



Concept



«Non si arriva in alto superando gli altri, si arriva in alto superando se stessi»

Anno 732 a.C: le lance e gli scudi vengono accantonati in tutta la Grecia, e il paese si ferma mentre nell'ippodromo di OLYMPIA parte la corsa dei cavalli, cui seguono la lotta, il pugilato, la corsa nei campi, la sfida con le armi, il lancio del peso e quello del giavellotto, e gli atleti vincitori vengono immortalati con statue e poemi. Inizia quel giorno il rapporto di devozione dei popoli nei confronti dello sport e dei suoi eroi, eroi che allora si chiamavano Acanto di Sparta, Milone di Crotone, Eurimene di Samo, e oggi si chiamano Diego Armando Maradona, Ayrton Senna, Serena Williams!





Concept



OLYMPIA è un museo permanente dedicato ai più grandi miti dello sport entrati per sempre nell'immaginario collettivo, e attraverso di loro un omaggio dunque a tutto lo sport in quanto tale, a tutte le donne e gli uomini delle diverse discipline del mondo. Uomini e donne che hanno esaltato il loro talento nei diversi modi possibili, a volte affiancandolo al sacrificio e alla disciplina, altre alla sregolatezza e alla follia.

Eroi dei nostri tempi, queste donne e questi uomini talvolta hanno sfidato le convenzioni sociali, altre hanno creato cultura, ma sempre hanno dedicato allo sport che amavano l'intera esistenza, anche quando hanno smesso di praticarlo.



Sessanta (e più) miti intramontabili, che nel tempo ci hanno regalato emozioni ineguagliabili!





Concept



Ma perché **OLYMPIA**, il museo dei miti dello sport, dovrebbe sorgere a Malta?

È semplice.

Perché lo sport è, per antonomasia, sinonimo di accoglienza, trasversalità e incontro di culture... Esattamente come Malta, che nei secoli è stata crocevia di popoli che arrivavano dal nord e dal sud, dall'est e dall'ovest del mondo. Lo sport e Malta si somigliano, anzi, sono quasi sinonimi!



Sviluppo e Percorso



OLYMPIA aspira ad essere un progetto tecnologicamente avanzato, nel quale l'immagine fisica dei protagonisti è virtuale più che reale, digitale piuttosto che analogica. Un museo 3.0, dunque, un magico universo visivo nel quale perdersi, tra ologrammi, realtà virtuale, realtà aumentata...

Ogni protagonista ha un suo spazio, nel quale, intorno alla sua raffigurazione olografica proiettata in un centro ideale, si muovono elementi scenografici del suo tempo, e documenti filmati che raccontano la sua storia e le sue imprese.

Sviluppo e Percorso



Il percorso esclude ogni logica temporale, geografica o tematica. Ogni incontro è una sorpresa, una scoperta, un gioiello, un salto nel tempo e nello spazio... Usain Bolt accanto a Pelè, Stefi Graff di fronte a Jesse Owens... E poi, miti classici accanto a grandi campioni degli sport paralimpici...



Gli spazi del museo verranno concepiti attraverso un ampio utilizzo di tecnologie audiovisive: videoambienti, installazioni e proiezioni in simultanea, gruppi di monitor che raccontano non solo le imprese di ogni singolo atleta, ma anche il contesto storico in cui gli eccezionali miti dello sport di OLYMPIA hanno vissuto.



Sviluppo e Percorso

A **OLYMPIA** inoltre ci sarà posto per filmati che documentano i momenti più commoventi del fair play sportivo, uno spazio dedicato ai grandi allenatori e, naturalmente, una sezione interamente dedicata agli «oggetti di culto», coppe, medaglie, magliette e altri reperti legati ai grandi campioni celebrati in **OLYMPIA**.

Insomma, un percorso certamente interattivo, ma soprattutto di spettacolare fruizione...

Grandi proiezioni si alternano a punti più raccolti, con singoli monitor o filmati di misure ridotte, che consentono ai fruitori di raccogliere informazioni godendo al contempo della forza delle immagini e dei suoni



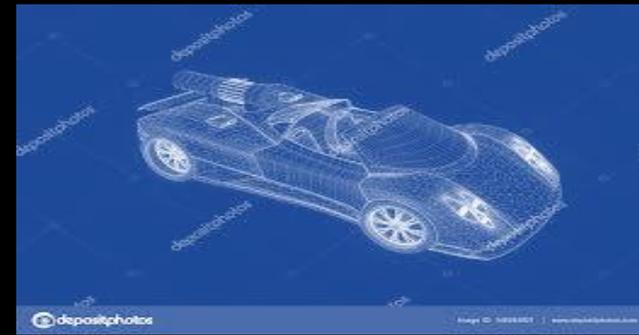
Sviluppo e Percorso

Le voci originali dei protagonisti stessi còlti in momenti salienti della loro vita o in interviste realizzate a loro stessi, ci immergono immediatamente nel loro mondo...





Sviluppo e Percorso



Riguardo alla sezione «oggetti di culto» dei nostri protagonisti - scarpette, maglie, coppe, medaglie e quant'altro rappresenti la mitopoiesi legata alla loro fama e alle loro imprese - tali oggetti arriveranno in prestito temporaneo e verranno ospitati per periodi definiti da **OLYMPIA**, prima di essere restituiti e sostituiti con altri, in un continuo ricambio...

Inoltre, filmati preparati ad hoc e video da inserire nella costruzione di un sito interattivo internet completano il quadro generale di fruizione.

Cinquanta Miti e più...

Inizialmente, oltre sessanta atleti scelti con un criterio comune: aver determinato con il loro agire dei cambiamenti fondamentali nella storia e nella cultura dello sport. A questi sessanta nel corso del tempo ne seguiranno altri, in un aggiornamento costante e pertinente. Per ora essi sono:

Diego Armando Maradona, Ferenc Puskas, Isolde Kostner, Usain Bolt; Carl Lewis, Tiger Woods, Dick Fosbury, Stefka Kostandinova, Federica Pellegrini, Michael Jordan, Mark Spitz, Alex Zanardi, Muhammad Ali, Nadia Comaneci, Simone Biles, Serena Williams, Roger Federer, Michael Shumacher, Cristiano Ronaldo, Lionel Messi, Alberto Tomba, Eddy Merckx; Florence Griffith-Joyner, Jesse Owens, Bebe Vio, Hermann Maier, Annemarie Proll, Valentino Rossi, Marc Marquez, Tazio Nuvolari, Ayrton Senna, Pelè, Johan Cruiff, Lev Jashin, Sergei Bubka, Gino Bartali, Bernard Hinault, Rafa Nadal, Steffi Graff, Ingemar Stenmark, Asafa Powell, Natalie Coughlin, Michael Phelps, Oscar Pistorius, Rocky Marciano, Mike Tyson, Jenny Thompson, Joe di Maggio, Zinedine Zidane, Pietro Mennea, Janica Kostelic, Lewis Hamilton, Maria Sharapova, John McEnroe, Norek Djokovic, Jerry Rice, Jonah Lomu, Katie Ledecky, Abebe Bikila, Kobe Bryant, Lebron James, Larry Bird, Aldo Montano.

