

ΑΑ. Vv., *La Enciclopedia de los Juegos Olímpicos: Υπουργείο Πολιτισμού Ευρωπαϊκό Πολιτιστικό Κέντρο Δελφών, Η Εγκυκλοπαίδεια των Ολυμπιακών Αγώνων*, Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη, Ατenas, 2003, 2 CD ROM (PC Pentium II/Pentium III. Memoria: 128 MB/256 MB. Resolución de pantalla: 800x600 (16 bit color). Tarjeta de sonido. Ratón. Windows '98 + Microsoft Vídeo para Windows). (<http://www.livanis.gr>).

Con motivo de la celebración de los Juegos Olímpicos en Atenas, en 2004, el Ministerio de Cultura de Grecia y el Centro Cultural Europeo de Delfos han editado en formato digital la enciclopedia interactiva de los Juegos Olímpicos, pretendiendo unir mediante la tecnología informática actual la información y vasta documentación que la cultura griega ha desarrollado durante doce siglos en torno a las Olimpiadas en el mundo antiguo, documentadas desde el año 776 a. C., y recuperadas para la era moderna, en Atenas, en 1896.

Los objetivos de las instituciones participantes han incidido en la estrecha relación entre atletismo y cultura, consustancial al ideal olímpico, fundamentada en el respeto al otro y en la paz y plasmada desde la antigüedad en la «tregua olímpica».

El programa se compone de cinco unidades:

1. El Thesaurus de fuentes, 2. El Museo olímpico, 3. La enciclopedia, 4. La cronología de las Olimpiadas, y 5. La sección interactiva: «Yo también estuve allí».

1. El Thesaurus dividido en dos secciones muestra las fuentes escritas antiguas con relación a los juegos olímpicos. La sección de «Textos de escritores antiguos» contiene unos cuatrocientos textos de los más significativos autores clásicos, y la sección «Epigrafías», unas ciento treinta, con tres posibilidades de clasificación: por temas, fechas o museos. Los textos están traducidos al griego moderno o al inglés, dependiendo de la versión que utilizemos.

2. El Museo olímpico, con realización audiovisual seleccionando el «sonido», «imagen»

o el «vídeo» o sus correspondientes iconos, ofrece diversas referencias iconográficas tomadas de los distintos museos arqueológicos que aparecen acompañadas por las correspondientes leyendas.

3. La enciclopedia de los Juegos Olímpicos constituye la parte fundamental de la aplicación. Presenta en forma audiovisual y mediante lemas seleccionados, los temas y aspectos fundamentales en torno a las Olimpiadas. Se acompaña de un buscador donde seleccionar las palabras clave y enlaces con las anteriores secciones.

4. La cronología de las Olimpiadas nos ofrece un catálogo cronológico donde figura el nombre del atleta, la ciudad, la prueba, el número de la olimpiada correspondiente y el año de los Juegos de la antigüedad en el CD ROM1 y de los Juegos de la era moderna en el CD ROM2, añadiendo al atleta, el año y la prueba, las categorías de puesto, país y record.

5. La innovadora sección «Yo también estuve allí» contiene una selección de vídeo-clip sobre temas de la antigüedad: (a) Paloma de la paz; (b) Pruebas; (c) Vasijas; (d) Olimpia; (e) Juegos, sobre algunas pruebas: jabalina, longitud y salto; y (f) Juegos de conocimiento: donde se ponen a prueba los conocimientos adquiridos con la lectura y uso del CD ROM.

A todas luces, el trabajo muestra con gran acierto el respeto a las fuentes básicas sobre la que se sustenta cualquier estudio de la antigüedad: epigrafía, iconografía y filología, combinados con los métodos cibernéticos más modernos, obteniendo la asimilación en la práctica audiovisual y lectora de los ejes capitales del ideal olímpico y de su recuperación en la era moderna.

El rigor científico de esta enciclopedia interactiva no se ve reñido con la capacidad didáctica de su presentación, elementos que hacen posible la utilización y el aprovechamiento de este material para cualquier tipo de usuario, desde el especializado hasta el mero interesado por el olimpismo, sus orígenes y valores.

ISABEL GARCÍA GÁLVEZ

