

Αγγίζεις μια οθόνη και μπροστά σου «ξεδιπλώνονται» χρυσά στεφάνια. Φυσάς ένα ανεμιστήρακι και ακούς μουσική. Με έναν φακό βλέπεις τη συντήρηση που γίνεται σε ένα αρχαιολογικό εύρημα και με χάρτινες πινακίδες μπαίνεις στα δωμάτια μιας αγροικίας!

Της Έλσας Σπυριδοπούλου  
elsaspi@gmail.com  
Φωτ.: Σίσση Βασιλειάδου

**Δ**εν περιγράφουμε σκηνές από κάποια ταινία, αλλά στιγμές που ζήσαμε στην απολύτως βιωματική έκθεση «Μακεδονία: από τις ψηφίδες στα rixels», που παρουσιάζεται μόνιμα πλέον στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης (ΑΜΘ).

Πρόκειται για ένα «πάντρεμα» αρχαιολογίας και τεχνολογίας. Το Ινστιτούτο Πληροφορικής του Ιδρύματος Τεχνολογίας και Έρευνας (ΙΠ-ΙΤΕ) ένωσε τις δυνάμεις του με το Μουσείο (το Ινστιτούτο έβαλε τα χρήματα και την τεχνολογία και το Μουσείο την Ιστορία και το χώρο) και παρουσιάζει σε παγκόσμια πρώτη ένα πρόγραμμα, το οποίο δεν έχει καν γνωστοποιήσει ακόμη σε επιστημονικά συνέδρια.

Μέσα από επτά ουστήματα εφαρμογών, εκ των οποίων τα δύο έχουν τοποθετηθεί μέσα στη μόνιμη έκθεση για τη Μακεδονία και τα πέντε σε ειδικά διαμορφωμένα αίθουσα, μεταφερόμαστε στον κόσμο της διάχυτης νοημοσύνης. Και μην πάει το μυαλό σας σε σενάρια επιστημονικής φαντασίας. Τα μέσα δεν είναι... εξωγήινα. «Η ιδιαιτερότητα του προγράμματος βρίσκεται στο λογισμικό», εξήγησε κατά τη διάρκεια μιας απολαυστικής ξενάγησης ο διευθυντής ΙΠΗΤΕ Κωνσταντίνος Στεφανίδης. Περήφανος ο ίδιος και δικαίως- για το αποτέλεσμα, ενθουσιασμένη η διευθύντρια του ΑΜΘ Πολυξένη Αδάμ Βελένη, ενθουσιασμένοι όμως και ο υπουργός Πολιτισμού και Τουρισμού Παύλος Γερουλάνος και η γ.γ. του ΥΠΠΟΤ Λίνα Μενδώνη, που επισκέφτηκαν την έκθεση.

**Πολυεπιστημονική προσέγγιση**

«Είναι μια καταπληκτική έκθεση που δείχνει πόσο η σημερινή τεχνολογία μπορεί να βοηθήσει την επιστήμη να κάνει τα εκθέματα πιο ζωντανά, άμεσα προσβάσιμα στους νέους, ενώ την ίδια ώρα δημιουργεί και έναν ψηφιακό πλούτο που μπορεί να αξιοποιηθεί με πάρα πολλούς διαφορετικούς τρόπους», τόνισε ο υπουργός. Το δύσκολο, όπως είπε, είναι «να έχεις τα αυτιά σου ανοιχτά και να μπορείς να δώσεις τη

ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ΑΜΘ

**Όταν η αρχαιολογία συναντά τη... διάχυτη νοημοσύνη**



Ο υπουργός Πολιτισμού μπροστά σε μια από τις... έξυπνες οθόνες, μαζί με μαθητές σχολείων.

δέουσα προσοχή, ώστε να αξιολογήσεις κατάλληλα ό,τι έχει αξία».

Οι εφαρμογές ενός τέτοιου προγράμματος, όπως είπε ο κ. Γερουλάνος, είναι πολλαπλές και πολύ χρήσιμες επίσης «και για την έρευνα, γιατί αυτό το πρόγραμμα βοηθά έναν επιστήμονα, χωρίς να χειρίζεται ένα εύρημα,

να μπορεί να το παρακολουθεί πάρα πολύ προσεκτικά και να το βλέπει σε όλες του τις διαστάσεις».

Μαζί του συμφώνησε και η κ. Μενδώνη, η οποία τόνισε ότι πρόκειται για μια «εφαρμογή πολυεπιστημονικής προσέγγισης. Μπορεί να εφαρμοστεί και θα επιδιώ-

ξουμε να εφαρμοστεί και σε άλλα μουσεία», υποστήριξε.

Σύμφωνα με τον κ. Στεφανίδη, η εφαρμογή της διάχυτης νοημοσύνης θα περάσει αύριο και στο χώρο της εκπαίδευσης, της υγείας, της διασκέδασης. Το καλοκαίρι του 2011 εξάλλου αναμένεται, όπως ανακοίνωσε, να λει-

τουργήσει σε χώρο του Ινστιτούτου το Σπίτι της Διάχυτης Νοημοσύνης. «Θα έχει μεγάλο ενδιαφέρον δε να δούμε αυτό το πρόγραμμα διευρυμένο σε διεθνές επίπεδο», υποστήριξε και προς αυτήν την κατεύθυνση ζήτησε τη βοήθεια του υπουργού (οικονομική σαφώς, κατά κύριο λόγο!).

**Ξενάγηση με την... αφή**

Στη μόνιμη έκθεση υπάρχει μια μακέτα αγροικίας από την Ασπροβάλα και οι χάρτινες πινακίδες που βρίσκονται πλάι «ζωντανεύουν» σχεδόν τρισδιάστατα τα σπίτια, τις φάρμες και τα εργαστήρια του χώρου.

Λίγο πιο εκεί, δίπλα στο έκθεμα του περίφημου κρατήρα του Λυδού (6ος αι. π.Χ.) υπάρχει άλλη μια οθόνη. Με την αφή εστιάζουμε στις λεπτομέρειες του κρατήρα και την αναπαράσταση του κυνηγιού ενός κάπρου στην Καλυδώνα της Αιτωλίας. Το ίδιο γίνεται και για τρία δείγματα γλυπτικής της ρωμαϊκής εποχής από τη συλλογή του ΑΜΘ.

Στην έκθεση που βρίσκεται στον κάτω χώρο του Μουσείου, υψηλής ανάλυσης φωτογραφίες από χρυσά στεφάνια (κρυφός ο αριθμός για λόγους ασφαλείας) μυρτιάς, ελιάς, κισσού περνάνε από τα... δάχτυλα καθώς ο θεατής αγγίζει

την οθόνη, για να δει λεπτομέρειες. Φυσώντας ένα μικρό ανεμιστήρι, οι πληροφορίες εναλλάσσονται και ακούγεται μελωδία από ένα μουσικό κουτί.

Ακριβώς απέναντι, μια αθέατη επί 17 χρόνια για το κοινό τοιχογραφία (τέλη 4ου αιώνα π.Χ.) από τον Άγιο Αθανάσιο, που αναπαριστά συμπόσιο, σε προσκαλεί να την... αγγίξεις. Με τη βοήθεια ενός μεγεθυντικού φακού (φωτ.) μπορούμε να εστιάσουμε σε λεπτομέρειες και με έναν φακό να δούμε σε ποια σημεία το έργο έχει συντηρηθεί και τι απομένει να αποκατασταθεί.

Παραδίπλα, σε ένα τραπέζι υπάρχει ο χάρτης της Μακεδονίας και πάλι με τη βοήθεια χάρτινων πινακίδων πληροφορούμαστε λεπτομερώς για αρχαιολογικούς χώρους, πιο εκεί υπάρχει το Κρυπτόλεξο, όπου μπορεί κανείς να δοκιμάσει



ένα παιχνίδι γνώσεων για θεούς και ήρωες, και τέλος υπάρχει η αίθουσα με την τοιχογραφία κυνηγιού από τον τάφο του Φιλίππου Β' στη Βεργίνα. Εδώ δεν χρησιμοποιούμε κάποιο εργαλείο. Καθώς μπαίνει στην αίθουσα ο επισκέπτης, οι πληροφορίες εμφανίζονται στην οθόνη αναλόγως με το πού... θα σταθεί!

Αξίζει επίσης να αναφέρουμε ότι η εργασία αυτή θα είναι διαρκώς ανανεούμενη, ότι στην αίθουσα της έκθεσης μπορούν να γίνουν επισκέπτες ανά μικρές ομάδες, καθώς υπάρχει κίνδυνος να μπλοκάρει το σύστημα και ότι η ξενάγηση γίνεται προς στιγμήν στα ελληνικά και τα αγγλικά, ενώ τώρα ετοιμάζεται και η γαλλική έκδοση.