



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Γ ρ α μ μ α τ ε ί α

Πολυτεχνειούπολη, 73100 Χανιά
ΤΗΛ: 28210-37102, 37104, FAX: 28210-37183
e-mail: secretary_arch@lists.tuc.gr, www.arch.tuc.gr

Χανιά 11/09/2017

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΛΟΥΣΑ ΣΟΦΙΑΣ

με θέμα

«ΦΡΟΥΡΙΟ FORTEZZA ΡΕΘΥΜΝΟΥ

Ανάδειξη αρχαιολογικού χώρου με χρήση ψηφιακής τεχνολογίας»

Πέμπτη 14 Σεπτεμβρίου 2017, ώρα 10.00 π.μ.

Κ4 ισόγειο

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

Αναπλ. Καθηγητής Παρθένιος Παναγιώτης (επιβλέπων)

Επικ. Καθηγητής Τζομπανάκης Αλέξιος

Αναπλ. Καθηγήτρια Μανιά Αικατερίνη

Περίληψη

Στην ανάδειξη αρχαιολογικών χώρων μεγάλη βαρύτητα δίνεται στο οπτικό ερέθισμα. Η κατανόηση του χώρου και της ιστορίας του βασίζεται σε αυτό που κάποιος βλέπει ή διαβάσει. Ωστόσο, λαμβάνοντας υπ' όψιν ότι η γνώση αποκτάται κυρίως μέσω της εμπειρίας, η διαδικασία κατανόησης αποτελεί σκόπελο τόσο για μη βλέποντες όσο και για τους μη εξοικειωμένους με το αντικείμενο.

Στην παρούσα εργασία γίνεται μια απόπειρα να αναδειχθεί ένας γνωστός και επισκέψιμος χώρος σε τόπο πολυαισθητηριακών εμπειριών. Χρησιμοποιείται το φρούριο της Φορτέζας στο Ρέθυμνο, το οποίο θεμελιώθηκε το 1573 και στέγαζε διοικητικά και στρατιωτικά κτίρια Ενετών και αργότερα Οθωμανών. Σήμερα έχει αποκατασταθεί στο μεγαλύτερο μέρος του και φιλοξενεί πλήθος επισκεπτών καθώς και εκδηλώσεις πολιτισμού. Στην ανάλυση του χώρου δόθηκε σημασία τόσο στο ιστορικό πλαίσιο των δομών και των διαφόρων φάσεων τους, όσο και στην αίσθηση που προκαλείται κατά την επίσκεψη σε συγκεκριμένα σημεία του φρουρίου.

Προτείνεται μια προσέγγιση ανάδειξης των ιστορικών φάσεων και κυρίως η δημιουργία μιας εμπειρίας επίσκεψης που θα ενεργοποιεί τις αισθήσεις. Για να επιτευχθεί αυτό χρησιμοποιούνται ψηφιακά και αναλογικά μέσα. Συγκεκριμένα, προτείνεται η δημιουργία μια εφαρμογής για κινητές συσκευές, η οποία θα επιλέγει διαδρομές προσαρμοσμένες στο προφίλ χρήστη, θα παρέχει πλοήγηση, πληροφορία για τα σημεία ενδιαφέροντος, προβολή προηγούμενων ιστορικών φάσεων μέσω επαυξημένης πραγματικότητας καθώς και σύνδεση με κοινωνικά δίκτυα. Η λειτουργία της εφαρμογής θα εξυπηρετεί βλέποντες και μη βλέποντες. Επιπλέον, προτείνεται η κατασκευή ελαφρών δομών σε σημεία ενδιαφέροντος, όπου ο επισκέπτης θα μπορεί να κατανοήσει τα κτίρια μέσω αφής, όρασης και όσφρησης (απτικά μοντέλα, χρήση αέρα και ατμού, έντυπες πληροφορίες).