

Universitat de Barcelona

Tutora: Mar Llorens



MÁSTER EN
GESTIÓN DEL
PATRIMONIO
CULTURAL

***El Parque Arqueológico e Histórico de
Feres – Velestino***



Ioanna Angelidou

15-6-2009

Agradecimientos

A mi tutora, la Dra. Mar Llorens y al Dr. Dimitrios Karamperopoulos, presidente de la “*Asociación Científica de Estudios sobre Feres – Velestino – Rigas*” (“*Επιστημονική Εταιρεία Μελέτης Φερών – Βελεστίνου – Ρήγα*”), por su valiosa colaboración.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	p.5
2. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN.....	p.7
2.1. Análisis del mercado.....	p.7
2.1.1. Información histórica.....	p.7
2.1.2. Características geográficas, demográficas y sociales.....	p.9
2.1.3. La población escolar.....	p.12
2.1.4. Las asociaciones.....	p.12
2.1.5. El turismo, la infraestructura turística y los medios de transporte disponibles.....	p.13
2.2. La competencia y cooperación.....	p.16
2.3. Otras experiencias nacionales e internacionales.....	p.17
2.3.1. Parques arqueológicos.....	p.17
2.3.2. Museos.....	p.26
2.3.3. Campos de batalla musealizados.....	p.30
2.4. Análisis interno.....	p.31
2.4.1. Estado de gestión.....	p.31
2.4.2. Estudios previos.....	p.32
2.4.3. Descripción de los espacios patrimoniales.....	p.33
3. OBJETIVOS.....	p.50
3.1. Objetivos a nivel patrimonial.....	p.50
3.2. Objetivos a nivel social – económico.....	p.50
3.3. Objetivos a nivel de los contenidos.....	p.51
3.4. Objetivos de público.....	p.51
4. ARQUITECTURA Y RESTAURACIÓN.....	p.52
4.1. Indicaciones para la elaboración del proyecto arquitectónico.....	p.52
4.1.1. El centro de visitantes.....	p.52

4.1.2. El “ <i>Museo de las Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional</i> ”	p.53
5. DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO PATRIMONIAL.....	p.59
5.1. Itinerarios de la visita.....	p.59
5.2. Formas de realización de la visita.....	p.65
6. PROPUESTA DE MUSEALIZACIÓN.....	p.67
6.1. Guión museográfico.....	p.67
6.2. Propuesta museográfica.....	p.76
6.2.1. La Ruta de la Ciudad Escondida.....	p.76
6.2.2. La Ruta de la Fuente “ <i>Ypereia</i> ”	p.81
6.2.3. La Ruta de Rigas.....	p.88
7. DIFUSIÓN Y DIDÁCTICA.....	p.92
7.1. Destinatarios de la oferta cultural y educativa.....	p.92
7.2. Actividades.....	p.93
7.3. Publicaciones.....	p.94
7.4. Entorno virtual.....	p.95
7.4.1. Diseño del portal.....	p.95
7.4.2. Página principal y subdivisiones del portal.....	p.96
7.4.3. Social Network Tools.....	p.96
7.4.4. Sistema de gestión de los contenidos.....	p.98
7.4.5. Características cualitativas de la aplicación.....	p.99
8. COMUNICACIÓN Y PROMOCIÓN.....	p.100
8.1. Creación de imagen de marca.....	p.100
8.2. Publicidad y relaciones públicas.....	p.100
9. ORGANIZACIÓN.....	p.102
9.1. Titularidad jurídica.....	p.102
9.2. Organigrama.....	p.102
10. RECURSOS ECONÓMICOS.....	p.106

11. SISTEMAS DE EVALUACIÓN.....	p.111
12. BIBLIOGRAFÍA.....	p.113
13. PÁGINAS WEB.....	p.117

1. INTRODUCCIÓN

El título del proyecto es *“El parque arqueológico e histórico de Feres – Velestino”*. Se trata de la creación de una nueva unidad patrimonial en la zona histórica de la antigua ciudad de Feres en el campo de Velestino (Grecia). Quería desarrollar el proyecto de un parque arqueológico en una región fuera de la costa y los destinos turísticos tradicionales. El parque arqueológico es un concepto relativamente nuevo en mi país con pocos antecedentes. Normalmente, se crean pequeños núcleos culturales (yacimientos musealizados aislados, pequeños museos, etc.) con poca posibilidad de rentabilidad económica y social.

Sin embargo, las nuevas tendencias en la gestión del patrimonio arqueológico, el énfasis en el papel educativo de la arqueología, el fraccionamiento del tiempo de las vacaciones durante todo el año, la descentralización del turismo de costa hacia destinos de interior, el crecimiento constante del turismo cultural y la búsqueda de destinos alternativos han creado nuevas necesidades y demandas. Paralelamente, la organización de los XVII Juegos Mediterráneos del 2013 en Volos generará nuevas oportunidades de desarrollo turístico y económico para toda la región de Magnesia. Además, el hecho de que estemos en una sociedad cada día más sensibilizada con la protección del medio ambiente, hace que una oferta cultural ideal combine cultura y naturaleza.

Velestino es una región con mucha riqueza patrimonial pero con poca oferta cultural. La mayoría de sus recursos patrimoniales siguen no explotados. La creación de un parque arqueológico e histórico en la zona ofrecería una propuesta cultural alternativa, ayudaría la recuperación, protección y preservación del patrimonio arqueológico – natural y dinamizaría la economía local a través del desarrollo de la industria turística.

El *“Parque arqueológico e histórico de Feres – Velestino”* debería incluir el territorio dentro de la muralla de la antigua ciudad de Feres. Es decir, el parque englobaría los sitios arqueológicos del municipio, los monumentos contemporáneos, los museos, el poblado actual y el campo de Velestino. Se trata de un paisaje antropizado que cuenta una historia continua de más de 5.000 años. Los elementos principales de la visita serían:

1. El templo de Zeus
2. La *“Acrópolis de Feres”* con la muralla del siglo IV a. C.

3. El cementerio micénico
4. La tumbas proto-geométricas de Cloi
5. El Ágora
6. La fuente “*Ypereia*”
7. El conjunto de los molinos de agua y los talleres tradicionales de Velestino
8. La “*casa de Rigas*”
9. El monumento conmemorativo de Rigas
10. El campo de la batalla de 1897
11. El “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional*”
12. El futuro Museo de Rigas.

2. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN

2.1. Análisis del mercado

2.1.1. Información histórica

El municipio de Feres está en el campo de Tesalia, cerca de la ciudad de Volos. Según la leyenda, la antigua ciudad de Feres fue fundada por el rey Feris. Los primeros habitantes se instalaron en la acrópolis de Feres cerca de la fuente *Ypereia* en la época neolítica (3000 a. C.). Su posición geográfica era privilegiada: en la entrada del campo de Tesalia, con tierras fértiles y mucha agua gracias a la fuente *Ypereia* y el lago Carla. La primera ciudad tenía la forma de los poblados prehistóricos de Micenas. Es decir, una acrópolis fortificada con las casas construidas en las cuevas de la colina dentro de la muralla (Papadopoulos, 2006). Era la ciudad más importante de la región durante la época arcaica y clásica. Sin embargo, la conquista romana provocó su decadencia y finalmente, su abandono en el siglo I. En la literatura la antigua Feres fue conocida como el reino de Admetos y Alcestis cuya historia inspiró Eurípides para escribir una de sus mejores tragedias: “*Alcestis*” (438 a. C.).

La ciudad actual de Velestino se construyó en la Edad Bizantina (siglo XIII) sobre una parte de la ciudad antigua. La conquista del territorio por el Imperio Otomano ha generado varios cambios económicos, demográficos y sociales. A pesar de los turcos que se instalaron en la zona, vinieron grupos de valacos. Eran grupos nómadas de cristianos que hablaban una lengua influida del latín. Hoy en día, aunque su idioma casi ha desaparecido, la tradición valaca tiene un papel importante en la vida cotidiana. Gracias a los nuevos cambios Velestino se transformó en un centro importante de actividad comercial. Los griegos comerciantes de la región viajaban por toda Europa. Las condiciones económicas y sociales favorecían el nacimiento de un personaje como Rigas cuya vida y obra han influido en toda la historia balcánica.



Foto 1. Estatua de Rigas en una plaza de Belgrado (Serbia).

(Fuente: <http://www.rhigassociety.gr>)

Rigas nació en Velestino pero a lo largo de su vida vivió en Estambul, Bucarest y Viena donde empezó su obra revolucionaria. Era el visionario de la creación de una democracia federal balcánica donde todos los ciudadanos serían iguales independientemente de su lengua, religión o sexo. Pasó toda su vida luchando contra el despotismo del sultán otomano y promoviendo la protección de los Derechos Humanos, el valor de la educación y del pensamiento libre. Al final, fue traicionado y torturado hasta la muerte por los turcos en 1798 (Karamperopoulos, 2002). Actualmente, Rigas es el símbolo de Velestino (foto 2). Su figura aparece en la bandera municipal, en los nombres de las fiestas locales, en los monumentos conmemorativos, etc.

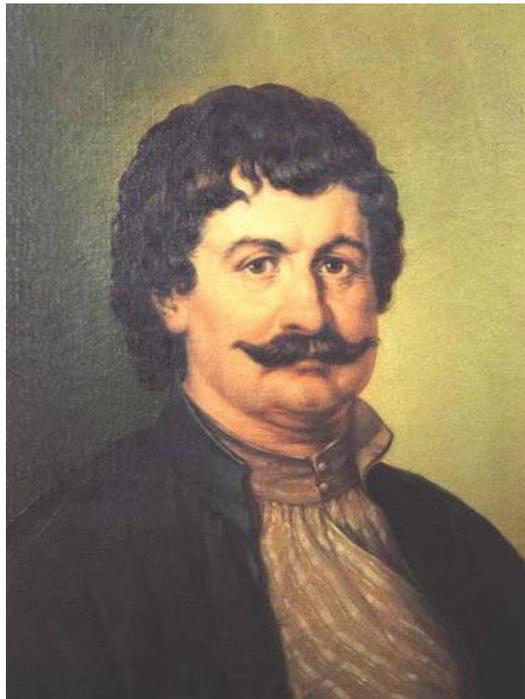


Foto 2. Rigas de Velestino. Obra del pintor Dionisios Tsokos

(Fuente: <http://www.rhigassociety.gr>)

En el siglo XIX, la construcción de trece molinos de agua, de varios talleres de curtido y de elaboración de tejido que aprovechaban el agua de la *Ypereia*, generaron el desarrollo de la economía semi-industrial en la zona (ibid). Actualmente, estos edificios están protegidos por la legislación griega pero su estado de conservación es pésimo. En 1881 Tesalia se incorporó al nuevo estado griego y participó a la guerra de 1897 contra los turcos. La denominada “*batalla de Velestino*” fue la única que ganaron los griegos en esta guerra. Hoy en día, el monumento conmemorativo del general de las tropas griegas, Konstantinos Smolenski, está situado en una pequeña plaza de la villa.

La guerra, la pobreza y los problemas sociales provocaron la sublevación de los campesinos en 1910. Durante los años 1914 – 1922 se instalaron en Velestino griegos inmigrantes de la Asia Menor cambiando de nuevo la composición de la población. Durante la Segunda Guerra Mundial la región sufrió la ocupación de los nazis. Hay un monumento dedicado a la Resistencia en la entrada de la ciudad. Finalmente, un terremoto en 1957 destruyó el 2/3 de los edificios de la zona. El carácter arquitectónico tradicional del sitio se ha alterado para siempre. Las nuevas casas eran las típicas casas griegas con un piso de los años '50 y '60. Se trata de construcciones de cemento resistentes a terremotos. En consecuencia, uno de los puntos débiles de Velestino es la ausencia de algún tipo de interés arquitectónico para los visitantes. Por otro lado, el terremoto ha sido una buena oportunidad para rehabilitar la ciudad y construir la infraestructura necesaria de agua y electricidad (ibid).

2.1.2. Características geográficas, demográficas y sociales

Hoy en día, el municipio de Feres está compuesto por la pequeña ciudad de Velestino y diez pueblos alrededor (Cloi, Ag. Georgios, Aerino, Polizaiika, Mikro Peribolaki, Periblepto, Ag. Dimitrios, Eleutheroxori, Kokkalaiika, Kokkina) y pertenece a la prefectura de Magnesia¹. La economía de la región se basa principalmente en la agricultura y la ganadería. En el campo de Velestino se cultiva trigo, cebada y algodón. Según los datos del registro nacional de 2001 Feres tiene 7.590 habitantes². Sin embargo, actualmente, la población ha aumentado entre un 10% y 12% por la inmigración. Además de la población local, hay un campo militar con 300 personas. La capital de Magnesia, Volos está a los 20,5 km de Velestino y tiene 71.590 habitantes. En total, la prefectura de Magnesia tiene entre 195.536 (datos del 2001) y 204.148 habitantes (estimación del Secretariado Nacional de Estadísticas para el año 2007) repartidos en una zona de 2.636 km².

¹ Grecia está formada por 13 regiones administrativas (*periferies*) que están a su vez subdivididas en 51 “*nomós*”. La palabra “*nomós*” representa el concepto de prefectura o provincia. En este caso el “*nomós*” de Magnesia pertenece a la “*periferia*” de Tesalia.

² <http://www.statistics.gr/> (General Secretariat of National Statistical Service of Greece)



Foto 3. Velestino (Fuente: <http://www.thevanishedcities.eu/index>)

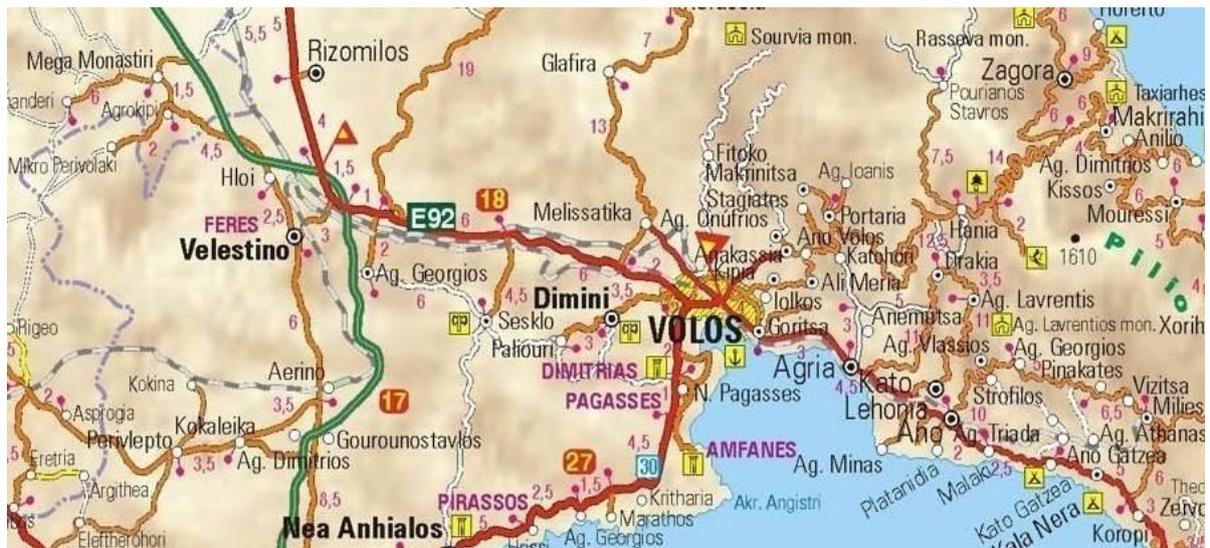


Foto4. Mapa de la región (Fuente: <http://www.visitgreece.gr/pages.php?pageID=805&langID=1>)



Fotos5-6. Imágenes del campo de Velestino



Fotos7-8. Aspectos de la villa contemporánea de Velestino

(Fuente: Constantinos Topas, <http://www.trekearth.com/>)

La población es bastante homogénea. Casi todos los habitantes son cristianos ortodoxos y la religión tiene un papel importante en la vida cotidiana³. El idioma oficial es el griego moderno. Hay también un dialecto con orígenes latinos llamada “*blaxica*” (un dialecto del valaco). Actualmente, se habla solo por la gente mayor. Sin embargo, muchas de las costumbres actuales (fiestas populares, etc.) tienen sus orígenes en la tradición valaca.

Cabe señalar que el 11,41% de la población escolar de Velestino son inmigrantes (Samakobli, 2008). El principal país de origen es Albania. Normalmente, son inmigrantes de primera o segunda generación. Según una encuesta realizada por el Ministerio de la Educación, el 48% de los alumnos en la educación primaria han nacido en Grecia y el 52% en otro país (Liatsou, 2008). En general, se caracterizan por un alto grado de integración en la sociedad griega. Casi todos aprenden el griego y un porcentaje importante cambia también de religión. Por ejemplo, sólo el 19,6% habla en casa su idioma materno, el 6,7% habla griego y el 73,7% habla los dos. La mayoría de los adultos trabaja en el campo de Velestino en el

³ En Grecia el 98% de los griegos nativos son ortodoxos.

sector de la agricultura. Evidentemente, su interés en la historia griega es relativamente bajo. No obstante, la visión de Rigas incluía todas las naciones balcánicas: “*Griegos, Búlgaros, Albaneses, Valacos, Armenios, Turcos... sin excepción por la religión o el dialecto*” (Rigas, 1797) y se enfocaba en la solidaridad y cooperación: “*El Búlgaro tiene que moverse cuando sufra el Griego y el Griego para el Búlgaro y los dos para el Albanés...*” (ibid). En su obra hay varios elementos que podrían servir como puntos de atracción para este grupo de la población.

2.1.3. La población escolar

En el municipio de Feres hay siete centros de educación preescolar con aproximadamente 90 niños, siete escuelas de educación primaria con 498 alumnos, dos de secundaria con 360 y una escuela técnica con 28. En total, hay 884 alumnos. En la región de Magnesia la población escolar está compuesta, aproximadamente, por 27.500 personas (sin calcular los alumnos de la universidad)⁴. El 12% son inmigrantes y el 0,6% son gitanos. En concreto, en Magnesia hay 128 centros de educación preescolar con 2800 alumnos, 131 escuelas de educación primaria con 12.015 alumnos, 60 de secundaria con 10.913 alumnos, 14 escuelas técnicas con 1.648 alumnos, 8 centros para niños con discapacidades físicas o mentales y una universidad⁵. La Universidad de Tesalia está compuesta por siete facultades: Humanidades, Escuela Politécnica, Economía Agrícola, Medicina, Ciencias Económicas y Deporte. En la Facultad de Humanidades hay tres departamentos de Pedagogía y un departamento de Historia, Arqueología y Antropología Social. El desarrollo de un plan de cooperación entre el parque arqueológico e histórico de Feres y la Universidad sería beneficioso para las dos partes.

2.1.4. Las asociaciones

En la región de Velestino hay también varias asociaciones (atléticas, económicas, etc.). Destacaría la “*Cooperativa de las mujeres de Velestino*” que fabrica y vende productos artesanales. Otras instituciones tienen un carácter cultural y están dispuestas a ofrecer su apoyo y su colaboración para la creación del parque arqueológico e histórico de Feres. Las asociaciones con un interés especial en la temática del parque son:

1. La Asociación Científica de Estudios sobre Feres – Velestino– Rigas (*Επιστημονική Εταιρεία Μελέτης “Φερών – Βελεστίνο – Ρήγα”*) fundada en 1987. La misión de la

⁴ <http://www.ypepth.gr/> (Portal oficial del Ministerio de la Educación)

⁵ <http://thess.pde.sch.gr/> (Portal oficial del Ministerio de la Educación sobre la educación escolar en Tesalia)

asociación es el estudio y la promoción de la obra de Rigas, de la antigua ciudad de Feres y de la región de Velestino. La asociación ha organizado cinco conferencias internacionales en el propio Velestino y ha publicado más de 30 libros relacionados con Rigas y Feres. Desde el enero hasta el octubre del 2008 más de 153.00 personas han entrado a su portal electrónico (<http://www.rhigassociety.gr/>). El 40% de las entradas han sido desde el extranjero (Kiouisis, 2008). El número de los usuarios indica el interés de la gente sobre la personalidad de Rigas a nivel internacional. El fundador y presidente de la asociación, Dimitrios Karamberopoulos, es también el creador del “*Museo de las Herramientas Tradicionales y Tecnología Tradicional*” y del futuro “*Museo de Rigas*”.

2. La Asociación “Rigas Veletinlís” en Attica (Σύλλογος Βελεστινιωτών Αττικής “Ρήγας Βελεστινλής”) creada por gente con orígenes de Velestino que actualmente vive en Atenas. Aunque las oficinas de la asociación están en Atenas, desarrolla sus actividades en Velestino.

3. La asociación de los valacos de Velestino (Σύλλογος Περιβολλιωτών Βελεστίνου). Asociación enfocada en la promoción y preservación del patrimonio cultural valaco (histórico, lingüístico, folclórico, etc.) de Velestino.

4. La “Asociación Histórica y Folclórica de Tesalia” (Ιστορική και Λαογραφική Εταιρεία Θεσσαλών), la “*Compañía de Investigación de Tesalia*” (Εταιρεία Θεσσαλικών Ερευνών) y la “*Panthessaliki Stegi*” (“Πανθεσσαλική Στέγη”). Asociaciones enfocadas en el estudio, promoción y preservación del patrimonio cultural de la región de Tesalia.

2.1.5. El turismo, la infraestructura turística y los medios de transporte disponibles.

En general, la prefectura de Magnesia es bastante turística. Su posición geográfica en el centro de Grecia y la combinación de mar y montaña en el mismo territorio la han convertido en un destino popular durante todo el año. Sin embargo, la mayoría de los turistas se concentra en tres zonas: las playas de Ag. Ioannis, la ciudad de Volos y la zona de la montaña de Pilio por la belleza natural y arquitectónica de sus pueblos y la posibilidad de hacer deportes de invierno. Al contrario, en la región de Velestino casi no hay turismo. Normalmente, la gente viene para visitar solo un sitio o un monumento histórico y se va. Por lo tanto, hay restaurantes, bares, etc. para la gente local y los excursionistas, pero no hay otra infraestructura turística (hoteles, etc.).

Aunque la industria turística no está desarrollada, Velestino está bastante bien comunicado. Está situado en el centro del territorio continental griego, a unos 330 km al norte de Atenas y 220 al sur de Tesalónica. Está al lado de la carretera nacional (PATHE) que está

conectada con EGNATIA ODOS. Las dos forman parte de la red del transporte europeo. De hecho, PATHE pasa por las tumbas proto-geométricas de Cloi (foto 9).



La carretera nacional

Foto 9. La entrada de una de las tumbas proto-geométricas de Cloi

Además, una nueva carretera, parte también de la red europea, se está construyendo actualmente para conectar Volos y sus alrededores con Igoumenitsa (el puerto de Igoumenitsa conecta Grecia con Italia y otros destinos internacionales). Hay también autobuses y trenes que unen Velestino con el resto del país. La estación del tren no está dentro de la villa. Además, los centros de educación en Grecia no suelen usar el tren ni otros medios de transporte público por razones de seguridad. En consecuencia, el coche, el autobús y los autocares privados son los medios de transporte más populares. Dentro del propio Velestino no hay transporte público, ya que las distancias son muy cortas. Al contrario, hay autobuses que conectan Velestino con otros pueblos de la región. Velestino está también cerca del puerto de Volos y del aeropuerto de Nea Agxialos. Cabe señalar que últimamente *Air-berlin* ha establecido conexiones directas con nueve aeropuertos de Alemania, lo cual indica el aumento del turismo internacional en Magnesia.

Cabe señalar que los cambios de política de las grandes empresas de navegación (el retiro de muchos barcos, la reducción de los viajes marítimos y la subida de los precios) en combinación con la crisis económica han favorecido los destinos de interior. El fraccionamiento del tiempo de las vacaciones durante todo el año y la búsqueda de formas de turismo alternativo han aumentado la demanda turística en los sitios fuera de la costa. Además, la tendencia actual de la política turística en Grecia es la descentralización del turismo y la valorización de otras zonas desconocidas. En la página Web oficial de la prefectura de Magnesia sobre turismo (<http://www.magnesia-tourism.gr/>), traducida en cuatro

idiomas (inglés, alemán, holandés y francés), Velestino figura como “*La Magnesia desconocida*” y anima el usuario a descubrirla. La página informa sobre las fiestas populares, los sitios arqueológicos y los monumentos históricos de la región. Además, pone en relieve la seguridad de Magnesia como destinación turística. Otro portal electrónico de la administración de Magnesia (<http://www.magnesia.gr/newportal/gr/index.asp>) invita al usuario a “*vivir su mito*” destacando el patrimonio arqueológico e histórico de la región. Las antiguas Feres y Velestino figuran también en la página Web del Ministerio de la Cultura (http://odysseus.culture.gr/index_gr.html).

No obstante, la información ofrecida por las páginas electrónicas relacionadas con Velestino no es siempre correcta. Lo mismo pasa con las oficinas de turismo en Magnesia y los folletos informativos de la administración local. Por ejemplo, según el Ministerio de la Cultura, todos los sitios arqueológicos están abiertos al público. En realidad, muchos yacimientos están cerrados porque están en reformas o en proceso de excavación (fotos 10-11). Otros sitios patrimoniales están abiertos pero no están acondicionados para recibir los visitantes. El “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional*” figura en casi todas las páginas electrónicas vinculadas con la región como punto de interés y mucha gente, sobre todo público escolar, viene para visitarlo. Sin embargo, actualmente, está cerrado (foto 12). El “*Museo de Rigas*” aparece en “*wikipedia*”, una de las fuentes más populares de información por Internet, como un museo real situado en Velestino, aunque nunca ha existido dicho museo en la región⁶. Además, las fotos de la fuente “*Ypereia*” publicadas en la página oficial del Ministerio de la Cultura sobre Velestino están muy lejos de la realidad actual: La fuente se secó en 1997 pero las fotos muestran un paisaje rural lleno de agua. Evidentemente, estos fenómenos pueden decepcionar al visitante, le dan una mala imagen del municipio y no favorecen la fidelización del destino turístico.



Fotos 10-11. Las tumbas proto-geométricas de Cloi

⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Rigas_Fereos_Museum,Velestino



Foto 12. La entrada del “Museo de las Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional”

2.2. La competencia y cooperación

Dentro del municipio de Feres no hay otros equipamientos patrimoniales. No obstante, hay dos sitios arqueológicos importantes, “Sesklo” y “Dimini”, cerca de Velestino, a unos 14 km de Volos. Se trata de dos poblados prehistóricos de la época neolítica. Mejor dicho, son los poblados neolíticos más importantes y más estudiados en Grecia. Los sitios están sistemáticamente excavados, restaurados y acondicionados para recibir el público (fotos 13-14). La gestión se ha enfocado en temas de estudio y de conservación, abandonando el sector de la difusión. En consecuencia, aunque el valor científico de los hallazgos es indiscutible, el número anual de los visitantes es muy bajo: 935 personas para el 2007 y 222 personas para los primeros 7 meses del 2008 (enero – junio). Análogamente, los ingresos de las taquillas han sido 1.719 euros para el 2007 y 375 euros para el 2008 (enero – junio).⁷

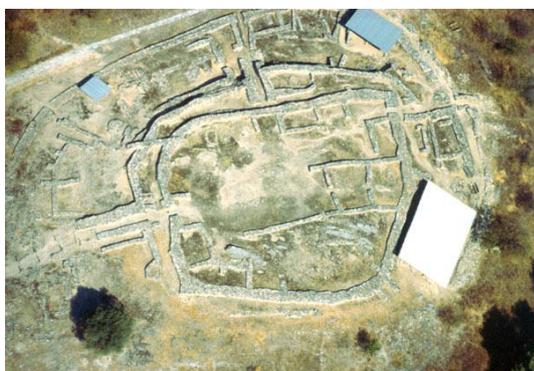


Foto 13. Dimini



Foto 14. Sesklo

(Fuente: <http://odysseus.culture.gr/>)

⁷<http://www.statistics.gr/> (General Secretariat of National Statistical Service of Greece)

Casi todos los museos de Magnesia están situados en la ciudad de Volos, los pueblos de Pilio y la costa donde hay más turismo. El más grande es el *Museo Arqueológico de Volos* (“*Αθανασάκειο Αρχαιολογικό Μουσείο*”) con 8.794 visitantes (2007). Es uno de los museos más antiguos del país. Fue fundado en 1909 y ampliado en 2004. El museo está en colaboración con el municipio de Feres y la Universidad de Tesalia. Todos los bienes muebles encontrados en las excavaciones arqueológicas de la zona se depositan allí. De hecho, una parte importante de su colección proviene de las tumbas de Velestino. Incluso, un caso único de enterramiento infantil con restos orgánicos (guantes, etc.). Otro museo arqueológico es el *Museo de Almiros*. Se trata de un pequeño museo local con pocos recursos. En 2007 ha recibido 1.248 visitantes (240 más de 2006) pero los ingresos de las entradas no han superado los 154 euros. En la montaña de Pilio hay también dos museos folclóricos muy pequeños y la escuela musealizada de Rigas con una pequeña colección de reliquias de la Revolución. El *Museo del Mar* en Achilio está relativamente lejos de Velestino y no tiene la misma temática, por lo tanto, no se consideraría competencia. Finalmente, en Volos está en marcha la creación del “*Museo de la ciudad de Volos*” (<http://www.diki.gr/museum/EL/info/default.asp>).

En comparación con Volos o Pilio, la oferta cultural en el municipio de Feres es muy poca. La falta de espacios adecuados no favorece la organización de eventos culturales. Existe sólo una biblioteca municipal muy pequeña y un centro cívico donde cada cinco años se organiza la conferencia internacional sobre temas relacionados con Rigas y su tierra natal. En consecuencia, la mayor parte de las actividades se realiza al aire libre. El mes de julio está dedicado a Rigas. Se organizan conciertos, danzas tradicionales, etc. Hay dos ferias importantes: la feria de Ag. Georgios y la feria comercial en septiembre. Otras fiestas con interés folclórico son: la cremada de Judas, la celebración del 6 de enero y las fiestas del Pascua. En Velestino se celebra también el “*encuentro anual de los valacos*”. Se trata de una fiesta con música y danzas tradicionales que atrae gente con orígenes valacos de toda Grecia.

2.3. Otras experiencias nacionales e internacionales

2.3.1. Parques arqueológicos

El problema básico de la noción del parque arqueológico es la ausencia de un acuerdo oficial sobre su contenido. Aún no existe una definición determinada por la comunidad científica, ni un contexto jurídico adecuado. En consecuencia, el uso del término se hace de una forma indiscriminada para denominar yacimientos, itinerarios y zonas arqueológicas y describir realidades heterogéneas según el país, sus leyes, su concepción general del patrimonio y sus tradiciones en la investigación arqueológica.

ICOM caracteriza los parques naturales, arqueológicos e históricos como “organizaciones de interés público con vocación científica y cultural, responsables para un territorio controlado y delimitado, conservados en su cualidad de unidad representativa de tipos de naturaleza salvaje o humanizada propicios a la preservación de faunas y floras salvajes o domesticas donde esta unidad constituye el hábitat permanente” (Catorce Asamblea General del ICOM, 1983, Londres, 1 y 2 de agosto).

Martín Almagro Gobeia define el parque arqueológico como un yacimiento musealizable o susceptible de acondicionamiento para su visita situado en un parque o medio preservado, es decir, en un entorno medioambiental que favorezca la simbiosis de la historia con la naturaleza y que tenga una dimensión sociocultural, o la posibilidad de aplicar técnicas museográficas con fines recreativos para el disfrute del gran público (Almagro, 1993).

En general, un parque arqueológico está compuesto por tres elementos básicos: un conjunto de vestigios arqueológicos en un contexto concreto, un entorno natural (un paisaje antropizado) y una infraestructura (la intervención actual que permite la comprensión de los restos a través de su interpretación) (Pérez, 2006).

Según el Seminario de Parques Arqueológicos de 1989 en Madrid, algunas características generales serían: la declaración de BIC (Bien de Interés Cultural), su alto grado de interés científico, educativo e histórico, un estado de conservación suficiente bueno como para que sea posible la exposición al público de sus componentes principales, la existencia de una infraestructura apropiada para su consideración como área visitable o abierta al público y finalmente que su conversión en zona visitable tenga en cuenta la doble interacción entre el yacimiento y su entorno (micro entorno) y entre el parque y su entorno (macro entorno).

En la actualidad, en Grecia existen tres parques arqueológicos importantes a nivel nacional: *Dion*, *Giouxta* y *Dispilio*. El parque arqueológico de *Giouxta* en Creta se aproxima más al modelo del parque natural, por lo tanto, no se utilizaría como modelo. Al contrario, la orientación de *Dion* y de *Dispilio* es más hacia los restos históricos que al entorno natural⁸. Por un lado, *Dion* se identifica con una zona arqueológica compuesta por yacimientos

⁸ Según Orejas, la ausencia de una definición oficial del término del parque arqueológico genera dificultades en el establecimiento de una tipología determinada. Sin embargo hay dos direcciones básicas:

- 1). La identificación con una zona arqueológica compuesta por yacimientos visibles.
- 2). La aproximación al modelo del parque natural.

Esta división no es estática, ni absoluta, sino indica la orientación del interés del parque hacia los restos históricos de la presencia humana o el entorno natural (Orejas 2001).

visibles. Por otro lado, *Dispilio* se clasificaría mejor como un parque de arqueología experimental.

El parque arqueológico de Dion (Δίον) es el más grande de Grecia (2.000 hectáreas) (<http://www.dion.gr/>, <http://www.ancientdion.org/>). Está situado en Pieria en los pies del Monte Olimpo, el hogar de los dioses olímpicos en la mitología griega. Era una ciudad antigua fundada, según la leyenda, por los Perraibus. Tenía gran importancia estratégica para los macedonios que la usaban como base para sus operaciones militares. Allí se organizaban las fiestas de Zeus y de las Musas conocidas en la Antigüedad como “*Los Juegos Olímpicos de Macedonia*” (*Ev Dío Oλόμπια*). Los restos arqueológicos que incluye el parque son: la ciudad antigua del siglo V y IV a. C., la “*Mansión de Dionisos*”, las tumbas prehistóricas de Olimpos, el templo de Zeus con una gran cantidad de consagraciones, incluso, una donación del Alejandro Magno para sus compañeros muertos en la batalla de Granicos, el templo de Minerva que es el más antiguo de Macedonia, el templo de Isis, el estadio, el teatro, el conservatorio (*Ωδείο*), los baños públicos, las termas, la necrópolis y el conjunto de los templos cristianos (basílicas paleocristianas). En 2007 visitaron *Dion* 48.538 personas.

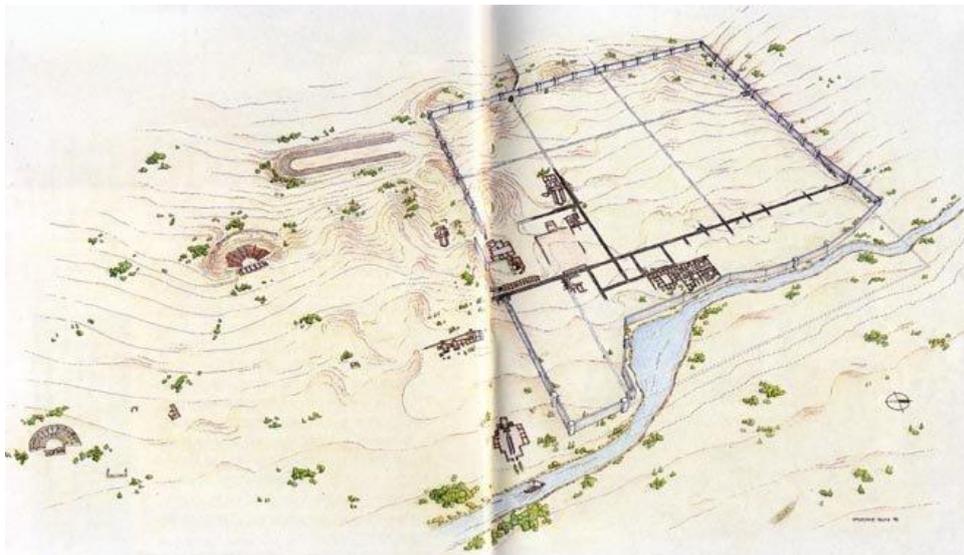


Foto 15. Diseño del parque arqueológico de Dion

(Fuente: <http://odysseus.culture.gr/>)

El parque engloba los vestigios, el museo, los laboratorios arqueológicos, la *Archeothiki* y el hogar universitario. El conjunto de los yacimientos al aire libre es el punto de referencia. Tiene la forma de un jardín arqueológico organizado con un sistema de itinerarios. Para facilitar la visita hay un punto de información en la entrada, itinerarios con caminos embaldosados, puentes metálicos, quioscos que ofrecen información adicional,

lugares de descanso, torres con vistas panorámicas al yacimiento y al río que está dentro del parque. Esta red de itinerarios podría servir como modelo para el parque de Feres. En cuanto a los vestigios, están restituídas sólo la fundación y las partes inferiores de los restos arquitectónicos con una intervención museográfica clásica (fotos 16-18).

Aspectos del parque arqueológico de *Dion*:

(Fuente: <http://odysseus.culture.gr/>)



Fotos16-18.

El museo arqueológico fue creado en 1983 y su colección está compuesta por los bienes muebles encontrados en las excavaciones de la región. La *Archeothiki* es el nuevo edificio del parque situado al lado del museo y de los laboratorios arqueológicos. En el futuro funcionará como archivo y espacio para exposiciones temporales. En los laboratorios arqueológicos se realizan las tareas del registro, conservación y investigación de los hallazgos. A la vez, se organizan seminarios y programas educativos. El hogar universitario ofrece alojamiento a los investigadores y estudiantes de la Universidad de Tesalónica que trabajan en las excavaciones.

En el futuro el Ministerio de la Cultura en Grecia planea incluir el parque de *Dion* en un paisaje cultural más amplio compuesto por los grandes sitios arqueológicos de *Pella*, *Dion* y *Vergina*. La idea básica es crear una serie de itinerarios en coche con la infraestructura adecuada (sitios de observación y descanso, facilidades de restauración y alojamiento, áreas de aparcamiento, etc.). Los itinerarios principales serán: la ruta de la época prehistórica de 767 km, la ruta del Alejandro Magno de 587 km y la ruta del camino romano de Egnatia de 319 km. Según las autoridades griegas este proyecto ambicioso denominado “*El Pella – Dion – Vergina Triangulo*” tiene cinco objetivos (Doukelis, 2003): la protección y unificación del ambiente histórico – natural de los sitios arqueológicos, la mejora de los servicios ofrecidos a los visitantes, la creación de una nueva relación entre la población local y los monumentos, la promoción dinámica de la región a través de la actividad cultural y la superación de la tendencia de mantener los monumentos aislados de la vida actual.

En conclusión, el parque arqueológico de *Dion* se caracteriza por un espacio museístico compuesto por un paisaje histórico – natural organizado alrededor de un conjunto de vestigios al aire libre. Combina la investigación científica (excavación, investigación, conocimiento, etc.) con la preservación y presentación de los restos arqueológicos. El objetivo principal es el placer estético del visitante para que vea la belleza de los restos y del paisaje y no tanto una visita didáctica. “*Hay sitios emblemáticos donde la grandiosidad del conjunto hace casi innecesarias ciertas provisiones interpretativas...*” (Ballart y Tresseras, 2001, p.71). Finalmente, aunque *Dion* tiene varios elementos en común con el parque de Feres (incorporación de vestigios de diversas épocas y del pueblo actual al mismo conjunto, desarrollo de una red de itinerarios para facilitar la visita, posibilidad de integración del parque a una ruta más amplia en coche, etc.), se diferencia por la monumentalidad de los vestigios. Los restos arquitectónicos encontrados en Velestino no son tan monumentales. Por lo tanto, una forma de presentación enfocada a la dimensión sociocultural de la arqueología sería más adecuada.

Por otra parte, la forma de presentación del **parque arqueológico de *Dispilio*** es mucho más didáctica. Se trata de un pequeño parque de *Arqueología Experimental* situado en Kastoria en el Norte de Grecia⁹. Era un poblado neolítico al lado de un lago. Se localizó en 1932 por A. Keramopoulos pero la excavación empezó sesenta años después en 1992 por la Universidad de Tesalónica bajo de la supervisión G.X. Xourmouziadis que hizo también su reconstrucción (<http://web.auth.gr/dispilio/>). El parque engloba un yacimiento real y un museo al aire libre: un espacio compuesto por la recreación de una parte del poblado neolítico 200 metros al lado del sitio original y una exposición vinculada con la excavación arqueológica. El museo está abierto al público desde el año 2000.

La representación intenta ser fiel a lo original (fotos 19-20). Incluye ocho cabañas neolíticas hechas por materiales similares con los originales (madera, cuerda, lodo del lago) y equipadas con replicas de los objetos reales de la vida cotidiana encontradas en el yacimiento: herramientas, artesanías, muebles, etc. Para facilitar la visita hay plataformas de madera que

⁹ La **arqueología experimental** es un nuevo método de investigación arqueológica aplicada sobre todo en yacimientos de la época prehistórica. El objetivo es la realización de experimentos controlados para contribuir a la explicación e interpretación de los testimonios arqueológicos (observación de alteración de algún material, fabricación de herramientas, cultivo de la tierra, etc.). Gracias a este tipo de experimentos los arqueólogos han dado respuestas inesperadas a muchos problemas teóricos, vinculados principalmente con la navegación y la construcción en la Antigüedad. Se ha aplicado más a los yacimientos prehistóricos por la falta de información debida a la ausencia de documentos escritos y la debilidad de los materiales de construcción. Se podrían destacar los parques arqueológicos de *Lejre* en Dinamarca, *Pfahlbauten* en Alemania, *Biskupinie* en Polonia, *Montale* en Italia, Draga de Banyotes y el poblado ibérico de *Calafell* en Cataluña.

imitan el sistema de comunicación original entre las casas y una de las críticas que ha recibido el museo fue el uso de clavos metálicos en su construcción. Otro aspecto polémico del museo fue la decisión de empezar la reconstrucción a partir de solo seis años de investigación científica. El equipo científico la justificó con el argumento de la investigación continua, es decir, usar la propia reconstrucción como medio de investigación y de diálogo entre ellos y el público.

En general, el equipo intenta poner el público en contacto con su trabajo de investigación. De hecho, durante la temporada del verano el museo ofrece la posibilidad a los visitantes de participar en la excavación, catalogación y conservación del material arqueológico a través de un programa de voluntarios. Paralelamente, hay una exposición del laboratorio arqueológico de la universidad de Tesalónica al lado del yacimiento. La exposición pone más énfasis en la propia excavación que en los bienes muebles encontrados en la zona, un fenómeno bastante raro en los museos griegos. Además, provoca la sensación de una visita a un laboratorio y no tanto a un espacio museístico. La exposición está hecha con medios muy sencillos y tiene un carácter provisional (fotos 21-24). Uno de los objetivos del parque es crear un nuevo centro de interpretación para que tenga el visitante una visión completa del sitio.

Igualmente, la creación de un laboratorio parecido en Velestino y la organización de una excavación paralela en la acrópolis de Feres en combinación con un programa de participación del público reforzarían el carácter educativo del parque y renovaría constantemente su discurso museográfico vía la aportación de nueva información y la incorporación de nuevos vestigios al itinerario principal.

Aspectos del parque arqueológico de *Dispilio*:



Fotos 19-20. La reconstrucción del poblado prehistórico

La exposición del laboratorio arqueológico:

Fotos 21-24. Textos de los paneles: “La excavación es como el campo de minas. El primer error es el último.”, “Un arqueólogo es poco. Dos son suficientes. Tres son demasiados en época de crisis económica”.

A nivel internacional, uno de los parques arqueológicos más conocidos es *Xanten* en Alemania (<http://www.apx.de/>). La atracción principal del parque es una ciudad romana reconstruida con materiales y técnicas similares a los originales (foto 25-28). El parque engloba también el yacimiento de un conjunto de baños públicos protegidos por una instalación arquitectónica que evoca la forma del edificio antiguo (fotos 31-33). En 2008 abrió sus puertas al público el nuevo museo arqueológico de *Xanten* que está al lado del yacimiento (fotos 29-30). Dentro del parque se realizan muchas actividades de difusión: talleres didácticos para escolares y familias, talleres de arqueología experimental, representación de la vida romana con personal del museo vestido con trajes romanos, participación del público en las excavaciones, visitas nocturnas, etc. El parque ha tenido mucho éxito comercial. En consecuencia, otros parques han adoptado su modelo de difusión. Por otro lado, su aproximación con los parques temáticos ha provocado mucha polémica sobre la mercantilización y la espectacularización del patrimonio. Además, la representación del pasado desde el punto de vista del presente, es inevitable que sea selectiva y que cree un ambiente artificial.



Fotos 25-26. Los edificios reconstruidos.



Fotos 27-28. Los edificios reconstruidos.



Fotos 29-30. El museo y el yacimiento.



Fotos 31-33. La instalación arquitectónica que protege el yacimiento de las condiciones climáticas.

(Fuente: <http://www.apx.de/>)

Otro parque arqueológico más clásico que podría servir como modelo sería el **europarque de Bliesbruck-Reinheim** en la frontera franco-alemana (<http://www.kulturpark-online.de/index.php>). Se trata de un yacimiento arqueológico de gran extensión que integra vestigios de diversas épocas. Presenta los restos arqueológicos *in situ* con elementos simples de protección, integrándolos en amplios espacios ajardinados. El parque incluye también un centro de interpretación, una zona artesanal con talleres educativos y un restaurante que

ofrece platos que evocan la Antigüedad clásica. En realidad esta forma de presentación es una mejora de los clásicos conceptos de jardín arqueológico (Santacana, Serrat, 2004). Aunque no se caracteriza por su originalidad, está cerca a la realidad de la región de Velestino.

El tercero ejemplo propone la intervención sobre el propio yacimiento reconstruyéndolo entero o parcialmente. Es la copia del museo al aire libre en la Arqueología. El **parque arqueológico de Eketorp** (<http://www.eketorp.se/>), una fortaleza de la Edad de Hierro en Gräsbygd de Suecia conservada *in situ* y reconstruida, realiza una serie de actividades (recreación de la vida cotidiana, talleres didácticos, etc.) muy parecidas a las actividades de difusión de *Skansen*¹⁰. El uso de animales vivos para cumplir la imagen de la vida cotidiana del pasado es también un elemento inspirado por los museos al aire libre. En *Eketorp* el visitante tiene la posibilidad de participar en la reconstrucción de los edificios o en las actividades de arqueología experimental. Aunque este modelo es mucho más didáctico que el anterior la restitución *in situ* genera problemas de conservación e identificación de las partes antiguas. Provoca también dificultades en la presentación y preservación de las diferentes etapas cronológicas del sitio, ya que nos remite a cómo era sólo una época determinada del pasado.



Fotos 34-36. *Eketorp* (Fuente: <http://www.eketorp.se/>)

En el caso del **parque arqueológico de Les Mines Préhistoriques de Gavà** en Cataluña se combina la restitución conceptual del sitio gracias a las nuevas tecnologías con el uso de la réplica (fotos 37-38). La museografía se apoya básicamente en los recursos audiovisuales y la reconstrucción conceptual de la época prehistórica. El yacimiento real es visible pero no visitable. El visitante tiene también la posibilidad de visitar una réplica, una mina artificial hecha por cemento. La réplica no es fiel a lo original sino es la recreación realista de una mina ideal. La construyeron por razones de conservación de lo original y de

¹⁰ *Skansen* es el primer museo al aire libre. Está situado en la isla de Djurgården en Estocolmo. Fue fundado en 1891 por Artur Hazelius (<http://www.skansen.se/>).

accesibilidad/ seguridad del público (<http://www.patrimonigava.cat/cat/imgpcn/m.asp>).

Aspectos de les Mines Prehistòriques de Gavà:



Foto 37. El yacimiento original

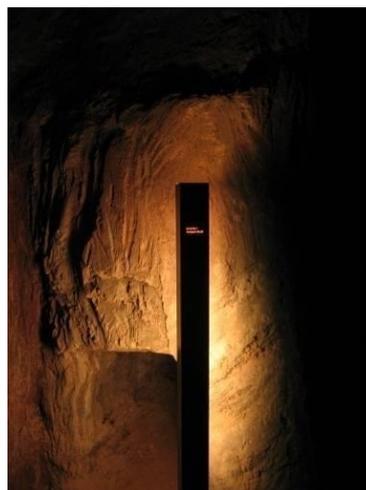


Foto 38. La réplica

2.3.2. Museos

En primer lugar, un museo que podría servir como modelo para la restauración e interpretación de los talleres de curtido y los molinos de agua es el **museo al aire libre de Dimitsana** en Grecia (<http://arcadia.ceid.upatras.gr/arkadia/culture/museums/mydim.htm>). Es un conjunto de edificios relacionados con el uso de la energía acuática en la época preindustrial. Está compuesto por un molino de agua, un taller de curtido, un molino de pólvora, las casas del molinero y del curtidor, un lavadero, un destilador de “*tsipouro*” (bebida local), etc.

En el molino de agua el visitante tiene acceso a material informativo sobre la función del edificio, la alimentación y la indumentaria de la época. En el taller de curtido se presentan todas las fases y las herramientas de la elaboración del cuero. Finalmente, la exposición permanente del molino de pólvora explica la historia, la producción y el comercio de la pólvora durante los siglos XIIX – XX. Los mecanismos antiguos de los edificios están en funcionamiento para facilitar la explicación de su uso.

El museo está abierto al público desde el 1997, ha recibido el premio *Europa Nostra* y en 2003 entró a la lista de las 27 obras más exitosas en Grecia financiadas parcialmente por la Comunidad Europea. Figura también en la lista de los 20 museos más visitados del país con 46.000 visitantes al año.

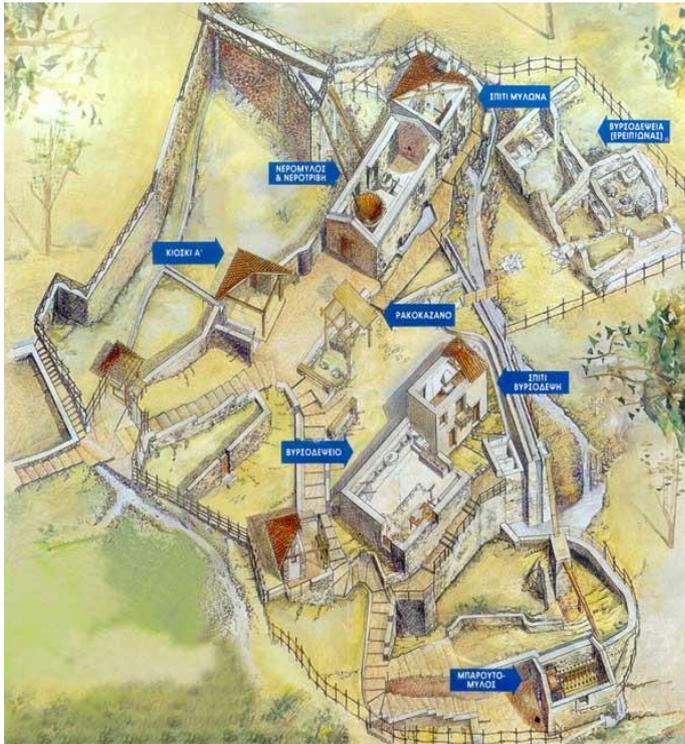
Aspectos del museo al aire libre de *Dimitsana*:Foto 39. Diseño del museo al aire libre de *Dimitsana*.

Foto 40.

(Fuente: <http://arcadia.ceid.upatras.gr/arkadia/culture/museums/ymydim.htm>)



Fotos 41.

Foto 42.

En segundo lugar, la búsqueda de un modelo adecuado para el “*Museo de las Herramientas Tradicionales y de la Tecnología Agrícola*” se expande a varios tipos de museos: folclóricos, tecnológicos, museos de herramientas, de agricultura, etc. Normalmente, estos museos se caracterizan por dos formas típicas de presentación:

1. Presentación de las piezas en grupos según el uso o la tipología con una explicación textual. Las piezas están expuestas como si fueran obras de arte o especies de fauna en

el gabinete de un coleccionista.

2. Creación de escenografías. Las piezas se exponen dentro de una replica de su ambiente original (taller, casa, etc.).

Una mejora de estos tipos de presentación es la exposición permanente *“Hombre y Herramientas. Aspectos de la vida laboral del mundo preindustrial”* del **“Museo del Arte Folclórico Griego”** (*“Museum of Greek Folk Art”*) en Atenas (http://www.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3319). El título indica el carácter antropocéntrico de la exposición. Las limitaciones del espacio arquitectónico no permitían el uso de escenografías de gran tamaño y la exposición intenta contextualizar los objetos a través de los textos, las fotografías y la música.

Por otro lado, un buen ejemplo de museo que usa mucho los recursos museográficos es el **“Museu de la Ciència i de la Tècnica de Terrassa”** en Cataluña (<http://www.mnactec.cat/>). El museo se dirige básicamente al público escolar. Las escenas se recrean como instantes fotográficos. Se usan elementos simples, las figuras humanas tienen color neutro (gris) y no tienen detalles, lo cual baja su coste de fabricación (foto 43). En muchos casos se aprovecha la iluminación para recrear el ambiente de la fábrica y disimular la ausencia de detalles (fotos 45-46). La explicación del proceso de la elaboración de la lana en combinación con la presentación de las condiciones de trabajo añade un carácter social a la exposición (foto 44).

Museu de la Ciència i de la Tècnica de Terrassa:



Foto 43.



Foto 44.



Fotos 45-46. Foto con flash y sin flash. Explotación de la iluminación para recrear el ambiente y disimular la ausencia de detalles en las figuras humanas.

Referente al futuro *Museo de Rigas*, cabe mencionar la realización de tres exposiciones importantes en 1998 para la celebración del “año de Rigas de Velestino” y la existencia de una sala dedicada a Rigas en la exposición permanente del “*Museo Histórico de Grecia Moderna*” (“*Historical Museum of Modern Greece*”) en Atenas (<http://www.nhmuseum.gr/>). No obstante, se trata de una museografía bastante tradicional (fotos 47-48).



Fotos 47-48.

Por otro lado, uno de los mejores museos dedicados a una personalidad histórica es el “*Churchill Museum*” en Londres (<http://cwr.iwm.org.uk/>). El museo combina de forma espectacular las nuevas tecnologías y los recursos audiovisuales con otros medios tradicionales (escenografías, textos, etc.). El más atractivo de sus recursos es una mesa interactiva de 15 metros titulada “*Lifeline*” (“*Linea de vida*”). Usando una pantalla táctil el visitante tiene acceso a una gran cantidad de información vinculada con la vida de Churchill y los eventos históricos que han marcado su época (fotos 49-50). “*Lifeline*” ha ganado varios

premios de diseño, de instalación digital, de recurso museístico, de punto de atracción, etc. Sin embargo, el coste económico de la instalación es bastante elevado para un museo fuera de los grandes centros urbanos.



Fotos 49-50. “Lifeline”.

(Fuente: blog.cogapp.com/author/ian-smith/, <http://cwr.iwm.org.uk/>)

2.3.3. Campos de batalla musealizados

El caso de la musealización del campo de la batalla del 1897 de Velestino es más complicado, ya que el espacio se caracteriza por la escasez de vestigios materiales. Para empezar, no existe otro sitio patrimonial que pueda servir como modelo dentro del país. Un ejemplo interesante es el “*Saratoga National Historical Park*” en Nueva York (<http://www.nps.gov/archive/sara/f-sara.htm>). Fue fundado en 1927 y está vinculado con una batalla de 1777 de la Guerra de la Independencia. Está compuesto por el campo de la batalla con un área de acogida y de información introductoria, la casa del general Philip Schuyler y el monumento conmemorativo de la victoria de las tropas americanas. Su punto fuerte es la preservación del paisaje natural. El visitante sigue un recorrido lineal de 15 kilómetros a pie o en coche. “*A lo largo del recorrido se han establecido diez puntos de interpretación, en los que existen paneles, reproducciones de cañones u otros mecanismos museográficos que explican lo sucedido en ese sitio o lo que podía verse desde ese lugar. Cada punto está colocado estratégicamente y funciona, además de como parada en el itinerario, como punto de observación*” (Pérez, 2006, p.271). Ocasionalmente, se realizan recreaciones de hechos históricos relacionados con la batalla. Sin embargo, se trata de un espacio mucho más amplio que el campo de la “*batalla de Velestino*”. Encima, todo el parque de Saratoga está dedicado a la misma temática. En cambio, en Velestino las huellas de la batalla de 1897 coexisten con los hallazgos arqueológicos de la época clásica.

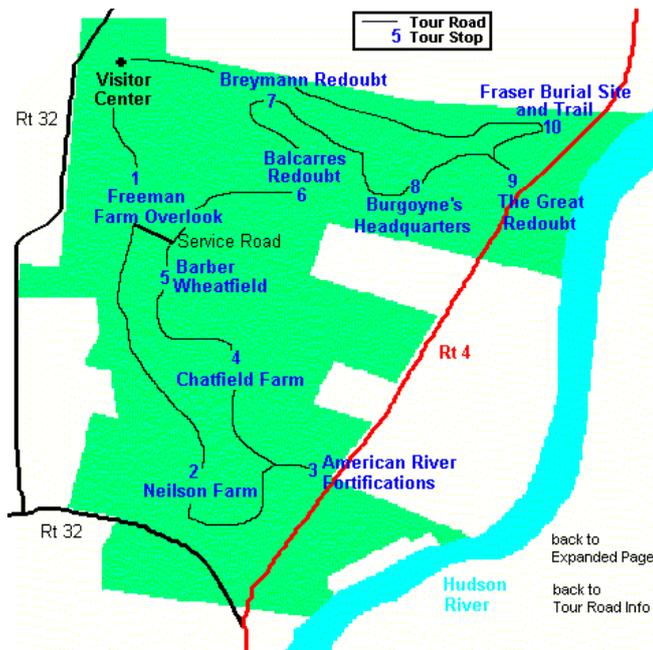


Foto 51. Mapa del “Saratoga National Historical Park”.

Otro ejemplo es el **campo de batalla de Waterloo** en Bélgica (<http://www.waterloo1815.be/en/waterloo/>). Hoy en día, es uno de los más grandes y mejor preservados sitios históricos en Europa. Recibe 300.000 visitantes anualmente. La visita incluye un centro de interpretación “*Visitors’ Centre –The Lion Mound Hamlet*” y cinco puntos de interés: el monumento conmemorativo “*Lion Mound*”, una presentación audiovisual, una película, el “*Panorama*” y el museo de la cera “*The Wax Museum*”. El recorrido puede hacerse a pie o en bicicleta. Durante la temporada del verano (abril – agosto), los fines de semana se realizan recreaciones de la batalla y demostraciones de la caballería y artillería. Desde el 2004 está en marcha un gran programa de restauración y reformación del sitio. El proyecto denominado “*The Grand Waterloo 1815 Memorial*” incluye la construcción de la “*muralla de la memoria*”, la demolición del centro de interpretación y su sustitución por un gran Memorial subterráneo con nuevos espacios expositivos.

2.4. Análisis interno

2.4.1. Estado de gestión

En Grecia todos los sitios arqueológicos son públicos y están gestionados por el estado. Cada región tiene tres servicios (“*Juntas Directivas*”) responsables de sus monumentos: el primero es responsable para el patrimonio arqueológico prehistórico y clásico, el segundo para el bizantino y el tercero para los monumentos contemporáneos. Igualmente, los monumentos de Velestino pertenecen a la “*XII Junta Directiva de*

Antigüedades Prehistóricas y Clásicas”, la “*VII Junta Directiva de Antigüedades Bizantinas*” y la “*V Junta Directiva de Monumentos Contemporáneos*”. La creación del “*Parque arqueológico e histórico de Feres – Velestino*” es una iniciativa de la “*XII Junta Directiva de Antigüedades Prehistóricas y Clásicas*” financiada por el Estado Griego y la Comunidad Europea (3º K.P.S.)¹¹. La Junta se ha enfocado en temas de conservación y de investigación del patrimonio arqueológico e invirtió relativamente poco en el campo de la difusión. Por ejemplo, gastó más dinero en la realización de expropiaciones de propiedades privadas para empezar nuevas excavaciones que en la interpretación de los yacimientos excavados. Sin embargo, cada expropiación es un proceso largo y costoso que a veces genera conflictos con la comunidad local. Además, la obra de la construcción del parque se encargó a una sola autoridad responsable para los monumentos de la Antigüedad prehistórica y clásica. Evidentemente, eso ha provocado el descuido del patrimonio bizantino y contemporáneo.

2.4.2. Estudios previos

La propuesta de la creación de un parque arqueológico en la región se formuló por primera vez en 1992 en la Segunda Conferencia Internacional de Velestino, por la arqueóloga Argiroula Doulgeri – Intzesiloglou. Su propuesta incluía 29 puntos de visita y tres museos: el museo arqueológico, el Museo de Rigas, el “*Museo de la Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional*”. Doulgeri clasifica los monumentos en tres categorías (Doulgeri, 1994):

1. Puntos de interés con posibilidad de incorporación inmediata al proyecto. Es decir, sitios que necesitan poca preparación para formar parte del parque como el templo de Zeus.
2. Puntos que se podrían incorporar a corto plazo como la muralla antigua de Feres.
3. Puntos que el parque podría incluir a largo plazo. Por ejemplo, sitios en proceso de excavación, etc.

Once años más adelante, Doulgeri hizo también la planificación de un estudio museológico para un futuro museo arqueológico en Velestino (Doulgeri, 2006). Sin embargo, la creación de dicho museo se consideró poco provechosa y la idea se abandonó.

¹¹ Programa de financiación de la Unión Europea para el año 2008.

2.4.3. Descripción de los espacios patrimoniales

1. La “Acrópolis de Feres” con la muralla del siglo IV a. C.

Era el centro de la ciudad antigua con restos desde la época neolítica hasta el primer siglo del Imperio Romano. Su particularidad es la expansión de la acrópolis en dos colinas (“*Magoula Bakali*”, “*Ag. Athanasiou – Panagias*”). Aún está sin excavar, pero hay un proyecto de excavación en marcha. Los arqueólogos estiman que la riqueza de la ciudad escondida se podría comparar con los hallazgos de las tumbas reales de la familia de Alejandro Magno en Vergina. Actualmente, “*Magoula Bakali*” está cerrada por razones de protección y “*Ag. Athanasiou – Panagias*” está cubierta por un bosquecillo de pinos. Entre las dos colinas hay una iglesia contemporánea dedicada a la Virgen (“*Ναός Κοιμήσεως Θεοτόκου*”) con frescos de alta calidad de los pintores Dosis, Stamos y Spanodimos (Doulgeri, 1994). Fue construida en 1972 para sustituir otro templo del 1865 destruido por el terremoto de 1957. La iglesia está al lado de la muralla antiguadel siglo IV a. C. Parte de la muralla antigua que llega a los 3,5 metros de altura es visible y visitable pero sin ningún tipo de interpretación (fotos 52-58).



Foto 52. Las dos colinas de la acrópolis de Feres y la iglesia dedicada a la Virgen

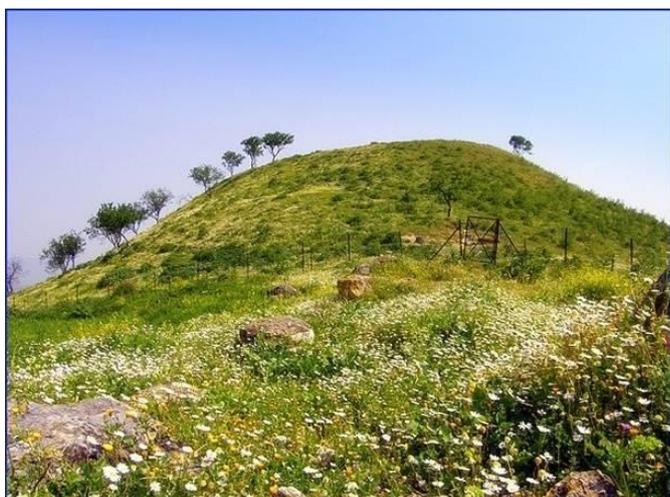


Foto 53. La colina “*Magoula – Bakali*”



Foto 54. El camino hacia la colina “*Ag. Athanasiou – Panagias*”

(Fuente: Constantinos Topas , <http://www.treckearth.com>)



**Restos
arquitectónicos
de la ciudad del
siglo IV a.C.**

Foto 55. La colina “Ag. Athanasiou – Panagias”



Foto 56. Parte de la muralla del siglo IV a. C.



Fotos 57-58. La señalización de la Antigua Acrópolis de Feres en la colina “Ag. Athanasiou – Panagias”.

2. La fuente “*Ypereia*” o “*Kefalobriso*”.

Está situada en el centro del pueblo actual. Se trata de una fuente histórica conocida desde la época de Homero. Sófocles la caracterizó: «NAMA ΘΕΟΦΙΛΕΣΤΑΤΟΝ» y Rigas describió su posición geográfica. Cubría una superficie de 1000 metros cuadrados. El agua creaba un lago de poca profundidad (0.50 – 0.60 metros). En la Antigüedad su forma era irregular pero en los años '70 se construyeron pequeños puentes para facilitar la movilidad de los habitantes y un estrado de 5x5m para la ceremonia de la consagración del agua durante la fiesta religiosa de “*Teofania*” (“*Epifanía*”), (Papadopoulos, 2006). Al lado de la fuente se ha creado un parque con flores, álamos, sitios de descanso y juegos para los niños. Durante siglos “*Ypereia*” era la fuente principal de agua de la región y un punto importante de atracción turística por el paisaje natural que la rodeaba. Además, el hecho de que haya sido imposible encontrar el origen del agua, ha creado varios mitos y cuentos populares. Desafortunadamente, se secó en 1998 por la sobreexplotación de las aguas subterráneas. Hoy en día, su superficie está cubierta por la vegetación y lo único que queda del paisaje natural original son los grandes plataneros alrededor de la fuente. La basura y los grafitis completan la imagen de decline y abandono que da el sitio (fotos 59-69).

Desde los años '90 se han realizado varios estudios para la recuperación, protección y explotación turística de la fuente. No se ha aplicado ninguno por la falta de sensibilización de los habitantes, la negación de los agricultores a aceptar un sistema de control de la gestión del agua y la vacilación de la administración local para tomar medidas de protección de los fondos de agua potable. Sin embargo, los cambios climáticos a nivel mundial en combinación con el aumento de la demanda de consumo de agua han provocado algunos cambios en la política de gestión de los fondos acuáticos. Por ejemplo, está en marcha el proyecto de la recuperación del lago Carla que se había desecado durante los años '50-60 para eliminar la malaria. Según los expertos, la realización de la obra enriquecerá las aguas subterráneas que suministraban la fuente “*Ypereia*” (Printzos, 1994). Anastasios Papadopoulos ha realizado un estudio para la recuperación de la fuente y de los molinos de agua a través de una ruta incorporada en el parque arqueológico de Feres (Papadopoulos, 2006).

La fuente “Ypereia”



Foto 59.



Foto 60.



Fotos 61-62. Pequeños puentes construidos durante los años '70 para facilitar la movilidad de los habitantes de Velestino.



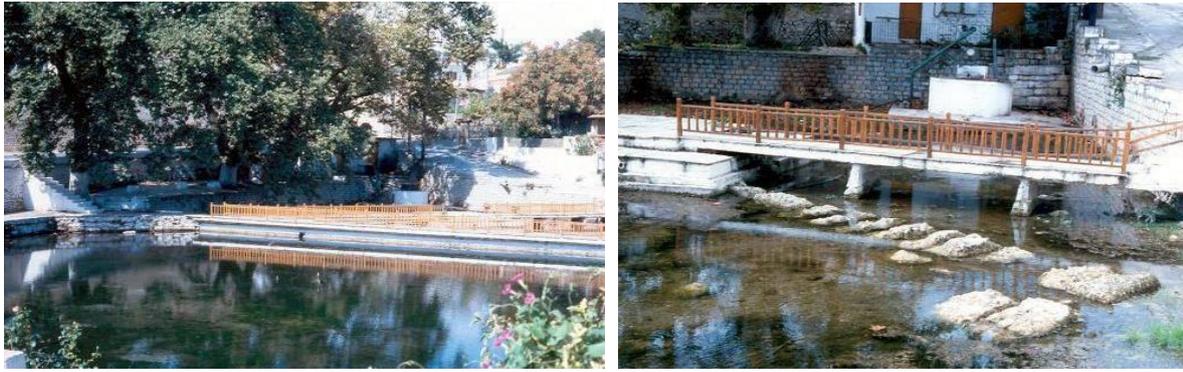
Fotos 63-64. La basura completa la imagen de abandono que da el sitio.



Foto 65. La superficie de la fuente está cubierta por la vegetación



Foto 66. El pequeño parque al lado de la fuente



Fotos 67-68. La fuente “Ypereia” en los años ’90 (Fuente: <http://odysseus.culture.gr/>)



Foto 69. La fuente “Ypereia” en un gravado de Edward Dodwell (Ed.Dodwell, “*A classical and topographical tour through Greece, during the years 1801, 1805 and 1806*”, London 1819) (Fuente: <http://www.rhigassociety.gr/>)

3. El cementerio micénico.

Al norte/oeste de la fuente “Ypereia” las excavaciones han revelado un cementerio micénico y restos arquitectónicos de la ciudad clásica y helenística. Destacan un conjunto de tres tumbas micénicas bien conservadas. Actualmente, el yacimiento donde se encontraron está en proceso de acondicionamiento para recibir al público. Se han acabado las tareas de restauración de las partes arquitectónicas, se ha colocado una techumbre para proteger los vestigios de las condiciones meteorológicas y un camino de madera facilita la visita. Falta la interpretación del yacimiento (fotos 70-71).



Foto 70. La techumbre.



Foto 71.

4. El *Ágora*.

Cerca de la acrópolis está situada una “*stoa*” (galería) helenística con una serie de columnas dóricas encontradas *in situ*. Las columnas son inacabadas. Los arqueólogos estiman que el edificio formaba parte del mercado antiguo (*Ágora*) (Doulgeri, 1994). El sitio es visitable pero no sin algún tipo de interpretación (fotos 72-73).



Fotos 72-73. La “*stoa*” helenística (Fuente: <http://www.thevanishedcities.eu/index>)

5. El templo de Zeus (*Thaulios Dias*), finales del siglo 4 a. C.

El yacimiento está en el campo en el medio del camino que une Velesino con Cloi. Era un templo dórico períptero con 6 columnas en la fachada y 12 en las laterales. Es uno de los monumentos más importantes del campo de Tesalia. Hoy en día, quedan solo los cimientos y algunos elementos arquitectónicos. Los restos son pocos pero muy característicos de la forma de construcción y de los conocimientos técnicos avanzados de la época (fotos 74-79). La museografía debería centrarse en esta particularidad del sitio para explicar el trabajo

de los maestros antiguos, ya que los vestigios no son tan monumentales. La infraestructura existente (agua potable, sitios de descanso, plantas, caminos empedrados, etc.) mejora las condiciones de confort de la visita, pero no facilita la comprensión del sitio (fotos 82-83). La única información ofrecida por la señalización es el nombre del templo y los responsables de la obra. Otro punto débil del yacimiento es la falta de seguridad (foto 80).



Foto 74. El templo de Zeus.





Fotos 76-79. Elementos arquitectónicos del templo.



Foto 80. La entrada principal. Evidentemente, las medidas de seguridad no son suficientes

Foto 81. La señalización



Fotos 82-83. La infraestructura actual

6. Las tumbas proto-geométricas de Cloi.

Las tumbas están al lado de la carretera nacional. Su estado de conservación es muy bueno y tenían una gran cantidad de objetos fúnebres. Algunas están en proceso de excavación y otras ya están restauradas y acondicionadas. Actualmente, abren sus puertas al público sólo en ocasiones especiales (congresos, etc.), (fotos 84-85). Los monumentos están estudiados por Polyxeni Araxobiti (Araxobiti, 2002) y Argiroula Doulgeri – Intzesiloglou (Doulgeri, 2002).



Fotos 84-85. La entrada de una tumba en proceso de excavación y la entrada de otra tumba restaurada.

7. Los molinos de agua y los talleres tradicionales.

En las afueras de Velestino cerca del tren están situados los restos de un conjunto de molinos de agua, talleres tradicionales (talleres de curtido, de elaboración y lavado de tejidos, etc.) y almacenes antiguos del siglo XVI – XIX. En los años '90 la Universidad de Tesalia realizó un estudio previo sobre la explotación de este conjunto. La investigación fue financiada por el gobierno civil de Magnesia y los primeros resultados se anunciaron en la Segunda Conferencia Internacional de Velestino (Polymerou, 1994). El estudio incluye: la documentación y el estudio del papel económico y social del conjunto patrimonial en la vida de la región de Velestino, el registro topográfico de los edificios, su diseño arquitectónico, el estudio de su tipología y tecnología, el diseño de la propuesta de la explotación y el presupuesto, la legislación relacionada con el conjunto y su personalidad jurídica, los recursos económicos y la valoración de la repercusión económica de este proyecto.

En concreto, el estudio propone:

- la recuperación de la función del “*molino de Balamoti*” y la instalación de una panadería tradicional que fabricaría productos artesanales
- el traslado del “*Museo de la Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional*” al “*molino de Panto*”
- el uso del molino “*Arapomilos*” como centro de conferencias
- la recuperación de un taller de elaboración de tejido “*dristela Panagiotou*”. El taller podría teñir y vender tejidos artesanales en colaboración con la cooperativa de las mujeres de Velestino. Paralelamente ofrecería servicios de limpieza biológica de alfombras y mantas.
- la musealización de la “*dristela municipal*” (taller de tejido) y la rehabilitación de su medio ambiente.

Desafortunadamente, la sequía de la “*Ypereia*” ha complicado la aplicación del estudio. La propuesta no se ha realizado y el estado de conservación actual del conjunto es mucho peor que en 1994. Además, una de las ideas básicas del proyecto era el traslado del “*Museo de la Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional*” a uno de los molinos de agua. La donación al museo de un terreno de 5.000 m² para la creación de un espacio adecuado ha cambiado el panorama y la construcción de un nuevo edificio se ha considerado más oportuna.

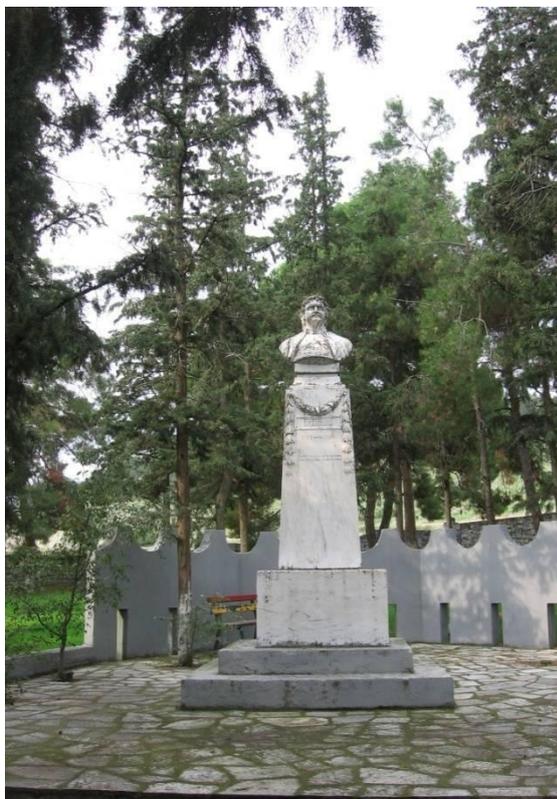
Una nueva propuesta para la musealización de tres molinos de agua en combinación con la recuperación de la función de la fuente “*Ypereia*” ha sido formulada por Papadopoulos en la conferencia internacional de 2004 (Papadopoulos, 2006). Papadopoulos presenta un itinerario cultural con siete puntos de interés. Se trata de una ruta de 1.800 metros que empieza por la “*Ypereia*” y acaba en el conjunto de los molinos de agua. Los puntos de la visita son: el Ágora, el “*molino de Balamoti*”, el “*molino Papastergiou*”, el molino “*Arapomilos*”, la pequeña iglesia de Ag. Minas, una exposición al aire libre del “*Museo de la Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional*” con las piezas más grandes (tractores, etc.) y otra exposición con plantas reales. El diseño del itinerario ha previsto la creación de la infraestructura necesaria: área de acogida, sitios de descanso hechos por materiales ecológicos, etc.

8. El campo de la batalla de 1897.

En los pies de la colina “*Magoula Bakali*” quedan los testimonios tangibles de la denominada “*batalla de Velestino*”. La “*Asociación Científica de Estudios sobre Feres – Velestino – Rigas*” promociona la declaración de las huellas que dejaron las bolas de los cañones en el campo de la batalla como bien de interés histórico. La musealización de un campo de batalla y su incorporación al parque arqueológico e histórico de Feres sería algo nuevo para la realidad griega.

9. La denominada “*casa de Rigas*”.

Se trata de un terreno lleno de pinos al lado de las colinas de la acrópolis de Feres. Según la tradición oral, aquí estaba la casa de Rigas. Sin embargo, lo único que queda de esta época es un pozo con una boca compuesta por una columna dórica. En el sitio hay también una escultura de Rigas hecha en 1926 por el escultor Roubos y una cruz de mármol (Doulgeri, 1994), (fotos 86-87).



Fotos 86-87. Aspectos de la “*casa de Rigas*”. La obra de Roubos y el pozo con la columna dórica.

10. El monumento contemporáneo de Rigas.

Cerca de la calle peatonal más céntrica de Velestino y al lado del estadio municipal está el monumento contemporáneo de Rigas con valor conmemorativo (foto 88). Una escalera monumental llega a una escultura de Rigas hecha en 1980 por Panourgias y Kantzilieris (fotos 90-91). Bajo los árboles están colocados bancos para el descanso de los visitantes. Un punto negativo es la plantación de una serie de árboles altos justo en la mitad del camino que dirige al monumento. En consecuencia, el monumento no es visible desde el centro del pueblo, aunque la distancia es muy corta (foto 89).



Foto 88. El monumento de Rigas.



Esta serie de árboles no permite la vista desde la peatonal central hasta el monumento

Foto 89.



Foto 90. La escultura de Rigas



Foto 91. La escalera monumental

11. El futuro museo de Rigas.

El personaje de Rigas es uno de los más estudiados de la historia contemporánea del país. Rigas, ha escrito textos políticos y científicos, ha compuesto algunos de los mejores poemas revolucionarios y ha traducido en griego las ideas de la Revolución Francesa. Su obra, a pesar de su valor histórico y político, presenta mucho interés filológico y artístico. Está traducida en nueve idiomas (búlgaro, rumano, serbio, albanés, ruso, italiano, inglés, francés y castellano)¹² y pronto se publicará también en alemán.

En 1998 (“año de Rigas de Velestino”) se organizaron tres exposiciones temporales dedicadas a su memoria en el Parlamento Griego, en el “*Museo Histórico de Grecia Moderna*” (en el edificio del Parlamento Antiguo) y en el Centro Cultural de Municipio de Atenas por la Universidad de Atenas. Además, una de las salas de la exposición permanente del “*Museo Histórico de Grecia Moderna*” está dedicada a Rigas. La musealización de la escuela de Zagora en Pilio está también relacionada con su vida.

¹² La obra de Rigas está traducida en castellano por Isabela Garcia Gálvez (2005) y M. López Villada (2003):
 a. “*Rigas de Velestino, La Proclama revolucionaria, Los Derechos del Hombre, La Constitución, Thourios – canto de Guerra*”. Introducción y notas de D. Karamperopoulos, traducción de I. Garcia Gálvez, Atenas, 2005.
 b. “*Traducir la revolución: La Nueva Constitución Política de Rigas de Velestino*”, CSIC – Nueva Roma, Madrid, 2003.

Paralelamente, se han presentado varias propuestas que apoyan la creación de un museo en Velestino, ya que su figura está identificada con su pueblo natal. Por ejemplo, Xristou explica las razones de la fundación de dicho museo (Xristou, 2003), Doulgeri propone su construcción en la finca “*Deligiorgi*” cerca del estadio municipal (Doulgeri, 1994), Karamperopoulos analiza los contenidos que podría incluir (Karamperopoulos, 2006), etc. La idea de la fundación del museo está apoyada por la “*Asociación Científica de Estudios sobre Feres – Velestino – Rigas*”, la asociación “*Rigas Velestinlís*”, el “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional*” y las tres “*Juntas Directivas*” responsables para los monumentos de la región.

12. El “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional*”.

El museo está situado en el antiguo centro médico de Velestino (fotos 92-93). Fue creado en 1986 por el médico Dimitrios Karaberopoulos y la directora del *Centro de Estudios Folclóricos de Atenas* Aikaterini Kamilaki. Durante la década de los '90 se convirtió en un punto de atracción muy popular sobre todo para el público escolar de la región. Sin embargo, la ausencia de un espacio adecuado, el aumento constante de su colección por las donaciones de la gente local en combinación con la falta de almacenes y la indiferencia de la administración local ha provocado su declive. En la actualidad, el museo está cerrado al público, ya que el espacio actual no permite la realización de una visita de calidad. Por eso, se ha aprobado el estudio de la construcción de un nuevo edificio en un terreno donado al municipio por esta razón. Su superficie es 5000 m² y su accesibilidad es ideal. Está situado en la entrada del pueblo al lado de la estación del autobús. Está permitida la construcción de 1000 m² (sin calcular el sótano).

El museo tiene una colección de 2.500 piezas. La mayor parte de su colección proviene de las donaciones de la gente local. Está compuesta por herramientas tradicionales relacionadas con el sector de la agricultura. Incluye arados de la época preindustrial, piedras de molino, rastrillos, tamices, una balanza primitiva, uno de los primeros tractores usados en Velestino, etc. Algunas están expuestas dentro del museo y otras almacenadas en su patio o en las casas de los propios habitantes de Velestino por la falta de espacio. Evidentemente, estas condiciones de conservación no son adecuadas (fotos 94-95). El museo ha recibido 25.000 euros del Estado Griego y la Comunidad Europea para la catalogación, digitalización y difusión de su colección (3° K.P.S.).

Aspectos del “Museo de las Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional”:



Fotos 92-93. La entrada del museo y la señalización.



Fotos 94-95. El patio



Foto 96. El tractor antiguo



Foto 97. “Milopetra”

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivos a nivel patrimonial

La misión del *Parque arqueológico e histórico de Feres – Velestino* es crear un diálogo fértil entre el pasado y el futuro a través de la interpretación creativa del patrimonio arqueológico, poner la comunidad local en contacto con sus orígenes y sensibilizar la gente en temas de conservación del patrimonio cultural y natural. El parque cumplirá su misión a través de los siguientes objetivos:

- Conseguir la revaloración del patrimonio cultural y natural de Velestino a través de la elaboración de nuevos programas de investigación y difusión.
- Dar a conocer el patrimonio histórico, arqueológico y natural a la comunidad local para su uso y disfrute.
- Lograr la sensibilización del público local en temas de protección del medio ambiente y del patrimonio histórico y arqueológico.

3.2. Objetivos a nivel social – económico

Los objetivos a nivel social, económico y cultural son:

- Lograr el apoyo y la implicación de la comunidad local, a través del desarrollo de un sentido de pertenencia. Conseguir rentabilidad social.
- Crear una nueva imagen de marca competitiva a nivel nacional (como en el caso del museo de la energía acuática en Dimitsana, Grecia)
- Conseguir un mejor equilibrio entre la dependencia de la institución de los fondos públicos como principal medio de soporte y el apoyo privado. Es decir, conseguir el crecimiento del presupuesto del parque vía la atracción de patrocinios y el aumento de ingresos propios. En la actualidad, los sitios patrimoniales de Velestino no tienen ingresos y se apoyan exclusivamente a la subvención estatal.
- Aumentar el tiempo de permanencia de los visitantes en Velestino. Prolongar su estancia sería beneficioso para el desarrollo de la economía local (restaurantes, bares, tiendas, etc.)
- Potenciar el desarrollo de la industria turística, lo cual generaría nuevos puestos de trabajo en un sitio con pocas salidas a pesar de la agricultura.
- Crear un mercado más amplio para la venta de productos artesanales de los pequeños

talleres tradicionales y de la “*Cooperativa de las mujeres de Velestino*”.

- Crear un contexto cultural que facilite la aparición de nuevos espacios culturales (bibliotecas, salas de conferencias, etc.), ya que la oferta actual no es suficiente para cumplir la demanda (la biblioteca municipal es demasiado pequeña, hay solo espacios al aire libre, etc.).

3.3. Objetivos a nivel de los contenidos

Los objetivos a nivel de los contenidos son:

- Presentar la relación entre el hombre y la naturaleza a lo largo del tiempo. O lo que es lo mismo, mostrar los diversos aspectos de la vida de la gente de la región vinculados con la tierra fértil de Tesalia.
- Presentar varios aspectos del patrimonio cultural intangible de la región a través de la interpretación de los testimonios históricos tangibles.
- Explicar los métodos de la investigación arqueológica a través de la presentación de las excavaciones de la zona y la participación activa del público.
- Generar una reflexión sobre la naturaleza humana, el paso del tiempo, el uso y la utilidad de la Historia al presente. Es decir, como el pasado condiciona y hace explicable el presente.

3.4. Objetivos de público

Los objetivos de público son:

- Aumentar el número de los visitantes. Lograr que el público que no acude a los sitios patrimoniales de Velestino se convierta en visitante ocasional. A la vez, lograr que los visitantes ocasionales de los sitios patrimoniales de la región acudan al parque arqueológico e histórico de Feres con mayor asiduidad.
- Conseguir la atracción y motivación de los amigos del parque arqueológico e histórico de Feres y de los museos integrados en su territorio (el “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional*”, el futuro “*Museo de Rigas*”, etc.).
- Conseguir la atracción y motivación de voluntarios.

4. ARQUITECTURA Y RESTAURACIÓN

4.1. Indicaciones para la elaboración del proyecto arquitectónico

Todos los sitios arqueológicos del parque están al aire libre y está en marcha la construcción de la infraestructura necesaria para la protección de los hallazgos y la facilidad de la visita. Es decir, ya existe un proyecto de restauración y acondicionamiento (Doulgeri, 2006). Sin embargo, la creación de un centro de visitantes al lado del yacimiento arqueológico del Templo de Zeus mejoraría la propuesta en marcha. Se ha realizado también un estudio arquitectónico para la rehabilitación del conjunto patrimonial de los molinos de agua y de los talleres tradicionales vinculados con la función de la fuente “*Ypereia*” por la Universidad de Tesalia (Polymerou, 1990). En consecuencia, sería más oportuno formular algunas recomendaciones para la elaboración del proyecto arquitectónico del “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional*”.

4.1.1. El centro de visitantes

Que existe una necesidad para un espacio introductorio al parque, está fuera de discusión. “*Cerca de los lugares arqueológicos importantes debería crearse un pequeño establecimiento de carácter educativo –en algunos casos, un museo– que permitiera a los visitantes darse mejor cuenta del interés de los restos arqueológicos que allí se encuentren*” (Recomendación de Nueva Delhi de 1956, artículo 11). El yacimiento del Templo de Zeus es uno de los monumentos más importantes del parque y es el primer sitio arqueológico que encuentra el visitante en el camino hacia Velestino. La construcción de un centro de visitantes al lado del yacimiento ofrecería una presentación contextual e histórica de lo que se va a visitar a continuación.

En primer lugar, el edificio debería ser lo más acorde posible con el paisaje rural que lo rodea y, en la medida de lo posible, no percibirse desde el yacimiento, aunque desde aquí sí pudiera verse el yacimiento. Por ejemplo, un edificio de una planta sobre el nivel del suelo construido con materiales autóctonos (por ejemplo, piedra de Pilio) y semiescondido entre la vegetación mediterránea (olivos, etc.) sería ideal.

En segundo lugar, el centro de visitantes debería incluir una zona de aparcamiento, una recepción, una sala introductoria al sitio, una pequeña tienda – librería y lavabos. La instalación de paneles explicativos y de una reconstrucción virtual del antiguo conjunto arquitectónico proyectada en 3D ofrecería un referente para la comprensión de los restos. Una cristalera en la sala introductoria permitiría la vista del yacimiento. Además, se podría instalar

una maqueta o una recreación virtual del Templo de Zeus colocada en el punto focal de prolongación de la vista, de tal forma que, desde la reproducción, se podría contemplar el templo original.

4.1.2. El “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional*”

Para empezar, el terreno donde se construirá el museo está situado en la entrada de Velestino, al lado de la antigua carretera nacional. Su superficie es 5.232,7 m² y su perímetro 350 m. Al sur colinda con un pequeño río, al norte con la carretera de 12 m de anchura, al oeste con una propiedad privada y al este con una calle de 5,5 m de anchura. Según la legislación griega (ΠΔ17-//1978/Δ-538+Δόμηση ειδ.Κτιρίων εκτός σχεδίων&ορίων προ 1923 οικισμών, Άρθρο5), está permitido cubrir el 10% del terreno, construir hasta 2 plantas con una altura máxima de 7,5 m. Es decir, hay la posibilidad de cubrir 523 m² y construir un edificio de 1046 m² (sin calcular los sótanos) con una posible ampliación de 500 m². Entonces, es recomendable la construcción de un edificio de dos plantas con sótano.

El museo albergaría una colección de 2.000 piezas. Sin embargo, no formarían todas las piezas parte de la exposición permanente, ya que muchas son similares. Por tanto, es necesaria la construcción de grandes almacenes visitables para la protección y preservación de las piezas no expuestas. Los almacenes incluirían también un archivo con documentos antiguos que su estado de conservación no permite su mantenimiento en la biblioteca. Además, los talleres de restauración del museo deberían ser lo suficiente grandes para albergar piezas de gran tamaño (por ejemplo, tractores), cuando sea necesario.

De acuerdo con la directora, A. Polymerou, y el fundador del museo, D. Karamberopoulos, es necesaria la creación de un espacio expositivo de 300 m². La exposición permanente debería incorporar nueve pequeñas escenografías: la zapatería, la sastrería, la ferrería – taller de fabricación de carros, el taller del herrador, el taller del estañador, el taller de fabricación de barriles, el taller de fabricación de velas, la “*tintorería de semillas*” y el taller de fabricación de “*Boulougouri*”¹³. Además, presentaría elementos del patrimonio cultural intangible vinculado con la vida preindustrial (tradición oral, testimonios de la gente de la época, etc.). La exposición incluiría también un ámbito dedicado a la evolución de la tecnología agrícola y un semillero/invernadero al aire libre por razones educativas. Cabe señalar que las condiciones climáticas de la región, en combinación con la naturaleza (material y uso) de algunas piezas grandes (tractores, etc.), permitirían su

¹³ *Boulougouri* es una comida local con trigo

exposición al aire libre¹⁴. Por ejemplo, su exposición al lado del semillero o invernadero en un contexto similar a su contexto original facilitaría la interpretación de las herramientas. Una serie de pequeñas techumbres podrían protegerlas de las condiciones climáticas.

Según los responsables de la institución, en el museo trabajarían aproximadamente 20 personas: el director/a, el responsable de educación y difusión, los conservadores (2), los investigadores (2), el contable, el bibliotecario, los educadores (2), los responsables de mantenimiento (2), el personal administrativo (2), el personal de seguridad¹⁵, de limpieza y de mantenimiento del entorno del museo (jardineros, etc.). Hay que añadir también los becarios, la gente en prácticas, los voluntarios, etc.

El edificio debería ser lo más acorde posible con el paisaje. Es también recomendable el uso de materiales ecológicos para la construcción y la explotación de la energía solar para la cubierta de las necesidades energéticas del museo, ya que las condiciones climáticas de la región favorecen su uso¹⁶. Evidentemente, los espacios museísticos deben ser accesibles a personas con movilidad reducida. La instalación de ascensores con acceso a todos los niveles del museo, rampas y lavabos adaptados para minusválidos facilitarían la realización de una visita de calidad para este grupo del público¹⁷.

En la planta baja estaría la entrada principal y la exposición permanente en un espacio amplio de 300 m². El área de acogida incluiría la recepción, la guardarropa, los cuartos de baño y la tienda del museo. La tienda sería una pequeña librería – art shop situada al lado de la salida con un escaparate visible desde el interior y el exterior del museo. De hecho, el espacio podría adoptar el estilo de las antiguas librerías de Velestino. Evidentemente, la tienda sería una fuente importante de financiación de la institución y podría promocionar, también, algunos productos artesanales fabricados en Velestino¹⁸. A la vez, podría ofrecer una

¹⁴ La exposición de algunas piezas del museo al aire libre, en un contexto cercano a su contexto original, está también apoyada por Papadopoulos: *“Las grandes máquinas agrícolas, por ejemplo, los tractores, los arados, las pequeñas y grandes fresadoras, etc., no se pueden exponer en los espacios cerrados de los museos. No es correcto a nivel conceptual exponerlos fuera de su ambiente natural que evoca su uso”*. (Papadopoulos, 2006, p.431).

¹⁵ El personal de vigilancia en Grecia son también informadores, trabajan en la recepción y realizan el control de seguridad.

¹⁶ Según los expertos, los edificios ecológicos utilizan casi un tercio menos de energía que otros edificios. No sólo están contruidos en parte de materiales reciclados, sino que también son eficientes en su consumo de energía y agua y más saludables para las personas que viven y trabajan en ellos.

¹⁷ De acuerdo con la legislación griega vinculada con la construcción de edificios públicos, es obligatorio colocar un lavabo de 4 m² (2x2) para minusválidos en cada planta.

¹⁸ La mayoría de los museos griegos compran reproducciones de piezas antiguas del TAP (Entidad de Fondos Arqueológicos). Sin embargo, actualmente, el organismo no puede cubrir la demanda por una serie de problemas económicos y administrativos. La fabricación de productos por los propios talleres educativos del museo o las asociaciones locales de Velestino reduciría el coste de producción y transporte y apoyaría el

prestación educativa en aquellos productos vinculados con la interpretación del patrimonio preindustrial a través de una serie de materiales pedagógicos: reproducciones de herramientas antiguas, cuadernos para la docencia y divulgación de la tecnología agrícola, libros para la comprensión de la función de las piezas expuestas, etc.

Al lado de la exposición permanente estaría el taller de los programas educativos y la cafetería. El aula de los programas educativos tendría dos accesos para facilitar la movilidad de los usuarios y evitar fenómenos de aglomeración en la entrada central del museo: una entrada desde el interior de la exposición y una salida cerca del área de aparcamiento. La puerta de la salida no permitiría la entrada a la institución para evitar la necesidad de personal extra de control de seguridad. Un camino embaldosado indicaría el recorrido desde el aula de los programas educativos hasta un invernadero/semillero al aire libre. La cafetería constaría de un espacio interior de dos plantas, una terraza en un patio exterior y un pequeño almacén. Tendría dos entradas: una para los visitantes de la exposición y otra para los usuarios de los servicios complementarios del museo. Entre la cafetería y el aula de los programas educativos estarían los cuartos de baño y un sitio de descanso con sofás, mesas y publicaciones de la institución. Se trata de un espacio de relajación para los visitantes que, a la vez, promocionaría de forma indirecta los libros y revistas de la tienda del museo. El área de descanso podría tener también un uso museográfico: constituir un punto de visión, desde él se daría énfasis a una determinada parte de la exposición.

La primera planta constaría de: un anfiteatro/auditorio con capacidad de recibir 100 personas, una biblioteca y los espacios administrativos: el despacho del director/a, los despachos de los administrativos, de los investigadores, etc. En el sótano estaría una sala para las exposiciones temporales de 100 m², los talleres de restauración, los almacenes del museo, la instalación de climatización, el aula de control de seguridad, etc. Esta forma de distribución de los espacios favorecería la funcionalidad del edificio y la creación de diferentes niveles de acceso a los usuarios de los espacios según sus necesidades.

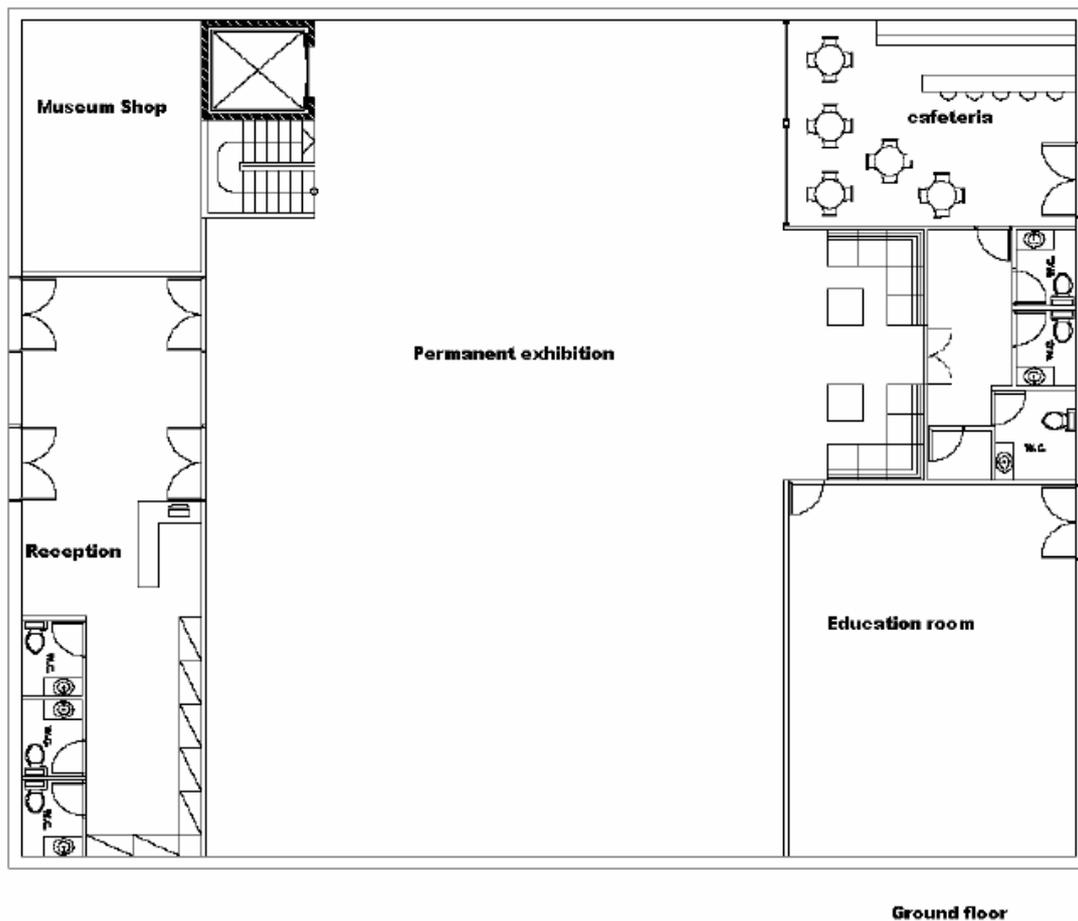
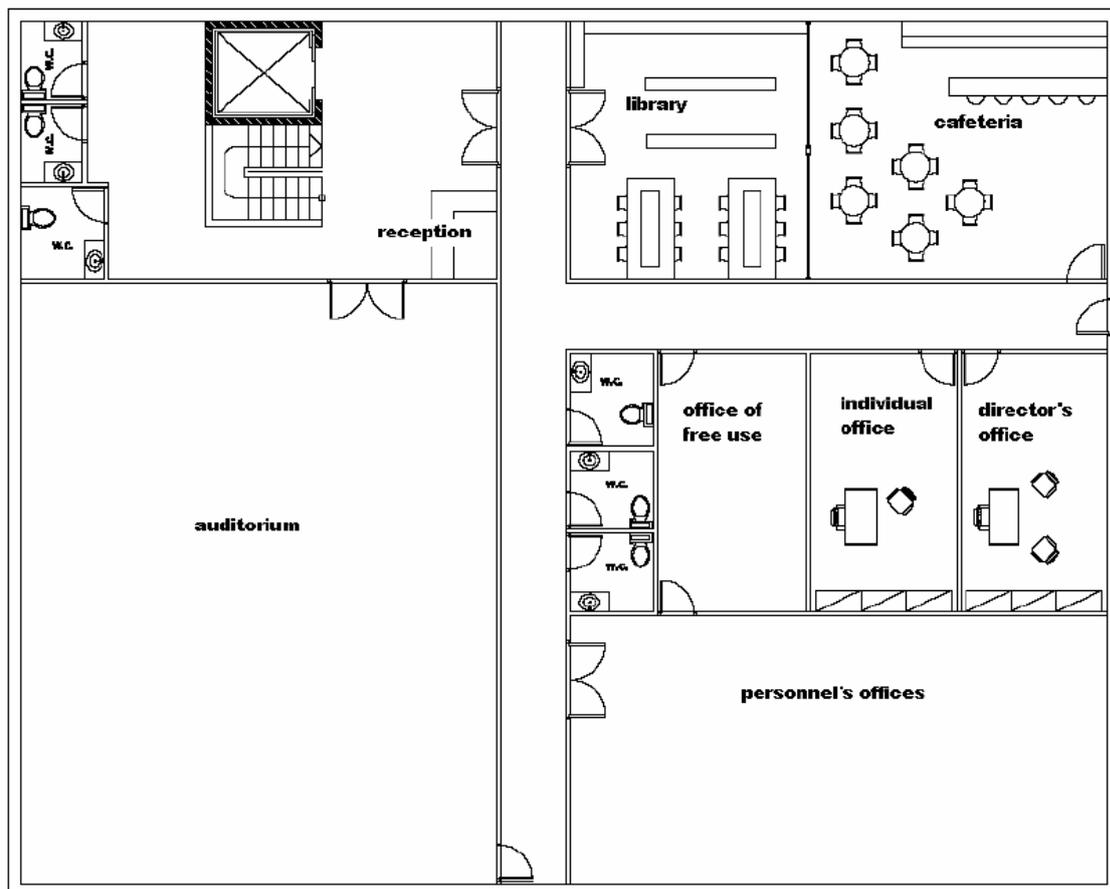


Foto 98. Planta baja: la tienda del museo, la recepción, la guardarroja, los aseos, la exposición permanente, el sitio de descanso, la primera planta de la cafetería, los lavabos de la cafetería, un pequeño almacén y el aula de los programas educativos. La distribución de los espacios permite que la cafetería funcione fuera de los horarios del museo (diseño: Anait Karaoglanian).

Planta baja	m ²
Entrada principal – Recepción	42,5
Guardarroja	18
Tienda del museo (librería – art shop)	30
Exposición permanente	300
Cafetería (sin calcular la terraza)	30
Taller de los programas educativos (capacidad 30 personas)	60
Sitios de descanso	11
Aseos	31,5
Total	523



First floor

Foto 99. Primera planta: la recepción y antesala del auditorio, los aseos del público, el auditorio, la biblioteca, la segunda planta de la cafetería, los lavabos del personal, un despacho de uso libre, un despacho individual, el despacho del director y las oficinas del personal (diseño: Anait Karaoglanian).

Primera planta	m ²
Despacho del director/a	25
Despacho individual	15
Oficinas de los administrativos/ investigadores	104
Despacho de uso libre	15
Recepción – centro telefónico – antesala del auditorio	54
Auditorio (capacidad 100 personas)	160
Biblioteca	48
Cafetería	25
Aseos	22
Total*	468

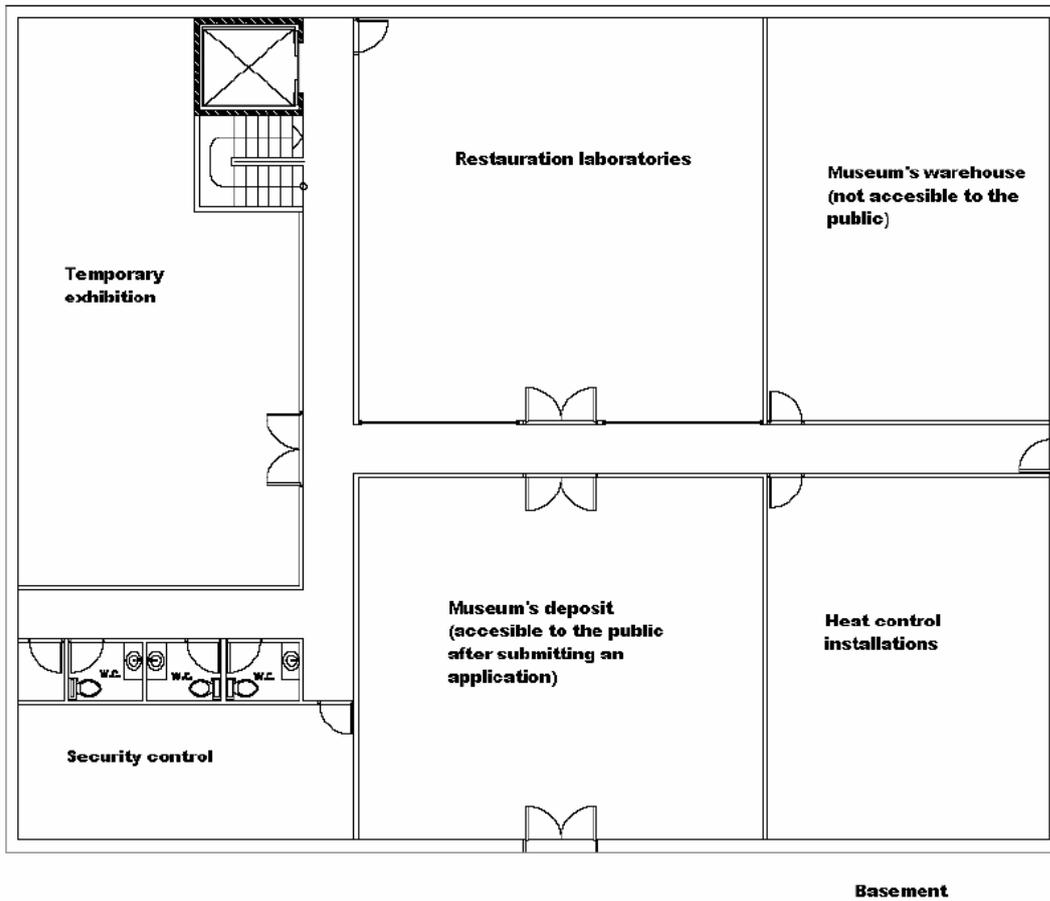


Foto 100. El sótano: la exposición temporal, los aseos, el aula de control de seguridad, los talleres de restauración, los almacenes visitables, los almacenes no visitables y el aula de control de climatización (diseño: Anait Karaoglianian)

Sótano	m ²
Sala de exposiciones temporales	140
Talleres de restauración	80
Almacenes visitables	80
Almacenes no visitables	70
Instalaciones de calefacción, control de seguridad, etc.	96
Aseos	14
Total*	480

*sin calcular áreas de circulación

Es muy importante también la reforma del entorno del museo. Es necesaria la colocación de la señalización adecuada¹⁹, la creación de una zona de aparcamiento, de áreas de descanso, de caminos embaldosados, etc. En primer lugar, habría que construir una zona de aparcamiento a lo largo de la parte del terreno que colinda con la carretera nacional para facilitar el acceso de los visitantes. En segundo lugar, la plantación de una serie de árboles a lo largo de la parte del terreno que colinda con la propiedad privada, indicaría los límites del museo, crearía sombra en verano y contribuiría a la elaboración de un espacio agradable para el público. Por último, la construcción de un invernadero o un semillero al lado del río por razones educativas aprovecharía de forma creativa el resto del terreno. Además, la proximidad con el río facilitaría el riego de las plantas e implicaría un coste mínimo para el museo.

Finalmente, el antiguo edificio del “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional*” podría albergar una exposición sobre Rigas organizada por la Asociación Científica de Estudios sobre Rigas – Feres – Velestino en colaboración con el **Parque Arqueológico e Histórico de Feres – Velestino**. El edificio era un antiguo centro de salud municipal, pero ya está acondicionado para recibir el público. Por tanto, el coste de las reformas sería relativamente bajo. Además, una exposición sobre Rigas promocionaría la creación del futuro museo de Rigas y ofrecería información importante a los responsables del proyecto sobre las tendencias del público.

5. DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO PATRIMONIAL

5.1. Itinerarios de la visita

Propondría la creación de tres itinerarios temáticos:

A. La Ruta de la Ciudad Escondida.

Se trata de un itinerario en coche o en bicicleta de de aproximadamente 8 km. que incorporaría los sitios arqueológicos más importantes de Velestino:

1. **El templo de Zeus (*Thaulios Dias*), finales del siglo IV a. C.** Un acceso al parque similar al que realizaron los habitantes en la época en que eran utilizados los vestigios sería ideal. El templo está en la entrada de la ciudad en el camino que une las dos

¹⁹ La señalización oficial que se usa en Grecia para indicar un museo o un sitio patrimonial tiene color marrón con letras amarillas en griego y blancas en inglés (fotos 57-58).

ciudades antiguas más importantes de Tesalia: Feres y Larissa. Thaulios Dias era el dios que guardaba las puertas de la ciudad y daba la bienvenida a sus visitantes.

2. **Las tumbas proto-geométricas de Cloi.** Las tumbas están también en el camino hacia Velestino. Por tanto, serían el siguiente punto de interés.
3. **El cementerio micénico.** Está dentro de la villa contemporánea de Velestino. El visitante tendría la oportunidad de conocer y comparar las antiguas costumbres fúnebres de la región con los rituales relacionados con la muerte en la actualidad.
4. **La fuente “Ypereia” o “Kefalobriso”.** La antigua fuente, “*el agua querida por los dioses*” (Sófocles, Frg 825N.) está situada en el centro de Velestino.
5. **El Ágora.** Al lado de la fuente “Ypereia” está una *stoa* helenística con una serie de columnas inacabadas encontradas *in situ* que probablemente, formaba parte del mercado antiguo.
6. **La “Acrópolis de Feres” con la muralla del siglo IV a. C.** El público tendría la oportunidad de ver las partes mejor preservadas de la fortificación antigua, visitar los restos arquitectónicos visibles de la acrópolis y observar las excavaciones arqueológicas realizadas en las dos colinas.

En el futuro el recorrido podría incorporar también “el barrio de los talleres cerámica” que está al lado de la acrópolis. En la actualidad, la accesibilidad al público no está permitida, porque parte del yacimiento está en una propiedad privada.

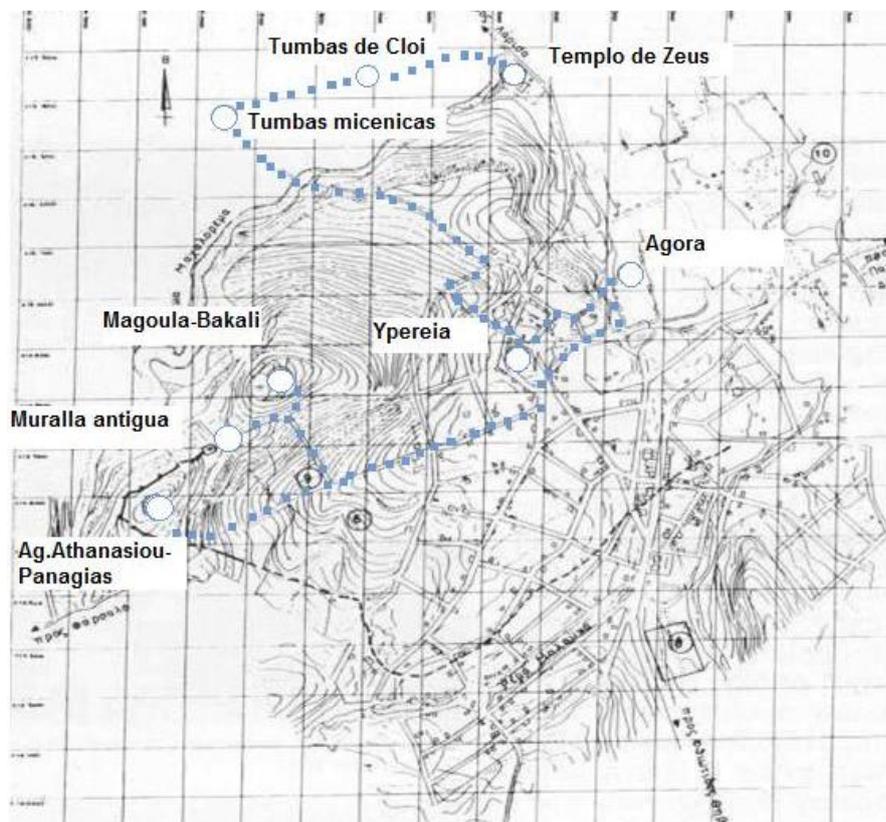


Foto 101. La Ruta de la Ciudad Escondida. La línea negra indica la parte conocida de la muralla antigua.

B. La Ruta de la fuente “Ypereia”.

Se trata de un itinerario a pie de aproximadamente 2 km. vinculado con la tecnología preindustrial de la zona. De hecho, la ruta se enfocaría en la tecnología agrícola y los talleres tradicionales que aprovechaban el agua de la fuente. El visitante seguiría el recorrido del agua desde “Ypereia” hasta los molinos de agua y los talleres tradicionales al noroeste de Velestino. Es un camino de 15 – 20 m. de anchura que baja levemente en pendiente. En concreto, el recorrido incluiría seis puntos de interés:

1. El “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional*”. El futuro museo estará en la entrada de Velestino al lado de la estación del bus. La visita introduciría el público a la tecnología agrícola y la vida preindustrial de la región. El visitante podría dejar su coche en el área de aparcamiento de la institución y seguir andando hasta el centro de la villa contemporánea donde está la fuente “Ypereia”.
2. La fuente “Ypereia”. Era el corazón de la actividad económica y cultural de la región. Es más, “*el binomio historia – naturaleza es fundamental para explicar y entender los acontecimientos y formas de vida del pasado*” (Pérez, 2006, p.176).

3. **El “*Molino de Balamoti*”**. El visitante podría observar la función de un molino de agua y comprar productos artesanales, gracias a la restauración del edificio, la recuperación de su función y la instalación de una panadería tradicional con productos biológicos.
4. **El “*Arapomilos*”**. La exposición del edificio presentaría al visitante la función de una “fábrica” de hielo preindustrial. Los mecanismos antiguos en funcionamiento facilitarían la explicación de su uso.
5. **El “*Molino de Panto*”**. Es uno de los edificios más grandes. Una exposición dedicada a la historia y la función del conjunto arquitectónico en relación con la historia de “*Ypereia*” explicaría la evolución de la economía preindustrial y los factores medioambientales que acondicionaron el desarrollo de los molinos. La exposición presentaría también el patrimonio cultural intangible relacionado con la fuente (leyendas, canciones, etc.). Finalmente, dedicaría un ámbito a la recuperación de “*Ypereia*” y otro a la importancia de la energía acuática en el pasado y su uso actual como fuente de energía alternativa.
6. **El taller de la “*Dristrela Panagiotou*”**. Una pequeña exposición presentaría las fases de elaboración del tejido y la indumentaria de la época usando el modelo del museo al aire libre de Dimitsana (Grecia). Según la propuesta de la Universidad de Tesalia, el espacio podría incluir también un taller de fabricación de productos artesanales (tejidos, etc.) y de limpieza biológica de mantas y alfombras (Polymerou, 1994).

La ruta podría incorporar algunos puntos de visita secundarios. Por ejemplo, los restos de otros edificios patrimoniales (molinos, talleres, etc.) cuya restauración no es posible por razones económicas o por razones de seguridad, la iglesia de Ag. Minas que está al lado de los molinos, etc. Evidentemente, habría que colocar la señalización adecuada para indicar el recorrido, construir sitios de descanso al aire libre y plantar árboles a lo largo del recorrido para crear sombra en verano. Es más, los árboles sugerirían el itinerario más conveniente sin dar la sensación de imponerlo.

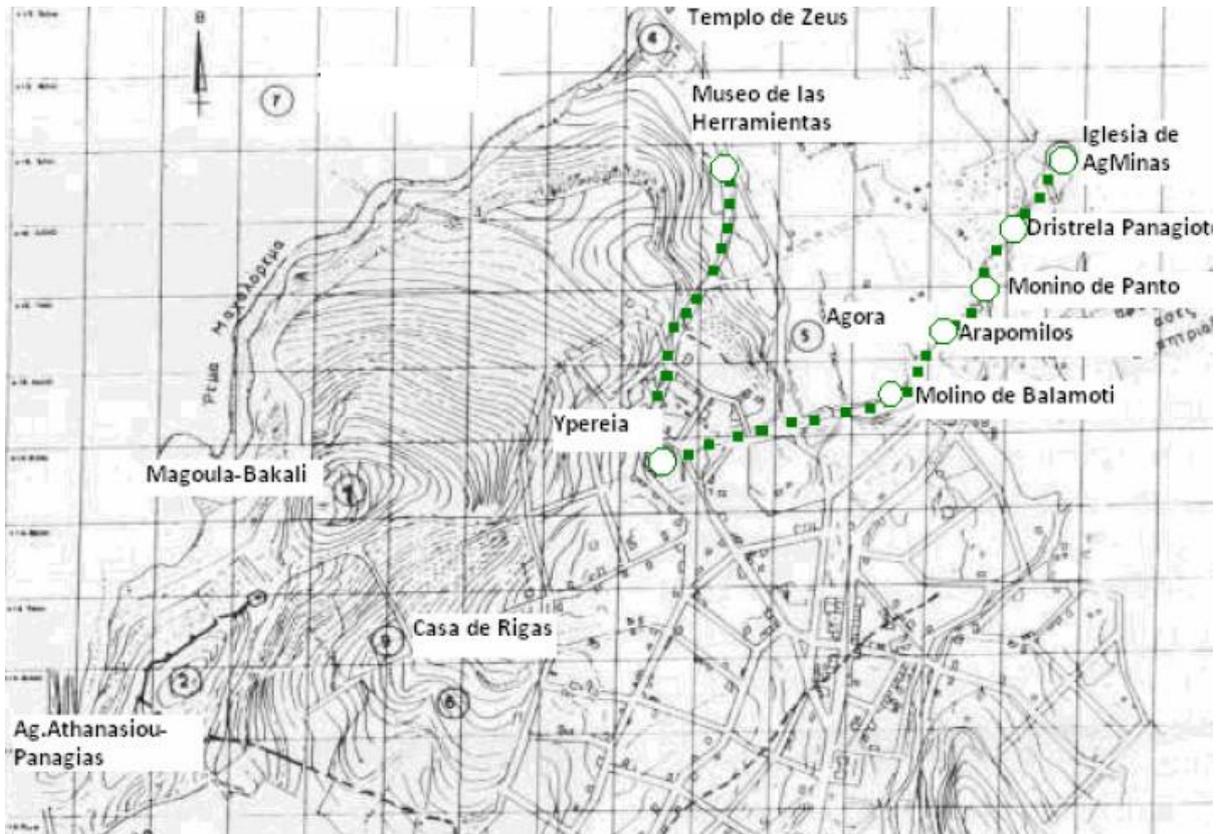


Foto 102. La Ruta de la fuente “Ypereia”.

C. La Ruta de Rigas (la ruta de los monumentos históricos de Velestino).

Sería un itinerario a pie de 1,5 km. relacionado con los monumentos históricos de Velestino, enfocado a los monumentos relacionados de forma directa (por ejemplo, la “casa de Rigas”) o indirecta (por ejemplo, el campo de la batalla de 1897) con la vida de Rigas y las guerras por la independencia del Estado Griego. Los puntos principales del recorrido serían:

1. **El Museo de Rigas.** La visita al museo presentaría el personaje de Rigas y introduciría los visitantes al contexto histórico de su época.
2. **La denominada “casa de Rigas”.**
3. **El campo de la batalla de 1897.**
4. **La fuente “Ypereia”.** La fuente tenía un papel importante en vida de la gente de la época y está citada varias veces en la obra de Rigas.
5. **El monumento conmemorativo dedicado a Rigas.** Es el monumento contemporáneo más importante e impresionante de Velestino. Por tanto, sería el último punto de la visita.

Luego el visitante tendría la posibilidad de descansar y realizar sus compras en la

parte central y peatonal de Velestino que está al lado del último monumento de Rigas. El recorrido podría incorporar también los siguientes elementos patrimoniales como puntos de visita secundarios: el monumento conmemorativo dedicado al general Smolenski, el monumento dedicado a la Resistencia de 1941–1944, la iglesia “*Ag. Konstandinou kai Elenis*” y el monumento dedicado a los caídos de las guerras de 1897, 1912, 1921, 1940 y 1948.

Evidentemente, para la realización de las tres rutas hay que construir la infraestructura necesaria (puntos de información, sitios de descanso, áreas de aparcamiento, aseos, ect.).

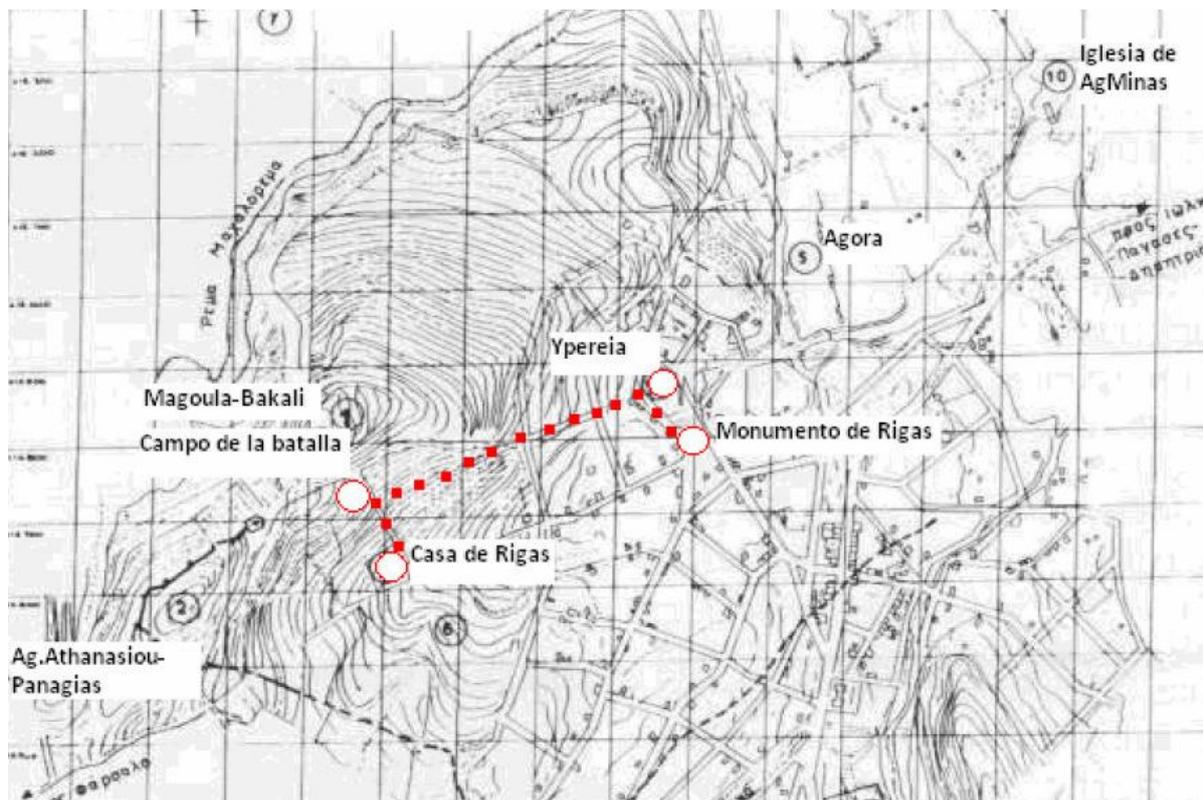


Foto 103. La Ruta de Rigas. El futuro museo de Rigas no está incluido porque aún no sabemos donde se construirá.

5.2. Formas de realización de la visita

El público podría realizar la visita en grupo o individualmente. El parque ofrecería una serie de programas educativos que incluirían visitas guiadas para grupos de adultos, familias y escolares²⁰. “*The guided tour, a practice dating from ancient times, remains even today one of the most important ways of communicating in museums.*” (Vemi, 2007, p.71).

²⁰ En cada museo y sitio arqueológico griego de tamaño mediano o grande hay guías turísticas que trabajan independientemente de la institución. Normalmente, los museos incorporan las visitas guiadas organizadas por la propia institución en sus programas educativos, para evitar los conflictos con la Asociación de las Guías.

Además, los visitantes tendrían la posibilidad de realizar una visita “autoguiada” gracias a las aplicaciones de las nuevas tecnologías en el mundo de los museos. Proponemos tres alternativas:

1. **Visita guiada con el uso de archivos mp4.**

El visitante podría descargar los archivos en cualquier soporte (teléfono móvil, portátil, PDA, navigators, etc.) desde la página Web del parque. Se trata de la opción más sencilla y económica. Además, el nivel de familiarización del usuario con su propio soporte, en comparación con otras guías multimedia, es mucho más alto. Sin embargo, la memoria de la mayoría de los soportes es limitada y la descarga de archivos de gran tamaño podría generar problemas técnicos al usuario. Por último, cabe señalar que el control de la distribución de la información (los derechos de autor, etc.) es casi imposible.

2. **Visita guiada con el uso de i-pods o i-phones.**

El visitante podría descargar a su i-pod o a su teléfono móvil desde la página Web del parque los itinerarios principales con mucha información adicional (reconstrucciones virtuales de los sitios, videos con recreaciones de los rituales antiguos, entrevistas de los arqueólogos, narraciones dramatizadas de los hechos históricos, información sobre las actividades del parque y los eventos culturales locales, información turística sobre el alojamiento y la restauración en la región, etc.) o alquilar un i-pod en las entradas de los puntos de interés más populares (el templo de Zeus, el “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de Tecnología Tradicional*”, etc.). Es más, los usuarios de los i-phones tendrían la posibilidad de formular sus propias preguntas y luego recibir las respuestas a su móvil o a su correo electrónico. Evidentemente, es un medio más interactivo con muchas posibilidades. No obstante, implica un coste de mantenimiento mucho más elevado y podría complicar la gestión del personal y los horarios.

3. **Smart Guide.**

Se trata de una aplicación elaborada por el equipo *Vagk* de la Universidad Politécnica de Tesalónica. El sistema se puede instalar en cualquier soporte que permite la conexión con Wireless Network (teléfonos móviles, PDAs, portátiles, etc.). Incluye video, sonido y texto y está adaptado para personas con discapacidades físicas o mentales. “*El programa ofrece la posibilidad a las personas con discapacidades físicas o mentales de realizar una visita guiada independiente, contribuyendo a la mejora de su calidad de vida.*” (Angelidis, 2009, p.3). Además, permite la localización del informador más cercano o la formulación de

preguntas orales directas a un gestor general. Ofrece información adicional sobre otros sitios patrimoniales cercanos, los medios de transporte disponibles para llegar a ellos y otra información turística (restaurantes, hoteles, etc.). Toda la información está en el Server de la institución, lo cual supera los problemas generados por la memoria limitada de la mayoría de los dispositivos electrónicos y permite el control de la divulgación de la información (protección de los derechos de autor, etc.).

*“En el futuro, el **Smart Guide** reemplazará los diversos tipos de visitas guiadas que existen actualmente. Imaginamos la divulgación de la información a nivel mundial gracias a un sistema de fácil uso para cada turista [...] El “motto” de nuestra obra: **“Toda la Historia en la pantalla de tu móvil”** indica nuestro deseo a poner en contacto la gente con la Historia.”* (ibid). No obstante, se trata de un nuevo programa experimental que aún no está aplicado en ningún sitio. En consecuencia, no sabemos los inconvenientes reales de su uso.



Foto 104. El logotipo de “Smart Guide”

6. PROPUESTA DE MUSEALIZACIÓN

6.1. Guión museográfico

La Ruta de la Ciudad Escondida

Tema	Material expositivo	Tipo de recurso	Material de apoyo museográfico					
			Textos	Gráficos	Audiovisuales	Interactivos	Iluminación	Colores
1. El Templo de Zeus								
1.1.La situación del templo al tiempo y al espacio		1.Plano Ubicación: interior		Línea cronológica. Plano del parque con los puntos de interés			Artificial	Verde, azul, rojo (colores que imitan el diseño grafico de las líneas del metro)
1.2.La función y el estilo arquitectónico del templo	Los restos arquitectónicos del conjunto	1.Paneles 2.Audio-visual 3.Interactivo Ubicación: interior	Información sobre el estilo dórico. Comparación con otros estilos de la misma época	Fotografías de templos de otro estilo.	Reconstrucción virtual en 3D	Pantalla táctil. Juegos interactivos (objetivos: identificación de las partes arquitectónicas, comparación de diversos estilos)	Mixta*	Neutros (beige-gris)**
1.3. Las técnicas de construcción		1.Paneles Ubicación: interior	Descripción ilustrativa de las fases de construcción	Dibujos de las fases de construcción			Mixta*	Neutros (beige-gris)**
1.4.El papel del templo en la Antigüedad (importancia simbólica – estratégica)		1.Plano con mapa 2.Panel Ubicación: exterior	Explicación de las propiedades de Zeus (dios-protector, etc.) Testimonios de los autores antiguos (viajeros, historiadores, etc.) sobre la importancia del templo	Mapa con la posición geográfica del templo en relación con otras ciudades de Tesalia. Dibujos de la estatua de Zeus			Mixta*	Neutros (beige-gris)**

*Combinación de luz natural y luz artificial

**Colores de los elementos arquitectónicos contemporáneos: paredes, paneles, etc.

Tema	Material expositivo	Tipo de recurso	Material de apoyo museográfico					
			Textos	Gráficos	Audiovisuales	Iluminación	Colores	Otros
2.Las tumbas proto-geométricas de Cloi								
2.1.Las prácticas funerarias	Restos arquitectónicos y copias de los objetos fúnebres	1.Paneles 2.Audiovisuales 3.Escenografías Ubicación: interior	Fichas técnicas. Pequeña descripción de los hallazgos		1) Representación del ritual del enterramiento. 2) Comparación con los rituales de la iglesia ortodoxa	Mixta* o Artificial según la tumba	Oscuros/ neutros: marrón, gris, negro (color predominante)**	Creación de escenografías con el uso de copias de los objetos originales encontrados <i>in situ</i>
3.Las tumbas micénicas								
3.1.El contexto histórico de la época micénica		1.Plano con mapa Ubicación: exterior		Mapa con la expansión de la civilización micénica y los monumentos más representativos de la época		Mixta*	Neutros (beige – marrón)**	
3.2.Las tumbas cuentan su historia	Restos arquitectónicos y copias de los objetos fúnebres	1.Paneles 2.Fotografías 3.Escenografías Ubicación: exterior	Explicación de cómo sacar información de los restos. Extractos de Homero relacionados con las prácticas funerarias	Fotografías ampliadas del interior de las tumbas		Mixta*	Colores neutros (beige – marrón)**	Creación de escenografías con el uso de copias de los objetos originales encontrados <i>in situ</i>
3.3.El mito de Admetos y Alcestis		1.Panel acústico 2.Audiovisuales Ubicación: exterior	Presentación del mito con extractos de la tragedia de Eurípides (disponible en la visita guiada)	El árbol genealógico de la familia de Admetos (disponible en la visita auto-guiada)	Extractos de obras de música y de teatro contemporáneas inspiradas por la tragedia antigua (disponible en la visita guiada)	Natural	Colores neutros (beige – marrón)**	Panel acústico. Narración dramatizada del mito

Tema	Material expositivo	Tipo de recurso	Material de apoyo museográfico				
			Textos	Gráficos	Iluminación	Colores	Otros
4. El Ágora							
4.1.El Ágora como centro de la actividad económica y política de la ciudad	Los restos arquitectónicos de la <i>stoa</i>	1.Panel ilustrativo/ acústico Ubicación: exterior	Descripción ilustrativa de las funciones básicas realizadas en el Ágora	Fotografías de piezas antiguas con escenas representativas de las actividades comerciales y políticas.	Natural	Neutros (gris)**	Sonidos que evocan el ambiente del mercado antiguo
4.2. La <i>stoa</i>	<i>Stoa</i> helenística con 8 columnas dóricas inacabadas y encontradas <i>in situ</i>	1.Panel Ubicación: exterior	Descripción ilustrativa del edificio	Reconstrucción gráfica del edificio	Natural	Uso de diferentes colores para destacar las partes preservadas actualmente (sobre todo las columnas)	
5.La Acrópolis de Feres							
5.1.La ciudad de Feres	Los restos arquitectónicos de las colinas	1.Plano con mapa Ubicación: exterior	Descripción de los edificios de Feres	Mapa con la ubicación de los edificios	Natural	Neutros (gris)**	
5.2.La fortificación de la ciudad	Los restos de la muralla	1.Panel Ubicación: exterior	Información sobre el tamaño, el material y el periodo de construcción	Dibujo de la muralla	Mixta*	Neutros (gris)**	
5.3.La investigación arqueológica	El yacimiento	1.Paneles Ubicación: exterior	Descripción del trabajo de los arqueólogos	Fotografías de las fases de la excavación/restauración	Natural	Neutros (gris)**	Presentación de los nuevos descubrimientos (disponible en la visita guiada)

La Ruta de la Fuente Ypereia

El Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional									
Tema	Material expositivo	Tipo de recurso	Material de apoyo museográfico						
			Textos	Gráficos	Audio-visuales	Interactivos	Escenografías	Iluminación	Colores
1.Exposición: Herramientas de Agricultura y Tecnología Tradicional. Aspectos de la vida pre-industrial en Tesalia									Uso de colores que evocan la tierra: marrón, gris, verde
1.1.La vida pre-industrial (Introducción al contexto histórico de la época)		1.Audio-visual Ubicación: interior			Audio-visual dedicado a la vida pre-industrial			Artificial	
1.2.Valor y uso de las herramientas	Las herramientas de fabricación de herrados y carros	1.Paneles 2.Audio-visual 3.Interactivos 4.Escenografías Ubicación: interior	Testimonios de los maestros antiguos	Fotografías	Pantalla táctil	2 juegos de identificación	1)Taller del herrador 2)Taller de fabricación de carros	Artificial	
1.3.Las huellas de las profesiones olvidadas	Las herramientas de estañación, de fabricación de velas y barriles	1.Paneles 2.Fotografías 3.interactivo 4.Escenografías Ubicación: interior	Explicación de la procedencia de apellidos relacionados con profesiones antiguas. Comentarios de gente famosa con dichos apellidos.	Fotografías de griegos famosos con apellidos relacionados con las profesiones pre-industriales. Fotografías ampliadas con las fases de elaboración de velas, barriles, etc.		Mapa de gran formato que invitará los visitantes a escribir su apellido	1)Taller del estañador 2)Taller de fabricación de velas 3)Taller de fabricación de barriles	Artificial	

Tema	Material expositivo	Tipo de recurso	Material de apoyo museográfico					
			Gráficos	Audiovisuales	Escenografías	Iluminación	Colores	Otros
1.4.La singularidad de los productos artesanales	Las herramientas del zapatero y del sastre	1.Audio-visual 2.Escenografías Ubicación: interior		Proyección colocada entre las 2 escenografías con imágenes de fabricas de producción masiva, de centros comerciales y de talleres de <i>haute couture</i>	1)Zapatería 2)Sastrería	Artificial		
1.5.La evolución de la tecnología agrícola A (al interior del museo)	Las herramientas de fabricación de “boulougouri” y de semillas	1.Fotografías 2.Audio-visual 3.Escenografías 4.Paneles acústicos Ubicación: interior	Fotografías ampliadas con las fases de elaboración de las semillas y del “boulougouri”	Audiovisual dedicado a la evolución de la tecnología agrícola	1)Taller de elaboración de “boulougouri”, 2)“Tintorería de semillas”	Artificial	Colores que evocan la tierra: marrón, gris, verde	Paneles acústicos con testimonios de los artesanos

Tema	Material expositivo	Tipo de recurso	Material de apoyo museográfico			
			Textos	Gráficos	Iluminación	Colores
1.6.La evolución de la tecnología agrícola B (al aire libre)	Herramientas de agricultura de tamaño grande. El semillero/ invernadero musealizado	1.Paneles Ubicación: exterior	Descripción breve de las herramientas y plantas	Imágenes gravadas en los paneles explicativos con información sobre las herramientas. Fotografías de plantas	Mixta* o natural según la herramienta	Colores que evocan la tierra: marrón, gris, verde

Tema	Material expositivo	Tipo de recurso	Material de apoyo museográfico					
			Textos	Gráficos	Audiovisuales	Iluminación	Colores	Otros
2.El molino de Balamoti								
2.1.La función del edificio	Los mecanismos del molino en funcionamiento	1.Paneles Ubicación: interior	Descripción de las fases de elaboración del trigo	Fotografías para complementar la descripción		Mixta*	Neutros (marrón, beige, gris)**	
3.El Arapomilos								
3.1.La historia del hielo	Piezas relacionadas con la historia del hielo	1.Paneles Ubicación: interior		Fotografías para explicar el uso de las piezas		Mixta*	Neutros (marrón, beige, gris)**	
3.2.La función del edificio	Los mecanismos del edificio en funcionamiento	1.Paneles Ubicación: interior	Descripción de las fases de elaboración del hielo	Fotografías para complementar la descripción		Mixta*	Neutros (marrón, beige, gris)**	
4.El molino de Panto								
4.1.La historia de los molinos	El propio edificio. El material del <i>Centro de los estudios Folclóricos de Atenas</i>	1.Paneles 2.Audio-visual Ubicación: interior	Presentación de la historia de los molinos	Fotografías antiguas de los molinos en blanco y negro	Audiovisual dedicado a la evolución de la economía preindustrial. Énfasis a los factores medio-ambientales que acondicionaron el desarrollo de los molinos. Testimonios de la gente local	Mixta*	Blanco y negro	
4.2.El patrimonio intangible	Testimonios de la gente local	1.Paneles acústicos con fotografías				Mixta*	Blanco y negro	Paneles acústicos con fotografías de gente local
4.3.La decadencia y el abandono		1.Paneles 2.Música Ubicación: interior	Comentarios explicativos	Fotografías ampliadas en blanco y negro		Mixta.* Espacio oscuro	Blanco y negro	Música que evoca la idea del abandono
4.4.El presente y el futuro		1.Paneles con fotografías 2.Audio-visual Ubicación: interior		Fotografías en color con escenas de la restauración de los edificios	Presentación de la recuperación de la fuente y de la importancia de la preservación y protección de los fondos acuáticos	Mixta. *Espacio luminoso	Color predominante: verde (evoca la naturaleza, da un tono optimista)	

Tema	Material expositivo	Tipo de recurso	Material de apoyo museográfico				
			Textos	Gráficos	Iluminación	Colores	Otros
5.La Dristrela Panagiotou. Exposición: El tejido y la indumentaria en la época preindustrial							
5.1.La materia prima	Materias primas (lana, etc.)	1.Panel 2.Elementos de <i>atrezzo</i> Ubicación: interior	Descripción de los materiales	Panel ilustrativo con fotografías	Artificial	Neutros (marrón, beige, gris)**	Imitación del estilo del espacio original. Exposición del material dentro de cestas (<i>kofinia</i>)
5.2.Las fases de elaboración del tejido	El propio edificio con sus mecanismos en funcionamiento	1.Panel Ubicación: interior	Descripción de las fases	Panel ilustrativo con dibujos y fotografías	Mixta*	Neutros (marrón, beige, gris)**	
5.3.1.La influencia de la cultura preindustrial en la actualidad.		1.Panel Ubicación: interior	Explicación de la procedencia de frases populares relacionadas con la elaboración del tejido y la indumentaria preindustrial		Artificial	Neutros (marrón, beige, gris)**	
5.3.2.La influencia del folclor a la moda	Ropa de la época preindustrial	1.Instalación con fotografías Ubicación: interior		Fotografías ampliadas de desfiles de moda influidas por el estilo folclórico	Artificial	Neutros (gris)**	Exposición de la ropa sin maniqués, usando las fotografías como fondo

La Ruta de Rigas

El Museo de Rigas								
Tema	Material expositivo	Tipo de recurso	Material de apoyo museográfico					
			Textos	Gráficos	Audiovisuales	Iluminación	Colores	Otros
1.Exposición: La vida y la obra de Rigas								
1.1.La época de Rigas. Introducción al contexto histórico	Gravados de las ciudades donde vivió a lo largo de su vida	1.Paneles 2.Música Ubicación: interior	Presentación de los primeros años de su vida. Breve explicación de la situación política	Gravados de las ciudades. Originales o copias		Artificial	Gris, beige y rojo (color que evoca la revolución) en las paredes	Música de la época. Contraposición entre la europea y la música local
1.2.La obra de Rigas	Documentos históricos, obras de Rigas	1.Paneles Ubicación: interior	Contraposición de documentos	Imágenes de los autores de los documentos		Artificial	Gris, beige y rojo (color que evoca la revolución) en las paredes	
1.3.El legado de Rigas. La influencia de su obra a las naciones balcánicas	Poemas de Rigas, fotografías, copias de obras inspiradas por él	1.Plano con mapa Ubicación: interior	Testimonios de autores extranjeros sobre su obra	Mapa de los estados balcánicos con fotografías de las estatuas de Rigas en varias ciudades. Copias de obras de pintura inspiradas por su vida		Artificial	Gris, beige y rojo (color que evoca la revolución) en las paredes	Paneles acústicos con música inspirada por los poemas de Rigas
1.4.La muerte de Rigas		1.Audiovisual 2.Escenografía Ubicación: interior			Presentación de la historia de su muerte. Proyección de sobras en la pared. Sonidos sincronizados.	Artificial Poca iluminación. Espacio oscuro	Colores oscuros. Color predominante: gris oscuro en las paredes	Escenografía minimalista. El espacio evoca la cárcel de la torre Neboisa
2.La casa de Rigas (al aire libre)	Monumento conmemorativo de Rigas. Pozo con columna dórica	1.Panel Ubicación: exterior	Panel explicativo con presentación del lugar (casa-pozo)	Dibujo con recreación de la casa de Rigas		Luz natural	Panel: gris claro con letras negras	

Tema	Material expositivo	Tipo de recurso	Material de apoyo museográfico				
			Textos	Gráficos	Escenografías	Iluminación	Otros
3.El campo de la batalla de 1897							
3.1.La batalla	El propio campo	1.Plano con mapa 2.Panel acústico Ubicación : exterior		Mapa de la región con la posición estratégica de las tropas. Las flechas indican su movimiento		Luz natural	Panel acústico. Narración dramatizada de la batalla
3.2.La vida de los soldados	Las trincheras de las tropas griegas con la huellas de los cañones del sultán otomano	1.Panel acústico 2.Réplicas Ubicación : exterior	Descripción de las condiciones higiénicas, psicológica, etc. de los soldados		Reconstrucción de las trincheras. Colocación de replicas de armamento y otros objetos usados en la batalla (objetos personales de los soldados, etc.)	Mixta*	Panel acústico. Narración dramatizada de un soldado
3.3.La historia de Frederic Villies. La primera batalla gravada por una camera cinematográfica		1.Panel 2.Réplica Ubicación : exterior	Descripción de su historia. Uso de extractos de su libro	Fotografía de Villies con su camera y su bicicleta	Replica de la camera de Villes	Luz natural	
3.4.La lucha por la libertad		1.Panel acústico Ubicación : exterior	Copia del poema "Thourios" de Rigas			Luz natural	Panel acústico con "Thourios", la canción de la libertad

6.2. Propuesta museográfica

6.2.1. La Ruta de la Ciudad Escondida

1. El Templo de Zeus

El centro de visitantes al lado del Templo de Zeus constituye un espacio introductorio al parque que presenta el contexto histórico de lo que se va a visitar a continuación. *“En general, los yacimientos arqueológicos siguen siendo crípticas fuentes de información histórica para la mayoría de la sociedad. El visitante medio desconoce, en general, el sitio concreto y el contexto histórico global, por lo que los vestigios arqueológicos tienen que ser presentados y contextualizados.”* (Pérez, 2006, p.182). El centro de visitantes se convierte, de este modo, en una pieza fundamental del programa museográfico, al ofrecer un referente para la comprensión de los hallazgos.

En primer lugar, la colocación de un plano del parque arqueológico con todos los puntos de interés en una sala introductoria, ofrecerá una referencia espacial al público. El plano se combinará con una línea cronológica con los monumentos más importantes, que imitará el estilo del diseño gráfico que representa las líneas del metro de Atenas. Se trata de un motivo muy familiar en Grecia que, a la vez, evoca la idea del viaje al tiempo.

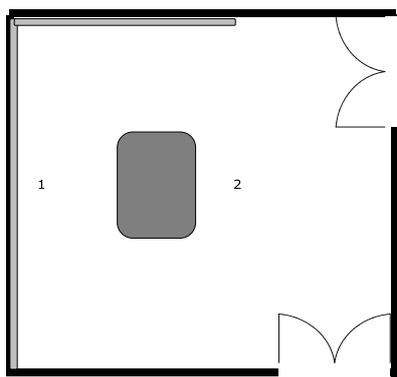


Foto 105. 1. Línea cronológica, 2. Plano con los puntos de interés del parque

En segundo lugar, el centro presentará el conjunto arquitectónico del Templo de Zeus. Para explicar las funciones del edificio y facilitar la identificación de las partes arquitectónicas por los visitantes, se utilizará una reconstrucción virtual en 3D proyectada en una pantalla transparente de gran formato²¹. En concreto, la recreación del templo “se

²¹ La evolución tecnológica ha permitido la construcción de nuevas pantallas transparentes que superan los

proyectará” sobre el yacimiento real a través de una cristalera. Es decir, la proyección del edificio virtual se colocará en el punto focal de prolongación de la vista, de tal forma, que desde la proyección, se contemplará el conjunto original (fotos 106-108).

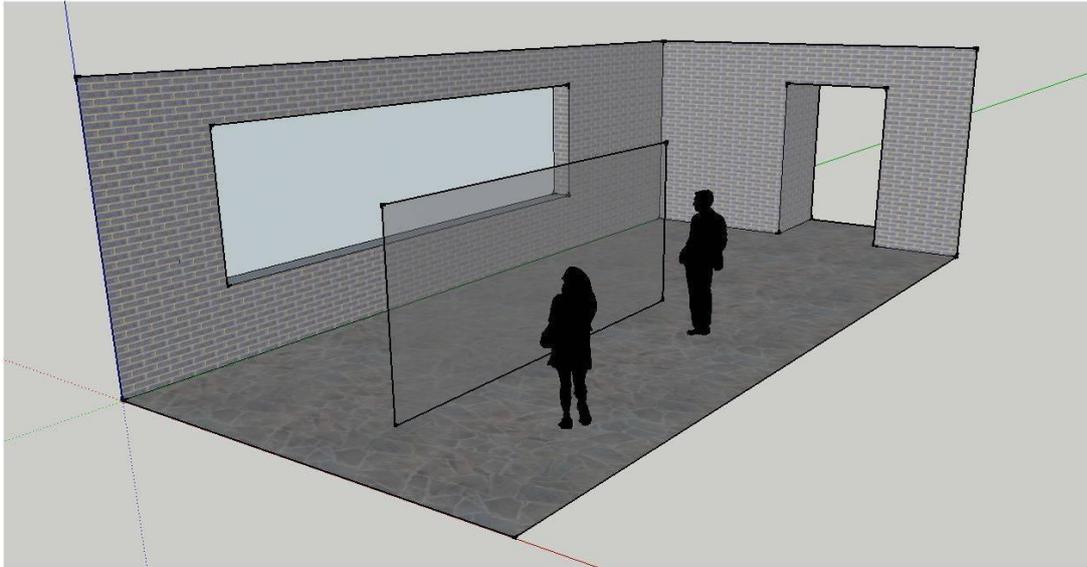


Foto 106. La reconstrucción virtual del templo en 3D se proyectará en una pantalla transparente de gran formato, colocada en el punto focal de prolongación de la vista, de tal forma, que desde la proyección, se contemplará el conjunto original a través de la cristalera.

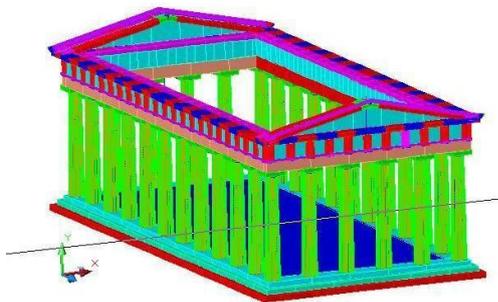


Foto 107. Reconstrucción virtual del Templo de Zeus.
(Fuente: <http://www.thevanishedcities.eu/index>)

problemas que provocaba la luz a la hora de proyectar (foto 108). Sin embargo, para facilitar la proyección es recomendable el uso de vidrio oscuro de tipo “fime” que permite la vista hacia el yacimiento reduciendo, a la vez, la penetración de la luz.



Foto 108. Ejemplo de pantalla transparente de Arcstream.

Un panel explicativo con fotografías y una pantalla táctil con información adicional explicarán el estilo arquitectónico del templo. La pantalla táctil incluirá también dos juegos interactivos que invitarán al usuario a identificar las partes arquitectónicas del templo dórico y compararlas con otras de diferentes estilos. Para solucionar el inherente individualismo de este recurso, se podría conectar un proyector que permitiría visualizar, a los no usuarios, la información, proyectándola de forma ampliada en otra pantalla de gran formato. Por último, una serie de paneles explicativos con textos, dibujos y fotografías presentarán las diversas fases y técnicas de construcción subrayando los conocimientos técnicos avanzados de la época (foto 109).

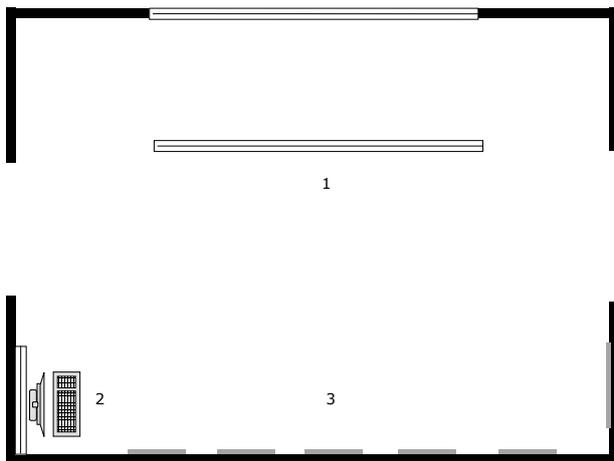


Foto 109. Pantalla transparente con la reconstrucción virtual del templo, 2. Pantalla táctil con información y juegos interactivos combinada con pantalla de gran formato, 3. Paneles explicativos

Un camino embaldosado guiará el visitante al yacimiento. Delante del templo, al aire libre, se colocará un panel explicativo con un mapa de la región que presentará la posición geográfica del templo para explicar su importancia en relación con las ciudades antiguas de Tesalia. El panel explicará también el papel del dios – protector del templo, mediante un

dibujo con una representación de la estatua de Zeus que estaba dentro, basada en las recreaciones de otras estatuas parecidas (la estatua de Zeus de Olimpia, de Sikiona, etc.). Además, la información textual explicará las propiedades de Zeus como rey de los dioses, protector de la hospitalidad, etc.

2. Las tumbas proto-geométricas de Cloi.

Cabe señalar que todas las tumbas son subterráneas. El uso de colores oscuros en las paredes como negro, gris y marrón, en combinación con la disminución gradual de la iluminación evocará la bajada al mundo de los muertos y el papel de la tierra en las creencias funerarias. Paralelamente, los colores y la iluminación destacarán los restos, disimulando los elementos arquitectónicos contemporáneos (paredes, etc.). La colocación de copias de los objetos originales encontrados en las excavaciones formará, también, parte de la escenografía y presentará una práctica funeraria muy popular en la Antigüedad. En la pared detrás de la tumba más grande (Τάφος Α) se proyectarán escenas de una recreación virtual del ritual del enterramiento. Es más, la proyección ofrecerá de forma directa toda la información básica sobre las costumbres fúnebres. Otra proyección sincronizada mostrará imágenes de los rituales de la iglesia ortodoxa con influencia pagana (la oferta de flores a los muertos, la comida de “*coliva*”²², etc.). Finalmente, para el público que desea profundizar en el tema, delante de cada tumba habrá un pequeño panel explicativo con la ficha técnica y una pequeña descripción de los hallazgos.

3. Las tumbas micénicas

En primer lugar, la colocación de un panel explicativo en la entrada del yacimiento introducirá el visitante al contexto histórico de la época mediante un mapa que mostrará la expansión de la civilización micénica indicando los monumentos más representativos del período (por ejemplo, la Puerta de los Leones de Micenas) y su posición geográfica en relación con la ciudad de Feres. Para mejorar la comprensión de los restos se colocarán copias de los restos humanos y los objetos fúnebres encontrados *in situ*. Por ejemplo, piezas de cerámica, vasos de perfumes, armadura, etc. En la pared detrás de las tumbas se colocarán fotografías ampliadas de su interior para facilitar la observación de los puntos menos visibles y disimularlos elementos arquitectónicos contemporáneos (foto 110). Además, se instalará un

²² “*Coliva*” es la comida típica que sirven en los funerales ortodoxos. Sus ingredientes básicos son: trigo, semillas de granada y pasas. Se trata de una costumbre pagana. Desde la Antigüedad, el trigo, la granada y las uvas están relacionadas con la fertilidad, el ciclo de la vida y la muerte.

panel ilustrativo delante de las tumbas que explicará, en combinación con las fotos, cómo sacar información sobre las personas enterradas en las tumbas vía la observación de los objetos fúnebres.

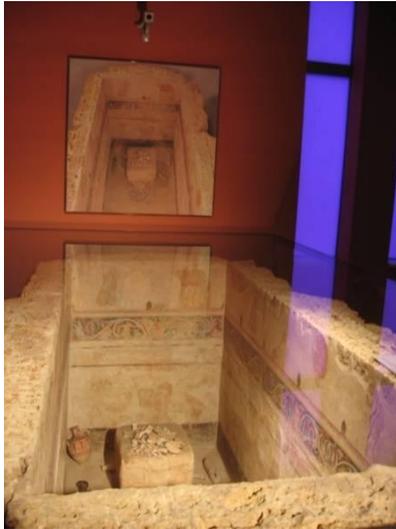


Foto 110. El Museo Arqueológico de Tesalónica usa un recurso parecido en la exposición “*El Oro de los Macedonios*”. Sin embargo, el tamaño de las fotografías es relativamente pequeño y no tienen otra función a pesar de facilitar la visión de las personas con movilidad reducida. Una pequeña escalera permite a los demás la visión directa al interior de la tumba.

Finalmente, cabe señalar que la época micénica está vinculada con los mitos de la creación de la ciudad por la familia de Admetos. El mito más popular es el sacrificio de Alceste. La historia tiene un carácter “*cthonio*” y místico (por el motivo típico de la muerte y de la resurrección)²³. Por ello, el conjunto de las tumbas micénicas sería un espacio adecuado para presentar el mito. No obstante, el sitio no favorece el uso de recursos audiovisuales y el uso excesivo de textos cansaría a los visitantes. Por tanto, sería mejor colocar un panel acústico o explicar el mito durante la visita guiada. Por ejemplo, una visita auto-guiada (es decir, con el uso de un dispositivo electrónico) podría incluir una narración dramatizada del mito, combinada con imágenes de obras contemporáneas basadas en la tragedia de Eurípides.

4. El Ágora

Delante de la *stoa* helenística se colocarán dos paneles explicativos. El primero presentará las funciones principales del espacio con el uso de imágenes de piezas arqueológicas con escenas representativas del Ágora. Además, la aproximación de los visitantes a los vestigios activará una serie de sonidos que evocarán los sonidos típicos de un mercado antiguo. El segundo panel explicará la función de la *stoa* y su forma de construcción, mediante un plano con la recreación gráfica del edificio. El uso de diferentes

²³ Un mito “*cthonio*” es un mito relacionado con la tierra y el mundo de los muertos.

colores permitirá, a los visitantes, visualizar la diferencia entre los restos arquitectónicos y la parte reconstruida. A la vez, destacará las partes inacabadas de las columnas.

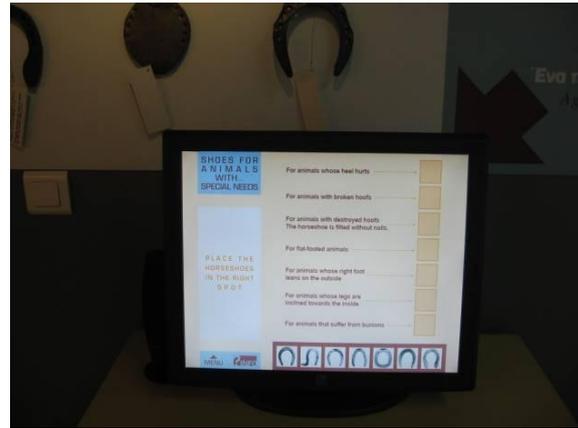
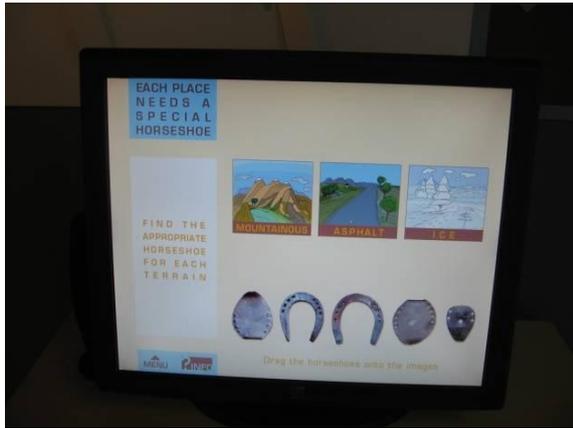
5. La “Acrópolis de Feres”

La instalación de un plano de la ciudad de Feres en la entrada de la acrópolis creará una referencia espacial al público. El plano indicará también la fortificación antigua. Mediante el uso de distintos colores destacaremos las partes arquitectónicas preservadas actualmente. El plano incluirá también información textual sobre el tamaño, el material y el periodo de construcción de la muralla. Actualmente, los vestigios visibles de la acrópolis son escasos. Sin embargo, las futuras excavaciones arqueológicas enriquecerán el discurso museográfico. El terreno de la excavación será visible y un panel con fotografías explicará el trabajo de los arqueólogos mostrando las fases básicas de la investigación arqueológica. Finalmente, la visita guiada ofrecerá información adicional sobre los nuevos descubrimientos de los arqueólogos e invitará al público a descubrir los restos arquitectónicos visibles de las dos colinas.

6.2.2. La Ruta de la Fuente “Ypereia”

1. El “Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional”.

La exposición se dividirá en seis ámbitos. El primer ámbito introducirá al público al **contexto histórico de la época**, mediante un audiovisual dedicado a la vida preindustrial. El segundo ámbito presentará el **valor y uso de las herramientas tradicionales**. Para mostrar el valor de las herramientas utilizaremos paneles con fotografías y testimonios de los propios maestros antiguos. El ámbito incluirá la reproducción de dos talleres: el taller del herrador y del fabricante de carros. El visitante tendrá la posibilidad de comparar las herramientas de los dos y conocer su uso. Al lado de las escenografías se colocarán algunos juegos interactivos para estimular su interés y facilitar la comprensión del uso e importancia de cada herramienta. Por ejemplo, habrá una serie de martillos de diferentes profesiones y el visitante tendrá que identificar el martillo de cada uno usando como punto de referencia el martillo del fabricante de carros. Una pantalla táctil con otro juego interactivo invitará al usuario a escoger el herrado adecuado para cada animal (caballo, burro, mula, etc.), (fotos 111-112).



Fotos 111-112. Juegos interactivos de la exposición “Hombres y Herramientas” del Museo de Arte Folclórico en Atenas.

El tercer ámbito se dedicará a las huellas que han dejado **las profesiones olvidadas**. El ámbito incorporará pequeñas escenografías del taller del estañador, del fabricante de velas y del fabricante de barriles. La exposición explicará el origen de algunos apellidos griegos relacionados con estas profesiones perdidas usando fotografías y comentarios de artistas, políticos, periodistas, etc., cuyos nombres reflejan la ocupación de sus antecedentes con dichas profesiones. Además, invitará a los visitantes con apellidos parecidos a escribir su nombre y su pueblo natal en un mapa de Grecia de gran formato colocada en una pared de la exposición. A la vez, la exposición explicará el trabajo de estos maestros con el uso de fotografías ampliadas que mostrarán el proceso de elaboración de las velas, de los barriles, etc.

El cuarto ámbito se enfocará en la **singularidad de los productos artesanales** fabricados en los talleres tradicionales, en contraposición con la producción masiva a partir de la industrialización. La exposición presentará el valor del trabajo de los artesanos antiguos, mediante un audiovisual colocado entre las escenografías de dos talleres: la zapatería y la sastrería. La proyección combinará videos de fábricas en Asia y de centros comerciales actuales con imágenes de talleres de “*haute couture*” donde el cliente busca la “singularidad” del producto.

El quinto ámbito presentará la **evolución de la tecnología agrícola**. Se dividirá en tres sub-ámbitos: un audiovisual dedicado al tema, el taller de elaboración de “*boulougouri*” y del “*tintorero de semillas*”, ya que estos dos últimos están relacionados con la producción agrícola. En este caso se usará el mismo recurso de las fotografías ampliadas para la presentación de las fases de elaboración de los productos. Además, se instalarán paneles

acústicos con testimonios de los artesanos antiguos. Cabe señalar que será el último ámbito al interior del museo. Por tanto, debería preparar, también, el público para la parte de la exposición al aire libre.

Evidentemente, la exposición al aire libre está vinculada, también con la agricultura. Será un espacio compuesto por un **invernadero/semillero** musealizado y algunas herramientas de gran tamaño (tractores antiguos, etc.) expuestas en un contexto similar a su contexto original. Para explicar el uso de cada herramienta se colocarán paneles explicativos hechos de materiales resistentes (ferro, etc.).



Foto 113. Reconstrucción virtual del Museo.

2. El “*Molino de Balamoti*”.

En la entrada del molino un panel dará la bienvenida a los visitantes y los invitará a conocer un molino de agua tradicional. Luego el público tendrá la posibilidad de observar **las fases de elaboración del trigo**, ya que sus mecanismos funcionarán durante las horas de la visita. Una serie de paneles explicativos colocados en las paredes ofrecerá información adicional sobre cada fase. Finalmente, el visitante tendrá la posibilidad de comprar productos artesanales fabricados en el molino en la tienda del edificio. Al lado del stand de cada producto habrá un panel con una pequeña descripción del proceso de su fabricación (foto 114).



Foto 114. Reconstrucción virtual del “*Molino de Balamoti*”.

3. El “*Arapomilos*”.

La primera sala se centrará en la historia de la **elaboración del hielo** y no en el propio edificio. Se presentará la “historia del hielo” desde la fabricación de los primeros “helados” antiguos por nieve hasta la creación de hielo artificial en la actualidad, a través de una serie de paneles ilustrativos con dibujos, textos y fotografías. La exposición incluirá también algunos objetos representativos: neveras antiguas, herramientas para tallar hielo, etc. Para facilitar la comprensión de la función de las piezas habrá una fotografía relacionada con su uso detrás de cada una. En la segunda sala los recursos museográficos serán parecidos con medios utilizados en el “*Molino de Balamoti*”: los mecanismos antiguos en funcionamiento en combinación con los paneles explicativos con información adicional mostrarán las fases de elaboración de hielo.

4. El “*Molino de Panto*”.

La primera sala será un espacio introductorio que presentará la **historia antigua del conjunto arquitectónico de los molinos** mediante una serie de paneles explicativos con textos y fotografías de los edificios en blanco y negro. A la vez, un audiovisual mostrará la evolución de la economía preindustrial, subrayando los factores medioambientales que acondicionaron el desarrollo de los molinos. El audiovisual incluirá también testimonios de la gente local. El “*Centro de los Estudios Folclóricos de Atenas*” está dispuesto a ofrecer el

material que proviene de las investigaciones realizadas durante los últimos años en la zona para la valoración de los molinos.

El segundo ámbito expondrá el **patrimonio cultural intangible** relacionado con la fuente “*Ypereia*” (leyendas, canciones, etc.). En la pared habrá una serie de fotografías en blanco y negro de algunos habitantes de Velestino, sobre todo de gente mayor. Cada fotografía estará conectada con unos auriculares que permitirán al usuario escuchar la narración de la persona de la fotografía de un mito o un ritual relacionado con la fuente. Debajo de cada una habrá el nombre y la profesión del narrador con el objetivo de personalizar la narración.

El tercer ámbito, presentará la **decadencia de los molinos** desde los años de la industrialización hasta la sequía de la fuente mediante una serie de fotografías ampliadas en blanco y negro, combinadas con pequeños comentarios explicativos. La música evocará, también, la idea de decadencia y abandono. Además, será el ámbito más oscuro y más vacío de la exposición.

Finalmente, el último ámbito se dedicará a la **historia contemporánea del conjunto arquitectónico**. Un audiovisual explicará la recuperación de la fuente y la importancia de la preservación y protección de los fondos acuáticos. Además, una serie de fotografías contemporáneas en color presentarán la restauración del edificio poniendo en relieve el trabajo de los conservadores. La iluminación y el uso de fotografías en color, en contraposición con las fotografías en blanco y negro de las primeras salas, subrayarán la diferencia entre el pasado y el presente – futuro del conjunto dando, a la vez, un tono optimista a la exposición.

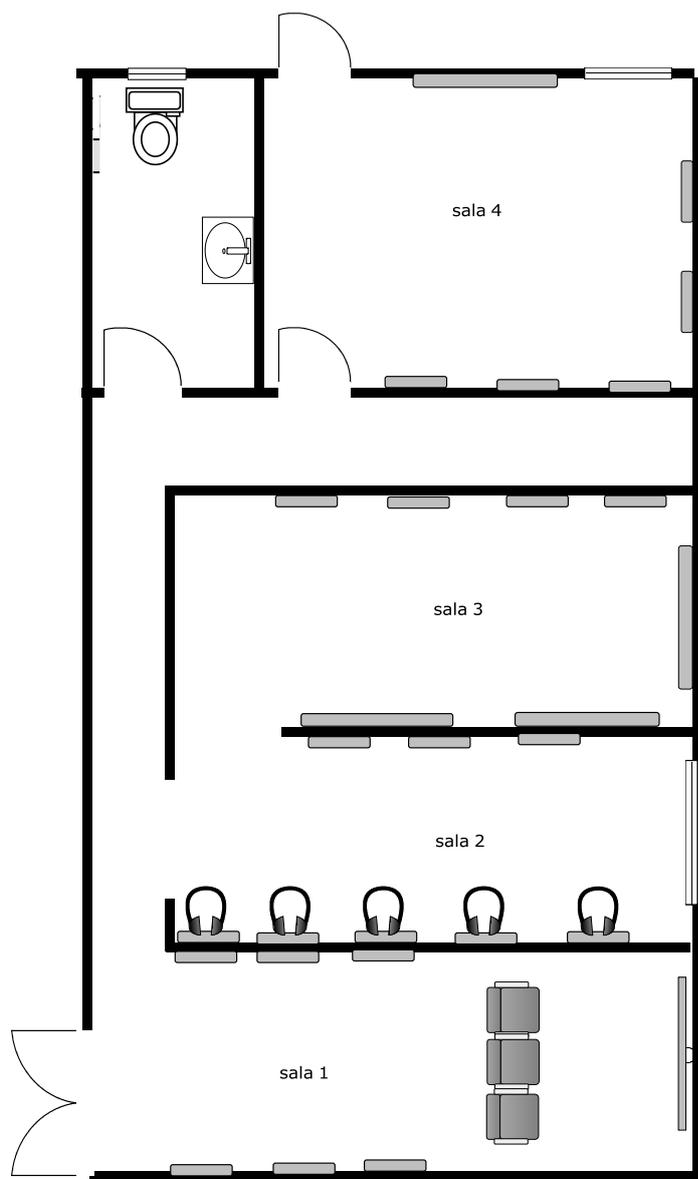


Foto 115. Las salas de la exposición en el “molino de Panto”: 1.Paneles explicativos con fotografías y un audiovisual, 2.Paneles acústicos y fotografías, 3-4 paneles con fotografías.

5. La “Dristrela Panagiotou”.

El edificio albergará una exposición dedicada a la **elaboración del tejido y la indumentaria** de la época preindustrial en Velestino. La “dristrela” funcionará durante las horas de la visita y el público observará las tareas de lavar y teñir los tejidos, ya que el edificio incorporará también un taller de fabricación de productos artesanales y de limpieza biológica de mantas y alfombras. Una serie de paneles ilustrativos explicarán las fases de elaboración del tejido.

Además, la exposición incluirá un ámbito introductorio donde el visitante tendrá la oportunidad de tocar la **materia prima** y comparar los diversos materiales (algodón, lana, etc.). El espacio más adecuado para albergar este ámbito es una habitación al lado de la

entrada principal del edificio. Se trata de un pequeño almacén, donde los hombres transportaban y dejaban la materia prima en grandes cestas llamadas “*kofinia*”. El lugar imitará el estilo del espacio original. Un panel ilustrativo en la pared explicará los materiales expuestos en las cestas e invitará al visitante a tocarlos, compararlos e identificarlos (foto 116).

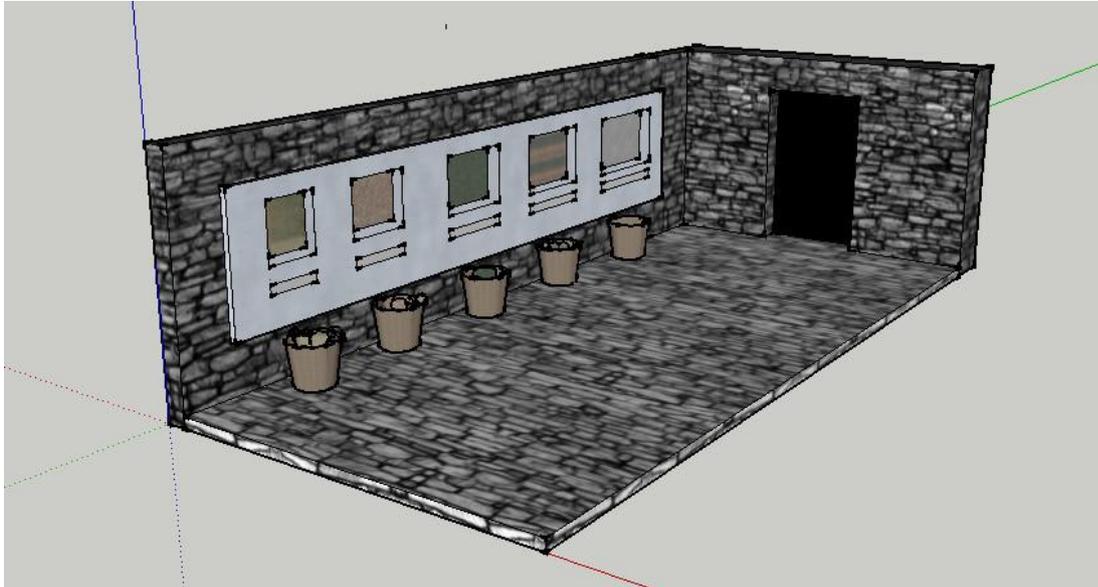


Foto 116. El ámbito dedicado a la material prima.

El último ámbito se dedicará a la **influencia de la cultura preindustrial** relacionada **con el tejido en la actualidad**. En primer lugar, un panel informará al visitante sobre el origen de algunas expresiones y palabras usadas actualmente y vinculadas con la elaboración del tejido y la indumentaria de la época (por ejemplo, “*Ροδάνι πάει η γλώσσα σου*”, “*Εφτασε ο κόμπος στο χτένι*”, etc.)

En segundo lugar, la exposición mostrará la influencia del folclor en la moda contemporánea. Los museos griegos suelen exponer los vestidos tradicionales usando un tipo de muñecas de tela sin caras en fondo neutro o creando escenografías de casas o talleres tradicionales. Sin embargo, sería más original presentar la ropa sin maniqués, colgada con hilos transparentes en un fondo compuesto por fotografías ampliadas de desfiles contemporáneos con ropa inspirada por el estilo folclórico.

6.2.3. La Ruta de Rigas

1. El Museo de Rigas.

En la cuarta conferencia internacional del 2003, el experto en Rigas y presidente de la “*Asociación Científica Rigas – Feres – Velestino*”, D. Karamperopoulos, formuló una propuesta sobre los contenidos que debería incluir el futuro museo de Rigas (Karamperopoulos, 2006). La propuesta museográfica actual fue inspirada por sus ideas.

En primer lugar, la exposición permanente se dividirá en cuatro unidades expositivas. La primera introducirá al visitante al **contexto histórico** de la época de Rigas, mediante una serie de gravados de las ciudades donde vivió a lo largo de su vida y de documentos históricos de la época. Para ambientarse se escuchará música del siglo XIX. Evidentemente, un sub-ámbito de la exposición se dedicará a su pueblo natal. En este caso se escucharán las canciones populares de su pueblo. La música griega tradicional es muy diferente de la norteamericana y subrayará la diferencia entre las ciudades europeas y el territorio otomano, mostrando, a la vez, el deseo de libertad de la población local y su forma de autodefinición contra los turcos.

El segundo ámbito se dedicará a la **obra de Rigas**, empezando por sus primeras traducciones hasta sus famosas obras revolucionarias. Cabe señalar que los documentos históricos y las obras de Rigas son el material principal que tendrá el museo a su disposición, gracias al archivo de la *Asociación Científica de Estudios sobre Feres – Velestino – Rigas*. Por ello, sería interesante hacer una contraposición de textos. Por ejemplo, exponer un extracto de Rigas sobre la tiranía del sultán otomano al lado de un texto del propio sultán con los privilegios otorgados a los habitantes de Velestino. Se podría comparar también extractos de la constitución de Rigas con la constitución actual, sobre todo los artículos relacionados con los derechos de las mujeres, la tolerancia religiosa, etc. Es más, el motivo de la comparación de documentos se podría usar, también, fuera del espacio expositivo²⁴. El punto de referencia del ámbito será una reproducción de tamaño natural de la “*Carta de Rigas*”, colocada en el centro de exposición en un sitio visible por todas partes. Evidentemente, los textos originales se colocaran dentro de vitrinas por razones de conservación. Debajo de cada vitrina habrá un sistema de cajones con información adicional en dos idiomas (griego e inglés) para el público que desea profundizar en el tema (foto 117).

²⁴ Por ejemplo, en el Archivo Nacional de Berlín el público tiene la posibilidad de leer copias del archivo de los nazis al lado de testimonios judíos en las mesas de la cafetería de la institución.



Foto 117. Sistema de cajones con información adicional debajo de las vitrinas del Museo Arqueológico de Tesalónica (Grecia). Es una solución sencilla, económica que ofrece al visitante más niveles de lectura.

El tercer ámbito mostrará **la influencia de su obra a las naciones balcánicas**. En otras palabras, presentará su legado para las generaciones posteriores. A lo largo del recorrido, habrá paneles acústicos con música compuesta posteriormente para los poemas de Rigas, reproducciones de obras de pintura inspiradas por su obra, y un mapa de los estados balcánicos con fotografías de sus estatuas en varias plazas europeas, etc.

El último ámbito se dedicará a su muerte. A través de un juego de sonidos y sombras, el visitante conocerá la historia de su muerte. Será un espacio oscuro que evocará el interior de la cárcel de la Torre Neboisa donde fue torturado y asesinado. Una proyección de sombras en la pared con unos sonidos sincronizados (los gritos de la policía, el lamento de los prisioneros, etc.) contará la traición, la detención por la policía y la ejecución de Rigas (foto 118).

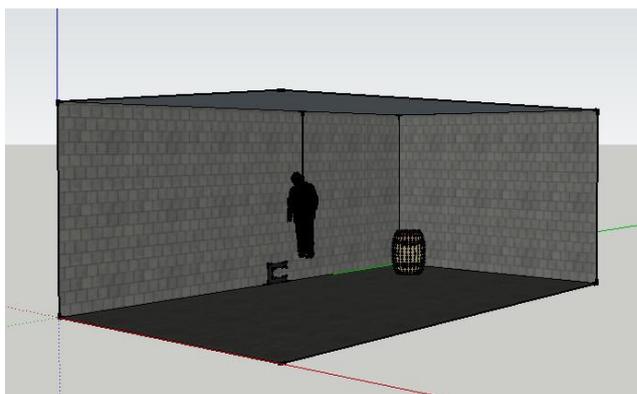


Foto 118. El último ámbito del Museo de Rigas

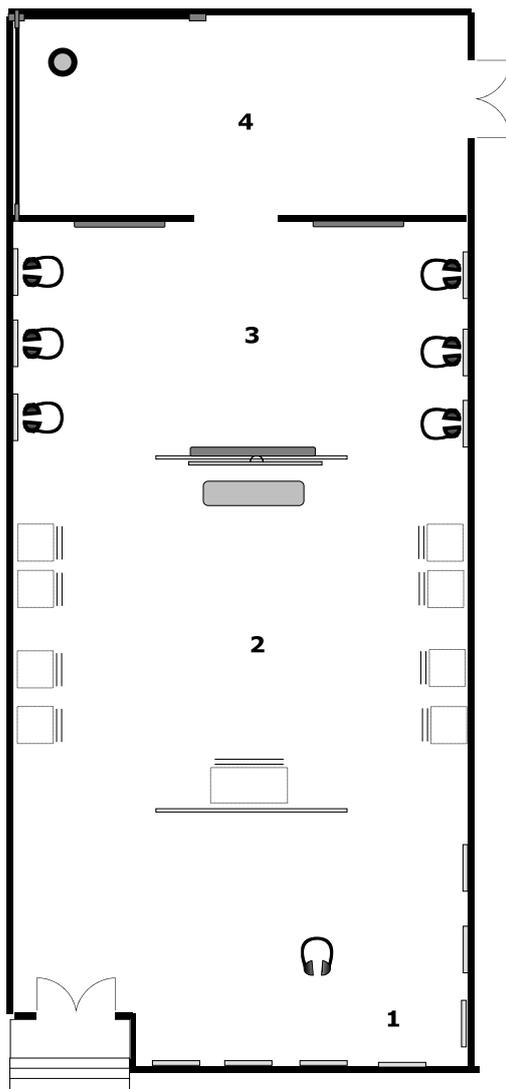


Foto 119. 1.Grabados y música, 2.Contraposición de documentos (uso de vitrinas por razones de conservación). En el centro de la sala se expone la *Carta de Rigas*, 3.Paneles acústicos, reproducciones de obras de pintura, mapa, 4.Proyección en la pared, elementos de atrezzo.

2. La casa de Rigas

Un panel explicará a los visitantes la historia del lugar. Será una explicación básicamente textual, acompañada por el dibujo de la casa original.

3. El campo de la batalla de 1897

Antes que nada, el espacio se caracteriza por la escasez de vestigios materiales: quedan sólo las huellas de las trincheras griegas y de los cañones que bombardearon la ciudad. En consecuencia, *“es necesario actuar en dos sectores: fuera y dentro del campo de batalla. Fuera, es necesaria un área de acogida, introducción fundamental para contextualizar un recurso de difícil musealización in situ, por la efemeridad de los acontecimientos que han dejado una huella limitada sobre el sitio”* (Pérez, 2006, p. 268). Sin

embargo, actualmente, los responsables del parque no desean la creación de un espacio introductorio fuera del campo, por razones presupuestarias.

Por ello, en el campo, el acondicionamiento debe recurrir a la reconstrucción de algunas estructuras relevantes en el desarrollo de los hechos, en combinación con la colocación del mobiliario museográfico adicional (foto 120). La evidencia histórica y arqueológica nos permite realizar una reconstrucción con fidelidad de las trincheras de las tropas griegas en su sitio original. La colocación de réplicas de armamento y otro material usado en la batalla creará la escenografía necesaria para la interpretación de los hechos. Es más, la utilización de réplicas de objetos personales de los soldados, en combinación con la ausencia de otras indicaciones de vida (figuras humanas, etc.), provocaría la implicación emocional del público.

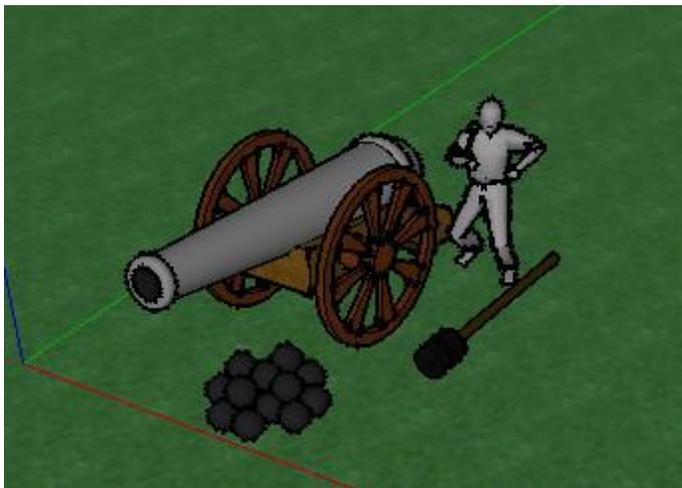


Foto 120. Uno de los recursos más utilizados en los campos de batalla musealizados es la colocación de cañones, ya que se trata de un mobiliario museográfico de fácil conservación y de difícil robo. Los cañones originales expuestos en el *Museo Histórico de Atenas* pertenecen al mismo período y podrían servir como modelo.

A lo largo del recorrido, habrá cuatro paneles explicativos. El primero será un panel acústico. En primer lugar, presentará un mapa de la región con la posición estratégica de las tropas. En segundo lugar, la utilización de flechas indicará el movimiento de los soldados. Por último, el visitante tendrá la posibilidad de escuchar una narración dramatizada de la batalla.

El segundo panel estará frente a la trincheras de la batalla y explicará las condiciones difíciles que tenían que afrontar los soldados (psicológicas, higiénicas, etc.). El panel podría incorporar también la narración de un soldado. Las escenografías de las trincheras en combinación con la narración podrían provocar la implicación emocional de los visitantes, dando, a la vez, un enfoque más antropocéntrico a la exposición.

El tercer panel se dedicará a la historia de Frederic Villies, el periodista que realizó la grabación de la batalla por primera vez en la historia del cine. El texto incluirá testimonios del propio periodista sacados de su autobiografía y su fotografía con la cámara y la bicicleta. Una réplica tridimensional de la cámara cinematográfica enriquecerá el discurso museográfico, mostrando al público el tamaño de estas cámaras y las dificultades de grabación, sobre todo en el caso de las imágenes de guerra.

El último panel será también acústico e incluirá el “*Thourios*” de Rigas. Se trata del poema – canción más famosa de Rigas. Su tema es la libertad. El panel se colocará en el sitio más alto del terreno de la batalla. El visitante tendrá la posibilidad de leer una copia del poema original (*La Asociación Científica de Estudios sobre Feres – Velestino – Rigas*) está dispuesta a donar una al parque), escuchar la canción y contemplar la ciudad actual de Velestino.

7. DIFUSIÓN Y DIDÁCTICA

7.1. Destinatarios de la oferta cultural y educativa

Los principales destinatarios de la oferta educativa del parque son:

1. Escolares y docentes, desde la educación preescolar hasta la universitaria. Es un segmento del público muy importante, ya que todos los centros educativos de la región visitarán el parque.
2. Familias.
3. Investigadores – expertos.
4. “*Los amigos del museo*” u otros adultos pertenecientes a alguna asociación local de la región.
5. Personas mayores.
6. Personas con alguna discapacidad física o psíquica, bien sea de forma individual o en pequeño grupo, bien sea en grupos organizados por alguna institución o asociación de carácter educativo.
7. Turistas.
8. Periodistas.
9. Militares. En varios museos situados cerca de campos militares hay guías especializadas para este tipo de público. En Grecia se acostumbra la visita de los

militares a los museos y sitios arqueológicos y a los museos de la guerra. De hecho, para los militares extranjeros la visita tiene carácter obligatorio.

7.2. Actividades

- **Recreación de la batalla de Velestino de 1897.**

Cada año se organizará por la institución la recreación de la batalla de Velestino con la participación de la comunidad local. La recreación de batallas históricas es una práctica bastante común en los campos de guerra norteamericanos. Sin embargo, en Grecia es un recurso desconocido (a pesar de la recreación anual de la explosión del buque turco por Kanaris en Spetses).

- **Programas educativos – talleres.**

En primer lugar, la institución organizará cinco programas dirigidos a escolares:

1. Programa educativo para niños inferiores a 5-6 años vinculado con los dioses antiguos.
2. Programa educativo para niños entre 7 y 9 años vinculado con la Prehistoria.
3. Programa educativo para niños entre 10 y 12 años vinculado con la batalla de Velestino.
4. Programa educativo para adolescentes de 13 – 15 años vinculado con la antigua ciudad y la investigación arqueológica.
5. Programa educativo para adolescentes de 16 – 18 años vinculado con la vida de Rigas.

Se trata de programas adaptados a la edad, el lenguaje y el currículum escolar de los destinatarios. Paralelamente, el “*Museo de las Herramientas Tradicionales y de la Tecnología de la Agricultura*” organizará sus propios programas para niños y adolescentes relacionados con sus colecciones y el conjunto de los molinos de agua. Cabe señalar que durante los meses de verano la institución sustituirá los programas anteriores por talleres más lúdicos para niños y familias. Habrá, también, un programa educativo destinado a familias (por ejemplo, “*Domingos al parque*”) durante todo el año y visitas guiadas para adultos (personas mayores, periodistas, estudiantes universitarios, etc.). Evidentemente, la diversificación de la oferta educativa, la información del público y la flexibilidad horaria son

elementos necesarios para el diseño de una oferta cultural atractiva sobre todo para el público adulto.

- **Participación a las excavaciones arqueológicas como voluntario.**

Durante los meses de verano se tendrá la posibilidad de participar como voluntarios a las excavaciones realizadas en la Acrópolis de Feres, rellenando una aplicación por Internet dispuesta en la página Web de la institución.

- **Exposiciones temporales y otras actividades de difusión.**

El “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional*” diseñará exposiciones temporales en colaboración con otras instituciones (los museos folclóricos de Pilio, la “*Asociación Científica de Estudios sobre Feres – Velestino – Rigas*”, etc.) o exposiciones relacionadas con sus actividades de difusión (por ejemplo, exposiciones de pintura con obras de los escolares de la región inspiradas por los monumentos del parque, etc.). Finalmente, el *Parque Arqueológico e Histórico de Feres – Velestino* albergará eventos comunitarios, organizará conciertos de música, ferias de libros, concursos de fotografía y pintura, etc.

7.3. Publicaciones

El *Parque Arqueológico e Histórico de Feres – Velestino* producirá cinco tipos de publicaciones impresas y una revista electrónica bimensual:

1. **Memoria anual**, distribuida a los patrocinadores corporativos u otros donadores.
2. **Catálogos** (el catálogo de los monumentos arqueológicos del parque, el catálogo de la exposición permanente del “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional*”, etc.).
3. **Folleto informativos y guías de las Rutas del parque.**
4. **Guías infantiles.**
5. **Postales y juegos de mesa** basados en los monumentos del parque y las colecciones de los dos museos.

6. Revista electrónica bimensual.

Además, el parque promocionará, también, todas las ediciones de la “*Asociación Científica de Estudios sobre Feres – Velestino – Rigas*”.

7.4. Entorno virtual

Hoy en día, no cabe duda de que existe la necesidad de creación de un portal electrónico para las instituciones culturales. Los entornos museísticos virtuales poseen unas características de interactividad que permiten una gran participación por parte del usuario, lo cual les confiere un valor educativo y divulgador inestimable. Además, permiten ser visitados sin necesidad de desplazarse y ofrecen la posibilidad de planificación de una posible visita real (Guzmán, 2004).

7.4.1. Diseño del portal

El diseño del portal se realizará según las indicaciones de los responsables del *Parque Arqueológico e Histórico de Feres – Velestino*. Proponemos dos modelos indicativos que podrían servir como ejemplares para la creación del modelo final (fotos 121-122). El primer modelo es disponible en la siguiente página: <http://users.hol.gr/~pangelidis/>



Foto 121. Modelo No1. Página principal.

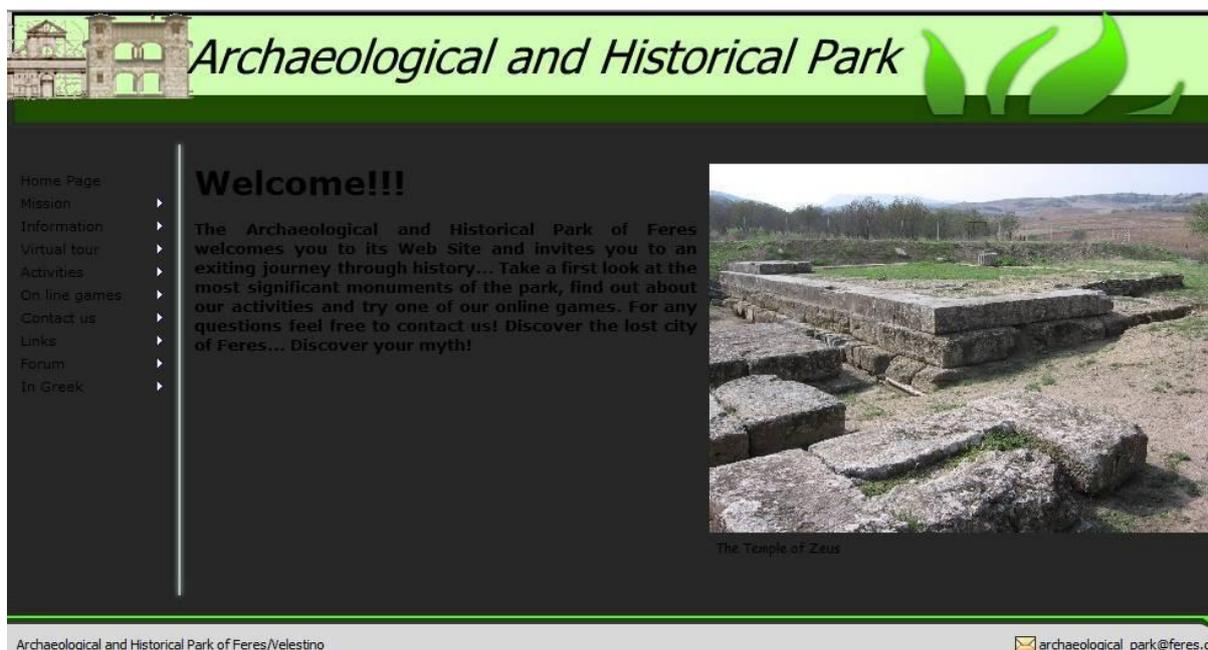


Foto 122. Modelo No2. Página principal

7.4.2. Página principal y subdivisiones del portal

La formación de la página principal se realizará en colaboración con la institución. La página incluirá los siguientes enlaces:

1. Misión de la Institución
2. Información (horarios, precios de entrada, accesibilidad para personas con movilidad reducida)
3. Visita virtual
4. Actividades (programas educativos, noticias, publicaciones, etc.)
5. Juegos interactivos (*on line games*)
6. Enlaces de interés
7. Forum
8. Elección de idioma (griego o inglés)

7.4.3. Social Network Tools

Proponemos la creación de un *Social Network* para los usuarios de la página Web a

través de la utilización de las siguientes herramientas:

a. Forum

Se trata de un ciberespacio donde la gente puede intercambiar ideas sobre temas relacionados con el parque. Normalmente, hay una lista de temas y los debates duran algunos días o meses. Todos los usuarios tienen acceso al servicio y a la lectura de los mensajes antiguos. Sin embargo, sólo los miembros registrados de la comunidad virtual tienen la posibilidad de añadir un comentario sobre un tema específico. En concreto, el forum ofrecerá las siguientes posibilidades:

Al usuario:

1. Aparición de la lista de los temas en discusión
2. Creación de un tema nuevo
3. Lectura de un tema preexistente
4. Publicación de su comentario/respuesta

Al gestor del portal:

1. Creación, modificación y publicación de una nueva categoría de temas
2. Catalogación de los temas
3. Control del flujo de los contenidos (Forma de prevención contra la publicación de contenido ofensivo)

b. Encuestas

Se trata de una herramienta de publicación de encuestas electrónicas. El usuario tendrá la posibilidad de participar a la encuesta y ver sus resultados o los resultados de encuestas anteriores. Evidentemente, la herramienta ayudará a la institución a establecer una forma de contacto interactiva con sus visitantes, informarse sobre las preferencias del público y evaluar la calidad de sus servicios.

c. Newsletter y Calendar

- **Calendar.** Habrá un “diario” con los eventos importantes (actividades, exposiciones, programas educativos, etc.) organizados por la institución. Además, los miembros de la comunidad virtual tendrán la posibilidad de proponer otros eventos interesantes relacionados con el sector cultural y publicarlos con la aprobación de los responsables del parque.
- **Noticias – novedades.** Los usuarios se informarán sobre las noticias del parque.
- **Revista electrónica.** Los miembros recibirán la revista electrónica de la institución vía correo electrónico relleno una aplicación electrónica, dispuesta en el portal.

7.4.4. Sistema de gestión de los contenidos

El portal se apoyará en un programa completo de gestión de contenidos (Content Management System – CMS) basado en la plataforma Umbraco. El CMS ofrece la posibilidad a varios grupos de personas sin conocimientos tecnológicos avanzados (periodistas, secretaria, departamento de relaciones públicas), gestionar y publicar información, sin la necesidad de intervención de un gestor. Para el desarrollo del sistema se utilizará un programa de código abierto que permite la adaptación del sistema a las necesidades específicas de una institución cultural.

Características técnicas de CMS

- La gestión del contenido se realiza vía un programa de navegación (Web browser) sin la necesidad de instalar otro software adicional.
- El sistema se acompaña por un manual analítico de uso.
- Los derechos de uso (user rights management) se basan en un “*roled based system*”, lo cual permite el registro de las acciones de los usuarios (auditing, transaction long history, restor from previous version).
- El sistema permite el acceso simultáneo de varios usuarios (multiuser).
- Existe “*on-line help*” para los usuarios a todas las páginas del Portal.
- El menú de navegación de la edición básica está en dos idiomas (griego e inglés).

- El sistema incorpora varios mecanismos para el importe y extracto de datos (SCV, XML, ASCII Tab Delimited).
- Es compatible con otros sistemas.
- Incorpora el programa ACE (Advanced Content Editor) para la gestión de contenido en formato HTML (Introducción de tablas, imágenes, enlaces, etc.) y el “*media manager*” para la gestión de archivos multimedia.
- Permite el uso a las personas con discapacidades físicas.
- Incorpora mecanismos de “*workflow management & process engineering*”.
- Permite el establecimiento de un “*ciclo de vida*” (life cycle) para cada contenido y de detección de los enlaces exteriores inactivos o equivocados.
- Permite el control de la publicación de los contenidos.
- Incluye servicios de información y aviso (notification services) de los gestores del sistema vía correo electrónico (notificación sobre errores, enlaces inactivos o equivocados, etc.).
- Permite la copia masiva de contenidos.
- Permite al usuario buscar con facilidad y rapidez los contenidos (quick & advanced search) y guardar los resultados de la búsqueda (search within results).
- Incluye unidades de gestión de Newsletters y Forums. Cabe señalar que la unidad de Newsletters permite la creación de ejemplares (templates).
- Incorpora una unidad de registro, gestión y publicación controlada de noticias y anuncios.
- Facilita la gestión de los *banners*.

7.4.5. Características cualitativas de la aplicación.

1. **Funcionalidad.** El portal será simple, comprensible, rápido y de fácil uso.

2. **Seguridad.** El sistema asegura la confidencialidad de los datos personales de los usuarios.
3. **Acceso simultaneo de diferentes usuarios.** Uso del RDBMS Microsoft SQL Server 2005 y del Microsoft .Net Framework 2.0.
4. **Tecnología.** La aplicación se basa en las siguientes tecnologías:
 - **HTML (Hyper Text Markup Language).** Es la lengua que pueden leer los browsers más comunes, como Microsoft Internet Explorer y Mozilla Firefox.
 - **Javascript**
 - **.Net Framework 2.0**
 - **Microsoft SQL Server 2005**

8. COMUNICACIÓN Y PROMOCIÓN

8.1. Creación de imagen de marca

“Antes de que un museo o cualquier otra organización pueda determinar qué herramientas de comunicación y promoción utilizará, debe tener una imagen o mensaje para el producto, servicio, experiencia u organización que pretende promocionar. Esta imagen debe ser algo a lo que respondan los consumidores, que los seduzca, que quieran comprar o en lo que quieran participar...” (Kotler, 2001, p.260). El **Parque Arqueológico e Histórico de Feres – Velestino** juega mucho con la idea del descubrimiento de un lugar o de una ciudad escondida. Se trata de un concepto bastante popular y atractivo, ya que evoca la idea del misterio y aventura.

Otra imagen que se podría utilizar como elemento representativo del proyecto del parque es el Templo de Zeus. En la actualidad, es el monumento arqueológico más importante y mejor preservado del parque. Está en la entrada de la ciudad y es el primer monumento que puede contemplar el visitante. Finalmente, el nombre de Zeus evoca la idea de hospitalidad y grandiosidad.

8.2. Publicidad y relaciones públicas

En primer lugar, se usarán dos medios de promoción: las cartelas y postales

publicitarias y la publicidad por Internet, es decir, el contacto con la gente y la distribución de información vinculada con las actividades y servicios del parque por correo electrónico. Las ventajas de estos medios son significantes.

Por un lado, las cartelas ofrecen gran alcance, alta frecuencia de exposición (sobre todo en ciudades pequeñas como Velestino) y bajo coste. Además, las postales publicitarias gratuitas distribuidas en espacios públicos (cafeterías, bibliotecas, etc.) son un medio muy atractivo sobre todo para la gente joven.

Por otro lado, el Internet es aún más económico y ecológico. El coste para la distribución de información por correo electrónico es mínimo. Sin embargo, el medio no puede alcanzar todos los segmentos del público (gente mayor, etc.). De todos modos, la institución debe encontrar listas de mailing de todos los grupos sociales con los que desea contactar: estudiantes, docentes, personas que se suscriben a revistas de arqueología y arte, etc. De hecho, es aconsejable crear diferentes estilos de cartas electrónicas para los visitantes habituales o potenciales, los no visitantes y los donadores del parque. La personalización del mensaje es una herramienta útil para despertar el interés del público, ya que, muchas personas prestan más atención a mensajes dirigidos específicamente a ellos que a las publicidades pagadas en los medios de masas.

En segundo lugar, las relaciones públicas son también una herramienta más económica y con mayor credibilidad que la publicidad porque aparecen como noticias y no como información pagada. Muchas veces extienden el alcance de la publicidad, generan noticias antes de anunciarlas y superan la saturación provocada por los anuncios comerciales. Finalmente, poseen un alto potencial de dramatización, dado que pueden relevar un acontecimiento que merezca la pena y, así, despertar la atención (ibid, 2001).

Por ello, el departamento de educación y difusión debe organizar varios actos especiales (conferencias de prensa, inauguraciones, presentaciones de las publicaciones de la institución, etc.) y establecer una buena relación con los medios de comunicación y la comunidad local. Para lograr el apoyo de la comunidad local hay que organizar jornadas de “puertas abiertas” y programas educativos gratuitos dentro y fuera de la institución (por ejemplo, en las escuelas), prestar sus instalaciones para actos comunitarios, establecer una buena relación con los líderes locales de opinión etc.

9. ORGANIZACIÓN

9.1. Titularidad jurídica

El *Parque Arqueológico e Histórico de Feres – Velestino* es una institución pública gestionada y financiada por el Ministerio de la Cultura de Grecia. En concreto, pertenece a la “XII Junta Directiva de Antigüedades Prehistóricas y Clásicas” de la “Dirección General de Antigüedades y de Patrimonio Cultural” del Ministerio de la Cultura. Su función está definida por el Ley Arqueológico (2830/2002), cláusula ΠΔ 401: “*El parque es responsable sobre temas relacionados con la adquisición, la preservación, la conservación, el registro, la investigación, la publicación y sobre todo la exposición al público de los objetos antiguos del Municipio de Velestino. El Parque Arqueológico e Histórico de Feres – Velestino tiene derecho a la expansión y enriquecimiento de su colección a través de las donaciones de otros individuos, instituciones o asociaciones, de la admisión de objetos provenientes de confiscaciones realizadas por las autoridades y de la adquisición de objetos dentro o fuera del país en colaboración con otras instituciones, servicios o representantes legales del Ministerio de la Cultura*”.

9.2. Organigrama

En la actualidad, en el parque trabaja sólo un equipo de arqueólogos y restauradores y no hay personal fijo. No obstante, en el futuro, el parque tendrá una plantilla de 45 – 50 personas²⁵. En concreto, habrá tres directores coordinados por un director general:

1. el director del “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional*”. Será también el responsable de la Ruta de la Fuente “*Ypereia*”
2. el director del “*Museo de Rigas*”. Será el responsable del museo y de la ruta dedicada a Rigas.
3. el director de los sitios arqueológicos del parque, encargado con la gestión de los monumentos arqueológicos y la Ruta de la Ciudad Escondida.

²⁵ Cabe señalar que los museos griegos no externalizan sus servicios por razones políticas. La contratación de empresas externas provocaría la pérdida de una parte importante de las subvenciones públicas y la pérdida del apoyo de la comunidad local. Además, los salarios de los funcionarios son más bajos que en el resto de los países de la Unión Europea, lo cual permite tener una plantilla bastante grande con un coste relativamente bajo.

En total, habrá siete departamentos:

1. El Departamento de Restauración

El departamento será responsable para:

- la protección, preservación y restauración de las colecciones, los sitios patrimoniales y los edificios del parque,
- el registro, estudio y catalogación de las colecciones, los sitios patrimoniales y los edificios del parque,
- la gestión del presupuesto y de los recursos humanos del departamento (formación del personal a su cargo, etc.),
- el mantenimiento y uso de su equipaje (herramientas, etc.)
- la investigación en temas de conservación y otras disciplinas relacionadas con su función,
- la colaboración con otras secciones de la institución u otras instituciones en la planificación de las exposiciones, el acondicionamiento de los espacios del parque, etc.
- el préstamo de piezas de las colecciones del parque a otras instituciones,
- el control, registro, catalogación, protección, transporte, almacenamiento y exposición de piezas provenientes de otras instituciones.

El departamento de restauración estará compuesto por cuatro personas. Cabe señalar que el departamento será también responsable para la formación del personal de mantenimiento (tres personas) y de limpieza de la institución (seis personas).

2. El Departamento de Investigación

El departamento será responsable para:

- la planificación y desarrollo de programas de investigación arqueológica e histórica y la publicación de los resultados de esta investigación (organización de las excavaciones arqueológicas, registro y estudio de los hallazgos, etc.).
- la gestión del presupuesto y de los recursos humanos del departamento (formación del personal a su cargo, etc.),
- el mantenimiento y uso de su equipaje (herramientas, etc.)

- la colaboración con otras secciones de la institución u otras instituciones en la planificación de las exposiciones, el acondicionamiento de los espacios del parque, etc.

En el departamento trabajará un arqueólogo, un antropólogo especializado en los estudios folclóricos y un historiador. Probablemente, durante los meses del verano, la institución contratará más gente para la realización de las excavaciones arqueológicas en la Acrópolis de Feres.

3. El Departamento de Educación y Difusión

El departamento será responsable para:

- el marketing y la imagen institucional del museo,
- el diseño de la política educativa de la institución (la elaboración de los programas educativos, la organización de las actividades de difusión, la formación del personal a su cargo, etc.),
- la gestión del presupuesto y de los recursos humanos de la sección educativa y la búsqueda de financiación para sus actividades,
- el enriquecimiento, conservación y uso del material educativo del museo,
- la investigación en la pedagogía museística y otras disciplinas relacionadas con su función,
- la colaboración con otras secciones de la institución en la planificación de las exposiciones u otros proyectos didácticos,
- la coordinación y establecimiento de relaciones con otras instituciones,
- la representación del museo en conferencias, seminarios, etc.

Cabe señalar que en Grecia no hay empresas educativas trabajando en los museos. Los museos planifican su oferta educativa y sus actividades de difusión en colaboración con el Ministerio de la Cultura, usando personal especializado de la propia institución. El personal fijo del departamento serán cinco personas: el responsable de educación, el responsable de marketing y relaciones públicas y tres educadores.

4. El Departamento de la Gestión Económica

El departamento será responsable para:

- la elaboración y gestión del presupuesto mensual/anual del parque (pagos del personal, gastos de funcionamiento, ingresos, etc.)
- la colaboración con los servicios estatales de Velestino (autoridades fiscales, seguridad social, etc.)
- la gestión del personal a su cargo (2 personas).

5. El Departamento de la Gestión Administrativa (Secretaria)

El departamento será responsable para:

- la realización de las tareas administrativas de la institución
- la formación y gestión del personal a su cargo (2 personas).

6. El Departamento de Seguridad

El departamento será responsable para:

- la seguridad y el atención al público que visita el parque²⁶
- la protección de las colecciones de la institución contra una posible alteración provocada por el factor humano (vandalismo, accidente, etc.)
- la gestión del personal de vigilancia del museo (15 personas).

7. Biblioteca

El departamento será responsable para:

- el registro, catalogación y préstamo a individuos o instituciones de los libros, revistas y otros documentos educativos de la institución
- el mantenimiento de los libros, revistas y otros documentos educativos de la institución
- la formación del personal a su cargo (2 personas).

²⁶ Normalmente, en Grecia el personal de seguridad es también responsable para la formación de los visitantes, trabaja en la recepción, etc.

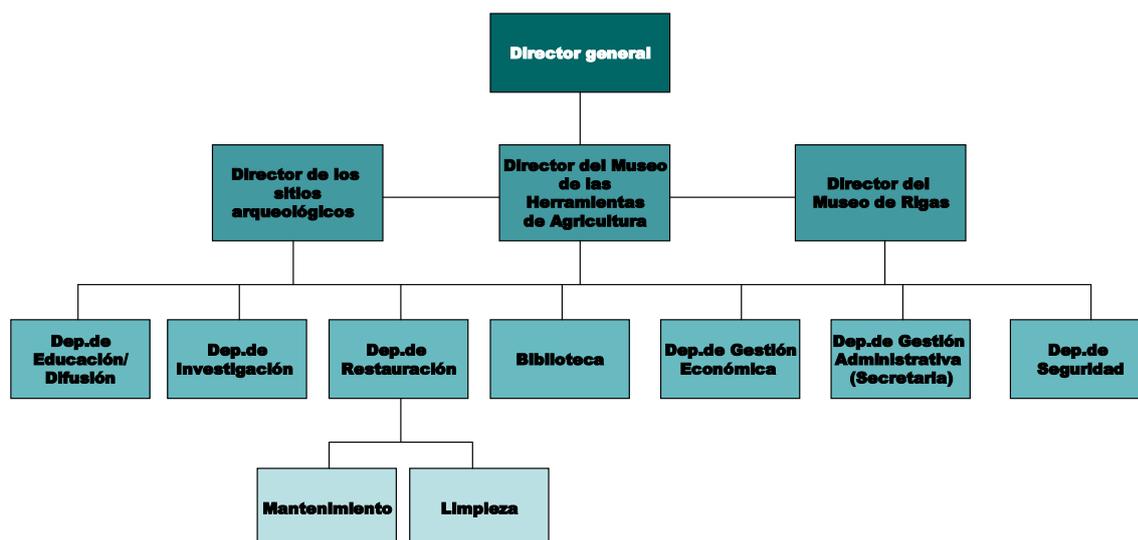


Foto 123. Organigrama del “Parque Arqueológico e Histórico de Feres – Velestino”.

10. RECURSOS ECONÓMICOS

La creación del *Parque Arqueológico e Histórico de Feres –Velestino* fue financiada por el Estado Griego (25%) y la Comunidad Europea (75%). En concreto, el parque recibió 300.000 euros del 3º K.P.S. (Programa de financiación de la Comunidad Europea para el año 2008). Gracias a la subvención estatal y comunitaria la “XII Junta Directiva de Antigüedades Prehistóricas y Clásicas” realizó el acondicionamiento de la mayoría de los yacimientos arqueológicos y la colocación de la señalización adecuada. Falta la interpretación de los sitios arqueológicos, la valoración de los monumentos contemporáneos (la restauración de los molinos de agua, el acondicionamiento de la Ruta de la Ypereia, etc.), la construcción de los nuevos museos y de un centro de visitantes. El Museo de las Herramientas Tradicionales y de la Tecnología Agrícola recibió, también, 25.000 euros del mismo programa europeo para la valoración y promoción de su colección. Los responsables del museo invertirán el dinero en la elaboración del proyecto arquitectónico.

En el futuro, el parque se financiará por el 4º K.P.S. (Programa de financiación de la Comunidad Europea para el año 2009). El gobierno estima que hasta el año 2013, Velestino recibirá aproximadamente 5.500.000 euros para la restauración y el acondicionamiento de los molinos de agua y la construcción de nuevas instalaciones atléticas para los “Juegos Mediterráneos del 2013” y 750.000 euros más para la valoración y promoción del resto de

los monumentos del parque²⁷. En total, el presupuesto de la creación del parque es **3.674.600 euros** (sin calcular los 325.000 euros del 2008). En concreto:

Creación de la infraestructura necesaria:

Obra	Coste total
Creación del “ <i>Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional</i> ”	1.500.000 euros
Acondicionamiento del entorno del museo	300.000 euros
Creación del futuro Museo de Rigas	1.200.000 euros
Acondicionamiento del entorno del museo	180.000 euros
Acondicionamiento del campo de la batalla de 1897	24.600 euros
Creación del Centro de visitantes	124.000 euros
Acondicionamiento de la Ruta de la Ciudad Escondida (interpretación de los yacimientos, creación de puntos de información y de sitios de descanso)	25.400 euros
Restauración y acondicionamiento del “ <i>Molino de Panto</i> ”	72.000 euros
Restauración y acondicionamiento del “ <i>Molino de Balamoti</i> ”	27.500 euros
Restauración y acondicionamiento del “ <i>Arapomilos</i> ”	25.600 euros
Restauración y acondicionamiento de la “ <i>Dristrela Panagiotou</i> ”	36.000 euros
Acondicionamiento de la Ruta de la Fuente “ <i>Ypereia</i> ” (Construcción de un camino embaldosado de 2 m de anchura, plantación de árboles y creación de sitios de descanso)	95.000 euros
Total	3.610.100 euros

²⁷ <http://www.e-enimerosi.gr/article/439/>

Difusión:

Publicaciones básicas	Coste total
Publicación del catálogo del “Parque Arqueológico e Histórico de Feres – Velestino”	20.000 euros
Publicación del catálogo del “Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional”	17.000 euros
Publicación de folletos informativos y guías de las rutas del parque	15.000 euros
Total	52.000 euros

Entorno virtual:

Descripción del producto/servicio	Tiempo necesario	Coste mensual	Coste total
Instalación y desarrollo de la aplicación del portal electrónico de la institución	2,5 meses	5.000 euros	12.500 euros
Total			12.500 euros

En el museo trabajarán: 24 personas (personal de vigilancia, secretaria, ayudante de conservación, personal de limpieza) por 750 euros (24 personas x 750 euros x 12 meses = 216.000 euros), 10 personas (contables, educadores, personal de mantenimiento, bibliotecarios) por 800 euros (10 personas x 800 euros x 12 meses = 96.000 euros), 6 personas (restauradores, investigadores) por 900 euros (6 personas x 900 euros x 12 meses = 64.800 euros), 2 personas (responsable de educación, responsable de marketing) por 1.000 euros (2 personas x 1.000 euros x 12 meses = 24.000 euros), 3 personas (directores) por 1.200 euros (3 personas x 1.200 euros x 12 meses = 43.200 euros) y el director general por 1.300 euros (1 persona x 1.300 euros x 12 meses = 15.600 euros). En total, son 459.600 + 10% (por los beneficios extras anuales) = **505.560 euros**. Cabe señalar que en Grecia el salario mínimo de un funcionario es 739 euros y el máximo es 1.538 euros.

Gastos anuales:

Gastos anuales	Coste anual
Personal	505.560 euros
Mantenimiento/ Funcionamiento	42.600 euros
Organización de actividades de difusión	12.500 euros
Total	560.660 euros

En la actualidad, el parque no tiene ingresos propios, ya que la entrada es gratuita y no ofrece otro tipo de servicios (programas educativos, tienda, etc.). Normalmente, la entrada general a un parque o sitio arqueológico griego de tamaño grande o mediano cuesta cuatro euros con acceso sólo a los espacios al aire libre y seis para acceder también al museo del sitio, centro de interpretación, etc. Para los niños y los estudiantes de la comunidad europea la entrada es gratuita. Para la gente mayor y los estudiantes de países fuera de la unión europea hay un descuento de 50%.

En el caso del parque arqueológico de Feres habrá varios niveles de acceso. La entrada a algunos monumentos contemporáneos (la casa de Rigas, su monumento conmemorativo, el monumento del general Smolenski, la iglesia de Ag. Minas, etc.), a las bibliotecas, las tiendas y las cafeterías de los museos será libre. La entrada a los sitios arqueológicos (el templo de Zeus, las tumbas, etc.) costará cuatro euros y a los museos tres. Finalmente, una entrada general a todos los sitios y museos del parque costará seis euros con la posibilidad de volver a visitarlo otro día dentro de un mes. Además, habrá la posibilidad de sacar una tarjeta anual de 15 euros para visitas ilimitadas por un año. El “*Parque Arqueológico e Histórico de Feres – Velestino*” recibirá aproximadamente 48.000 visitantes y sus ingresos anuales de la venta de las entradas serán entre 200.000 y 220.000 euros²⁸.

En un principio, la función del parque se financiará por la subvención pública y

²⁸ Actualmente, los parques arqueológicos griegos (por ejemplo, *Dion*) y otras instituciones de tamaño y temática similar (por ejemplo, *Dimitsana*) reciben entre 45.000 y 50.000 visitantes anualmente y los ingresos de las entradas son entre 180.000 y 240.000 euros. (<http://www.statistics.gr/>)

los ingresos de sus taquillas – actividades. Sin embargo, hay una serie de instituciones con un interés especial sobre el parque que han expresado su interés para ser patrocinios/donadores:

1. Asociación Científica de Estudios sobre Feres – Velestino – Rigas

2. ATEbank, Agricultural Bank of Greece



3. National Bank of Greece



4. Cosmote



5. Cultural Foundation of Piraeus Bank



6. OPAP (Departamento del Ministerio del Deporte)



Finalmente, las publicaciones y otros productos dispuestos en la tienda de la institución, el alquiler de algunos espacios del parque, sobre todo del auditorio del “*Museo de las Herramientas de Agricultura y de la Tecnología Tradicional*”, serán una fuente adicional de ingresos. Sus ingresos anuales serán aproximadamente **742.400 euros**. En concreto:

Fuente de ingresos	Ingresos anuales
Venta de entradas	216.000 euros
Publicaciones, productos propios, porcentaje de las ventas de las tiendas, etc.	355.500 euros
Alquiler de espacios (cafetería, auditorio, librería, tienda de limpieza biológica de alfombras y mantas)	38.500 euros
Actividades de difusión (talleres, etc.)	22.400 euros
Subvención estatal	65.000 euros
Donaciones/ patrocinios	45.000 euros
Total	742.400 euros

11. SISTEMAS DE EVALUACIÓN

- **Control de las entradas.** En muchos museos griegos no se usa ningún sistema de registro para los visitantes que no pagan entrada. Sin embargo, el control del número de los visitantes que acuden al parque es un elemento necesario para establecer su estrategia. Además, un número elevado de visitantes, aunque no pagan entrada, es un argumento muy potente en la búsqueda de subvenciones públicas o patrocinios.
- **Análisis de los ingresos en relación con los objetivos del parque.**
- **Análisis de los gastos en relación con los ingresos.**
- **Control de satisfacción de los visitantes**
 - a. **Sistema de quejas y sugerencias.** El estudio de las hojas de quejas y sugerencias y del libro con los comentarios de los visitantes permite que los responsables identifiquen las deficiencias en el servicio al público y las preferencias de los visitantes.

b. Encuestas. El sistema anterior no es suficiente, ya que los comentarios en las hojas de sugerencias y en los libros de los visitantes, normalmente, representan sólo el público muy satisfecho o muy insatisfecho de la visita. Para captar las necesidades de varios segmentos sería útil combinarlo con la realización de algunas encuestas sobre el nivel de satisfacción de los visitantes. La institución podría incluir a su página Web cuestionarios sobre la calidad de los servicios del parque, las preferencias del público, etc. Además, estas encuestas podrían ofrecer algunos datos demográficos útiles vinculados con la composición del público: sexo, edad, nivel de estudios, etc.

BIBLIOGRAFÍA

ALMAGRO GORBEA, Martín (1993). *“Problemas de un Parque Arqueológico. Estudio de aplicación a Segóbriga, Seminario de Parques Arqueológicos”* (Madrid, 13,14 y 15 de diciembre de 1989), Ministerio de Cultura (ICRBC), Madrid, p.129-144

ANGELIDIS, Petros, BARKAKI, Xristina, GOUBITSAS, Georgios y KONTOGEOGRIS, Athanasios-Panteleimon (2009). *“El sistema Smart Guide, Toda la Historia en la pantalla de tu móvil”*, Universidad Politécnica de Tesalónica, Tesalónica (en griego)

ARAXOBITI, Polykseni (2002). *“Los monumentos de la Carretera Nacional en la región del Municipio de Feres”*, Conferencia para la promoción de la riqueza patrimonial de Volos y sus alrededores (Volos, 2001), Volos, p.48-55

BALLART HERNÁNDEZ, Josep y TRESSERAS JUAN, Jordi (2001). *“Gestión del patrimonio cultural”*, Ariel, Barcelona

BALLART HERNÁNDEZ, Josep (1997). *“El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso”*, Ariel, Barcelona

CARRERAS, Cèsar (2005). *“Los proyectos de educación en museos a través de las Nuevas Tecnologías”*, mus-A, Revista de los museos de Andalucía, No 5, junio 2005, Consejería de Cultura, Sevilla

CARRERAS, Cèsar (2005). *“El estudio sobre el impacto de las Nuevas Tecnologías en el público de los museos”*, mus-A, Revista de los museos de Andalucía, No 5, junio 2005, Consejería de Cultura, Sevilla

CLAVEL LÉVÊQUE, Monique, DOUKELLIS, Panagiotis and TIROLOGOS, Georges (2003), *“Cultural landscapes: new strategies of preservation”*, 5th EC Conference: *“Cultural Heritage Research: a Pan-European Challenge”*, Cracow, p.263-269. (www.heritage.xtd.pl/pdf/full_levaque.pdf)

DASIOU, Olga (2005). *“Arqueología y Sociedad, La Arqueología desde el punto de vista de los estudiantes adolescentes”*, Kiriakidi A.E., Tesalónica (en griego)

DOULGERI – INTZESILOGLOU, Argiroula (2006). *“El museo arqueológico de Feres –*

Velestino. Planificación de un estudio museológico” *Ypereia IV, 4ª Conferencia Internacional “Feres – Velestino – Rigas” (Velestino, 2 – 5 de octubre de 2003)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velesinou – Riga, Atenas, p.97-109 (en griego)

DOULGERI – INTZESILOGLOU, Argiroula (2002). “*Los monumentos antiguos de la Nueva Carretera Nacional. La región de Velestino y Cloi*”, *Ypereia III, 3ª Conferencia Internacional “Feres – Velestino – Rigas” (Velestino, 2 – 5 de octubre de 1997)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velesinou – Riga, Atenas, p.73-94 (en griego)

DOULGERI – INTZESILOGLOU, Argiroula (1994). “*El parque arqueológico e histórico de Feres/Velestino. Una propuesta aplicable.*”, *Ypereia II, 2ª Conferencia Internacional “Feres – Velestino – Rigas” (Velestino, 2 – 4 de octubre de 1992)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velesinou – Riga, Atenas, p.39-60 (en griego)

ECONOMOU, Maria (2004). “*New Technologies in Museums*”, *Museology e-journal*, Issue 1, 2004, Department of Cultural Technology and Communication, University of the Aegean, Mytilini (<http://museology.ct.aegean.gr/articles/20071113103257.pdf>)

GELADAKI, Sofia, LOULOUDAKIS, Kostas, PAPADIMITRIOU, Giota y STERGENAKIS, Mixalis (2006). “*Rigas a través de los ojos de los alumnos*”, *Ypereia IV, 4ª Conferencia Internacional “Feres – Velestino – Rigas” (Velestino, 2 – 5 de octubre de 2003)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velesinou – Riga, Atenas, p.537-549 (en griego)

GUZMÁN RAMOS, Aldo (2002). “*Del Museion de la Antigua Grecia al Museo Virtu@l del Siglo XXI*”, *III Congreso Virtual de Antropología y Arqueología (Buenos Aires, octubre 2002)*, NAYA, Buenos Aires

(http://www.naya.com.ar/congreso2002/ponencias/aldo_ramos.htm)

KARAMPEROPOULOS, Dimitrios (2006). “*La crónica de la 4ª Conferencia Internacional: Feres – Velestino – Rigas, La propuesta del museo de Rigas en su tierra natal*”, *Ypereia IV, 4ª Conferencia Internacional “Feres – Velestino – Rigas” (Velestino, 2 – 5 de octubre de 2003)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velesinou – Riga, Atenas, p.33-38 (en griego)

KARAMPEROPOULOS, Dimitrios y GARCIA GÁLVEZ, Isabel (2005). “*Rigas de Velestino, La Proclama revolucionaria, Los Derechos del Hombre, La Constitución, Thourios – canto de Guerra*”, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velesinou – Riga, Atenas.

KARAMPEROPOULOS, Dimitrios (2002). “*La vida y la obra de Rigas*”, *E-Istorika, Rigas Feraios 1757 – 1798*, Tegopoulos A.E., Atenas, p.6-10 (en griego)

KOUBELI, Anastasia (2000). “*La relación de los alumnos con el Museo – Una encuesta realizada en Atenas y Ikaria – Programas Educativos*”, E.K.K.E., Atenas (en griego)

KIOUSIS, Giorgos (2008). “*Anthropina*”, Eleftherotipia, Atenas, 13/10/2008 (en griego)

KOTLER, Neil y KOTLER Philip (2001). “*Estrategias y marketing de museos*”, Ariel, Barcelona.

KOUTSIS, Giannis y PETRONOTIS, Argiris (2006). “*Dos propuestas para un monumento de Rigas Veletinlis en Velestino*” *Ypereia IV, 4ª Conferencia Internacional “Feres – Velestino – Rigas” (Velestino, 2 – 5 de octubre de 2003)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Belestinou – Riga, Atenas, p.605-617 (en griego)

LIATSOU, Olympia (2008). “*Una encuesta para los 70.000 niños de los inmigrantes de la educación primaria*”, Kuriakatiki Eleftherotipia, 7/12/2008, Atenas, p.60-61 (en griego)

LÓPEZ VILLALBA, Maria (2003). “*Traducir la revolución: La Nueva Constitución Política de Rigas de Velestino*”, CSIC – Nueva Roma, Madrid

MYRIBILI, Eleni (2007). “*Performativity, Interactivity, Virtuality and the Museum*”, *Museology e-journal*, Issue 4, 2007, Department of Cultural Technology and Communication, University of the Aegean, Mytilini (<http://museology.ct.aegean.gr/articles/2007125111221.pdf>)

OREJAS, Saco del Valle Almudena (2001). “*Los parques arqueológicos y el paisaje como patrimonio*”, *Arqueoweb*, revista electrónica, ISSN 1139-9201, Vol. 3, No 1 (http://www.ucm.es/info/arqueoweb/numero3_1/dossier3_1A.htm)

PAPADOPOULOS, Anastasios (2006). “*La recuperación de la función de la fuente Ypereia y su conexión con el conjunto patrimonial de los molinos de agua de Pantos.*”, *Ypereia IV, 4ª Conferencia Internacional “Feres – Velestino – Rigas” (Velestino, 2 – 5 de octubre de 2003)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Belestinou – Riga, Atenas, p.419-433 (en griego)

PARQUES ARQUEOLÓGICOS (1993). *Seminario de Parques arqueológicos (Madrid,*

13,14 y 15 de diciembre de 1989), Ministerio de Cultura (ICRBC), Madrid

PASTOR HOMS, Inmaculada (2007). *“Pedagogía museística, Nuevas perspectivas y tendencias actuales”*, Ariel, Barcelona

PÉREZ – JUEZ GIL, Amalia (2006). *“Gestión del Patrimonio Arqueológico, El yacimiento como recurso turístico”*, Ariel, Barcelona

PETRONOTIS, Argires (1994). *“Los monumentos arquitectónicos del período otomano en Velestino”*, *Ypereia II, 2ª Conferencia “Feres – Velestino – Riga” (Velestino, 2 – 4 de octubre de 1992)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velestinou – Riga, Atenas, p. 431-434 (en griego)

POLYMEROU – KAMILAKI, Aikaterini (1994). *“Estudio previo de la explotación de los molinos de agua de Velestino”*, *Ypereia II, 2ª Conferencia “Feres – Velestino – Riga” (Velestino, 2 – 4 de octubre de 1992)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velestinou – Riga, Atenas, p.439-448 (en griego)

POLYMEROU – KAMILAKI, Aikaterini (1990). *“Los molinos de agua de Velestino”*, *Ypereia I, 1ª Conferencia “Feres – Velestino – Riga” (Velestino, 2 – 5 de octubre de 1986)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velestinou – Riga, Atenas, p.161-325 (en griego)

PRINTZOS, Giannis (1994). *“El lago Carla”*, *Ypereia II, 2ª Conferencia “Feres – Velestino – Riga” (Velestino, 2 – 4 de octubre de 1992)*, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velestinou – Riga, Atenas, p.449-461(en griego)

RIGAS de Velestino (1797). *“Los Escritos revolucionarios: La Proclama revolucionaria, Los Derechos del Hombre, La Constitución, Thourios – Canto de Guerra”*, Viena, 5ª ed. 2006, Epistimoniki Etaireia Meletis Feron – Velestinou – Riga, Atenas (en griego)

SAMAKOBLI, Baso (2008). *“As einai kala oi metanastes...”*, Taxudromos, Magnesia, 12/1/2008 (en griego)

SANTACANA MESTRE, Joan y SERRAT ANTOLÍ, Núria (2004). *“Modelos museísticos y de presentación del patrimonio arqueológico”*, IV Jornada sobre Gestión del Patrimonio Sostenible. *“Los parques arqueológicos. Nuevas propuestas y retos de futuro” (Barcelona,*

12 de noviembre de 2004), Barcelona
http://www.fundacioabertis.org/rcs_jor/santacanaserratcast_1.pdf

SIKKA, Giota (2006). “*Un parque arqueológico en Nikopolis*”, Kathimerini, 2/4/2006 (en griego) (http://news.kathimerini.gr/4dcgi/_w_articles_civ_1_02/04/2006_179064)

TIRADO, Ángel (2005). “*Nuevos audiovisuales para nuevos museos. Los retos de los profesionales*”, mus-A, Revista de los museos de Andalucía, No 5, junio 2005, Consejería de Cultura, Sevilla

VEMI, Vassiliki (2007). “*Staging Narratives in the Museum: the Guided Tour and Museum Education*”, Museology e-journal, Issue 4, 2007, Department of Cultural Technology and Communication, University of the Aegean, Mytilini
<http://museology.ct.aegean.gr/articles/2007125114725.pdf>

XRISTOY, Apostolinas (2003). “*La propuesta de creación del museo de Rigas en Velestino*”, Tesalia, Volos, 4/7/2003 (en griego)

YDRAIOU, Glukeria (2007). “*La riqueza arqueológica de Velestino*”, Taxudromos, Magnesia, 26/10/2007 (en griego)

PÁGINAS WEB

<http://arcadia.ceid.upatras.gr/arkadia/culture/museums/ymydim.htm> (Portal oficial de la Prefectura de Arkadia con información sobre el museo al aire libre de *Dimitsana*)

<http://cwr.iwm.org.uk/> (Portal oficial del *Churchill Museum*)

<http://docnet.gr/> (Portal oficial del *Greek Documentary Network*)

<http://naya.org.ar/> (Portal de *Noticias de Antropología y Arqueología*)

http://odysseus.culture.gr/index_gr.html (Portal oficial del Organismo de Promoción del Patrimonio Cultural del Ministerio de la Cultura)

<http://thess.pde.sch.gr/> (Portal oficial del Ministerio de la Educación sobre la educación escolar en Tesalia)

<http://web.auth.gr/dispilio/> (Portal oficial del parque arqueológico de *Dispilio*)

<http://www.ancientdion.org/> (Portal del *Dion Project*: visita virtual al parque arqueológico de Dion)

<http://www.apx.de/> (Portal oficial del parque arqueológico de *Xanten*)

<http://www.arxaiologia.gr/> (Edición electrónica de la revista “*Arqueología y Arte*”, «*Αρχαιολογία και Τέχνες*»)

<http://www.culture.gr/> (Portal oficial del Ministerio de la Cultura sobre los museos y sitios patrimoniales en Grecia)

<http://www.diki.gr/museum/EL/info/default.asp> (Portal oficial del futuro Museo de la Ciudad de Volos)

<http://www.dion.gr/> (Portal oficial del parque arqueológico de *Dion*)

<http://www.eketorp.se/> (Portal oficial del parque arqueológico de *Eketorp*)

<http://www.e-thessalia.gr/> (Portal con información sobre Tesalia)

<http://www.nhmuseum.gr/> (Portal oficial del *Historical Museum of Modern Greece*)

<http://www.magnesia.gr/newportal/gr/index.asp> (Portal oficial de la prefectura de Magnesia)

<http://www.magnesia-tourism.gr/> (Portal oficial de la prefectura de Magnesia sobre turismo)

<http://www.mnactec.cat/> (Portal oficial del *Museu de la Ciència i de la Tècnica de Terrassa*)

<http://museology.ct.aegean.gr/> (Portal oficial de la revista electrónica *Museology* de la Universidad de Egeo)

<http://www.nps.gov/archive/sara/f-sara.htm> (Portal oficial del *Saratoga National Historical Park*)

<http://www.patrimonigava.cat/cat/imgpcn/m.asp> (Portal oficial del parque arqueológico de *Les Mines Prehistòriques de Gavà*)

<http://www.rhigassociety.gr/> (Portal oficial de la “*Asociación Científica de Estudios sobre Feres – Velestino – Rigas*”)

<http://www.statistics.gr/> (Portal oficial del “*General Secretariat of National Statistical Service of Greece*”)

<http://www.thevanishedcities.eu/index> (Portal oficial del “*Vanished Cities*” project)

<http://www.waterloo1815.be/en/waterloo> (Portal oficial del campo de la batalla de *Waterloo*)

<http://www.ypepth.gr/> (Portal oficial del Ministerio de la Educación)