



ΠΑΡΑΛΛΗΛΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ ΟΔΑΠ

Πέμπτη 14 Νοεμβρίου 2024

Εργαστήριο ΟΔΑΠ
Περίπτερο 15 | Stand B6

11:00 - 17:00

Εργαστήρια παραγωγής ακριβών αντιγράφων για παιδιά και εφήβους.

Η γνωριμία των παιδιών με τα ακριβή αντίγραφα Αρχαίων Έργων Τέχνης, η διδασκαλία της ιστορία τους και η μύησή τους στην τέχνη της κατασκευής πιστών αντιγράφων.

11:00- 17:00

Εργαστήριο “make your 3d digital copy”

Παράλληλα εργαστήρια από τους:

Αργύρη Ραλλιά, καθηγητής, Προπαρασκευαστικό Επαγγελματικό Σχολείο Καλών Τεχνών Πανόρμου Τήνου

Βασίλη Λιόλιο, συντηρητής αρχαιοτήτων και έργων τέχνης, ΟΔΑΠ

Μάρκο Γαβαλά, συνεργάτης ΟΔΑΠ, 3d Hub

Κεντρική Σκηνή Αρχαίου Θεάτρου ΟΔΑΠ Περίπτερο 15 | Stand B6

16:15 - 17:15

Back to the origins

Παρουσίαση & προβολή ντοκιμαντέρ του ΟΔΑΠ για τη δημιουργία ακριβών αντιγράφων αρχαίων έργων τέχνης και τη σημαντικότητά τους στον πολιτιστικό τουρισμό από τους συντελεστές της εταιρείας παραγωγής White Room

17.30

Πάνελ για τη δράση «Γνωριμία με τα αρχαία θέατρα της Ελλάδας»

Υλοποιήθηκε από το Εθνικό Θέατρο και το σωματείο ΔΙΑΖΩΜΑ με την υποστήριξη του Υπουργείου Πολιτισμού. Συζήτηση με την Πόπη Μαλαπάνη, συντονίστρια του Προγράμματος από το “Διάζωμα”, τον Νίκο Γιαλελή, ηθοποιός/ "Πλούτος" στην παράσταση του Αριστοφάνη & τον Βασίλη Σοφό, ηθοποιός/ "Καρίων" στην παράσταση του Αριστοφάνη



Παρασκευή 15 Νοεμβρίου 2024

Εργαστήριο ΟΔΑΠ
Περίπτερο 15 | Stand B6

10.00 - 17.00

Εργαστήρια παραγωγής ακριβών αντιγράφων για παιδιά και εφήβους.

10.00 - 17.00

Εργαστήριο "Make your own 3d digital copy".

Παράλληλα εργαστήρια από τους:

Αργύρη Ραλλιά, καθηγητής, Προπαρασκευαστικό Επαγγελματικό Σχολείο Καλών Τεχνών Πανόρμου Τήνου

Βασίλη Λιόλιο, συντηρητής αρχαιοτήτων και έργων τέχνης, ΟΔΑΠ

Μάρκο Γαβαλά, συνεργάτης ΟΔΑΠ, 3d Hub

Σάββατο 16 Νοεμβρίου 2024

Εργαστήριο ΟΔΑΠ
Περίπτερο 15 | Stand B6

10.00- 17.00

Εργαστήρια παραγωγής ακριβών αντιγράφων για παιδιά και εφήβους.

10.00- 17.00

Εργαστήριο "make your own 3d digital copy".

Παράλληλα εργαστήρια από τους:

Αργύρη Ραλλιά, καθηγητής, Προπαρασκευαστικό Επαγγελματικό Σχολείο Καλών Τεχνών Πανόρμου Τήνου

Βασίλη Λιόλιο, συντηρητής αρχαιοτήτων και έργων τέχνης, ΟΔΑΠ

Μάρκο Γαβαλά, συνεργάτης ΟΔΑΠ, 3d Hub



Κεντρική Σκηνή Αρχαίου Θεάτρου ΟΔΑΠ
Περίπτερο 15 | Stand B6

Προβολές- Συζήτηση

11.00

Η Επιστροφή “The Return” Η βραβευμένη (1ο βραβείο) από τη Διεθνή Επιτροπή Οπτικοακουστικών Μέσων και Νέων Τεχνολογιών, Εικόνας και Ήχου του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων ταινία παραγωγής του Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού σε σκηνοθεσία Γιώργου Σκανδαλάρη.

Περιγραφή: Η ταινία, διάρκειας 23’ και 8’’, με πρωτότυπη μουσική, αφήγηση στην ελληνική γλώσσα και αγγλικούς υπότιτλους, συνδέει με πρωτότυπο σενάριο και κείμενο την ιστορία του Μουσείου με την πόλη της Θεσσαλονίκης και τα βυζαντινά μνημεία της, προβάλλοντας παράλληλα την εξωστρέφεια του Μουσείου.

Παρουσίαση- συζήτηση: **Δρ. Αγαθονίκη Τσιλιπάκου**, Γενική Διευθύντρια, Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού

12.00

“Wine Stories”: Η βραβευμένη στα Iter Vitis Awards 2024 ψηφιακή μικρό-διαδρομή με τίτλο: Ιστορίες Οίνου Iter Vitiso του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης.

Περιγραφή: Μία καινοτόμος διαδρομή στην οποία οι επισκέπτες μπορούν να εξερευνήσουν ψηφιακά επιλεγμένα εκθέματα που συνδέονται με την οινοποιία, το εμπόριο, και την κατανάλωση του οίνου στο πλαίσιο του κοινωνικού θεσμού του Συμποσίου στην αρχαία Μακεδονία, βιώνοντας μια ιδιαίτερη πολιτιστική εμπειρία. Η εφαρμογή “Museum on the Go” προσφέρει στους χρήστες έναν διαδραστικό και προσωποποιημένο τρόπο περιήγησης στην ιστορία και τον πολιτισμό, μέσα και έξω από το μουσείο

Παρουσίαση- συζήτηση: **Δρ. Αναστασία Γκαδόλου**, Γενική Διευθύντρια, Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης

13.00

“Αρχαία Όλυνθος, Μοναδική εμπειρία περιήγησης στον χώρο και τον χρόνο”, η βραβευμένη (2η θέση) στον διεθνή διαγωνισμό “Museums in Short”, ταινία μικρού μήκους.

Περιγραφή: Χάρη σε μία σειρά ψηφιακών εφαρμογών, πλούσιων σε περιεχόμενο και με ιδιαίτερη αισθητική ταυτότητα, οι επισκέπτες της Αρχαίας Ολύνθου έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν όλες τις πτυχές της ιστορίας και της φυσιογνωμίας αυτής της πόλης, με βιωματικό τρόπο, μέσα από ένα απολαυστικό ταξίδι που μετατρέπει την επίσκεψη στην αρχαία Όλυνθο σε μία μοναδική εμπειρία περιήγησης στον χώρο και στον χρόνο!

Στον αρχαιολογικό χώρο χάρη σε έναν ψηφιακό ξεναγό για κινητά τηλέφωνα οι επισκέπτες μπορούν να ανακαλύψουν τι κρύβεται κάτω από την πόλη, να ακούσουν μία πρωτότυπη βιωματική αφήγηση σε μορφή μυθοπλασίας από ένα κορίτσι του 4ου αιώνα π.Χ., ενώ με την έκδοση AR, σκανάροντας σε επιλεγμένα σημεία, έχουν τη δυνατότητα να δουν το παρελθόν να ζωντανεύει μπροστά στα μάτια τους! Η περιήγηση στο αρχαιολογικό χώρο εμπλουτίζεται και με την επίσκεψη στο ανακαινισμένο ψηφιακό κέντρο πληροφόρησης ANODIC (Ancient Olynthos Digital Information Center) που καλωσορίζει τους επισκέπτες με ένα εντυπωσιακό video installation και τέσσερις πολυμεσικές εφαρμογές σε οθόνες αφής.

Παρουσίαση- συζήτηση: **Δρ. Γιώργος Σκιαδαρέσης**, Έφορος Αρχαιοτήτων Χαλκιδικής & Αγίου Όρους, Υπουργείο Πολιτισμού.



13.30

3D4DELPHI «Μοντελοποίηση αρχαιολογικής αβεβαιότητας με συνδυασμό σύγχρονων μεθόδων 3D αποτύπωσης για την επιστημονική τεκμηρίωση και ανάδειξη πολιτιστικής κληρονομιάς – Εφαρμογή στον αρχαιολογικό χώρο Δελφών»: Ψηφιακή επιστροφή στον χώρο και στον χρόνο.

Περιγραφή: Το πρόγραμμα 3D4DELPHI εστιάζει στην οπτικοποίηση του βαθμού αβεβαιότητας της αποκατάστασης επιλεγμένων μνημείων των Δελφών (Θησαυρός των Αθηναίων, Αρχαίο Θέατρο και Σφίγγα των Ναξίων) και στη δυνατότητα προβολής πολλαπλών πιθανών εκδοχών των τρισδιάστατων ανακατασκευών, με βάση τα υπάρχοντα ιστορικά, αρχαιολογικά και αρχιτεκτονικά στοιχεία. Στα μνημεία εφαρμόστηκαν με συνδυαστικό τρόπο μη επεμβατικές τεχνικές και μέθοδοι 3D αποτύπωσης (3D Scanning, Photogrammetry, AR, 3D Printing) και η διαδικασία μαθηματικής μοντελοποίησης της αρχαιολογικής αβεβαιότητας σε σχέση με τη μορφή αυτών. Το έργο περιλαμβάνει διαδραστική ψηφιακή πλατφόρμα, στην οποία ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να περιηγηθεί στον Αρχαιολογικό Χώρο των Δελφών, να επιλέξει μεταξύ των διαφορετικών εκδοχών αποκατάστασης των επιλεγμένων μνημείων, να εστιάσει σε τρισδιάστατα μοντέλα επιλεγμένων εκθεμάτων, και σε τρισδιάστατα εκτυπωμένα μοντέλα αυτών, αλλά και να περιηγηθεί στον αρχαιολογικό χώρο μέσω εφαρμογής για κινητά τηλέφωνα και tablet προβάλλοντας πάνω στο υφιστάμενο μνημείο τις πιθανές αποκαταστάσεις αυτού.

Το 3D4DELPHI αποτέλεσε την επίσημη συμμετοχή της Ελλάδας στο πρόγραμμα "TwinIt! 3D For Europe's Culture - a call to EU Member States for a pan-European collection of 3D-digitised heritage assets".

Παρουσίαση- συζήτηση: Δρ. Μαριλένα Τσακουμάκη, Αρχαιολόγος Εφορείας Αρχαιοτήτων Φωκίδος, Υπουργείο Πολιτισμού

Ελεύθερες Προβολές

Γέγονε - Μέσα στο Μουσείο, παραγωγή EPT A.E.

Μια σειρά stop motion animation που ξεκλειδώνει τη φαντασία των παιδιών, αλλά και την πόρτα κάθε μουσείου. Στόχος της είναι να δημιουργήσει μια πρώτη επαφή των παιδιών με τα μουσεία, μέσα από μια ψυχαγωγική αφήγηση, ενώ ταυτόχρονα, δημιουργεί το έδαφος για οικογενειακή ψυχαγωγία και συζήτηση ανάμεσα σε παιδιά και γονείς, αλλά και μέσα σε μουσεία και σχολεία. Σε συνεργασία με τους υπεύθυνους των παιδικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων του κάθε μουσείου, έχουν επιλεγεί χαρακτηριστικά εκθέματα που αντιπροσωπεύουν το κάθε μουσείο (δύο εκθέματα ανά μουσείο). Αυτά στη συνέχεια μετατρέπονται σε τρισδιάστατα μοντέλα. Παράλληλα, η σύνθεση της πρωτότυπης μουσικής για κάθε επεισόδιο, όπως και η ηχογράφηση στα Μουσικά Σύνολα, δημιουργεί μια ακόμη εντυπωσιακή διάσταση στην παραγωγή.

Οι τέχνες μέσα από την φωνή των νέων, Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Ολυμπίας & Camera Zizanio.

Η Camera Zizanio και το Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Ολυμπίας για παιδιά και νέους, παρουσιάζουν μία επιλογή ταινιών από τον κόσμο της νεανικής οπτικοακουστικής δημιουργίας. Ταινίες Μυθοπλασίας, Ντοκιμαντέρ και Animation που έχουν στον πυρήνα τους τις τέχνες μέσα από κινηματογραφικές ιστορίες που δημιούργησαν νέες και νέοι 12-20 ετών.

Ξεκινάμε με το ντοκιμαντέρ "Τότε που θάψαν τον Ερμή" που μας μεταφέρει στον αγώνα των κατοίκων της Ολυμπίας να κρύψουν τα αγάλματα του μουσείου τους από τους Ναζί. Η γλυπτική έρχεται και στη δεύτερη ταινία "Σμιλεύοντας την Πέτρα" που μας μιλάει για τους Ηπειρώτες χτίστες. Διάλειμμα για μουσική, με τα φρέσκα "Χαρτομάνηλα", ένα κινηματογραφικό βίντεοκλιπ. "Οι σειρήνες τραγουδούν ακόμη" μας λέει το επόμενο



HELLENIC
HERITAGE

EXPERIENCE.CULTURE.EVERYWHERE.
CONNECTING THE DOTS

animation μικτής τεχνικής για να περάσουμε στην ταινία "Αγγίζοντας το όνειρο", ένα συμπεριληπτικό εργαστήριο με παιδιά με οπτική αναπηρία. Ένα αναπάντεχο τραπ πάρτυ μας μεταφέρει μυθολογικά στην αρχαία Ελλάδα και την ιστορία "Αλφειός και Αρέθουσα".

Κλείνουμε με δύο ταινίες εργαστηρίων του Φεστιβάλ Ολυμπίας, το "Gongon", ένα videodance με μαθητές με, και χωρίς ακουστικές αναπηρίες, και μία ταινία για τους φόβους της ηρωίδας και τη θέση της νεαρής γυναίκας στο σήμερα με το "Και αντί να μιλήσει τραγουδάει".



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Πολιτισμού



ΟΔΑΠ
ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ &
ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΠΟΡΩΝ

Ελλάδα 2.0
ΕΘΝΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ ΑΝΑΚΑΜΨΗΣ
ΚΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑΣ



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης
NextGenerationEU