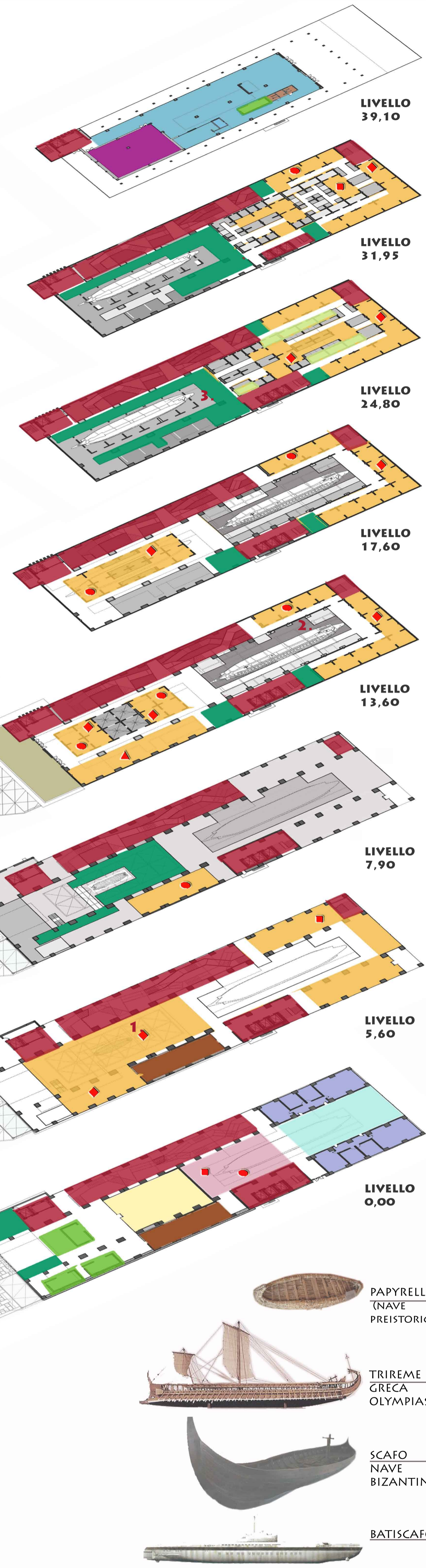
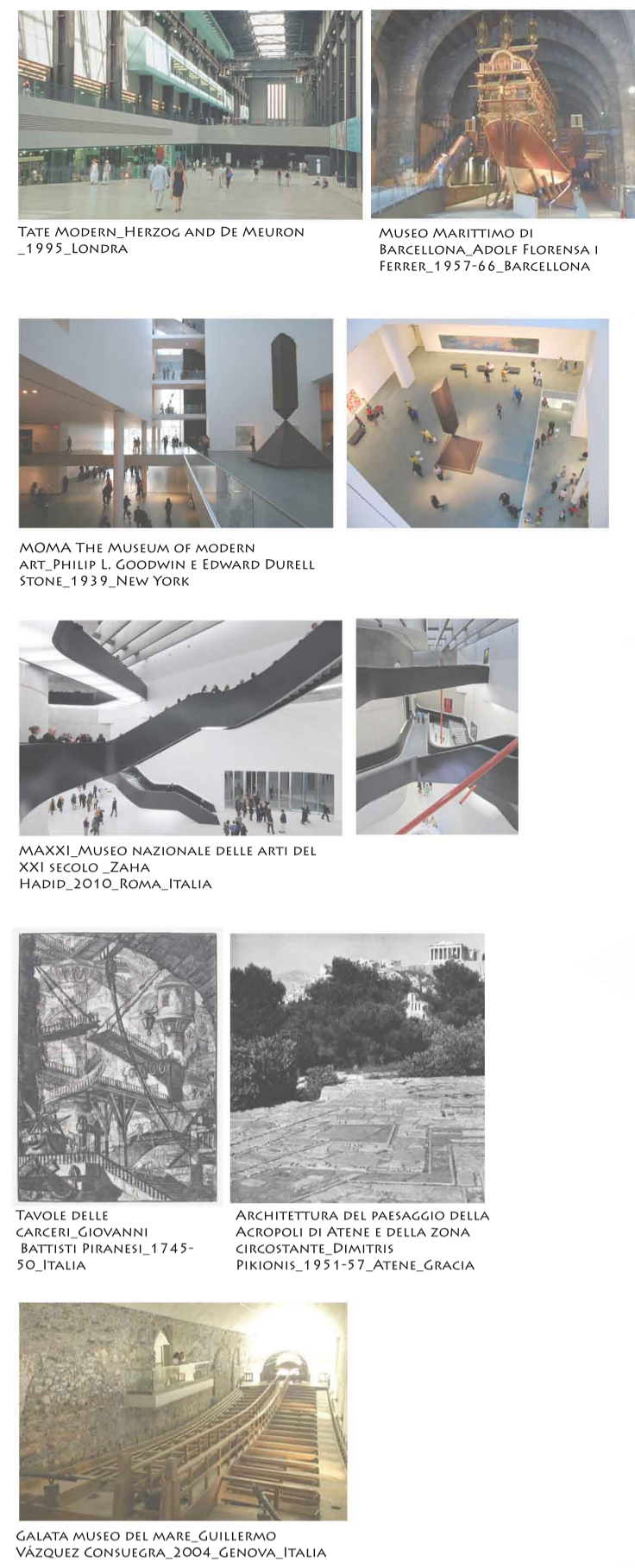


- SPAZI**
- BAR_RISTORANTE
 - NUCLEO DI CIRCOLAZIONE VERTICALE
 - ESPOSIZIONI TEMPORANEE
 - ESPOSIZIONI PERMANENTI
 - BAGNI
 - TERRAZZA_BAR ALL'APERTO
 - IMMERSIONI AUDIOVISIVE MULTIMEDIALI
 - ACCOGLIENZA_RECEPTION_GUARDAROBA
 - AREE DI SOSTA E DI RELAX
 - UFFICI
 - BOOKSHOP
 - RISTORANTE
 - AUDITORIUM
 - DEPOSITO MUSEO
- TIPO DI SUPPORTO ESPOSITIVO**
- ▲ APPESO
 - ◆ TECA ESPOSITIVA VETRATA
 - PIEDISTALLO
 - PANNELLI ESPOSITIVI
- PERCORSI ESPOSITIVI**
- PERCORSI VISITATORI
 - COLLEGAMENTI VERTICALI
 - COLLEGAMENTI VERTICALI DI SERVIZIO
 - PERCORSI PRIVATI PERSONALE DEL MUSEO



ASSE TEMATICO 6
IL SILO DEL PIREO: PUNTO DI RIFERIMENTO DI UNA CITTÀ, SIMBOLO DI UN'EPOCA.
«GIOCARÈ E CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO QUOTIDIANO DI UN «GRANAIO» UNA ZONA DI GIOCO CON I GIOCHI ELETTRONICI O CONVENZIONALI OFFRIRÀ AI VISITATORI LA POSSIBILITÀ DI INTERAGIRE, INDIVIDUALMENTE O IN GRUPPI, A PARTIRE DAGLI OBIETTIVI E LE SFIDE LEGATE AL FUNZIONAMENTO QUOTIDIANO DI UN GRANAIO GRANDE. COSÌ COME IL SILO, «GIOCHI» SARANNO SVILUPPATI SULLA BASE DI SPECIFICI OGGETTI STORICI PROVENIENTI DAL SILO, COME LA TABELLA CHE PRESENTA LE CELLE DELL'EDIFICIO.
SEZIONI:
6.1. IL «SILO» ATTRAVERSO IL TEMPO E LA STORIA
6.2. IL COMMERCIO DI GRANO NELL'ECONOMIA GRECA
6.3. DANDO VITA A UN MONUMENTO: IL FUTURO DEL SILO

ASSE TEMATICO 5
NAUFRAGI CHE SI RIFLETTONO NELLE ARTI E NELLE LETTERE. «LASCIAVI ISPIRARE E CREARE».
IN UNO SPAZIO SEMPLICE, DISPONENDO DELLE INFRASTRUTTURE NECESSARIE ED IN CONTATTO VISIVO CON IL MARE, I VISITATORI AVRANNO LA POSSIBILITÀ DI RILASSARSI E DI ESSERE CREATIVI, ISPIRATI DALL'ARCHEOLOGIA SUBACQUEA, DAI FONDALE MARINI E DAI SUOI TESORI NASCOSTI ARCHEOLOGICI. LE LORO CREAZIONI, CHE POTREBBERO ESSERE OPERE D'ARTE, TESTI O ALTRI MEZZI DI COMUNICAZIONE, SARANNO ESPOSTE E REGOLARMENTE AGGIORNATE IN QUESTO SETTORE APPPOSITAMENTE FORMULATO...SARÀ UN'ESPERIENZA CREATIVA, ASSOLUTAMENTE PERSONALE E VERAMENTE NOTEVOLE.

ASSE TEMATICO 4
ARCHEOLOGIA SUBACQUEA: RICERCA E SCAVI NELL'AMBIENTE ACQUATICO.
«UN TUFFO NEL PASSATO...»
IL NOSTRO VIAGGIO SUBACQUEO NEL TEMPO, DALLA PREISTORIA FINO AD OGGI, INIZIERÀ CON L'IMMERSIONE DEI VISITATORI NEL PASSATO, ATTRAVERSO UN'ESPERIENZA RAPPRESENTATIVA, L'IMMERSIONE IN UN SITO DI UN ANTICO NAUFRAGIO. LA DIREZIONE E LA SCENOGRAFIA DI QUESTA ZONA SARÀ TALE CHE I VISITATORI AVRANNO EFFETTIVAMENTE LA SENSAZIONE DI ESSERE SUL FONDO MARINO, CON IMMAGINI IN MOVIMENTO CHE SONO I PRINCIPALI MEZZI INTERPRETATIVI, L'UTILIZZO DI NUMEROSI FILMATI DI ANTICHI RELITTI, CON LA MANIPOLAZIONE CREATIVA DI LUCE E SUONO, IL MONTAGGIO ACCURATO E L'USO DI SUPERFICI DI PROIEZIONE E DELLE MACCHINE.
SEZIONI:
2.1. DAL LIVELLO AL FONDO DEL MARE. LA BIOGRAFIA DI UN NAUFRAGIO
2.2. ARCHEOLOGIA SOMMERSA: ESPLORE IL PASSATO
2.3. ARCHEOLOGIA SUBACQUEA IN GRECIA E NEL MEDITERRANEO
2.4. LA VOCE DEGLI ESPERTI ARCHEOLOGICI SUBACQUEI.

ASSE TEMATICO 3
«CAPSULE DEL TEMPO» NEL FONDO MARINO...MOMENTI NEL TEMPO.
«IN CERCA DI TRACCE DELLA STORIA NELLE ACQUE PIÙ PROFONDE... LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELL'ARCHEOLOGIA»
I VISITATORI AVRANNO L'OPPORTUNITÀ DI «IMMERGERSI» IN ACQUE MOLTO PROFONDE, ATTRAVERSO UN SIMULATORE A FORMA DI BATISCAFO, CONTROLLATO A DISTANZA, CIO' PERMETTERÀ DI VENIRE A CONOSCENZA DELLE TECNICHE E DEGLI STRUMENTI UTILIZZATI NELLE RICERCHE SOTTOMARINE (FOTO SATELLITARI, ATTREZZATURE ECOSCANDEAGNACUSTICO, VEICOLI TELECOMANDATI SOTTOMARINI).
SEZIONI:
3.1. I PRIMI VIAGGI NEL MAR EGEO, 10.000 ANNI FA
3.2. CICLADIANI, MINOICI, MICENEI: PESCATORI DEL MARE, MERCANTI
3.3. CITTÀ-STATO GRECHE DI FRONTE ALL'ORIZZONTE DEL MARE
3.4. IL MEDITERRANEO E LA PACE ROMANA
3.5. UNO SCUDO ACQUATICO PER BISANZIO TRA EUROPA, ASIA E AFRICA
3.6. ELENISMO TRA I CONFLITTI TRA TURCHI E VENEZIANI
3.7. DA VELE A VAPORE A MOTORI. NAVI DELLA GRECIA MODERNA

ASSE TEMATICO 2
MIGRAZIONE A TERRA O DIMORA NEL FONDO MARINO: LA PROTEZIONE, LA GESTIONE E LA PROMOZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE SUBACQUEO.
«DILEMMI - PUNTI DI VISTA - IL DIALOGO»
I VISITATORI SARANNO INCORAGGIATI A GUARDARE DEI VIDEO BREVI SU QUESTIONI E DILEMMI DI DENTROLOGIA IN MATERIA DI TUTELA DEL PATRIMONIO CULTURALE E DELLA SUA MODERNA GESTIONE, SUCCESSIVAMENTE ATTRAVERSO UN VOTO, VERRÀ CHIESTO DI ESPRIMERE UN PUNTO DI VISTA PERSONALE. I RISULTATI DI CIASCUNA VOTAZIONE SARANNO AUTOMATICAMENTE ANNUNCIATI, INNESCANDO COSÌ UN DIALOGO SPONTANEO TRA VISITATORI.
SEZIONI:
4.1. DAL SALE DEL MARE ALLA TERAPIA INTENSIVA DA CONSERVATORI
4.2. RUBARE IL PASSATO. LA PIAGA DEL COMMERCIO ILLEGALE DI ANTICHITÀ SUBACQUEE
4.3. PATRIMONIO ARCHEOLOGICO SOMMERSO: TUTELA GIURIDICA E GESTIONE
4.4. LA FORMA E L'ESPERIENZA DEI SITI DI ARCHEOLOGICI SUBACQUEI

ASSE TEMATICO 1
MARE, L'AMBIENTE E L'UOMO
«VIAGGIARE IN MARI TEMPESTOSI...» UN'ESPERIENZA RAPPRESENTATIVA DI UN ANTICO VIAGGIO PER MARE.
I VISITATORI POTRANNO CONOSCERE LA SENSAZIONE, ATTRAVERSO L'ESPERIENZA DI ESSERE SU UNA NAVE ANTICA.
SEZIONI:
1.1. LA PROMESSA DEL MARE - LA MINACCIA DEL MARE
1.2. IL TREMORE DELLA TERRA - L'AGITAZIONE DEL MARE: LA COSTA E MIGLIAIA DI ISOLE DELLA GRECIA
1.3. GRECI E IL MARE
1.4. MEDITERRANEO: IL MARE "INTERNAZIONALE"
1.5. VIAGGI NEL MARE NEI MITI E NELLA VITA

