

ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΠΡΕΜΙΕΡΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΘΕΣΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΣΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Η Μακεδονία από τις ψηφίδες στα pixels

Της ΛΕΜΟΝΙΑΣ ΒΑΣΒΑΝΗ

Τι κοινό έχουν οι ψηφίδες με τα pixels; Το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το Ινστιτούτο Πληροφορικής του Ιδρύματος Τεχνολογίας και Έρευνας (ΙΠ-ΙΤΕ) συνεργάστηκαν από κοινού και παρουσιάσουν μια ξεχωριστή έκθεση διαδραστικών συστημάτων με εκθέματα από την αρχαία Μακεδονία με τίτλο «Μακεδονία: από τις ψηφίδες στα pixels».

Σε αυτήν καταφέρνουν να δώσουν μια άλλη διάσταση σε εκθέματα του Αρχαιολογικού Μουσείου της πόλης μας, αλλά και σε αρχαιογνωστικά θέματα που είναι δυσπρόσιτα στο ευρύ κοινό λόγω της τοποθεσίας τους ή της εύθραυστης κατάστασής τους. Μέσα από οθόνες αφής ο επισκέπτης μπορεί:

- ◀ να φυσήξει σε ένα ανεμοπτεράκι και να δει να ξετυλίγεται μπροστά του η συλλογή χρυσών στεφανιών του μουσείου, και αγγίζοντας την οθόνη να εστιάσει σε λεπτομέρειές τους,
- ◀ να παίξει κρυπτόλεξο και να βρει ονόματα από τους 12 θεούς του Ολύμπου ή από άγνωστες θεότητες της Θεσσαλονίκης,
- ◀ να «διαβάσει» το χάρτη της Μακεδονίας μέσα από λευκές πλακίδες που όταν τοποθετηθούν πάνω από τις πόλεις δείχνουν πληροφορίες για αυτές,
- ◀ να μνηθεί στην αγροτική ζωή της αρχαιότητας μέσα από τρισδιάστατες μακέτες,
- ◀ να δει από κοντά την τοιχογραφία με σκηνή συμπόσιου που βρέθηκε σε τάφο στην περιοχή του Αγίου Αθανασίου, να την αγγίξει και να μάθει περισσότερες πληρο-



Ξεχάστε λοιπόν τους κανόνες που λένε μην αγγίζετε, γιατί σε αυτή την περίπτωση η αφή είναι το παν!

φορίες για αυτήν, αλλά και μέσω ενός φακού υπέρυθρου φωτός να δει μια σύγχρονη αποκατάσταση του έργου,

◀ να μάθει για τον μύθο του Καλυδώνιου Κάπρου μέσα από τέσσερα αντικείμενα που έχουν σχετική θεματολογία και

◀ να δει σε οθόνη προβολής τοιχογραφία κυνηγιού από το 336π.Χ. και όταν την πλησιάζει να αναδύονται πληροφορίες για αυ-

τήν (στα ελληνικά και στα αγγλικά).

Παγκόσμια πρεμιέρα

Ξεχάστε λοιπόν τους κανόνες που λένε μην αγγίζετε, γιατί σε αυτή την περίπτωση η αφή είναι το παν! Αξίζει να σημειωθεί ότι πρόκειται για μια έκθεση που ανάλογή της δεν υπάρχει πουθενά αλλού στον κόσμο. Και μάλιστα η τεχνολογία στην οποία στη-

ρίζονται τα διαδραστικά συστήματα (που είναι εφαρμογές των ερευνητικών αποτελεσμάτων του προγράμματος Διάχυτης Νοημοσύνης) παρουσιάζονται πρώτα στο ευρύ κοινό και μετά από ένα μήνα θα παρουσιαστούν σε σχετικό συνέδριο. Αυτό εξάλλου αποτελεί και ένα ρίσκο, όπως δήλωσε ο διευθυντής του ΙΠ-ΙΤΕ κ. Κωνσταντίνος Στεφανίδης.

Από την πλευρά της η διευθύντρια του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης κα Πολυξένη Αδάμ Βελένη τόνισε ότι ήταν αρκετά τολμηρό να μπουν στο χώρο αυτό διαδραστικά συστήματα, αλλά υποστήριξε ότι ένα μουσείο πρέπει να ανανεώνεται.

Ακόμη πρόσθεσε πως μελλοντικά θα ενταχθούν και άλλα εκθέματα στο συγκεκριμένη έκθεση, ενώ θα το ενημερωτικό υλικό θα διατίθεται και σε άλλες γλώσσες (τώρα ετοιμάζεται η γαλλική μετάφραση).

«Είναι μια καταπληκτική έκθεση που δείχνει πόσο η σημερινή τεχνολογία μπορεί να βοηθήσει την επιστήμη, αλλά και να κάνει τα εκθέματα πολύ πιο ζωντανά και άμεσα προσβάσιμα στους νέους, δημιουργώντας παράλληλα έναν ψηφιακό πλούτο που μπορεί να αξιοποιηθεί με πάρα πολλούς και διαφορετικούς τρόπους (έρευνα, εκπαίδευση κλπ)», σημείωσε ο υπουργός Πολιτισμού και Τουρισμού κ. Παύλος Γερούλανος που ξεναγήθηκε χθες στους χώρους του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης.

Παράλληλα πρόσθεσε πως «σήμερα που τελείται ένας παγκόσμιος διάλογος πολιτισμών είναι πολύ σημαντικό ο ελληνικός πολιτισμός να έχει τέτοια εργαλεία με τα οποία να μπορεί να έρθει σε επαφή με τους άλλους πολιτισμούς του κόσμου».

Περισσότερες πληροφορίες στο www.makedonopixels.org.