

ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ - ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΙΚΗ

Αγγίξτε τα χρυσά στεφάνια

ΡΕΠΟΡΤΑΖ: ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΛΥΚΕΣΑΣ

Διαδραστικά συστήματα με τα οποία ο επισκέπτης όχι μόνο ανιχνεύει στις λεπτομέρειές τους αρχαία αριστουργήματα, αλλά και παίζει κυριολεκτικά μαζί τους, εφαρμόζονται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης

«Εξω από τις βιτρίνες» τους βγαίνουν τα εκθέματα στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, επιτρέποντας για πρώτη φορά στους επισκέπτες να τα αγγίζουν σε βαθμό τέτοιο, που θα ζήλευε και συντηρητής, εργαζόμενος με μικροσκόπιο. Η δυνατότητα αυτή δίνεται για πρώτη φορά σε ελληνικό μουσείο, με μια διεθνώς πρωτοποριακή τεχνική και έκθεση, στην οποία γίνεται χρήση «Διάχυτης Νοημοσύνης», δηλαδή διαδραστικών συστημάτων με τα οποία ο επισκέπτης όχι μόνο ανιχνεύει στις λεπτομέρειές τους αρχαία αριστουργήματα, αλλά και παίζει κυριολεκτικά μαζί τους.

Η έκθεση με τίτλο «Μακεδονία: από τις ψηφίδες στα pixels» παρουσιάστηκε χθες επισήμως, παρόντος του υπουργού Πολι-

τισμού Παύλου Γερουλάνου και της γραμματέως Λίνας Μενδώνη, από τη διευθύντρια του μουσείου Πολυξένη Αδάμ Βελένη και τον καθηγητή Κωνσταντίνο Στεφανίδη, διευθυντή του Ινστιτούτου Πληροφορικής του Ιδρύματος Τεχνολογίας και Ερευνας.

Με ένα απλό κομμάτι χαρτόνι, έναν φακό τσέπης ή ένα μεγάλο μεγεθυντικό φακό χωρίς κρύσταλλο οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να εισχωρήσουν κυριολεκτικά σε μια αρχαία αγροικία, να πάρουν μέρος σε ένα νυχτερινό φαγοπότι στην αρχαία Μακεδονία, να ανασυνθέσουν την παράσταση του κυνηγιού από την τούμπα της Βεργίνας ή να δουν λεπτομέρειες από το πίσω μέρος του κρατήρα του Λυδού.

Τέλος για πρώτη φορά αποκαλύπτεται ολόκληρη η συλλογή - η μεγαλύτερη στον κόσμο - των χρυσών μακεδονικών στεφα-

νίων τα οποία δύναται πλέον οποιοσδήποτε όχι μόνο να «ψαύσει», αλλά και να δει λεπτομέρειες της κατασκευής τους σε βαθμό που δεν θα μπορούσε διά γυμνού οφθαλμού.

Η χρήση «Διάχυτης Νοημοσύνης» τίθεται στη διάθεση της αρχαιολογίας για πρώτη φορά και για αρχή παρουσιάζονται επτά συστήματα εφαρμογών, δύο στη μόνιμη έκθεση και άλλα πέντε σε ειδικά διαμορφωμένη αίθουσα του μουσείου. Τα διαδραστικά συστήματα είναι μεγάλες ή μικρές κατασκευές και δεν προϋποθέτουν χρήση πληκτρολογίου ή ποντικιού.

Οι ενότητες της έκθεσης και οι ονομασίες των ψηφιακών συστημάτων που τις υποστηρίζουν: Τα χρυσά μακεδονικά στεφάνια ξεφυλλίζονται με τον Πανόπτη, ο οποίος λειτουργεί με... ανεμόμυλο, τον οποίο ενεργοποιείς με απλό φύσημα και οθόνες αφής. Τους κρυμμένους θεούς και ήρωες ανακαλύπτεις με το Κρυπόλεξο, παιχνίδι γνώσεων με πολλά επίπεδα δυσκολίας. Για τον μύθο του Καλυδώνιου κάπρου το Περιδέξιο ταξιδεύει τον επισκέπτη διαμέσου τεσσάρων αντικειμένων σε 800 χρόνια ιστορίας. Στο Πολύτροπο ταξίδι, με ένα μόνο χαρτόνι, πραγματοποιείται το όνειρο για... ταξίδι στον χρόνο. Με ένα μόνο «μεγεθυντικό φακό» ανακαλύπτουμε λεπτομέρειες μιας αγροτικής κατοικίας της αρχαιότητας. Με το Πολύαπτο, σε μια οθόνη προβάλλεται για πρώτη φορά στο κοινό η τοιχογραφία από τον μακεδονικό τάφο του Αγίου Αθανασίου και ένα νυχτερινό φαγοπότι στη Μακεδονία, δηλαδή η τοιχογραφία από τον μακεδονικό τάφο του Αγίου Αθανασίου. Τέλος το κοινό στο δωμάτιο με θέα... τις Αιγές βλέπει, αγγίζει και... διορθώνει σε Μακρογραφία την «Τοιχογραφία του κυνηγιού» που βρίσκεται στον τάφο του βασιλέα στη Βεργίνα.

