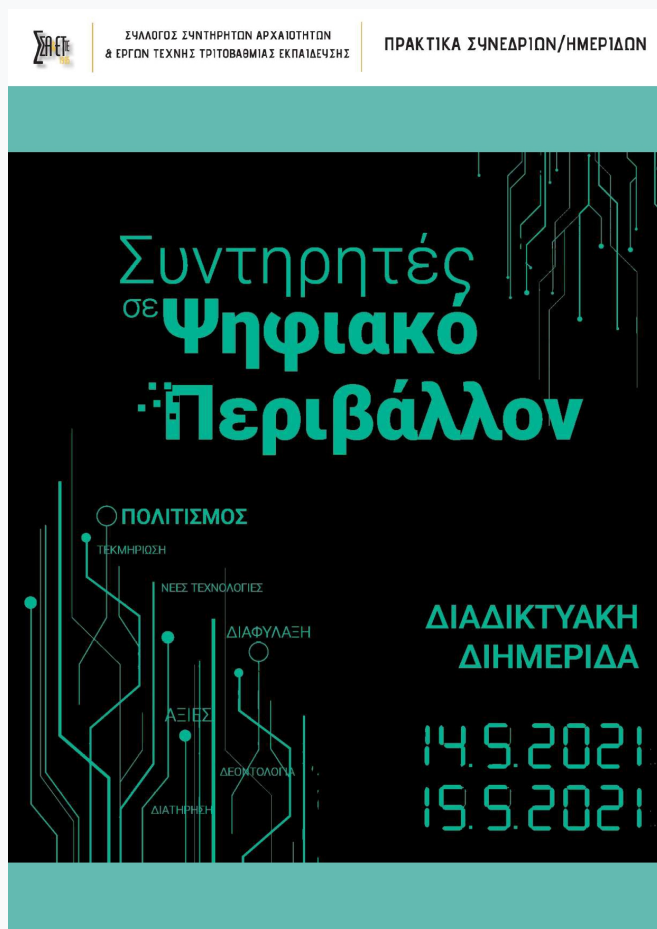


ACAWA-GR Conference Proceedings

Τόμ. 1, Αρ. 1 (2024)

Συντηρητές σε Ψηφιακό Περιβάλλον



Ψηφιακά μέσα και συντήρηση στο Αρχαιολογικό Μουσείο Αλεξανδρούπολης

Ε. Μαντά, Ε. Καραντώνη

doi: [10.12681/acawa-grcp.7205](https://doi.org/10.12681/acawa-grcp.7205)

ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ ΣΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗΣ

Ε. Μαντά¹, Ε. Καραντώνη¹

¹Αρχαιολογικό Μουσείο Αλεξανδρούπολης, ΕΦΑ Έβρου, Λ. Μάκρης 44, 68131, Αλεξ/πολη

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Αλεξανδρούπολης άρχισε να οικοδομείται το 2013, ενώ η οργάνωση της μόνιμης έκθεσής του έχει ενταχθεί στο Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία 2014-2020» και βρίσκεται σε εξέλιξη. Στο πλαίσιο του προγράμματος αυτού πραγματοποιείται η συντήρηση κεραμικών, υάλινων, μεταλλικών, λίθινων και οστέινων αντικειμένων από την περιοχή του Έβρου.

Παρόλο που η μόνιμη έκθεσή του δεν έχει ολοκληρωθεί, το μουσείο υποδέχεται το κοινό κατά διαστήματα, καθώς στους χώρους του πραγματοποιούνται περιοδικές εκθέσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα, ημερίδες και άλλες πολιτιστικές εκδηλώσεις.

Για να προβληθεί το έργο του επιστημονικού προσωπικού και να αναδειχθούν τα μελλοντικά εκθέματα του μουσείου αποφασίστηκε, μεταξύ άλλων, η δημιουργία ταινιών μικρού μήκους που αφορούν στη συντήρηση αντικειμένων της συλλογής. Πρωταρχικός στόχος είναι να έρθει το κοινό σε επαφή με το νεοσύστατο μουσείο και να παρακολουθήσει το ταξίδι των αρχαίων αντικειμένων, από τη διαδικασία συντήρησής τους στα εργαστήρια συντήρησης της Εφορείας Αρχαιοτήτων Έβρου, μέχρι την τοποθέτησή τους στις προθήκες της μόνιμης έκθεσης.

Όσον αφορά στις ταινίες, οι λήψεις έγιναν με φωτογραφική μηχανή Sony a58, ενώ για την επεξεργασία και το τελικό εξαγόμενο προϊόν χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Premiere Pro CC της Adobe. Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να εισάγει targa, videos, φωτογραφίες και ήχο της αρεσκείας του και επεξεργάζοντάς τα να εξάγει το προϊόν που επιθυμεί.

Για τη ψηφιοποίηση των αντικειμένων με τη μέθοδο της φωτογραμμετρίας [1] χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Autodesk της Adobe, με φωτογραφικές λήψεις που έγιναν με κάμερα Sony a58. Για τα τρισδιάστατα γραφικά και τη φωτορεαλιστική απεικόνιση των αντικειμένων [2] χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Cinema 4D της Maxon που εξάγει φωτορεαλιστικά targa, τα οποία μετατρέπονται σε κίνηση. Μέσα από το πρόγραμμα το αντικείμενο αποκτά ύλη υπόσταση, ψηφά το νόμο της βαρύτητας και δίνει τη δυνατότητα τόσο στην επιστημονική ομάδα της Εφορείας όσο και στο κοινό να το προσεγγίσουν με διαφορετικό τρόπο, εστιάζοντας ο καθένας σε ό,τι τον ενδιαφέρει.

Τέλος, οι ήχοι που επένδυσαν τις ταινίες αντλήθηκαν από το YouTube και αφορούν κομμάτια κλασικής μουσικής παρελθόντων ετών που δεν εμπίπτουν πλέον σε πνευματικά δικαιώματα. Οι ταινίες αναρτήθηκαν στη σελίδα της Εφορείας στο Facebook και προσέλκυσαν το ενδιαφέρον του κοινού. Η Εφορεία Αρχαιοτήτων Έβρου ευελπιστεί η δράση αυτή να αποτελέσει ένα ακόμα βήμα για την ευαισθητοποίηση του κοινού και την προσέλκυση περισσότερων επισκεπτών στους χώρους του μουσείου.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

[1] T. Schenk, Introduction to Photogrammetry, Department of Civil and Environmental Engineering and Geodetic Science, 2005, The Ohio State University

[2] E. Donadio, L. Sambuelli, A. Spanò and D. Picchi, Three-Dimensional (3D) Modelling and Optimization for Multipurpose Analysis and Representation of Ancient Statues, In Latest Developments in Reality-Based 3D Surveying and Modelling, Remondino, F., Georgopoulos, A., González-Aguilera, D., Agrafiotis, P. (Eds.), 2018, MDPI, Basel, Switzerland, σελ.95-118