

Αρχαία Ολυμπία



Αρχαία Ολυμπία

Το Μουσείο Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας στην Αρχαία Ολυμπία και η Ψηφιακή Έκθεση

Το πρώτο Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας, γνωστότερο και ως Παλιό Μουσείο, μετρά σχεδόν 130 έτη ζωής και ιστορίας.

Στο πλαίσιο της νομοθεσίας του 1834, η οποία καθόριζε την ίδρυση μουσείων στις επαρχίες, ιδρύεται στην Ολυμπία το απείριστο νεοκλασικό οικοδόμημα κατά το χρονικό διάστημα 1883-1887 πάνω σε σχέδια των Γερμανών αρχιτεκτόνων Fr. Adler και W. Doerfeldt με δωρεά του τραπεζίτη και εθνικού ευεργέτη Ανδρέα Συγγρού. Το Σύγγρειον υπήρξε το πρώτο επαρχιακό μουσείο που λειτούργησε πλησίον αρχαιολογικού χώρου για να στεγάσει αποκλειστικά τους θησαυρούς του πολυύμνητου ιερού του Διός, καρπούς της πρώτης περιόδου των συστηματικών ανασκαφών του Γερμανικού Αρχαιολογικού Ινστιτούτου (1875-1881).

Οι φθορές από τους σεισμούς της δεκαετίας του 1950, η πρόοδος των ανασκαφών της Άλτεως και τα νέα ευρήματα οδήγησαν στη δημιουργία και λειτουργία του Νέου Αρχαιολογικού Μουσείου στην κοιλάδα του Κλαδέου (αρχές της δεκαετίας του 1970). Το Σύγγρειον, στο πλαίσιο της επανίδρυσης των Μουσείων της Ολυμπίας λόγω της τέλεσης των Ολυμπιακών Αγώνων στη χώρα μας, αναπαλαιωμένο και πλήρως ανακαινισμένο, επαναλειτουργεί από τον Μάρτιο του 2004 ως Μουσείο της Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας. Φιλοξενεί για δεύτερη φορά στη μακρόχρονη ιστορία του αναθήματα του ιερού του Διός που σχετίζονται με τους Ολυμπιακούς Αγώνες, αλλά και πλείστα εκθέματα-δάνεια τριάντα ελληνικών μουσείων συναφή με τους Ολυμπιακούς και τους λοιπούς πανελλήνιους αθλητικούς αγώνες (Πύθια, Νέμεα, Ίσθμια και Παναθήναια).

Στο ειδικά διαμορφωμένο υπόγειο του κτηρίου, ολοκληρώθηκε εντός του 2008 η εγκατάσταση της ψηφιακής έκθεσης της Ιστορίας των αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων, η οποία πλαισιώνει την αρχαιολογική έκθεση του ισόγειου και της δίνει νέα διάσταση.

Στο πλαίσιο μιας εκπληκτικά ευνοϊκής συγκυρίας το παλιό Μουσείο της Ολυμπίας, συνδεδεμένο άρρηκτα με το πανελλήνιο Ιερό του Διός και τους Αγώνες, συνδέεται πρώτο από τα ελληνικά μουσεία με την κοινωνία της πληροφορίας και τον ψηφιακό πολιτισμό. Με αυτό τον εύγλωττα πιλοτικό τρόπο καταδεικνύει ότι τα μουσεία επιβάλλεται αλλά και δύνανται να παρακολουθούν τις εξελίξεις της εποχής, να προσαρμόζονται σε αυτές και να καθίστανται φορείς κοινωνικής εξέλιξης και πολιτισμού, «διδασκτικές γέφυρες» του παρόντος, του παρελθόντος και του μέλλοντος.

Γεωργία Χατζή – Σπηλιοπούλου
Προϊσταμένη της Ζ' ΕΠΚΑ

Η Ψηφιακή Έκθεση

Η **Ψηφιακή Έκθεση** αποτελεί ένα καινοτόμο ψηφιακό περιβάλλον που παρέχει στους επισκέπτες του Μουσείου Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων σημαντικό αριθμό εφαρμογών πληροφορικής, προσελκύει το ενδιαφέρον όλων των επισκεπτών και ανταποκρίνεται στις προσδοκίες τόσο των πλέον εξειδικευμένων όσο και εκείνων που δεν είναι εξοικειωμένοι με τις νέες τεχνολογίες.

Οι εφαρμογές

Οι εφαρμογές προσφέρουν στους επισκέπτες του Μουσείου, σε τέσσερις γλώσσες και διαμέσου ποικίλων τεχνολογιών και ψηφιακών εργαλείων, πολυμεσικό περιεχόμενο που αφορά διαφορετικές ιστορικές πληροφορίες για τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες. Η φυσική κατανομή των εφαρμογών ακολουθεί τη διαδρομή των επισκεπτών καθώς αυτοί ξεναγούνται στην αρχαιολογική έκθεση. Οι εφαρμογές είναι οι παρακάτω:

► **ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ:** παρουσιάζει τη δομή του Μουσείου και εισάγει τους επισκέπτες στο ηλεκτρονικό περιβάλλον του Μουσείου και τις υπόλοιπες εφαρμογές του.

► **ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ:** υπάρχουν τέσσερις (4) εφαρμογές που διαφέρουν ως προς τις θεματικές ενότητες του περιεχομένου και τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούν. Προϋποθέτουν την διάδραση με τους χρήστες και πληρούν κυρίως εκπαιδευτικούς σκοπούς. Οι εφαρμογές αυτές έχουν ως εξής:

● **Η Αίθουσα Εικονικής Περιήγησης** παρέχει στους επισκέπτες μια τρισδιάστατη (3D) ξενάγηση στον αρχαιολογικό χώρο της Αρχαίας Ολυμπίας. Δύο εικονικοί χαρακτήρες, ο Αθηνόδωρος και ο εγγονός του Κάλιππος περιηγούνται το χώρο συζητώντας για την διαδικασία και τους κανόνες των Αγώνων, τη χρήση και την ιστορία του κάθε μνημείου, τους αθλητές και τις πρακτικές των συμμετεχόντων. Οι θεατές μπορούν να διαλέξουν ανάμεσα σε διαφορετικές διαδρομές στο χώρο χρησιμοποιώντας τα χειριστήρια που υπάρχουν στα καθίσματα τους. Η περιήγηση διαρκεί είκοσι

(20) λεπτά περίπου και δύο αναρτήσεις σε μέγεθος Α3 έξω από την Αίθουσα ενημερώνουν τους επισκέπτες της έκθεσης για το πρόγραμμα και την ώρα έναρξης της επόμενης προβολής.

● **Τα εννέα (9) Περίτερα Πληροφορήσης** παρέχουν, διαμέσου ξεχωριστών παρουσιάσεων, ιστορικές πληροφορίες για τα πρόσωπα των Αγώνων, τα αθλήματα, τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνταν, τα μνημεία και τους γενικούς όρους. Επιπλέον, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να συμμετάσχουν σε κουίζ που βασίζονται στις παραπάνω παρουσιάσεις, ατομικά ή σε γκρουπ των τριών, όπου ο καθένας παίζει από διαφορετικό περίπτερο. Κατά τη διάρκεια των κουίζ, οι παίκτες μπορούν να ανατρέξουν για βοήθεια σε βάσεις δεδομένων που φιλοξενούν τα δεδομένα ολόκληρης της έκθεσης.

● **Οι δύο (2) Ψηφιακοί Διαδραστικοί Πίνακες** παρουσιάζουν τον αρχαιολογικό χώρο της Αρχαίας Ολυμπίας από μια οπτική γωνία διαφορετική εκείνης της Αίθουσας Εικονικής Περιήγησης. Παρέχουν αναλυτική πληροφόρηση για την ιστορία, τη χρονολογία, τη χρήση, τη δομή και την κατασκευή των μνημείων, και παρουσιάζουν μια πανοραμική άποψη του χώρου και των μνημείων χρησιμοποιώντας την τεχνική της εικονικής πραγματικότητας. Οι χρήστες μπορούν να «χτίσουν» τον αρχαιολογικό χώρο παίζοντας ένα παιχνίδι και τοποθετώντας τα μνημεία στις σωστές του θέσεις.

● **Το Χρονολόγιο** παρέχει στους επισκέπτες της έκθεσης πληροφορίες για την χρονική αλληλουχία των αγωνισμάτων, την έκταση των Αγώνων, τις επιδόσεις των αθλητών και τα σημαντικά ιστορικά γεγονότα από το 776 π.Χ. ως το 393 μ.Χ. Οι πληροφορίες αυτές ανακτώνται μέσω οθόνης αφής, η οποία δίνει στον χρήστη την δυνατότητα να επιλέξει τη χρονολογία που επιθυμεί.

► **ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ «ΟΔΗΓΩΝ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗΣ» ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ:**

οδηγούν τους επισκέπτες από αίθουσα σε αίθουσα του Μουσείου, σύμφωνα με τις θεματικές ενότητες της αρχαιολογικής έκθεσης. Οι εφαρμογές αυτές παρέχονται στον επισκέπτη υπό τη μορφή δύο διαφορετικών τύπων συσκευών:

Αρχαία Ολυμπία



Η Ψηφιακή Έκθεση

● **Οι φορητές συσκευές** (συσκευές χειρός/palmtops) δίδονται στους επισκέπτες στην είσοδο του Μουσείου και παρέχουν τη δυνατότητα χειροκίνητης ή αυτοματοποιημένης ξενάγησης, με πλούσια οπτικοακουστική πληροφόρηση. Οι επισκέπτες έχουν την ευκαιρία να ανακτήσουν ειδική πληροφόρηση για τις χρονικές και κοινωνικές συνθήκες που αφορούν την περίοδο και το θέμα των εκθεμάτων των συγκεκριμένων αιθουσών. Προκειμένου να εκπαιδευθούν οι επισκέπτες στη χρήση των φορητών συσκευών, υπάρχει ειδικό περιπτερό στην είσοδο του Μουσείου το οποίο παρέχει εικονογραφημένη καθοδήγηση.

● **Τα περίπτερα πληροφόρησης** παρέχουν την ίδια πληροφόρηση με τις φορητές συσκευές, προσφέρουν όμως τη δυνατότητα χρήσης μερικών επιπλέον εργαλείων κατά την παρουσίαση των διάφορων θεματικών τομέων των αιθουσών. Οι εφαρμογές των περιπτέρων πληροφόρησης παρέχουν συνδέσμους μεταξύ των διάφορων παρουσιάσεων, πολλαπλές υπο-παρουσιάσεις με συναφή πληροφόρηση, και πρόσβαση στη βάση δεδομένων της έκθεσης.

▶ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΓΙΑ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ:

αυτά απευθύνονται σε χρήστες με ειδικές ικανότητες και ενδιαφέροντα, και είναι:

● **Η εφαρμογή των πέντε (5) σταθμών αναζήτησης**, ένα χρήσιμο εργαλείο για τους εξειδικευμένους επισκέπτες του Μουσείου που ενδιαφέρονται για την Αρχαία Ελληνική Ιστορία, και ειδικότερα για την Ιστορία των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων. Η φιλική προς το χρήστη γραφική δι-επιφάνεια της εφαρμογής προσφέρει τη δυνατότητα αναζήτησης και ανάκτησης πλούσιου υλικού ιστορικής πληροφόρησης, οπτικού περιεχόμενου, αναφορών και βιβλιογραφίας, από μια εκτεταμένη ηλεκτρονική βιβλιοθήκη.

● **Το σύστημα απτικής διάδρασης**, που αποτελεί ένα ειδικό τμήμα της ψηφιακής έκθεσης και απευθύνεται κυρίως σε χρήστες με προβλήματα όρασης. Δύο ρομποτικοί βραχιόνες χρησιμοποιούνται σαν προέκταση των χεριών του χρήστη, και ένα τρισδιάστατο (3D) ομοίωμα εμφανίζεται σε οθόνη μπροστά του. Η πίεση που μεταφέρεται στα χέρια του χρήστη από τους βραχιόνες, ενώ ένα φωτεινό σημείο ακολουθεί την κίνηση τους και μετακινείται επί της επιφάνειας του γλυπτού, υποκαθιστά την αίσθηση της αφής και επιτρέπει στο χρήστη να αισθανθεί τη λεπτομέρεια του γλυπτού που αυτός ή αυτή δεν μπορεί να δει.

▶ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ:

αυτές παρέχουν ιστορική πληροφόρηση για τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες χωρίς να απαιτούν την διάδραση με τους χρήστες, και έχουν ως εξής:

● **Το «πανόραμα»** παρουσιάζει ποικίλη κοινωνική και ιστορική πληροφόρηση σε σχέση με τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες. Η εφαρμογή αυτή συνίσταται σε πέντε διαφορετικές παρουσιάσεις που αναπαράγονται περιοδικά από μια κύρια και δύο δευτερεύουσες οθόνες. Οι οθόνες αυτές παρέχουν συμπληρωματική πληροφόρηση.

Ένα σύνολο από παράλληλες παρουσιάσεις αναπαράγονται μέσα από δέκα (10) σειριακές οθόνες στο υπόγειο του Μουσείου, αποδίδοντας με οπτικό τρόπο το διαδικαστικό των Αγώνων και την πομπή από την Ίλιδα στην Ολυμπία.

Ένας συνδυασμός από πέντε οθόνες που είναι τοποθετημένες στη σκάλα, απεικονίζουν το σύμβολο των Ολυμπιακών Αγώνων και παρουσιάζουν τα αγωνίσματα κάθε μίας από τις πέντε ημέρες. Αυτό λειτουργεί σαν «προπομπός» για την ψηφιακή έκθεση που βρίσκεται στο υπόγειο του Μουσείου.

Αρχαία Ολυμπία

Η Ψηφιακή Έκθεση



Παραδίδουμε σε λειτουργία στο κοινό, στους επισκέπτες, την Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων, εδώ στο Παλαιό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας.

Η ψηφιακή αυτή έκθεση αποτελεί ένα πρωτότυπο και σύγχρονο περιβάλλον, που αξιοποιώντας τις σύγχρονες τεχνολογίες της κοινωνίας της πληροφορίας μεταφέρει τον επισκέπτη σε πλούτο πληροφόρησης, ενημέρωσης, αναπαράστασης και προσομοίωσης της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων. Αυτό επιτυγχάνεται με ένα πλήθος συστημάτων και εφαρμογών όπως: εισαγωγικές ηλεκτρονικές παρουσιάσεις, παροχή ιστορικών στοιχείων δια μέσου φορητών χρονομετρητών πολυλειτουργικών συσκευών, αλλά και σταθερών εστιακών συστημάτων πληροφόρησης, διαδραστικά συστήματα πληροφόρησης, διαδραστικό θέατρο ξενάγησης, ψηφιακές τράπεζες απεικόνισης του Ιερού της Ολυμπίας, ψυχαγωγικές-ενημερωτικές εφαρμογές με ευρύ ιστορικό και πολιτισμικό υλικό, σύστημα χρονικής πλοήγησης στην Ιστορία των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων, συστήματα για την ελκυστική και εκπαιδευτική πληροφόρηση των επισκεπτών με διατάξεις οθονών που παρουσιάζουν την πομπή των αγώνων, τα αγωνίσματα και συναφή ιστορικά στοιχεία (πανοραμικό θέατρο).

Απευθυνόμαστε σε όλους για μια μοναδική ξεχωριστή εμπειρία εκπαιδευτική και ψυχαγωγική, στον απλό επισκέπτη-χρήστη, στον επιστήμονα-ερευνητή (στην έκθεση περιλαμβάνονται σταθμοί πολυμέσων για ερευνητές), στους συνανθρώπους μας με ειδικές ανάγκες (υπάρχει επίσης σύστημα απτικής αλληλεπίδρασης με τρισδιάστατα μοντέλα απεικόνισης αρχαίων αγαλμάτων), κάνουμε πράξη το κεντρικό μήνυμά μας «Ο ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΗ».

Δημιουργούμε μια ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΓΕΦΥΡΑ μεταξύ του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος, με το Παλαιό Μουσείο της Ολυμπίας, άρρηκτα δεμένο με το Πανελλήνιο Ιερό του Διός και τους Αγώνες να συνδέεται με τον ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ.



HELLENIC
CULTURE
ORGANIZATION



Απόστολο μανιάκι. Απόστολο για δι!



Γ' ΚΟΙΝΩΤΙΚΟ
ΠΛΑΝΟ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
"ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ"
ΥΠ. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ
ΥΠ. ΕΣΤΕΡΝΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ
ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ

