



Διοργάνωση πολιτιστικών και εκπαιδευτικών εκδηλώσεων  
Παιχνίδια ρόλων – Παιχνίδια εναλλακτικής πραγματικότητας  
Διαδραστικά παιχνίδια

Κρήτης 53, 54646, Θεσσαλονίκη

Τηλέφωνο: 2310328317

[info@gamecraft.gr](mailto:info@gamecraft.gr)

[www.gamecraft.gr](http://www.gamecraft.gr)

***Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού Θεσσαλονίκης***  
***Ευρωπαϊκές ημέρες πολιτιστικής κληρονομιάς***

**Σάββατο και Κυριακή 24 και 25 Σεπτεμβρίου 2011**

**Πρωτότυπο συγγραφικό έργο**

**‘Η αδελφότητα’**

**Σχεδιασμός διαδραστικού παιχνιδιού – παιχνιδιού ρόλων  
για εκπαιδευτικούς-ψυχαγωγικούς σκοπούς στην μόνιμη  
έκθεση του ΜΒΠ Θεσσαλονίκης**

Τελευταία ενημέρωση 14/09/2011

## **Θεματική ενότητα**

### **‘Κρίσεις, Συνέχειες και ασυνέχειες στην ιστορία’**

#### **1. Εισαγωγή**

Το παρόν κείμενο αποτελεί την ανάλυση σχεδιασμού ενός διαδραστικού παιχνιδιού ρόλων που θα πραγματοποιηθεί στους χώρους του Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού Θεσσαλονίκης, στα πλαίσια των Ευρωπαϊκών ημερών πολιτιστικής κληρονομιάς. Το παιχνίδι θα διεξαχθεί στις αίθουσες 2, 4, 5, 6 και 7 της μόνιμης έκθεσης του μουσείου.

#### **2. Ιστορικό πλαίσιο**

Το επαναστατικό κίνημα των Ζηλωτών εμφανίστηκε ως μια πρωτότυπη δημοκρατική νησίδα στο μεσαιωνικό κόσμο, όπου ο ηγεμονισμός, ο διαχωρισμός των ευγενών από το λαό και η «ελέω θεού» διοίκηση αποτελούσαν τα απόλυτα θέσφατα. Η διαπάλη μεταξύ του μέγα δούκα Αλεξίου Απόκαυκου και του Ιωάννη Καντακουζηνού για την κυριαρχία της επιρροής στο βυζαντινό θρόνο οδήγησε την Αυτοκρατορία σε εμφύλιο πόλεμο, αποτελέσματα του οποίου ήταν η δημιουργία χιλιάδων οικονομικών προσφύγων, συνωστιζόμενων σε μεγάλα αστικά κέντρα όπως η Θεσσαλονίκη. Η ογκούμενη δυσαρέσκεια των λαϊκών τάξεων έναντι των ευγενών, που υποστήριζαν τον Καντακουζηνό, έφερε τη στάση των Ζηλωτών το 1342. Στις αρχές του έτους ο λαός της Θεσσαλονίκης, συντασσόμενος με την πλευρά της Άννας της Σαβοΐας και του Απόκαυκου και καθοδηγούμενος από τους Ζηλωτές, στασίασε και λεηλάτησε τα σπίτια του διοικητή της πόλης και των εύπορων ευγενών. Αφού επιβλήθηκαν απόλυτα μέσα στην πόλη, οι Ζηλωτές ανέλαβαν την εξουσία. Αυτή η πρόωγη κίνηση προλεταριακής διεκδίκησης κυριάρχησε μέχρι και το 1349 όταν η αντεπανάσταση, οργανωμένη από μέλη της αυτοκρατορικής αυλής, ανέτρεψε τους Ζηλωτές και επανέφερε την πόλη στην αυτοκρατορική «νομιμοφροσύνη». Παρά τις πολιτικές αναταραχές, κατά το 13ο και 14ο αιώνα η πόλη γνώρισε ιδιαίτερη πνευματική άνθηση και ανέδειξε πληθώρα λογίων, θεολόγων και καλλιτεχνών. Ιδιαίτερα στον τομέα της τέχνης οι σχολές της Θεσσαλονίκης επηρέασαν ολόκληρο το βαλκανικό χριστιανικό κόσμο και τη Ρωσία. Η όλη αυτή πνευματική κίνηση ονομάστηκε Παλαιολόγεια Αναγέννηση και είναι η περίοδος κατά την οποία η συμβασιλεύουσα Θεσσαλονίκη διεκδικεί τα πνευματικά πρωτεία της Αυτοκρατορίας. Σε αυτό το κλίμα συνέβαλλε η επικράτηση των ιδεών των Ησυχαστών, που ως βασικό εκφραστή είχαν τον Αρχιεπίσκοπο Θεσσαλονίκης Γρηγόριο Παλαμά. Η ησυχαστική κίνηση παρ’ ότι απετέλεσε τροχοπέδη στη διδασκαλία των φιλοσοφικών σπουδών και της κλασικής παιδείας εντούτοις ανανέωσε τη μοναστική κίνηση και τέχνη, που εξακολούθησε να επιζεί στον Άθωνα και μετά την κατάλυση της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας.

##### **2.1 Σύντομη εισαγωγή στα παιχνίδια ρόλων. Τι είναι τα παιχνίδια ρόλων;**

Παιχνίδι ρόλων (Role Playing Game στα Αγγλικά ή αλλιώς R.P.G η παγκοσμίως διαδεδομένη βραχυγραφία του όρου) είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν το ρόλο φανταστικών χαρακτήρων και μέσω συνεργασίας δημιουργούν ή παρακολουθούν ιστορίες. Οι συμμετέχοντες καθορίζουν τις ενέργειες των χαρακτήρων τους εν μέρει βασισμένοι στον σχεδιασμό του χαρακτήρα τους και οι ενέργειες πετυχαίνουν ή αποτυχαίνουν σύμφωνα με ένα σύστημα κανόνων και οδηγιών. Στο πλαίσιο των κανόνων οι παίκτες μπορούν να αυτοσχεδιάσουν ελεύθερα καθώς οι επιλογές τους καθορίζουν την κατεύθυνση και την έκβαση των παιχνιδιών. Ένα παιχνίδι ρόλων σπάνια έχει νικητές ή χαμένους. Αυτό είναι το θεμελιώδες χαρακτηριστικό που διαφοροποιεί τα παιχνίδια ρόλων από τα επιτραπέζια παιχνίδια,

τα αθλητικά παιχνίδια και τα περισσότερα άλλα είδη. Τα παιχνίδια ρόλων προάγουν περισσότερο τη συνεργασία και την κοινωνικότητα παρά τον ανταγωνισμό. Η όλη διαδικασία παρακολουθείται από τους αφηγητές-εμπυχωτές της εκδήλωσης, οι οποίοι και φροντίζουν για την ομαλή διεξαγωγή, υψηλό ενδιαφέρον και τον έντονο εκπαιδευτικό χαρακτήρα του δρώμενου.

Οι παίκτες καλούνται να υποδυθούν ανθρώπους που βοήθησαν στην ανεξαρτητοποίηση της Θεσσαλονίκης και είναι γνωστά και σημαίνοντα πρόσωπα στην πόλη. Τα γεγονότα διαδραματίζονται το 1347 μχ όταν ο Ιωάννης Κατακουζηνός έχει ήδη επανακτήσει την Κωνσταντινούπολη και προσπαθεί να αποκαταστήσει την εξουσία του στην υπόλοιπη αυτοκρατορία. Σκοπός του παιχνιδιού είναι η αποτροπή των σχεδίων ενός ισχυρού γαιοκτήμονα να σφετεριστεί την εξουσία με τη χρήση δόλιων τρόπων.

### **3. Γραμμική ανάλυση σεναρίου**

#### **3.1 Προθάλαμος**

##### **Πρωινό της 24/09/1347 μΧ, Θεσσαλονίκη.**

*(Σύμφωνα με τη βυζαντινή χρονολόγηση: 6855 από δημιουργίας κόσμου)*

Οι παίκτες ενώ κάνουν όλοι μαζί τον περίπατό τους στην αγορά της Θεσσαλονίκης, γίνονται μάρτυρες μια έντονης διαφωνίας μεταξύ ενός εμπόρου και ενός από τους πελάτες του. Πλησιάζοντας για να δούνε τι συμβαίνει, ανακαλύπτουν ότι ο έμπορος αρνείται να πληρωθεί με τα αργυρά νομίσματα του πελάτη λέγοντας ότι είναι ελλιποβαρή (μικρότερης ονομαστικής αξίας). Ο έμπορος καλεί τους παίκτες να πούνε τη γνώμη τους για το περιστατικό, εφόσον οι παίκτες έχουν κύρος στην πόλη και η γνώμη τους είναι πάντα σεβαστή. Μετά από εξέταση των νομισμάτων αποκαλύπτεται η αλήθεια του λόγου του εμπόρου. Σε ερώτηση των παικτών για την προέλευση των νομισμάτων, ο απορημένος πελάτης ορκίζεται ότι πήρε τα νομίσματα από το νομισματοκοπείο της πόλης, μιας και είναι η πληρωμή του για την ξυλεία που παρέδωσε στους κλιβάνους του. Οι παίκτες αναχωρούν για το νομισματοκοπείο προκειμένου να εξετάσουν την υπόθεση.

##### **Βυζαντινό νομισματικό σύστημα - Ιστορικά στοιχεία**

**1<sup>η</sup> Περίοδος:** Από τον Αναστάσιο Α΄ (491-518) μέχρι τα μέσα του 8<sup>ου</sup> αιώνα. Την περίοδο αυτή οι χρυσές νομισματικές εκδόσεις αποτελούνται: από τον σόλιδο ή Κωνσταντίνο που ισούται με 1/72 της Ρωμαϊκής λίτρας, όπως αυτή είχε διαμορφωθεί στα χρόνια του Μεγάλου Κωνσταντίνου. Ζύγιζε περίπου 4,5 γραμμάρια ή 24 κεράτια ( υποδηλώνει το κουκούτσι του ξυλοκέρατου χαρουπιού και η παραφθορά του μας δίνει τα καράτια στα οποία μετράται ο χρυσός σήμερα) από τις δύο υποδιαιρέσεις του: το σεμίσσιο και το τρεμίσσιο, που αντιστοιχούν στο μισό και το τρίτο του σόλιδου. Οι αργυρές κοπές μέχρι το πρώτο τέταρτο του 7<sup>ου</sup> αιώνα έχουν αναμνηστικό χαρακτήρα. Το 615 μχ ο αυτοκράτορας Ηράκλειος εισάγει για πρώτη φορά το εξάγραμμο, ένα βαρύ ασημένιο νόμισμα, το οποίο καθιερώνεται στις κρατικές πληρωμές. Μετά το 681 μχ το εξάγραμμο περιορίζεται σε κοπή αναμνηστικού χαρακτήρα, ενώ εξαφανίζεται εντελώς στις αρχές του 8<sup>ου</sup> αιώνα. Ο 6<sup>ος</sup> αιώνας μπορεί να χαρακτηριστεί ως η πιο σημαντική περίοδος στη εξέλιξη του χάλκινου νομίσματος. Αντίθετα ο 7<sup>ος</sup> αιώνας χαρακτηρίζεται από μια παρακμή στις κοπές των χάλκινων νομισμάτων.

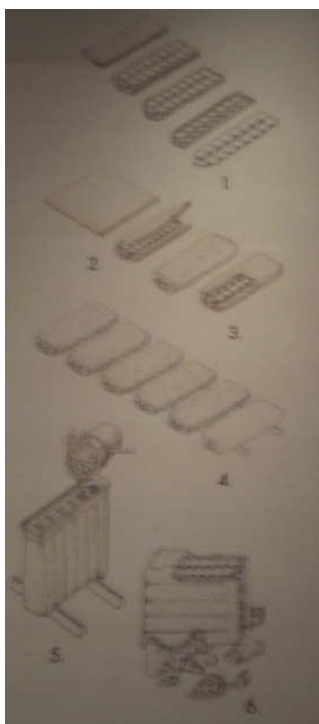
**2<sup>η</sup> Περίοδος:** Από τα μέσα του 8<sup>ου</sup> αιώνα μέχρι τα τέλη του 11<sup>ου</sup> αιώνα. Κύριο χαρακτηριστικό αυτής της περιόδου είναι η μείωση των νομισματικών υποδιαίρεσεων. Στα χρόνια της βασιλείας του Νικηφόρου Φωκά (963-969 μχ) εμφανίζεται ένα νέο χρυσό νόμισμα, το λεγόμενο τεταρτηρό, ίδιο σε σχήμα και εμφάνιση με το κανονικό νόμισμα αλλά λίγο ελαφρύτερο από αυτό. Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο αυτής της περιόδου είναι ότι ύστερα από 7 αιώνες περίπου το παραδοσιακό χρυσό βυζαντινό νόμισμα, ο Κωνσταντίνιος σόλιδος, χάνει το κύριο χαρακτηριστικό του γνώρισμα, την καθαρότητα των 24 καρατίων σε πολύτιμο μέταλλο. Ήρθε η στιγμή της υποτίμησης του χρυσού βυζαντινού νομίσματος, μια υποτίμηση που θα πρέπει να θεωρηθεί ως το αποτέλεσμα πολλών παραγόντων και θα πρέπει να χωριστεί σε δύο φάσεις. Στη φάση της ελεγχόμενης υποτίμησης (1024 - 1071 μχ) και στη φάση της καταστροφικής υποτίμησης.

**3<sup>η</sup> Περίοδος:** Από τη βασιλεία του Αλεξίου Α΄ (1081-1118) μέχρι το τέλος του 13<sup>ου</sup> αιώνα. Σημείο έναρξης αυτής της περιόδου θεωρείται η μεγάλη νομισματική μεταρρύθμιση του Αλεξίου Α΄ Κομνηνού το 1092. Το υπέρπυρο παίρνει τη θέση του παλιού νομίσματος του λεγόμενου ιστάμενον. Έχει το βάρος του παλιού νομίσματος αλλά η καθαρότητα σε πολύτιμο μέταλλο είναι μικρότερη.

**4<sup>η</sup> Περίοδος:** Από το 1261-1453 μχ. η περίοδος αυτή χαρακτηρίζεται από την έλλειψη χρυσών νομισμάτων και τις τελευταίες κοπές υπέρπυρου που χρονολογούνται γύρω στο 1350. Το 1294 ο Ανδρόνικος Β΄ και ο Μιχαήλ Θ΄ καθιερώνουν το λεγόμενο βασιλικό νόμισμα το οποίο είναι ίδιο με τα ασημένια δουκάτα. Αποτελείται από καθαρό ασημί και έχει επίπεδο σχήμα. Την περίοδο 1330-1340 μχ το βάρος του νομίσματος αυτού ελαττώνεται και τον 14<sup>ο</sup> αιώνα τη θέση του την παίρνει ένα καινούργιο αργυρό νόμισμα το σταυράτο. Ταυτόχρονα συνεχίζουν να κυκλοφορούν νομίσματα από κράμα και χάλκινα.

### 3.2 Αίθουσα 2- Βυζαντινό σπίτι

Οι παίκτες φτάνουν στο νομισματοκοπείο της πόλης.



#### Διαδικασία χύτευσης νομισμάτων.

- 1) Μικρή πήλινη άψητη πλάκα με κέρινα ομοιώματα πετάλων (άμορφων νομισμάτων στις δυο πλευρές της)
- 2-3) Η πλάκα με τα πέταλα τοποθετείται σε μεγάλη πλάκα πηλού που διπλώνεται.  
Βασική μονάδα 32 πετάλων
- 4) Η μονάδες στεγνώνουν και στη συνέχεια ενώνονται με πηλό αποτελώντας μια μήτρα κατάλληλη για ψήσιμο
- 5) Μετά το ψήσιμο και την απομάκρυνση του λιωμένου κεριού γίνεται η χύτευση του μετάλλου
- 6) Μετά την πήξη του μετάλλου η μήτρα σπάζεται και οι σειρές των πετάλων είναι έτοιμες για την τελική φάση της κοπής του νομίσματος, το σφράγισμα

Για την χύτευση των μετάλλων χρησιμοποιούνται ειδικά μεταλλικά εργαλεία όπως λαβίδα, χοάνη και τα χωνευτήρια (δοχεία για την χύτευση πολύτιμων μετάλλων)



**Φότο 1,2,3 (εργαλεία - εξάγιο – νομίσματα)**

Παρουσιάζουν τα ελλιποβαρή νομίσματα στον νομισματοκόπο ο οποίος φαίνεται λόγω των πιεστικών ερωτήσεων των παικτών να προσπαθεί να αποκρύψει κάτι. Κατόπιν έρευνας, οι παίκτες ανακαλύπτουν σωρούς ελλιποβαρών νομισμάτων, πρόσφατα κατασκευασμένων και έτοιμων να διατεθούν στην αγορά. Μετά από ανάκριση, ο νομισματοκόπος τους λέει ότι αυτό γίνεται με την έγκριση της διοίκησης της πόλης «..αφού σε λίγο θα έρθει να τα παραλάβει ο..».

Πρίν προλάβει να ολοκληρώσει την φράση του, ένα βέλος καρφώνεται στο λαιμό του νομισματοκόπου ο οποίος σωριάζεται νεκρός στο έδαφος. Απόπειρα των παικτών να διακρίνουν την ταυτότητα του δολοφόνου ή να τον κυνηγήσουν αποβαίνει άκαρπη. Η εξέταση του πτώματος αποκαλύπτει ένα δαχτυλίδι και μια αιχμή βέλους, που είναι ασυνήθιστα και χαρακτηριστικά (επίδειξη φωτογραφίας αιχμής και δαχτυλιδιού). Καθώς οι παίκτες ετοιμάζονται να φύγουν, οι εργάτες που έχουν σταματήσει τις δουλειές τους, ζητάνε οδηγίες για το τι πρέπει να κάνουν. Οι παίκτες πρέπει να θέσουν το νομισματοκοπέο σε ορθή λειτουργία. Πληροφορούνται ότι ο μόνος που γνώριζε το μέρος φύλαξης του χρυσού και του αργύρου, ήταν ο νομισματοκόπος.

**Έρευνα στο γραφείο-αντικείμενά του, αποκαλύπτει έναν καλά φυλαγμένο, άδειο πάπυρο.**

**Γρίφος 1** – αόρατη γραφή – ιστορικά στοιχεία: η πρώτη αναφορά για την χρήση και κατασκευή αόρατης μελάνης γίνεται από τον Πλίνιο τον Πρεσβύτερο (Γάιος Πλίνιος Σεκούνδος) τον 1<sup>ο</sup> αιώνα μ.χ

**Αόρατη γραφή:** «Ξεροπήγαδο στην αυλή μου. Κατάβαση. Πέτρα με χάραγμα σταυρού»

Με την επίλυση του γρίφου, το νομισματοκοπέο συνεχίζει την ομαλή λειτουργία του και οι παίκτες κατευθύνονται προς την αγορά για να ερευνήσουν το δαχτυλίδι και την αιχμή.

### 3.3 Αίθουσα 6 – Βυζαντινό κάστρο

Ιστορικά στοιχεία για την καλλιέργεια της υπαίθρου και την αγροτική οικονομία της Μακεδονίας στο Βυζάντιο.

Οι αγρότες ήταν οργανωμένοι σε κοινότητες και τα μέλη τους ήταν υπεύθυνα για τη συλλογή φόρων. Η φορολογία των αγροτών ήταν η κύρια πρόσοδος του βυζαντινού κράτους. Η τιμές της γης για τη φορολογίας ποίκιλαν ανάλογα με τη φύση του εδάφους, τη θέση του κτήματος και το βαθμό καλλιέργειας. Το χειμώνα στη Μακεδονία καλλιεργούσαν σιτάρι και σίκαλη, την άνοιξη το καλοκαιρινό σιτάρι (μαυραγάνι), κεχρί, βρώμη και όσπρια. Η αμπελοργία και η κτηνοτροφία ήταν επίσης διαδεδομένες. Οι εχθροί του αγρότη ήταν η ξηρασία, οι θεομηνίες, οι πόλεμοι και οι ληστρικές επιδρομές.



Οι παίκτες κατευθύνονται στους σιδεράδες της αγοράς κάνοντας ερωτήσεις για την προέλευση της αιχμής. Μετά από ώρα ένας σιδεράς αναγνωρίζει την αιχμή και δίνει πληροφορίες για τον άνθρωπο που τις παρήγγειλε.

(Περιγραφή: ψηλός, σωματώδης, καλυμμένος με μανδύα και κουκούλα, χαρακτηριστικό δαχτυλίδι στο χέρι του).



## Ιστορικά στοιχεία για την κατασκευή και χρήση βελών-τόξων



**Τα βέλη:** Είναι από τα αρχαιότερα όπλα. Το χρησιμοποιούσε ο άνθρωπος πριν ακόμη την λίθινη εποχή και η χρήση τους συνεχίστηκε και στους μεταγενέστερους αιώνες. Από τον Όμηρο αναφέρονται ως τα "πτερόεντα" (φτερωτά) βέλη του Ηρακλή. Στους ιστορικούς χρόνους, όλοι οι λαοί (Ελληνες, Πέρσες, Ρωμαίοι κ.α) αποδεδειγμένα χρησιμοποιούσαν βέλη, ενώ η χρήση τους ήταν κοινή

μέχρι το τέλος του μεσαίωνα. Από γλυπτά που σώζονται γνωρίζουμε ότι κατά την κλασική εποχή τα τόξα των Ελλήνων αλλά και των Ρωμαίων είχαν φτερά και ήταν εφοδιασμένα με χάλκινη ακίδα. Το μέγεθος τους δεν ξεπερνούσε τα 60 εκ. Η αιχμή είναι το βασικό λειτουργικό μέρος του βέλους και διαδραματίζει το μεγαλύτερο ρόλο στην επίτευξη του σκοπού του. Τα απλά βέλη έχουν ως αιχμή την ακονισμένη άκρη του άξονα, αλλά τα πιο εξελιγμένα φέρουν ξεχωριστή αιχμή που είναι κατασκευασμένη από μέταλλο, κέρατο ή κάποιο άλλο σκληρό υλικό. Κατά τον Μεσαίωνα πολλά και διάφορα βέλη ήταν σε χρήση, και ανάλογα με τον τύπο και τον σκοπό τους έφεραν και διαφορετική ονομασία.

**Το τόξο:** Είναι ένα αρχαίο όπλο που αποτελείται από μια βέργα, στις άκρες της οποίας είναι δεμένη μια χορδή από σχοινί ή νεύρο. Η χορδή τεντώνεται και απελευθερώνεται απότομα την κατάλληλη στιγμή, δίνοντας βίαιη ώθηση στο βέλος, που το κάνει να πετάξει προς τον στόχο. Η δυναμική ενέργεια από το τέντωμα της χορδής μεταβιβάζεται κατά τη σύντομη απελευθέρωση της χορδής στο βέλος. Το τόξο κατασκευάζεται συνήθως από ξύλο καρυδιάς, φτελιάς ή μπαμπού, αλλά και από μέταλλο ή κέρατο (σύνθετο τόξο). Το μήκος του είναι 1 - 2,60 μέτρα, ανάλογα με τους λαούς, την εποχή και τη χρήση του. Το κυνηγετικό τόξο ξεπερνούσε συνήθως τα 2 μέτρα, ενώ το πολεμικό είχε μήκος περίπου 1,70 μέτρα. Η βολή μπορεί να ξεπεράσει τα 200 μέτρα σε απόσταση, με μέγιστο τα 650. Αν εξαιρέσουμε το ακόντιο, το τόξο είναι το αρχαιότερο όπλο και χρονολογείται από την προϊστορική εποχή. Στην αρχαιότητα ήταν πολύ διαδεδομένο ως πολεμικό όπλο, κυρίως στους ανατολικούς λαούς, σε πολλούς από τους οποίους ήταν κύριο όπλο, ενώ οι Έλληνες χρησιμοποιούσαν πιο πολύ δόρατα (με εξαίρεση τους Κρήτες) και οι Ρωμαίοι πιο πολύ τα ακόντια και τα ξίφη, αφήνοντας τους τοξότες συνήθως σε βοηθητικό ρόλο. Στα μνημεία της κλασικής αρχαιότητας απεικονίζονται συχνά τοξότες. Η χρήση του τόξου ως κοινό πολεμικό όπλο συνεχίστηκε μέχρι τον Μεσαίωνα, όπου οι ομάδες τοξοτών θεωρούνταν τον "πυροβολικό" της εποχής. Άρχισε να αχρηστεύεται τον 14ο αιώνα με την εμφάνιση της πυρίτιδας και εξαφανίστηκε κατά το πρώτο μισό του 15ου. Το τόξο χρησιμοποιείται ακόμα, από πρωτόγονους λαούς που το κατασκευάζουν από μακρύ ξύλο μπαμπού με κύριο σκοπό το κυνήγι.

Συνεχίζουν ρωτώντας τους κοσμηματοποιούς για την προέλευση των δαχτυλιδιών. Ένας από αυτούς βεβαιώνει την κατασκευή δαχτυλιδιών βάση δείγματος που προσκόμισε ο πελάτης. Τους ενημερώνει ότι το μοτίβο αυτό απαντάται μέχρι περίπου

το 12<sup>ο</sup> αιώνα μ.Χ. και άρα είναι ασυνήθιστο το 14<sup>ο</sup> αιώνα μ.Χ.. Πιθανό να είναι οικογενειακό κειμήλιο-κληροδότημα.

(Περιγραφή πελάτη: μέτριο ανάστημα, παχουλός, καλυμμένος με μανδύα και κουκούλα, ίδιο δαχτυλίδι στο χέρι του, πληρωμή με γραμμάτιο πίστωσης που φέρει μολυβδόβουλο κριτή της πόλης).

Ιστορικά στοιχεία για την κατασκευή κοσμημάτων-δαχτυλιδιών- πεντάλφας.

**Ταινιωτά δαχτυλίδια:** Το μέταλλο χυνόταν σε καλούπι και κατόπιν ο κοσμηματοποιός χάραζε (εγχάρακτο) ή πίεζε (εμπίεστο) το διακοσμητικό μοτίβο πάνω στο δαχτυλίδι. Κατόπιν η ταινία σφυρηλατούνταν ώστε να πάρει τη μορφή του δαχτυλιδιού και να κλείσει.

**Πεντάλφα:** Οι πρώτες -μέχρι στιγμής- αναφορές στην Πεντάλφα, μας έρχονται από την αρχαία Μεσοποταμία (περίπου το 3.500 π.Χ). Το σύμβολο της πεντάλφας ή Πεντάμυχος σύμφωνα με τους Πυθαγόρειους, από αρχαιότερων χρόνων αποτελεί σύμβολο αποτροπαϊκό, προστασίας και πνευματικότητας. Συναντάτε σε μια πληθώρα πολιτισμών τόσο στον Μεσογειακό και Ευρωπαϊκό χώρο ως και στον χώρο της μέσης και της άπω ανατολής. Σε όλους αυτούς τους πολιτισμούς, εδώ και χιλιετίες τιμάται με σεβασμό, προστατεύει τον κάτοχο από δαίμονες (είτε αυτοί είναι προσωπικοί είτε όχι) και αντιμετωπίζεται ως σύμβολο σοφίας, γνώσης, ευτυχίας και ζωής.



Φώτο 4 (εμπίεστο δαχτυλίδι με πεντάλφα)

Ένας από τους παίχτες αναγνωρίζει ότι το μολυβδόβουλο ανήκει στον έκδικο Γρηγόριο Αργυρόπουλο. Οι παίχτες κατευθύνονται στο γραφείο του έκδικου που βρίσκεται στο υπερώο της Αγίας Σοφίας.

### 3.4 Αίθουσα 4: Από την Εικονομαχία στη λάμψη των Μακεδόνων και των Κομνηνών

#### Περιγραφή μολυβδόβουλων – κατασκευή και χρήση τους

Στο Βυζάντιο για να ισχύσει μία απόφαση ή ένας νόμος έπρεπε να είναι γραμμένα με συγκεκριμένο τρόπο, σε προκαθορισμένη ποιότητα χαρτιού, με ειδική μελάνη και να είναι υπογραμμένα από ειδικούς κρατικούς φορείς. Κάθε «Δημόσια Υπηρεσία» ήταν



στελεχωμένη με πολλούς «ανώτερους» και «κατώτερους» υπαλλήλους. Απαραίτητοι ήταν οι υπάλληλοι που αποτελούσαν τη «Γραμματεία» κάθε Υπηρεσίας (κριτές). Αυτοί είχαν και την ευθύνη της αλληλογραφίας και του αρχείου της υπηρεσίας. Οι σφραγίδες που χρησιμοποιούσε η Αυτοκρατορική Γραμματεία ποικίλλουν ανάλογα με τη σημασία του εγγράφου. Αν προορίζονταν για ξένους ηγεμόνες ή αφορούσε σημαντικό νόμο, το έγγραφο σφραγιζόταν με τη χρυσή σφραγίδα και ονομαζόταν «σιγίλλιον» ή «χρυσόβουλο». Αντίστοιχα, έγγραφα του Πατριάρχη σφραγιζόνταν με αργυρόβουλο. Η σφράγιση του εγγράφου γινόταν με ιδιαίτερο τρόπο:



Αφού η μεμβράνη τυλιγόταν σε ρολό ή διπλωνόταν, την έδεναν με ειδική κορδέλα τη μήριθο κάνοντας κόμπο ή φιόγκο, κατόπιν περνούσαν σε αυτή το δισκίο της βούλας και μετά το σφράγιζαν χρησιμοποιώντας ειδική λαβίδα, σφυρί και αμόνι.





**Φώτο 5 - Μολυβδόβουλο ΙΙΙ, 15 )**

Ανεβαίνοντας στο υπερώο της Αγίας Σοφίας (όπου έδρευε το αρχείο της αρχιεπισκοπής) βρίσκονται αντιμέτωποι με τον κριτή (ταιριάζει στην περιγραφή του χρυσοχόου). Μετά από ανάκριση αποκαλύπτει ότι δουλεύει για κάποιον που εποφθαλμεί την εξουσία της πόλης. Για την παροχή των υπηρεσιών του ως πληροφοριοδότης, πληρώθηκε με ένα πολύτιμο περικάρπιο. Εκτός της χρηματικής αξίας, γνωρίζει ότι με το περικάρπιο μπορεί να φτάσει στον εργοδότη, του οποίου την ταυτότητα δεν γνωρίζει.

#### **Περιγραφή εκθέματος – ζεύγος γυναικείων χρυσών περικαρπίων με σμάλτο - 9<sup>ος</sup> αιώνας**

Τα δύο περικάρπια της Θεσσαλονίκης είναι τα μοναδικά στο είδος τους που σώζονται μέχρι σήμερα. Είναι κατασκευασμένα από χρυσό με χύτευση και σφυρηλάτηση, έχουν σχήμα κόλουρου κώνου και αποτελούνται από δύο κομμάτια, που ενώνονται μεταξύ τους με λεπτές ράβδους, οι οποίες περνούν σε κενά των ελασμάτων. Η εσωτερική τους επιφάνεια είναι χρυσή, ενώ εξωτερικά κάθε περικάρπιο χωρίζεται από κοκκιδωτές χρυσές ταινίες σε οριζόντια και κάθετη διάταξη, σε είκοσι ορθογώνια πλαίσια, δέκα σε κάθε έλασμα. Τα πλαίσια διακοσμούνται με περικλείστο σμάλτο, όπου απεικονίζονται πουλιά, ρόδακες και ανθέμια, μοτίβα που εναλλάσσονται θεματικά στην επιφάνεια των ελασμάτων. Η χρυσή περιφέρεια των περικαρπίων κοσμείται από περίτεχνους πλοχμούς, που σχηματίζονται με συρματερή τεχνική. Είναι κατασκευασμένα με τεχνική Cloisonnée. Η επιφάνεια του κοσμήματος ή σκεύους που θέλουμε να διακοσμήσουμε, χωρίζεται σε τμήματα (cloisonnes στα γαλλικά), βάσει του σχεδίου που θέλουμε να υλοποιήσουμε. Ο χωρισμός επιτυγχάνεται αν κολλήσουμε σύρματα από χαλκό ή ασήμι, και έτσι οριοθετήσουμε τα ξεχωριστά τμήματα. Αφού αλείψουμε το εσωτερικό των χωρισμάτων με ένα υπόστρωμα σμάλτου, τα τοποθετούμε όλα μαζί σ' ένα φούρνο, μέχρι να γίνει η συγκόλληση του σύρματος, και να σταθεροποιηθεί το υπόστρωμα. Εν συνεχεία περνάμε με ένα πινέλο στο εσωτερικό των χωρισμάτων την σκόνη χρωματιστού γυαλιού (σμάλτο), και τα ξαναψήνουμε όλα μαζί, για να λιώσει το γυαλί και να σταθεροποιηθεί. Τελικά γίνεται το λουστράρισμα. Με το χόρισμα της επιφάνειας σε τμήματα, πετυχαίνουμε τον οπτικό διαχωρισμό των χρωμάτων μεταξύ τους, και εμποδίζουμε την διάχυση (ανακάτεμα) του ενός χρώματος με το άλλο. Η τεχνική αυτή είναι αρχαία. Στο Βυζάντιο όπου είχε ευρεία διάδοση, είχε την ονομασία

κυψελωτό ή περικόλειστο σμάλτο. Τα περικόρπια ήταν εξάρτημα της επίσημης αμφίεσης των γυναικών της βυζαντινής αυλής και φαίνεται ότι το συγκεκριμένο ζεύγος, που βρέθηκε μαζί με θησαυρό πολύτιμων κοσμημάτων, ανήκε σε κάποια πλούσια βυζαντινή αρχόντισσα.



Ο κριτής Γρηγόριος Αργυρόπουλος τους λέει επίσης πως η επικοινωνία με τον εργοδότη του γίνεται μέσω γραμμάτων που ανταλλάσσουν αφήνοντάς τα πίσω από την εικόνα του Χριστού, στο τέμπλο της Αγίας Σοφίας. Πάνω στο γραφείο του κριτή υπάρχουν ένα μαστούνι και ένα πουγκί (μέσα υπάρχει κορδέλα με γράμματα) που του παραδόθηκαν σήμερα, από άγνωστο αποστολέα.

#### **Γρίφος σπαρτιάτικης σκυτάλης:**

Η πρώτη στρατιωτική χρήση της κρυπτογραφίας αποδίδεται στους Σπαρτιάτες. Γύρω στον 5ο π.Χ. αιώνα εφηύραν την «σκυτάλη», την πρώτη κρυπτογραφική συσκευή, στην οποία χρησιμοποίησαν για την κρυπτογράφηση την μέθοδο της αντικατάστασης. Όπως αναφέρει ο Πλούταρχος, η «Σπαρτιατική Σκυτάλη» ήταν μια ξύλινη ράβδος, ορισμένης διαμέτρου, γύρω από την οποία ήταν τυλιγμένη ελικοειδώς μια λωρίδα περγαμηνής. Το κείμενο ήταν γραμμένο σε στήλες, ένα γράμμα σε κάθε έλικα, όταν δε ξετύλιγαν τη λωρίδα, το κείμενο ήταν ακατάληπτο εξαιτίας της ανάμειξης των γραμμάτων. Το «κλειδί» ήταν η διάμετρος της σκυτάλης.

Επίλυση του γρίφου, οδηγεί τους παίκτες σε σημείο τέμπλου του ναού Αγίου Νικολάου του Ορφανού (σημερινή ονομασία), κάτω από το μονόγραμμα των Παλαιολόγων.

### **3.5 Αίθουσα 7: Το Λυκόφως του Βυζαντίου (1204-1453 μχ)**



**Έκθεμα 1<sup>ο</sup>** : Εικόνα του Χριστού. Η εικόνα προέρχεται από το ναό της Αγίας Σοφίας στη Θεσσαλονίκη και η επιγραφή που φέρει χαρακτηρίζει το Χριστό ως «Σοφία του Θεού». Είναι έργο λαμπρού αλλά ανώνυμου καλλιτέχνη. Επώνυμοι πάντως ζωγράφοι από τη Θεσσαλονίκη, όπως ο Μιχαήλ Ασπραπιάς και ο Ευτύχιος, κλήθηκαν από Σέρβους ηγεμόνες για να δουλέψουν στην επικράτειά τους.

Ψάχνοντας πίσω από την εικόνα, βρίσκουν ένα γράμμα με διαφορετικό γραφικό χαρακτήρα από

αυτόν του κριτή. «Έπρεπε να αφαιρέσω την ζωή του νομισματοκόπου γιατί θα με πρόδιδε. Η επικοινωνία με γράμματα δεν είναι ασφαλής, έρχομαι να σε βρω». Μετά από αυτό, οι παίκτες κατευθύνονται στο σημείο συνάντησης.

**Έκθεμα 2<sup>ο</sup>** : Μπαίνοντας στο δεύτερο ναό, αντικρίζουν μία τοιχογραφία με θέμα την Πεντηκοστή.



**Περιγραφή εκθέματος, ιστορικά στοιχεία για την αναγέννηση της τέχνης στη Θεσσαλονίκη την εποχή των Παλαιολόγων**

Η άλωση της Κωνσταντινούπολης στα 1204 από τους Λατίνους της Δ΄ Σταυροφορίας ορίζουν την τελευταία περίοδο της βυζαντινής αυτοκρατορίας. Παρόλο που ήταν μια δύσκολη εποχή και η αυτοκρατορία έδινε αγώνα επιβίωσης, με τα οικονομικά της σε κακή κατάσταση, με εμφυλίους πολέμους και με σταδιακή συρρίκνωση της εδαφικής έκτασής της, η καλλιτεχνική και πνευματική δραστηριότητα παραδόξως γνώρισαν νέα άνθηση. Μετά το 1204 μ.Χ. (λόγω της κατοχής της Κωνσταντινούπολης) το κέντρο της τέχνης μετατοπίζεται στη Θεσσαλονίκη. Διαμορφώνονται εδώ νέες τάσεις στη τέχνη που διαδίδονται τόσο στις ελληνικές περιοχές όσο και στις περιοχές των Σέρβων ηγεμόνων. Μετά την ανάκτηση της Κωνσταντινούπολης και την εγκαθίδρυση της δυναστείας των Παλαιολόγων, η αναβίωση της τέχνης της πρωτεύουσας παράγει έργα μέγιστης ομορφιάς και πολυτέλειας που αγγίζουν τον ακαδημαϊσμό. Παράλληλα η Θεσσαλονίκη διατηρεί το ρόλο της ως καλλιτεχνικό κέντρο διαφορετικών αισθητικών αναζητήσεων με ακτινοβολία στο Άγιον Όρος και στους σλαβικούς λαούς. Τα έργα χαρακτηρίζονται από έντονα χρώματα, ογκώδεις μορφές και την ύπαρξη τρίτης διάστασης. Αντίθετα με τα έργα από την Κωνσταντινούπολη που διέπονται από μια άυλη πνευματικότητα, στη Θεσσαλονίκη οι μορφές παραμένουν γήινες και χαρακτηρίζονται από υψηλό ύφος και πνευματικότητα.

Πλησιάζοντας στο τέμπλο, βλέπουν έναν άντρα που ταιριάζει στην περιγραφή του σιδερά.



**Περιγραφή εκθέματος -Μαρμάρινο κομμάτι τέμπλου με μονόγραμμα Παλαιολόγων.**



Μαρμάρινο κομμάτι τέμπλου από άγνωστο ναό της Θεσσαλονίκης που φέρει το συμπίλημα της δυναστείας των Παλαιολόγων.



**Συμπίλημα**

Το συνονθύλευμα, το χαρμάνι, αυτό που προκύπτει από τη συνένωση συνήθως ετερόκλητων πραγμάτων. Παράγωγο του αρχαίου ρήματος συμπιλέω, -ώ= συμπιέζων τι ισχυρώς συσσωματώ αυτό εις ενιαίαν μάζα/ μεταφορικά, συσσωρεύω, συμφύρω ατέχνως και αδεξίως περικοπάς, γνώμας και ιδέας κλπ εκ διαφόρων πηγών. Ενδιαφέρουσα η παραγωγή του συμπιλέω, -ώ από την πρόθεση συν και το ρήμα πιλέω ή πιλόω,-ώ (=συννοθούμαι, συνθλίβομαι) < πίλος (= έρια ή τρίχες

κατειργασμένοι δια συμπίεσεως εις πυκνόν πύλημα, μάλλινον ύφασμα, μάλλινον κάλυμμα της κεφαλής, σκούφος, καπέλο).

Οι παίκτες συλλαμβάνουν τον άντρα (πρόκειται για αξιωματικό της φρουράς της πόλης). Μαθαίνουν τα εξής:

- α) Είναι ο τοξότης που έψαχναν
- β) Δουλεύει για κάποιον άγνωστο που δολοπλοκει για να καταλάβει την εξουσία της πόλης.
- γ) Επικοινωνεί με αυτόν μέσω γραμμάτων που ανταλλάσσουν χρησιμοποιώντας την εικόνα του Χριστού στην Αγία Σοφία.
- δ) Έστειλε τα «δώρα» στον κριτή και κανόνισε την συνάντηση.
- ε) Χρηματίστηκε με περικόρπιο που είναι τόσο αμοιβή όσο και μέσο για να βρει τον κύριό του.

### Γρίφος περικόρπιων

Τα περικόρπια είναι διαλυμένα σε τέσσερα μέρη και ενωμένα ξανά με διαφορετικό ζεύγος. Στο εσωτερικό τους αναγράφεται το όνομα του ιδιοκτήτη τους

Έτσι θα φαίνεται το εσωτερικό των δύο περικόρπιων:

Π Δ Τ Φ Ι Κ Ι Φ Ο Ψ Ι Κ Ε Δ  
Δ Κ Τ Η Δ Ψ Δ Θ Ε Ο Φ Υ Λ

Έτσι θα φαίνονται όταν ενωθούν σωστά:

Π Δ Τ Φ Ι Κ Ι Δ Θ Ε Ο Φ Υ Λ  
Δ Κ Τ Η Δ Ψ Δ Φ Ο Ψ Ι Κ Ε Δ

Το κείμενο ουσιαστικά τους παραπέμπει στο όνομα:

Π Δ Τ Φ Ι Κ Ι Δ  
Θ Ε Ο Φ Υ Λ Δ Κ Τ Η  
Δ Ψ Δ Φ Ο Ψ Ι Κ Ε Δ

### Πατρικία Θεοφύλακτη Ανδρονικέα

Οι παίκτες πρέπει να αποκτήσουν και τα δύο περικόρπια και να τα ανασυνθέσουν ώστε να εμφανιστεί το «μπερδεμένο» όνομα. Όταν το κάνουν αυτό, αναγνωρίζουν το όνομα της οικογένειας των Ανδρονικέων και οδηγούνται στην οικία τους. Ο τίτλος



της «πατρικίας» είναι κατάλοιπο της ρωμαϊκής εποχής και σταμάτησε να χρησιμοποιείται το 12<sup>ο</sup> αιώνα μ.χ.

Η λύση του γρίφου, οδηγεί τους παίκτες στον υποκινητή, Αρσένιο Ανδρονικέα.

### **3.6 Επίλογος - Αίθουσα 11: Ανακαλύπτοντας το παρελθόν**

Οι παίκτες μαζί με τη φρουρά της πόλης βρίσκουν και συλλαμβάνουν τον αρχηγό και αρχηγό της αδελφότητας και υποκινητή της σκιώδους συνομοσίας, Αρσένιο Ανδρονικέα, που ομολογεί την αλήθεια. Η πόλη διατηρεί τον χαρακτήρα της και παραμένει στα χέρια των ζηλωτών και για τα επόμενα δύο χρόνια.

**Συνολικός χρόνος παιχνιδιού (μεικτός): 90 λεπτά**