 12ου – αρχές 13ου αιώνα) γνωρίζουμε ότι στη θέση του πύργου υπήρχε μονύδριο που, αφού καταστράφηκε από τους πειρατές, δωρήθηκε από τους αγίους Σάββα και Συμεών στη μονή Βατοπεδίου, αφού πρώτα, στα τέλη του 12ου αιώνα, ανήγειραν πύργο ως καθέδρα του μετοχίου του Προσφορίου, με το οποίο συνενώθηκαν γειτονικά εδάφη του μετοχίου.²⁷ Είναι αρκετά πιθανό να

ζαντινό Βατοπαίδι: Μια μονή της υψηλής αριστοκρατίας», *Ιερά Μεγίστη Μονή Βατοπαίδιον – Παράδοση, Ιστορία, Τέχνη*, τ. 1, Άγιον Όρος 1996, σ. 44-53.

25. *Actes de Vatopédi I*, αρ. 5. Με το έγγραφο αυτό παραχωρείται στο μετόχι και το κτήμα *Πυροπετρίν*, το οποίο αποτέλεσε το ανατολικό τμήμα του μετοχίου (στο ίδιο, αρ. 29).

26. *Actes de Vatopédi I*, αρ. 81-82. Η *επήρεια* ήταν έκτακτη επιβάρυνση που επιβαλλόταν από το Δημόσιο, φορολογικής φύσης. Βλ. Πολύμνια Κατσώνη – Μάρθα Γρηγορίου-Ιωαννίδου, *Λεξικό Βυζαντινής Ορολογίας – Οικονομικοί Όροι*, τ. 2: *Δ-Ι*, Θεσσαλονίκη 2015, λήμμα «επήρεια, ή». Βλ. επίσης Nicolas Oikonomidès, *Fiscalité et exemption fiscale à Byzance (IXe-XIe s.)*, Αθήνα 1996, σ. 85 και 105 σημ. 113· Mark C. Bartusis, λήμμα «Eperēia», Alexander P. Kazhdan (επιμ.), *The Oxford Dictionary of Byzantium*, τ. 1, Οξφόρδη 1991· Paul Lemerle – André Guillou – Nicolas Svoronos – Denise Papachryssanthou (εκδ.), *Actes de Lavra IV, Études historiques, Actes serbes* [Archives de L'Athos 11], Παρίσι 1970, σ. 156-157. Μάλιστα, όπως αναφέρεται στο έγγραφο (*Actes de Vatopédi I*, αρ. 5), χρειάστηκε η αντικατάσταση των αρχικών εγγράφων με νέα, διότι τα παλαιά είχαν αφεθεί στο παράθυρο του ηγουμένου και καταστράφηκαν από τη βροχή.

27. Đura Daničić (εκδ.), *Domentijan, Život svetoga Simeuna i svetoga Save*, Βελιγράδι 1865, σ. 156. Βλ. και Mirjana Živojinović – Christophe Giros – Vassiliki

πρόκειται για την τοποθεσία στην οποία βρίσκεται ο σημερινός πύργος. Έκτοτε, το μετόχι φαίνεται ότι γνώρισε άνθηση. Μετά τα μέσα του 14ου αιώνα, πιθανώς συνυπολογιζόταν σε αυτό η νήσος Αμμουλιανή, γεγονός που πιθανώς το καθιστούσε ένα από τα μεγαλύτερα παραγωγικά μετόχια στην περιοχή,²⁸ με έκταση που θα υπερέβαινε τους 11.000 μόδιους γης,²⁹ κρίνοντας από τα αναφερόμενα σε χρυσόβουλλο του Ανδρονίκου Γ' Παλαιολόγου (1329).³⁰ Λόγω του μεγέθους του, θα πρέπει να υποθέσουμε ότι υπήρχε μια ανεπτυγμένη κοινότητα παροίκων με υποτυπώδη βιοτεχνική δραστηριότητα, η οποία προκύπτει και από περιστατικό που αναφέρεται στον Βίο του οσίου Μαξίμου του Κουσοκαλύβη, όπου γίνεται λόγος για ράπτη από το Προσφόριον, που ήρθε με βάρκα στο κελλί του αγίου.³¹ Η κύρια δραστηριότητα, ωστόσο, του μετοχίου ήταν η αγροτική παραγωγή και κυρίως η ελαιοκαλλιέργεια, η αμπελοκαλλιέργεια και η κτηνοτροφία.³²

Το 1416, ο δεσπότης της Θεσσαλονίκης Ανδρόνικος Παλαιολόγος ταξιδεύοντας προς την Κωνσταντινούπολη χρειάστηκε να διαμείνει λόγω κακοκαιρίας στον πύργο του Προσφορίου.³³ Κατά τη διαμονή του εκεί υποσχέθηκε την απαλλαγή του μετοχίου από το ετήσιο τέλος κατά δέκα νομίσματα καθώς και πλήρη απαλλαγή από το κεφαλατίκιον και την απόδοση άλατος στο δημόσιο, με την αιτιολογία ότι ο πύργος συνεισέφερε

Kravari (εκδ.), *Actes de Chilandar I – Des origines à 1319* [Archives de l'Athos 20], Παρίσι 1995, αρ. 24 σημ. 187.

28. *Actes de Vatopédi II*, αρ. 108.16-17: «[...] τὸ Προσφόριον λεγόμενον μετὰ τοῦ πύργου καὶ τοῦ νησίου τῆς Ἀμουλιανῆς λεγομένου [...]». Στην Αμμουλιανή κατά τα νεότερα χρόνια ήταν ανεπτυγμένη κυρίως η κτηνοτροφία, κάτι που πιθανώς ίσχυε και κατά τη βυζαντινή περίοδο.

29. Ο μόδιος ήταν μονάδα μέτρησης επιφανείας (μεταξύ άλλων), η οποία τον 12ο αιώνα αντιστοιχοῦσε σε περίπου 1000 μ² (1 στρέμμα). Βλ. Erich Schilbach, *Byzantinische Metrologie*, Μόναχο 1970, σ. 59-67.

30. *Actes de Vatopédi I*, αρ. 68.51-56: «Ἐτι μετόχιον καλούμενον τοῦ Προσφορίου < > μετὰ πάσης τῆς περιοχῆς κ(αί) νομῆς (καί) παλαιγενῶν προσταγμάτων κ(αί) λοιπῶν διαφόρ(ων) δικαιωμάτων, ἃ κ(αί) οὕτως ἐξ ὀνόματος ἔχουσι· τὸ ὅλον πλάγι μετὰ τῆς Μάνδρας τῶν Ἀγελαδῶν, ἔτι δὲ κ(αί) τὰ Καλὰ Δένδρα ἔχοντα γῆν μοδίων ρ'· πλησίον αὐτοῦ τὸ ἐπικεκλημένον Μακεδονίσι μετὰ τοῦ καταρέοντος ὕδατο(ς) ἀπὸ τῆς Μεγάλης Βήγλης μέχρι τῶν δύο ἀκροτηρί(ων) τῶν ἐν τῇ θαλάσσει πλησίον τοῦ Παλαιοῦ Κάστρου». Βλ. καὶ *Actes de Vatopédi I*, σ. 23, πίν. 1.

31. Νίφων Αθωνίτης, *Βίος Αγ. Μαξίμου του Κουσοκαλύβη* 15.4· François Halkin (εκδ.), «Deux Vies de s. Maxime le Kausokalybite, ermite au Mont Athos (XIVe s.)», *Analecta Bollandiana* 54 (1936), σ. 54· Θεοφάνης Βατοπεδινός, *Βίος Αγ. Μαξίμου του Κουσοκαλύβη* 26.7 (F. Halkin, ὁ.π., σ. 97-98).

32. *Actes de Vatopédi I*, αρ. 31.91 καὶ *Actes de Vatopédi II*, αρ. 81.73-74.

33. *Actes de Vatopédi III*, αρ. 213 καὶ σ. 11.

στην προστασία του Άθω.³⁴ Οι απαλλαγές αυτές φαίνεται ότι ήταν δικαιολογημένες, διότι από τα πρώτα έτη του 15ου αιώνα μέχρι το 1418 το μετόχι του Προσφορίου γνώρισε ραγδαία μείωση του πληθυσμού του,³⁵ η οποία θα πρέπει να αποδοθεί στο ασταθές περιβάλλον κατά τις δεκαετίες πριν από την οριστική οθωμανική κατάκτηση του Άθω, το 1423/4.³⁶

Κατά την οθωμανική περίοδο, το Προσφόριον παρέμεινε ένα από τα μεγάλα παραγωγικά μετόχια της μονής Βατοπεδίου, εκμεταλλεζόμενο τόσο την εύφορη γη του όσο και την εγγύτητά του στο Άγιον Όρος.³⁷

34. «[...] έπειδή εις βίγλας άρμώζει ό τοιοϋτος πύργος» (*Actes de Vatopedi III*, αρ. 213.8-9).

35. Το 1404 είχε 11 οικογένειες χωρικών με φορολογία 45 νομίσματα (*Actes de Vatopedi III*, αρ. 189), το 1409 είχε 10 οικογένειες και μία χήρα (*Actes de Vatopedi III*, αρ. 200) με φορολογία 38 νομίσματα, ενώ το 1418 είχαν απομείνει μόλις 5 οικογένειες με φορολογία 13,5 νομίσματα, από τα οποία όμως το Βατοπέδι κατέβαλε μόνο τα 3,5 νομίσματα (*Actes de Vatopedi III*, αρ. 211).

36. Η πρώτη κατάκτηση του Άθω από τους Οθωμανούς έγινε το 1383. Μετά τη μάχη της Άγκυρας, το 1403/4, επέστρεψε στην κυριαρχία των Βυζαντινών για να κατακτηθεί και πάλι οριστικά από τους Οθωμανούς το 1423/4. Βλ. Vassilis Demetriades, «Athonite Documents and the Ottoman Occupation», *Ο Άθως στους 14ο-16ο αιώνες* [Αθωνικά Σύμμεικτα 4], Αθήνα 1997, σ. 42-43.

37. Για τον Άθω κατά την οθωμανική περίοδο, βλ. Phokion P. Kotzageorgis, «Crisis and Survival of the Athonite Monasteries during the Seventeenth and Eighteenth Centuries: Preliminary Findings and Thoughts», Roumen Avramov κ.ά. (επιμ.), *Monastic Economy across Time: Wealth Management, Patterns, and Trends*, Σόφια 2021, σ. 98-111· Elias Kolovos, «Christian *Vakıfs* of Monasteries in the Ottoman Greek Lands from the Fourteenth to Eighteenth Centuries», Sabine Mohasseb Saliba (επιμ.), *Les fondations pieuses waqfs chez les chrétiens et les juifs, du Moyen Âge à nos jours*, Παρίσι 2016, σ. 103-127· Φωκίων Π. Κοτζαγεώργης, «Το Άγιον Όρος μέσα από τα οθωμανικά έγγραφα του 15ου αιώνα», *Το Άγιον Όρος στον 15ο και 16ο αιώνα, Πρακτικά Συνεδρίου, Θεσσαλονίκη 25-27 Νοεμβρίου 2011*, Θεσσαλονίκη 2012, σ. 73-85· ο ίδιος, «Τα μοναστήρια ως οθωμανικές τοπικές ελίτ», Ηλίας Κολοβός (επιμ.), *Μοναστήρια, οικονομία και πολιτική*, Ηράκλειο 2012, σ. 163-190· Elias Kolovos, «Christian Influence and the Advent of the Europeans. Negotiating for State Protection: *Çiftlik*-holding by the Athonite Monasteries (Xeropotamou Monastery, Fifteenth-Sixteenth c.)», Colin Imber – Keiko Kiyotaki – Rhoads Murphy (επιμ.), *Frontiers of Ottoman Studies: State, Province, and the West*, τ. 2, Λονδίνο 2005, σ. 197-209· Φωκίων Π. Κοτζαγεώργης, *Η αθωνική μονή Αγίου Παύλου κατά την οθωμανική περίοδο*, Θεσσαλονίκη 2002· V. Demetriades, «Athonite Documents», ό.π., σ. 41-67· Κρίτων Χρυσοχοϊδής, «Από την οθωμανική κατάκτηση ως τον 20ό αιώνα», *Ιερά Μεγίστη Μονή Βατοπαυδίου*, ό.π., σ. 54-71· Georgios Salakides, *Sultansurkunden des Athos-Klosters Vatopedi aus der Zeit Bayezid II. und Selim I.*, Θεσσαλονίκη 1995· Heath W. Lowry, «A Note on

Στα τέλη του 15ου αιώνα, καταγράφεται διένεξη της μονής Βατοπεδίου με τη μονή Χιλανδαρίου στην ευρύτερη περιοχή για κτήματα της πάλαι μονής του Ζυγού.³⁸ Μετά τον σεισμό του 1585, και πιθανότατα στις αρχές του 17ου αιώνα, ανακατασκευάστηκε ολόκληρος ο πύργος· από το κτήριο της βυζαντινής περιόδου διατηρήθηκε μόνο το κάτω τμήμα του.³⁹ Την περίοδο εκείνη το Προσφόριον βρισκόταν στο επίκεντρο μιας συνοριακής διαφοράς με τη μονή Ιβήρων. Το θέμα επιλύθηκε το 1733 υπέρ της μονής Βατοπεδίου με απόφαση της Ιεράς Συνάξεως του Αγίου Όρους.⁴⁰ Μετά την ατελέσφορη επανάσταση του Εμμανουήλ Παπά στη Χαλκιδική, το 1821, ο πύργος ερειπώθηκε, τουλάχιστον μέχρι τα μέσα του 19ου αιώνα, όταν υλοποιήθηκε ένα μεγάλο οικοδομικό πρόγραμμα που περιλάμβανε τον πύργο και τον περιβάλλοντα χώρο, και κτίστηκε το υπάρχον σήμερα διώροφο κτήριο εντός του οχυρού περιβόλου.⁴¹

Παρά την ανάπτυξη της περιοχής, με την άφιξη των Μικρασιατών προσφύγων, μετά το 1923, ο πύργος παρέμεινε στη θέση του, σε αντίθεση με άλλους αντίστοιχους μετοχιακούς πύργους της Χαλκιδικής, πιθανώς λόγω της ενοικιάσής του το ίδιο έτος από το ζεύγος των Αυστραλών Sydney Loch και Joice NanKivell Loch.⁴² Οι τελευταίοι αυτοί κάτοικοι του πύργου υπήρξαν δραστήριοι στην ανάπτυξη της τοπικής βιοτεχνικής παραγωγής χαλιών, κυρίως με βάση βυζαντινά μοτίβα που ο Sydney εντόπιζε κατά τις

the Population and Status of the Athonite Monasteries under Ottoman Rule (ca. 1520)», *Wiener Zeitschrift für die Kunde des Morgenlandes* 73 (1981), σ. 115-135· Nicolas Oikonomidès, «Monastères et moines lors de la conquête ottomane», *Südost-Forschungen* 35 (1976), σ. 1-10· Paul Lemerle – Paul Wittek, «Recherches sur l'histoire et le statut des monastères athonites sous la domination turque», *Archives d'Histoire du Droit Oriental* 3 (1948), σ. 411-472· Γεράσιμος Σμυρνάκης, *Τὸ Ἅγιον Ὄρος*, Αθήνα 1903 (φωτ. ανατ. Ἅγιον Ὄρος 1988), σ. 427-459.

38. *Actes de Vatopédi III*, αρ. 244.

39. Π. Θεοχαρίδης, «Ο πύργος της Ουρανούπολης», *ό.π.*, σ. 22. Το τμήμα αυτό του κτηρίου σώζεται και σήμερα.

40. Αρχείο Ιεράς Μονής Βατοπεδίου, Τετρ. Α, στοιχ. χ, έγγρ. 21 (αδημοσίευτο). Η διένεξη καταγράφεται ήδη από το 1622, όταν ο πατριάρχης Κύριλλος Λούκαρις, μετά από εξέταση εγγράφων για το ιδιοκτησιακό καθεστώς του μετοχίου, αναγνωρίζει ως ιδιοκτήτη των γαιών του τη μονή Βατοπεδίου, μετά από συνεδρίαση της Συνόδου από κοινού με τους πατριάρχες Ιεροσολύμων και Αντιοχείας· Αρχείο Ιεράς Μονής Βατοπεδίου, Τετρ. Α, στοιχ. χ, έγγρ. 11 και 12 (αδημοσίευτα).

41. Π. Θεοχαρίδης, «Ο πύργος της Ουρανούπολης», *ό.π.*, σ. 21.

42. Η ζωή του ζεύγους και η σχέση τους με την τοπική κοινότητα καταγράφεται στο αυτοβιογραφικό βιβλίο της Joice NanKivell Loch, *A Fringe of Blue – An Autobiography*, Λονδίνο 1968.



Εικ. 4. Τρισδιάστατη αποτύπωση ενός από τα δωμάτια του πύργου της Ουρανούπολης. © RoGH.

επισκέψεις του στο Άγιον Όρος.⁴³ Η σημαντική για την τοπική οικονομία δραστηριότητα του ζεύγους συνεχίστηκε μέχρι τον θάνατο της Joice, το 1982. Το έργο του ζεύγους Loch αποτυπώνεται στην τρισδιάστατη αναπαράσταση του πύργου στο πλαίσιο του έργου RoGH, με την «ένδυση» των εσωτερικών χώρων με παραδοσιακά χαλιά. Η αποτύπωση του εσωτερικού των κτηρίων του συμπλέγματος του πύργου με στοιχεία υλικού πολιτισμού (έπιπλα, χαλιά, χρηστικά αντικείμενα κ.λπ.) του 19ου αιώνα ήταν ίσως η σημαντικότερη πρόκληση των ιστορικών ερευνητών (Εικ. 4).

Η μελέτη του υλικού πολιτισμού στη βαλκανική χερσόνησο καθ' όλη την προαναφερθείσα περίοδο βρίσκεται ακόμη σε πρωταρχικό στάδιο, εφόσον δεν ταυτίζεται ως επιστημονικό πεδίο με τη λαογραφία, η οποία, βεβαίως, έχει ήδη ερευνητικό παρελθόν. Ωστόσο, κάποια δεδομένα με βάση επιμέρους εργασίες μπορούν να αξιοποιηθούν, για να δομηθούν προτεινόμενα στοιχεία ή και σύνολα για την αποκατάσταση του υλικού βίου κατοικιών και άλλων λειτουργικών χώρων, τα οποία η ανθρώπινη δραστηριότητα διαμόρφωσε σε αναλογία με τον ειδικό χαρακτήρα ενός

43. Maria Mavroudi, «Joice NanKivell Loch: An Australian Contribution to Byzantium's Modern Greek Reception», *Modern Greek Studies (Australia and New Zealand)* 19 (2018), σ. 229.

αγροτικού αγιορειτικού μετοχίου. Τα δεδομένα αυτά αντανακλούν τις πραγματικότητες του ιδιορρύθμου μοναστικού βίου της μονής Βατοπεδίου και των εξαρτημάτων της –όπως του Προσφορίου– από τον 15ο αιώνα μέχρι το 1990, όταν η μονή έγινε κοινόβιο με την έλευση της σημερινής αδελφότητας.

Διατηρώντας ως πλαίσια τη χρονική περίοδο, τον χώρο και την ανθρωπινή δραστηριότητα, στην ψηφιακή ανάδειξη του πύργου αποτυπώνεται μια πυργοειδής προστατευμένη κατασκευή δίπλα σε λιμάνι, η οποία χρησιμοποιείται ως σταθμός για τη μεταφορά εμπορικών προϊόντων μιας χριστιανικής μονής αλλά και ως κατοικία μελών της μοναστικής κοινότητας, που εμπλέκονται στη διακίνηση των προϊόντων της και την τροφοδοσία του μοναστηριού. Εφόσον προέχει η εμπορική-αποθηκευτική λειτουργία του κτίσματος, ο οικιακός χαρακτήρας έπεται κατά την ψηφιακή αναπαράσταση του εσωτερικού. Ακόμη, με δεδομένο ότι τα κελιά των μοναχών έχουν περιορισμένο υλικό περιβάλλον, κάτι ανάλογο, λιτό και αυστηρά χρηστικό, αναμένεται να εντοπίζεται στην ψηφιακή αναπαράσταση του εσωτερικού χώρου του πύργου. Σημαντικό μέρος των αντικειμένων θα σχετίζεται με τον θρησκευτικό χαρακτήρα της μοναστικής ζωής, δηλαδή εικόνες, κάποια λειτουργικά σκεύη, ιερατικές εκδόσεις, ενδύματα μοναχών, κεριά, κομποσχοίνια, όλα αυτά σε μικρό αριθμό και σε φάση μετακίνησης από ή προς τη μονή.

Μια άλλη ομάδα επίπλων και αντικειμένων που αναπαρίστανται στην ψηφιακή απεικόνιση του πύργου, και πάλι με κριτήριο τη μοναστική λιτότητα, συνθέτουν τον χρηστικό υλικό κόσμο, τον απαραίτητο για τη διαβίωση του μοναχού στον πύργο: ένα ξύλινο κρεβάτι, ένα τραπέζι, ελάχιστες καρέκλες ή σκαμνιά, μάλλινα υφαντά καλύμματα του κρεβατιού, των τοίχων, μαξιλάρι(α), ελάχιστα σκεύη φαγητού και ποτήρια, τζάκι ή μαγκάλι για τη θέρμανση και το μαγείρεμα, ντουλάπια και πάγκος για την αποθήκευση των σκευών και τη συντήρηση και παρασκευή των τροφών, λάμπα λαδιού για τον φωτισμό κατά τη νύχτα.

Τέλος, τα προϊόντα που προέκυπταν από την αγροτική ή βιοτεχνική εργασία των μοναχών συγκεντρώνονταν στους αποθηκευτικούς χώρους του συγκροτήματος, όπου μέσα στους σχετικούς περιέκτες τους θα εντοπίζονταν λάδι, κρασί, μέλι και άλλα αντικείμενα που παρήγε το μετόχι. Αυτά είτε αποστέλλονταν στη μονή είτε πωλούνταν στις πλησιόχωρες αστικές ή αγροτικές περιοχές, όπου κατέληγαν τα φορτία των σκαφών που ελλιμενίζονταν στον μόλο, εμπρός από τον πύργο. Μάλιστα, στις περιόδους μετά τη συγκομιδή, και καθώς συγκεντρώνονταν οι σοδειές, οι χώροι του πύργου θα μπορούσαν να είναι παραγεμισμένοι με προϊόντα,

περιορίζοντας σημαντικά τους ελεύθερους χώρους. Τέτοιου είδους αντικείμενα επιδιώχθηκε να περιληφθούν στην ψηφιακή απεικόνιση του πύργου.

Τα χρώματα που κυριαρχούσαν, ήταν ταπεινά, σε αποχρώσεις του ξύλου, των κεραμικών, των λίγων μετάλλων, των υφαντών με φυτικές βαφές, των μαύρων μοναστικών ενδυμάτων. Όπως η αρχιτεκτονική, έτσι και η διακόσμηση και η ζωγραφική των καθολικών και των λοιπών κτισμάτων των μονών ακολουθούσαν τα χαρακτηριστικά της εποχής, καθώς οι ποικίλοι δωρητές και επισκέπτες επέτειναν αυτό το στοιχείο εισάγοντας νεωτερικότητα μέσω των προσφορών τους. Συνεπώς, η ψηφιακή αναπαράσταση του πύργου μπορεί να περιλαμβάνει και αγαθά προς μετακίνηση στη μονή, ενώ θα μπορούσαν να εμφανίζονται και πολυτελή υφάσματα και κεντήματα ιερατικής χρήσης, που διακινούνταν από το μετόχι για τις ανάγκες της μονής Βατοπεδίου.



Η αποτύπωση του πύργου της Ουρανούπολης σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, στο πλαίσιο του έργου RoGH, επιτρέπει την επίσκεψή του από οιονδήποτε σε οποιοδήποτε σημείο του κόσμου. Παράλληλα, προσφέρει στον φυσικό επισκέπτη τη δυνατότητα να βιώσει τους χώρους του μνημείου σε περιβάλλον εποχής και με τρόπο διαδραστικό, λαμβάνοντας μέσα από τη χρήση των δυνατοτήτων που παρέχει η συγκεκριμένη τεχνολογία ιστορικές πληροφορίες τόσο για τον ίδιο τον πύργο και την ιστορία του όσο και για τα κοινωνικά και οικονομικά δεδομένα της ζωής σε ένα μεγάλο αγροτικό μετόχι του Αγίου Όρους. Οι δυνατότητες της συγκεκριμένης εφαρμογής μπορούν να αξιοποιηθούν για την πολιτιστική ανάδειξη της σημερινής Ουρανούπολης και την προσέλκυση επισκεπτών από την Ελλάδα και το εξωτερικό. Τέλος, οι δυνατότητες προσωποποιημένης εμπειρίας που προσφέρει η εικονική περιήγηση του πύργου, μπορούν να επεκταθούν και στην ανάπτυξη ευρύτερων διδακτικών εφαρμογών, όπου ο χρήστης θα μπορεί να ανακαλύπτει τις ιστορικές, αρχαιολογικές, αρχιτεκτονικές και αγροτικές πτυχές του μνημείου μέσα από τη διαδραστική περιήγηση, η οποία μπορεί να αξιοποιηθεί και στην ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών, λ.χ. παιχνιδιών ρόλων (RPG). Σε κάθε περίπτωση, η ανάπτυξη και άλλων παρόμοιων εφαρμογών θα οδηγήσει στη διαμόρφωση μιας πιο στενής και αμφίδρομης σχέσης συνεργασίας μεταξύ των ιστορικών ερευνητών και των ειδικών πληροφορικής, η οποία θα αποβεί χρήσιμη και για τους δύο πόλους συνεργασίας, και θα καταστεί ευρύτερα ωφέλιμη, πολιτισμικά, εκπαιδευτικά και οικονομικά.

SUMMARY

Vyron Antoniadis – Taxiarchis Koliass – George Koutzakiotis – Nikolaos Livanos – Dimitris Loupis – Gerasimos Merianos, *Historical Research and New Technologies: Thoughts and Challenges Emanating from the Three-Dimensional Recreation of the Tower of Ouranoupolis*

The advancement of digital technologies has offered new tools to historians in their effort to convey to a wider public their understanding of the past. In cinema, many professional historians have contributed to bringing realistic depictions of past worlds. Today, videogames are an equally important medium where historians can bring a more realistic, and therefore, more attractive for a –usually younger– audience, game-play. The role of the historian in the development of digital applications, such as videogames and mostly Role-Playing Games (RPG), focuses on the constant need for closer collaboration between historians and developers, and, eventually, a better mode of mutual understanding. Historians are thus involved in a process that can be described in three phases: the creative, during which the main concept is formulated; the research phase, when the historical information is gathered; and the aesthetic phase, where the historians help depict the built environment and the cultural features. These reflections have been the main focus of the project «Digital Routes in Greek History's Paths» (RoGH) implemented by the Institute of Historical Research of the National Hellenic Research Foundation with the Department of Informatics and Telecommunications of the University of Athens, and Content Management in Culture (COMIC). RoGH's main initiative is the development of a digital platform allowing anyone to visit the history of Greece from antiquity to modern times. This paper focuses on the case study of the tower of Ouranoupolis in Chalkidiki, which has been recreated in 3D. The tower is an important landmark at the entrance of Mount Athos and has been the main edifice of the dependency of Vatopediou monastery from the Byzantine era until the 20th century. Today it hosts the local museum.