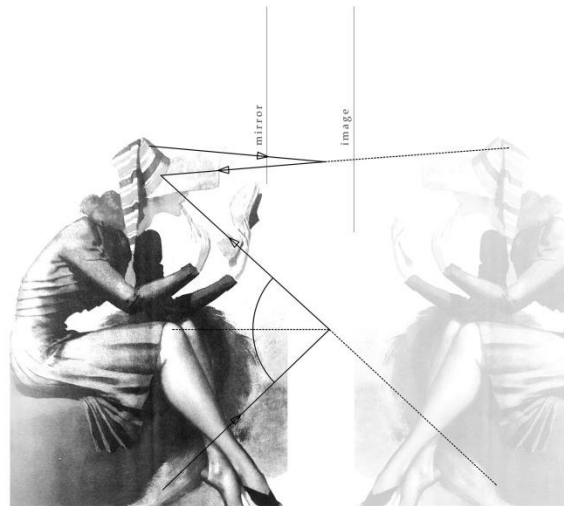


ΜΗΧΑΝΗ ΦΑΝΤΑΣΙΩΣΕΩΝ



ΚΕΝΤΡΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗ
ΤΟΥ ΥΠΟΔΗΜΑΤΟΣ

ΜΑΡΙΑ ΜΠΙΚΑ ΜΑΡΙΑ ΤΖΟΥΜΠΑ

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ : Α. ΒΟΖΑΝΗ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ : Β. ΞΕΝΟΥ - Γ. ΠΑΡΜΕΝΙΔΗΣ



ΙΟΥΛΙΟΣ 2017
ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ
ΣΧΟΛΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΚΩΝ

Το θέμα αφορά στη δημιουργία ενός κέντρου για την τέχνη του υποδήματος στην περιοχή του Ψυρρή, ή αλλιώς την κατασκευή μιας μηχανής φαντασιώσεων.

Θεωρούμε ότι το υπόδημα έχει καταρχάς μια χρηστική διάσταση που εξυπηρετεί την προστασία και το περπάτημα, αλλά συγχρόνως χαρακτηρίζεται και από μια άλλη, σκοτεινή πλευρά που εξάπτει την φαντασία και γεννά μια σειρά από συνειρμούς. Το υπόδημα δεν μπορεί παρά να λειτουργεί και ως ένα αντικείμενο τέχνης, ένα φετίχ με πολλαπλές νοηματοδοτήσεις, που αντικατοπτρίζει την ίδια την ύπαρξη, καθότι δεν ζούμε χωρίς αυτό. Το υπόδημα μπορεί να ντύνει τα πόδια μας, αλλά συνάμα με το να το φοράμε υποδυόμαστε ένα ρόλο.

Καταρχήν, θα ξεκινήσουμε με μία σύντομη ιστορική αναδρομή στην εξέλιξη του παπουτσιού μιας και αποτέλεσε σημαντικό κομμάτι της έρευνάς μας. Γενικά προσπαθήσαμε να προσεγγίσουμε το υπόδημα όχι μόνο ως ένα υλικό αντικείμενο καθημερινής χρήσης, αλλά και ως ένα εννοιολογικό αντικείμενο με αναφορές στην τέχνη και τη φιλοσοφία.



TEXNH



TEXNIKH



Φ E T I X

Τα πρώτα ευρήματα σε σχέση με το παπούτσι τοποθετούνται περίπου το 10000 με 9000 π.Χ., στο Όρεγκον των ΗΠΑ, όπως ανακαλύφθηκαν το 1938. Αρχικά, ο άνθρωπος δεν επέλεξε να φορέσει παπούτσια για λόγους καλλωπισμού ή αισθητικής, αλλά για προστασία και διευκόλυνση στο περπάτημα συνάδοντας, έτσι, και με την εξέλιξή του. Σήμερα, το παπούτσι αποκτά φανταχτερά χρώματα και περίτεχνα σχήματα εκφράζοντας το στυλ μιας εποχής, και στις μέρες μας το στυλ ενός ανθρώπου.

Το δέρμα ήταν το πρωτογενές υλικό κατασκευής σε παλαιότερες μορφές και παραμένει ως και σήμερα παράδειγμα πολυτέλειας και ποιότητας. Η παράδοση που ακολουθεί το δέρμα είναι τεράστια και συνδέεται με τον σχεδιασμό και κατασκευή του χειροποίητου υποδήματος και πραγματοποιείται από ειδικούς σχεδιαστές και τσαγκάρηδες που ξέρουν να χειρίζονται την τέχνη του παπουτσιού. Από τα μέσα του 20ου αιώνα εμφανίζονται και άλλα υλικά που επιτρέπουν νέες τεχνοτροπίες και στυλ όπως το καουτσούκ, το πλαστικό και άλλα συνθετικά υλικά. Σημαντική ανακάλυψη των τελευταίων ετών είναι και η τρισδιάστατη εκτύπωση μέσω της οποίας παράγονται μέχρι και ολόκληρα παπούτσια.

Τα μέρη του παπουτσιού είναι το ψίδι (το μπροστινό τμήμα), ο πάτος και τα υλικά ενίσχυσης μέσα στο παπούτσι, η εξωτερική σόλα που είναι η επιφάνεια που έρχεται σε επαφή με το έδαφος και το τακούνι που υποστηρίζει την φτέρνα του ποδιού. Ο σχεδιασμός και κατασκευή του παπουτσιού έχει να κάνει με την κοπή του δέρματος ή του αντίστοιχου υλικού που θα χρησιμοποιηθεί για τα φόντια, τη σόλα, το τακούνι, τη φόδρα και τα αξεσουάρ που θα επενδύσουν τελικά το παπούτσι.

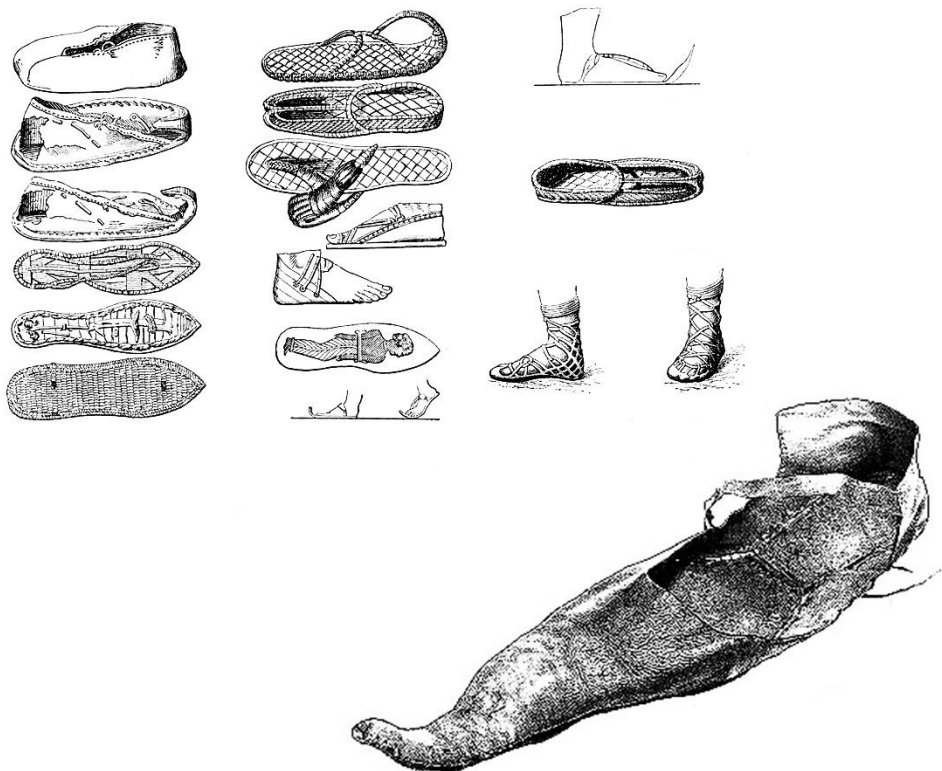
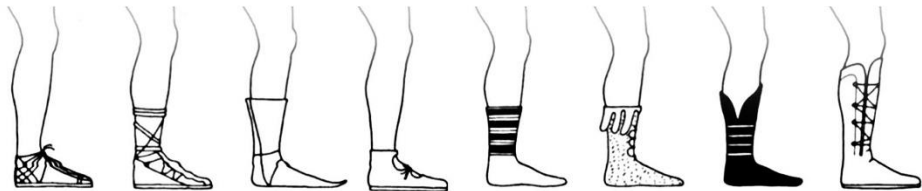
Παρόλο το φαινομενικά αποκλειστικό χαρακτήρα των παπουτσιών ως αντικείμενα χρήσης, ανάλογο με αυτόν του ενδύματος, μέσα από τη μελέτη της ιστορίας του παπουτσιού και τον τρόπο με τον οποίο τα εντοπίζουμε στην καθημερινότητα και την τέχνη, παρατηρούμε ότι συχνά αποτελούν ένα αίνιγμα, κρύβουν κάτι το «σκοτεινό», που συμβαδίζει συνάμα με την ανθρώπινη ύπαρξη και εξέλιξη. Ο άνθρωπος, φορώντας τα παπούτσια, αποκόπτεται από τη γη δηλώνοντας, έτσι, μία είδους *αλλαγή*. Ήδη από την αρχαιότητα, το υπόδημα αποτελεί ένα κοινωνικό και ανθρωπολογικό φορέα. Επίσης, συχνά αποτελεί ένα φετίχ, καθότι δημιουργεί φαντασιώσεις και ερωτικούς συνειρμούς, ένα αντικείμενο πόθου άμεσα συσχετισμένο με το βλέμμα.

Τα παπούτσια υποδεικνύουν το βηματισμό, είναι το όργανο του *flâneur*, της περιπλάνησης. Αποτελώντας την ίδια στιγμή φορείς συμβολισμών, δημιουργούν νοητικές συνδέσεις και μέσω της φαντασίας παράγουν ποιητικές εικόνες. Η *Gradiva* αποτελεί ταυτόχρονα το όνειρο και την πραγματικότητα και το δρασκέλισμά της, φορώντας μόνο το ένα της σαντάλι, διαλύει τα όρια αυτά. Μοτίβο που βρίσκουμε στη μυθολογία και στα παραμύθια, αγγίζοντας συχνά τα όρια της εμμονής.

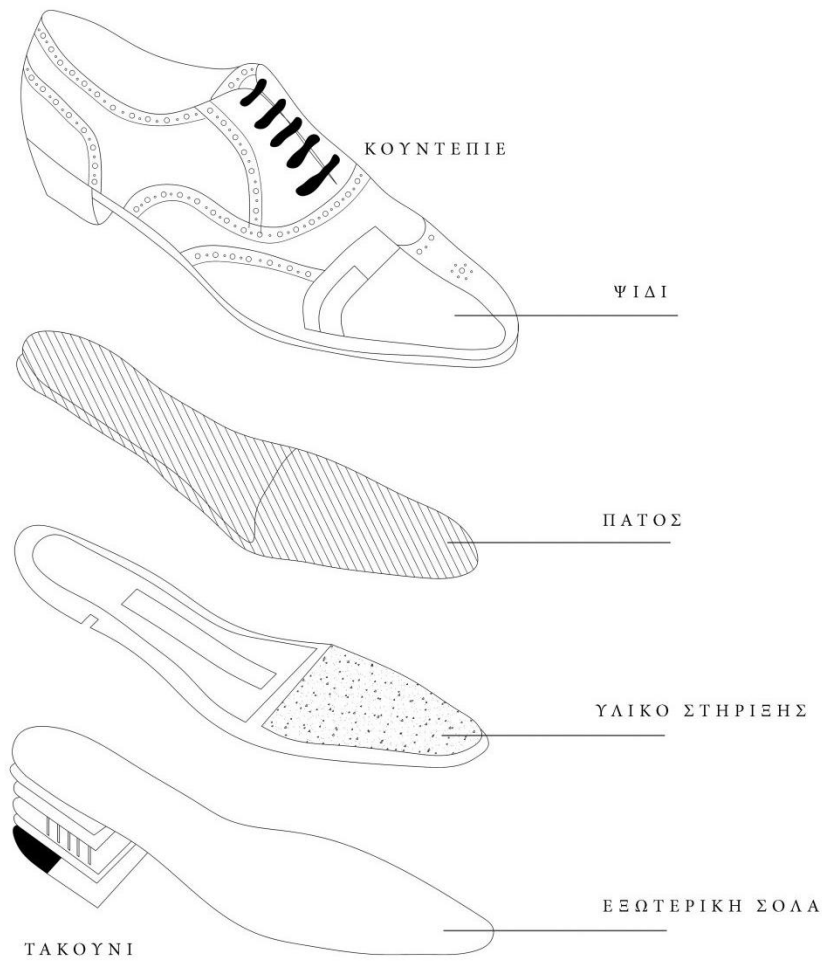


10,500-9,300 Π. Χ.

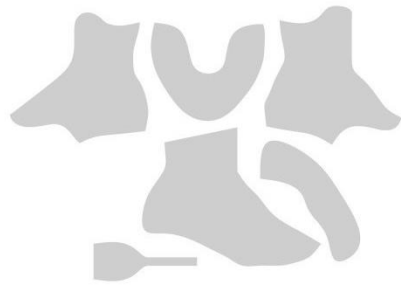
ΥΠΟΔΕΩ - ΥΠΟΔΕΟΜΑΙ
ΥΠΟΥΩ - ΥΠΟΥΟΜΑΙ



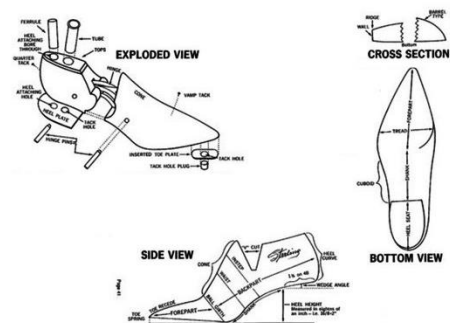
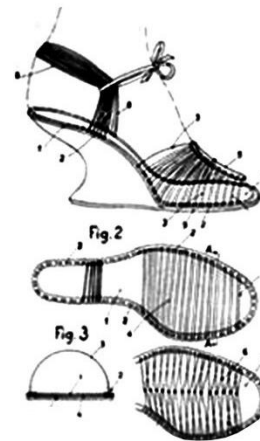
2015 / IRIS VAN HERPEN



ΦΟΝΤΙΑ -> ΤΜΗΜΑΤΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΟΥ



ΚΑΛΑΠΟΔΙ -> ΟΜΟΙΩΜΑ ΤΟΥ ΠΟΔΙΟΥ

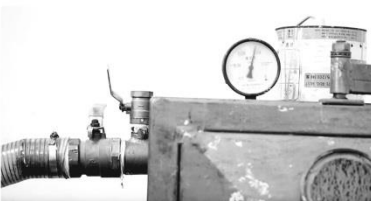


ΣΚΙΤΣΑ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗ ΥΠΟΔΗΜΑΤΩΝ
SALVATORE FERRAGAMO

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ



DIGITAL





ΧΑΡΤΗΣ ΠΡΟΣΒΑΣΕΩΝ

■ ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΩΝ
 ● ΣΤΑΣΗ ΜΕΤΡΟ
 ▨ ΠΑΛΤΕΙΑ

Το σημείο παρέμβασης είναι η περιοχή του Ψυρρή στο κέντρο της Αθήνας, στη συμβολή των οδών Αγίων Αναργύρων και Αγαθάρχου, εντός του ιστορικού τριγώνου σε άμεση σχέση με σημαντικούς άξονες όπως η Ερμού, Αθηνάς και Πειραιώς. Επίσης το οικόπεδο που επιλέξαμε βρίσκεται κοντά σε τρεις σημαντικές πλατείες, Ηρώων, Μοναστηριακού και Κουμουνδούρου.

Επιπλέον υπάρχουν μια σειρά από τοπόσημα τόσο στην περιοχή του Ψυρρή, όσο και ευρύτερα, κατά μήκος του άξονα της Πειραιώς.

Η περιοχή του Ψυρρή εκφράζει το πνεύμα μιας εποχής όπου έσφυζε από τσαγκαράδικα και βιοτεχνίες. Η επιλογή αυτή συσχετίζεται άμεσα με την πρόσφατη ιστορία του Ψυρρή ως την κατεξοχήν συνοικία των τσαγκάρηδων στη δεκαετία του 80', εκεί όπου κάποιος μπορούσε να βρει οτιδήποτε αναζητούσε σε σχέση με την κατασκευή του παπουτσιού. Η απόφαση ωστόσο αλλαγής χρήσεων το 1990 άλλαξε άρδην το χαρακτήρα της περιοχής, όταν η πλειοψηφία των βιοτεχνιών μετατράπηκε σε κέντρα αναψυχής και εστίασης.



ΒΙΟΤΕΧΝΙΕΣ 2017

Κατασκευή χειροποίητων υποδημάτων



Κατά παραγγελία



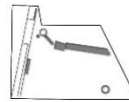


Η ιστορία της περιοχής μας απασχόλησε ιδιαίτερα σε όλο της το φάσμα. Η συγκεκριμένη περιοχή , αποτελεί τμήμα του αρχαίου ιστού της πόλης των Αθηνών και βρίσκεται εντός των Θεμιστόκλειων Τειχών. Οι ανασκαφές που έχουν πραγματοποιηθεί, όπως φαίνεται και στο πλαίσιο του σχεδίου ενοποίησης των αρχαιολογικών χώρων της Αθήνας έχει αποκαλύψει ένα υπόστρωμα πλούσιο σε αρχαία ευρήματα. Ωστόσο, ένα μεγάλο τμήμα παραμένει στο σκοτάδι, καθώς νέα οικοδομήματα θεμελιώθηκαν σε αυτό το υπόστρωμα, πληθώρα εκ των οποίων είναι σήμερα διατηρητέα κτίσματα. Συνειδητοποιήσαμε, έτσι, ότι η περιοχή χαρακτηρίζεται από διάφορα στρώματα μνήμης και ιστορίας και από μια υπόγεια αύρα που αποζητούσε να αποκαλυφθεί, αυτό που εμείς χαρακτηρίζουμε ως αποκεκαλυμμένη παρουσία. Το γεγονός ότι ένα μεγάλο τμήμα αυτών των ευρημάτων βρίσκεται στο σκοτάδι αποτέλεσε μια σημαντική διερώτηση στον τρόπο που τελικά εμείς θα σχεδιάσουμε και τον τρόπο που θα ακουμπήσουμε ή όχι στο έδαφος. Θέτουμε, λοιπόν, τα εξής ερωτήματα: Πού και με ποιον τρόπο επεμβαίνουμε;

Στα πλαίσια της έρευνας και ανάγνωσης της περιοχής δημιουργήσαμε ένα χάρτη Μνήμης λαμβάνοντας ως στοιχεία σχεδιασμού τα εξής σημεία: την πρόσφατη ιστορία των τσαγκαράδικων στη δεκαετία του 80, το αρχαίο υπόστρωμα των Αθηνών και την ύπαρξη των διατηρητέων κτισμάτων. Προσπαθήσαμε, έτσι, να ενσαρκώσουμε στην ιδέα μας την έννοια της Φασματικής Μνήμης και τον τρόπο με τον οποίο το παπούτσι αποτελεί το φορέα της.



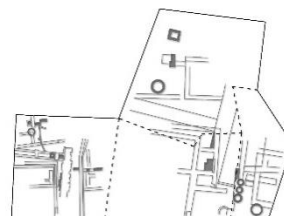
ΧΑΡΤΗΣ ΜΝΗΜΗΣ



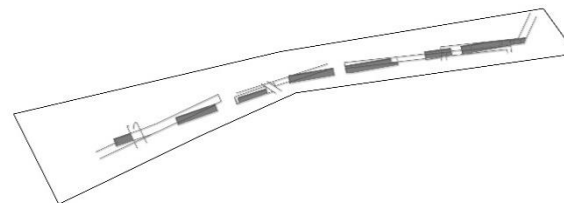
5 **ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΩΝ 16 (ΙΔΙΟΚΤ. ΜΗΕΝΕΤΑΤΟΥ)**
ΛΕΙΨΑΝΑ ΡΩΜΑΙΚΩΝ ΚΑΙ ΒΥΖΑΝΤΙΝΩΝ ΚΤΙΣΜΑΤΩΝ
ΜΕ ΑΠΟΧΕΤΕΥΤΙΚΟΥΣ ΑΓΩΓΟΥΣ ΚΑΙ ΦΡΕΑΡ ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΥ.



8 **ΑΘΗΝΑΣ 11 & ΘΕΜΙΔΟΣ (ΙΔΙΟΚΤ. Σ. ΔΡΑΚΟΥΛΗ)**
ΛΕΙΨΑΝΑ ΥΔΡΑΓΑΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ



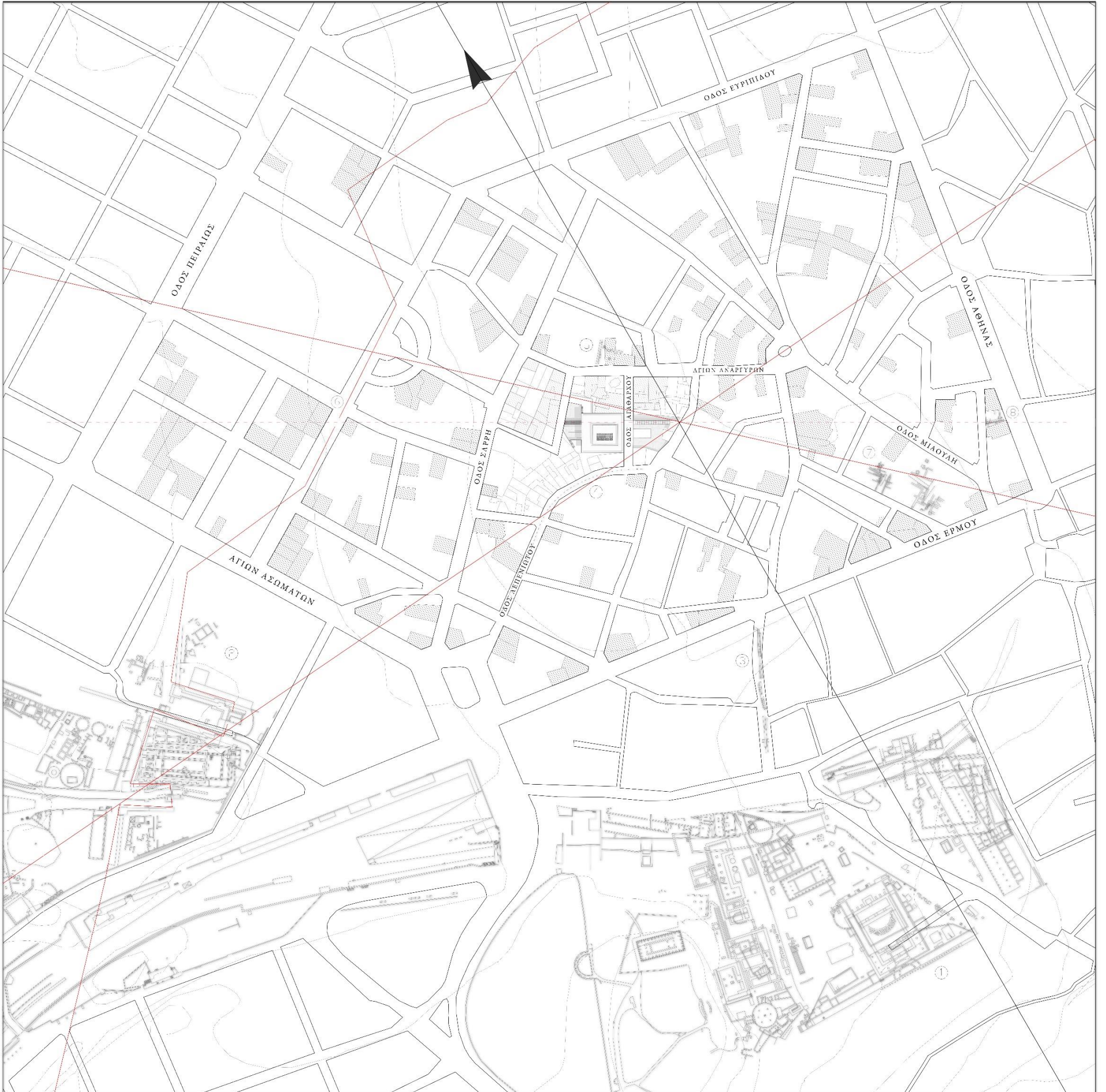
7 **ΑΓ. ΘΕΚΛΑΣ 10 - 12 ΚΑΙ ΕΡΜΟΥ**
ΛΕΙΨΑΝΑ ΥΣΤΕΡΟΡΩΜΑΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΡΩΙΜΩΝ
ΒΥΖΑΝΤΙΝΩΝ ΟΙΚΙΩΝ



3 **ΑΓ. ΦΙΛΙΠΠΟΥ**
ΛΕΙΨΑΝΑ ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΟΣ ΚΛΑΣΣΙΚΩΝ ΧΡΟΝΩΝ ΚΑΙ ΜΕΡΟΣ
ΤΟΙΧΟΥ ΒΥΖΑΝΤΙΝΩΝ ΧΡΟΝΩΝ



4 **ΛΕΠΕΝΙΩΤΟΥ 6 - 12 - 27**
ΚΥΚΛΙΚΗ ΧΤΙΣΤΗ ΔΕΞΑΜΕΝΗ ΕΣΤΕΡΟΡΩΜΑΙΚΩΝ ΧΡΟΝΩΝ
- ΛΕΙΨΑΝΑ ΥΣΤΕΡΟΡΩΜΑΙΚΟΥ ΚΤΙΣΜΑΤΟΣ ΜΕ ΟΡΘΟΓΩΝΙΑ
ΔΕΞΑΜΕΝΗ



Από την αρχή σχεδιαστική μας πρόθεση αποτέλεσε ο συνδυασμός δύο βασικών λειτουργιών σε σχέση με την τέχνη του παπουτσιού, την εκμάθηση και την έκθεση. Δύο λειτουργίες που διαρθρώνονται στο χώρο σε split levels. Τα τέσσερα βασικά στοιχεία που δομούν την ιδέα του κτιρίου, το πόδι, το κουτί (shoe box), το κορδόνι και το μάτι, αναδεικνύουν τελικά το υπόδημα ως το νοητικό μηχανισμό που στόχο έχει την ανάδειξη της κίνησης του ποδιού. Εξαρχής, θέλαμε να τονίσουμε την κίνηση των ποδιών, πώς δηλαδή θα μπορούσαμε να βλέπουμε όσο το δυνατόν περισσότερο πόδια και άρα, παπούτσια.

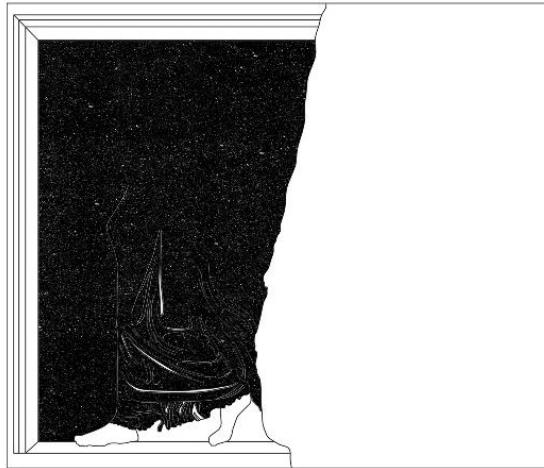
Η αρχική ιδέα συνυπάρχει με την διερώτηση που θέσαμε προηγουμένως σε σχέση το ζήτημα της μνήμης και τον τρόπο χωροθέτησης του κτιρίου. Ένας ακόμα σχεδιαστικός στόχος υπήρξε η ανάδειξη των αρχαίων ευρημάτων που υπάρχουν στο οικόπεδό, χωρίς ωστόσο να έχει γίνει μέχρι τώρα αρχαιολογική ανασκαφή. Προτείνουμε λοιπόν την ανασκαφή του οικοπέδου και ανεβάζουμε καθ' ύψος το κτίριο από το έδαφος στηρίζοντάς το σημειακά σε υποστυλώματα εφόσον δεν μπορούμε να επιτύχουμε την ολική αιώρηση που θα επιθυμούσαμε. Η επιλογή της σημειακής στήριξης παρέχει τη δυνατότητα εύκολης μεταβολής του αρχικού σχεδίου. Δομούμε έτσι μια παραδοχή και στηριζόμαστε σε μια φαντασίωση εν απουσία της συγκεκριμένης θέσης των αρχαίων. Πρόθεσή μας ήταν ο κτιριακός όγκος να σκιάζει το κρυμμένο, για αυτό κάνουμε ένα κτίριο σε ένα τόπο που δεν επιτρέπεται να «πατήσει». Το κτίριο έρχεται να συνδυάσει από τη μία το σκοτάδι των κρυμμένων αρχαίων και από την άλλη τη σκοτεινή πλευρά του παπουτσιού ως φετίχ.

Σημαντικό στοιχείο αποτέλεσε στην πορεία η γραμμική πασαρέλα που διασχίζει τα δύο κενά οικόπεδα και τα συνδέει στο ύψος του δρόμου. Μακροσκοπικά, στόχος υπήρξε η σύνδεση των δύο πλατειών Μοναστηρακίου – Κουμουνδούρου και εν συνεχεία οι οδοί Ερμού και Πειραιώς. Το κτίριο μας αποτελεί συγχρόνως το πέρασμα και το συνδετήριο κρίκο ανάμεσα σε δύο

περιοχές. Η γραμμική πορεία εισέρχεται στο κτίριο ως μια ράμπα - κορδόνι η οποία ξεκινάει από το φουαγιέ και καταλήγει στην τελευταία στάθμη του μουσείου. Μορφολογικά το κτίριο αναλύεται σε δύο κουτιά το ένα μέσα στο άλλο, με το μουσείο να αποτελεί τον κορμό του όγκου στις αναλογίες ενός shoe box και τα εργαστήρια να αποτελούν το πρίσμα που περιβάλλει το shoe box. Η ύπαρξη της ράμπας επιτρέπει την εναλλαγή των split levels οδηγώντας μία φορά στα εργαστήρια και μία φορά στο μουσείο για να επαναληφθεί στη συνέχεια. Αυτή η εναλλαγή έχει ως αποτέλεσμα τη διαβίωση των δύο λειτουργιών, με τους επισκέπτες του μουσείου να έχουν τη δυνατότητα παράλληλα να βλέπουν τους χρήστες των εργαστηρίων και εν δυνάμει αντίστροφα. Η κάτοψη οργανώνεται με την λογική των open spaces – χώρους μεικτών χρήσεων. Έτσι, τα όρια είναι ρευστά επιτρέποντας την συνύπαρξη τέχνης και τεχνικής, κοινού και προβολής.

Ο χώρος του μουσείου αποτελεί το κέντρο του συνολικού όγκου και εκφράζεται μορφολογικά ως ένα «κουτί», όπου το κύριο έκθεμα είναι το υπόδημα και ταυτόχρονα το κινούμενο πόδι. Οι επισκέπτες του μουσείου παρατηρούν τα πόδια των μαθητευόμενων μέσα από το επίμηκες περιμετρικό άνοιγμα – οθόνη, που βρίσκεται στο ύψος του ματιού, 1.50 m, μέσω του οποίου καδράρεται το κινούμενο έκθεμα, που είναι τα πόδια. Κάτι τέτοιο καθίσταται εφικτό μέσω της καθ' ύψους σχέσης των δύο όγκων, των οποίων οι στάθμες βρίσκονται σε διαφορά ημιώροφων μεταξύ τους (split levels). Η διόρθωση των εκθεμάτων μέσα στο μουσείο γίνεται σε ελεύθερη διάταξη, ενώ η τελευταία στάθμη είναι ένας περιμετρικός διάδρομος.

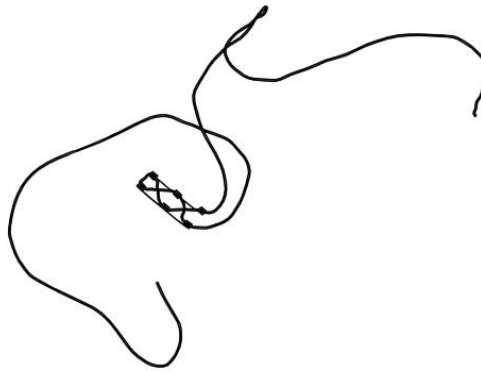
Το σκοτεινό κουτί του μουσείου έρχεται σε αντίθεση με το φωτεινό χώρο των εργαστηρίων στον οποίο το φως φιλτράρεται μέσα από το διαφώτιστο μάρμαρο που περικλείει τον εξωτερικό όγκο.



πόδι



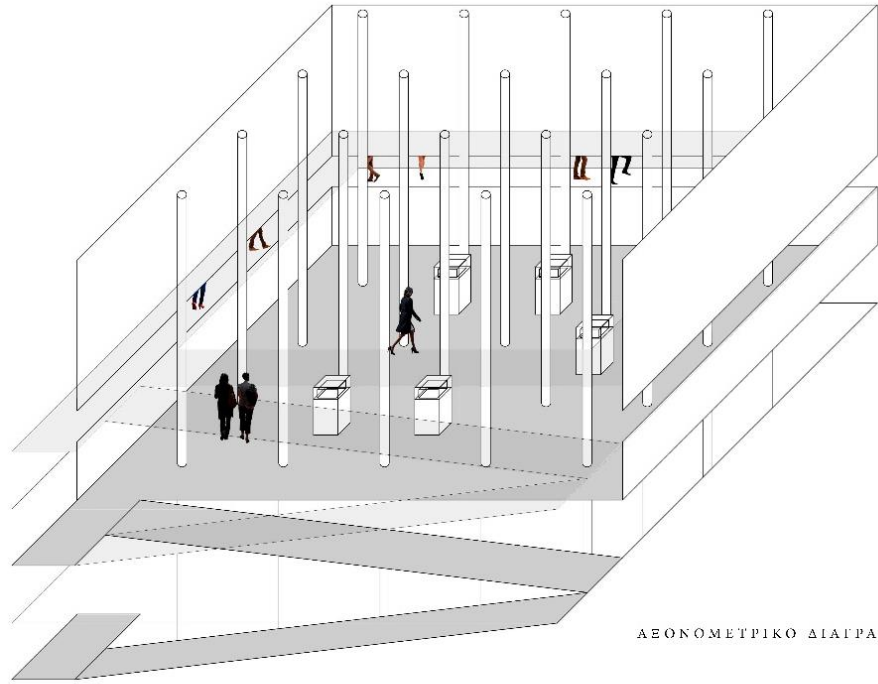
shoe box



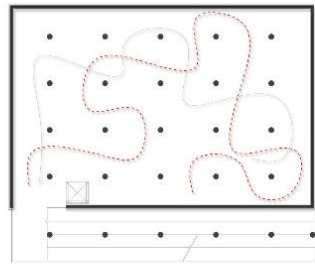
κορδόνι



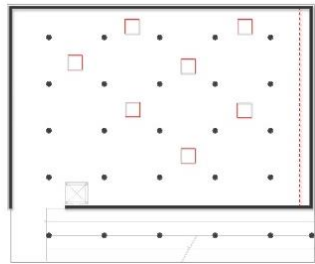
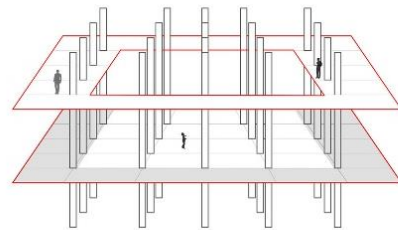
μάτι



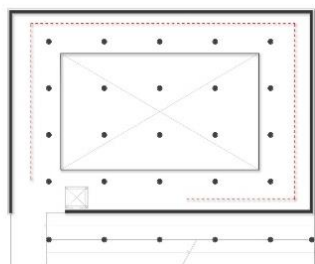
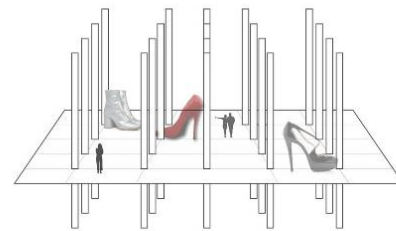
ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ



ΕΛΕΥΘΕΡΗ
ΚΙΝΗΣΗ

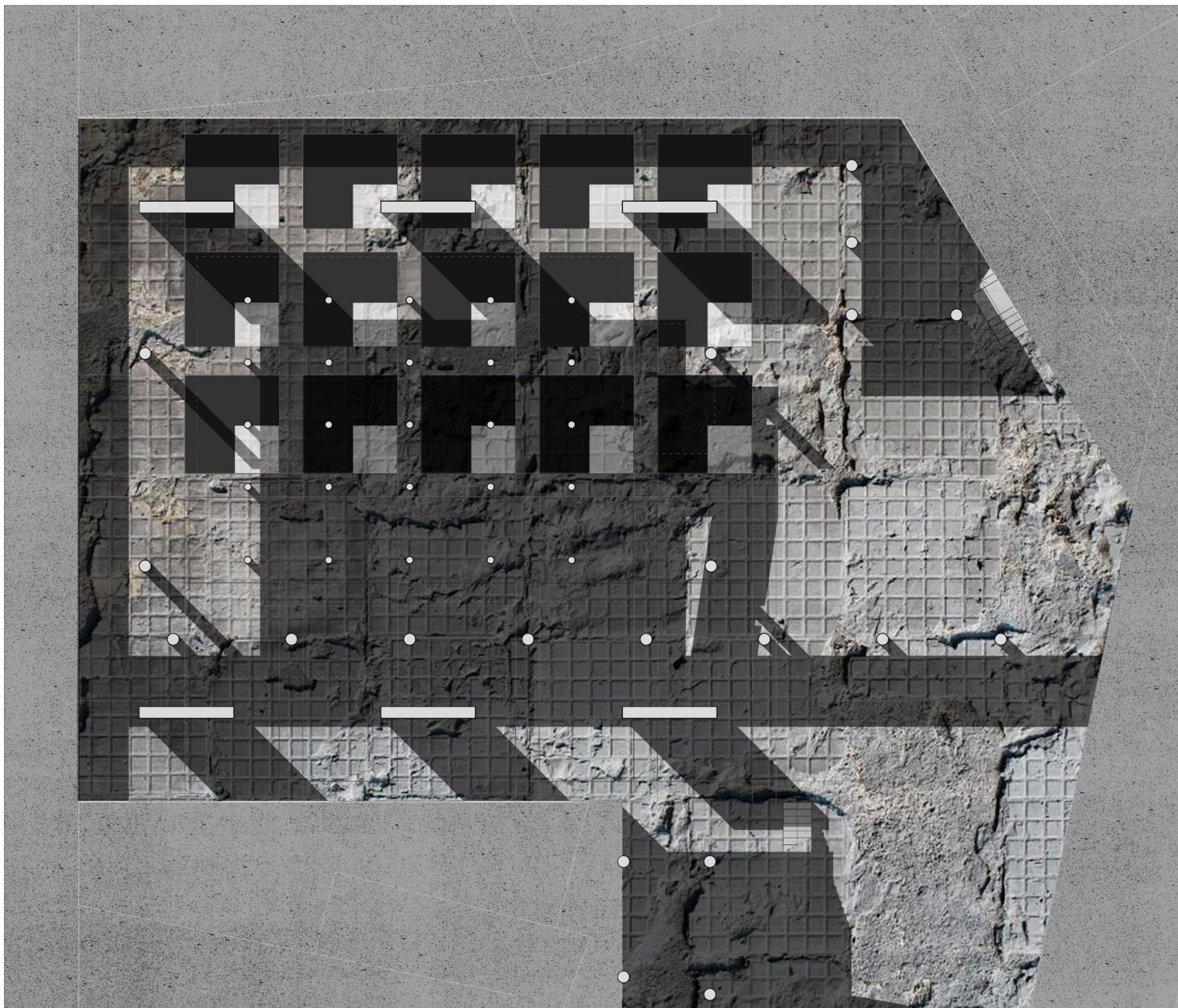


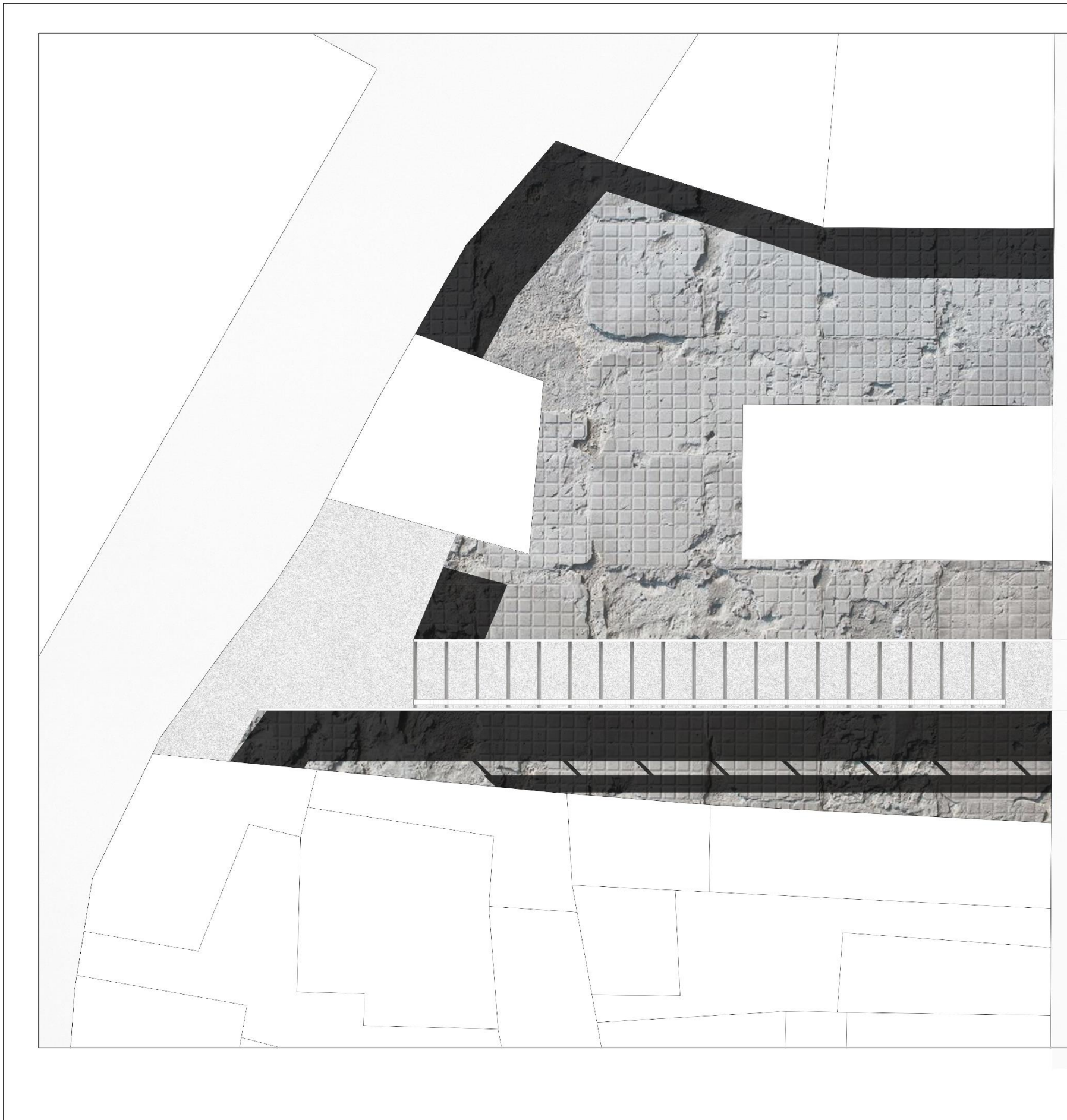
ΔΙΑΦΟΡΩΣΗ
ΕΚΘΕΜΑΤΩΝ

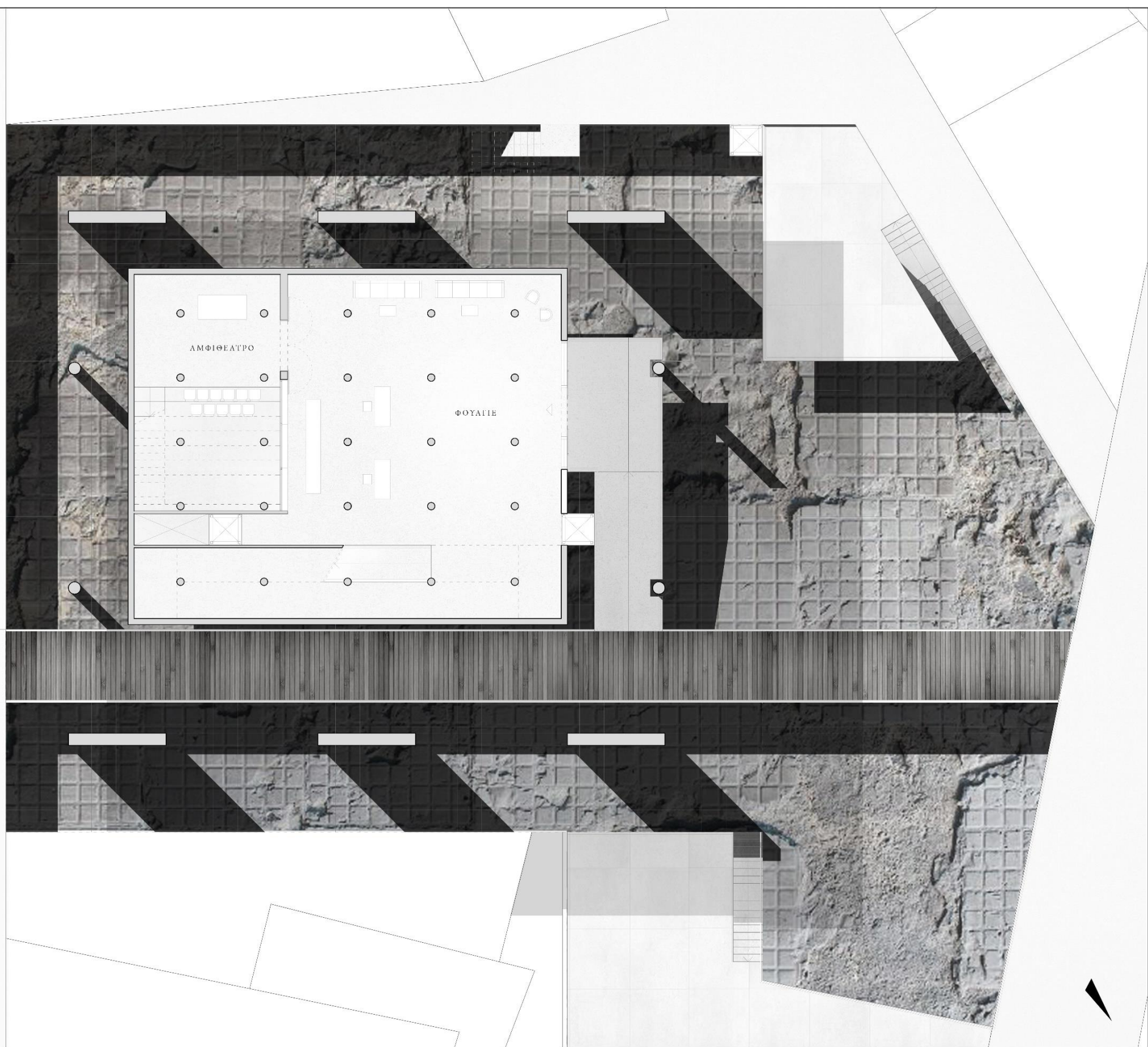


ΠΕΡΙΜΕΤΡΙΚΟΣ
ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ

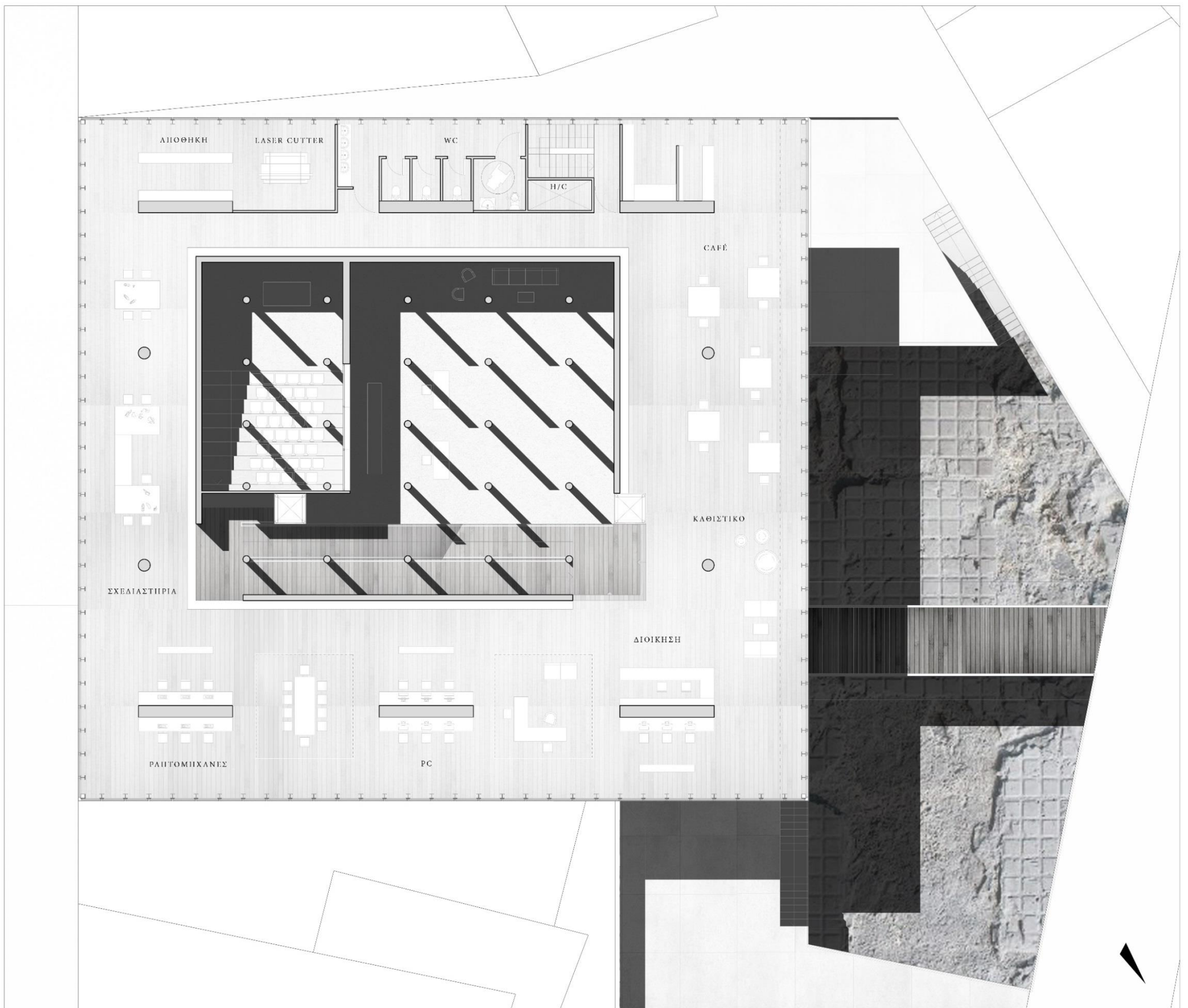
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΑ ΣΧΕΔΙΑ

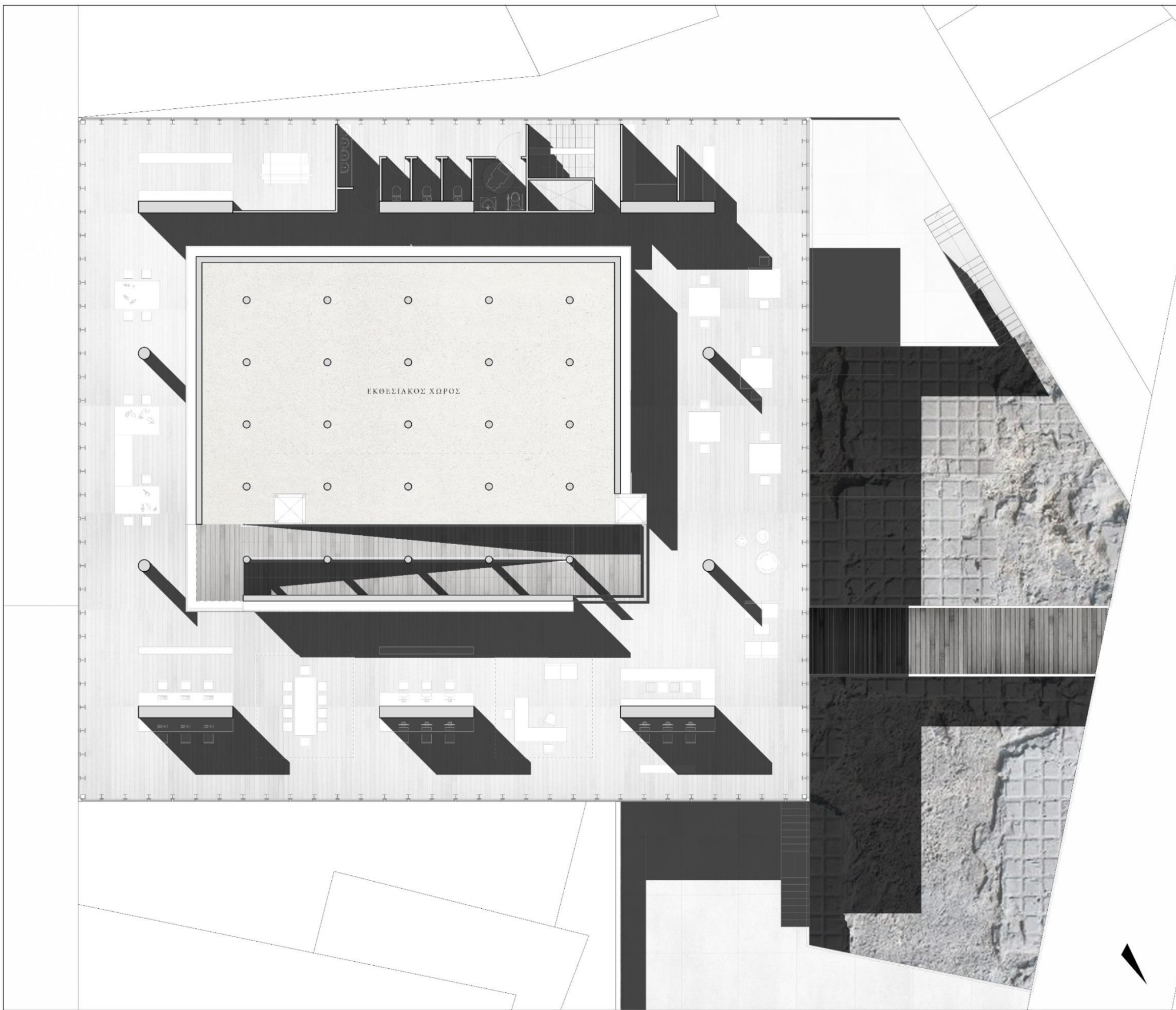




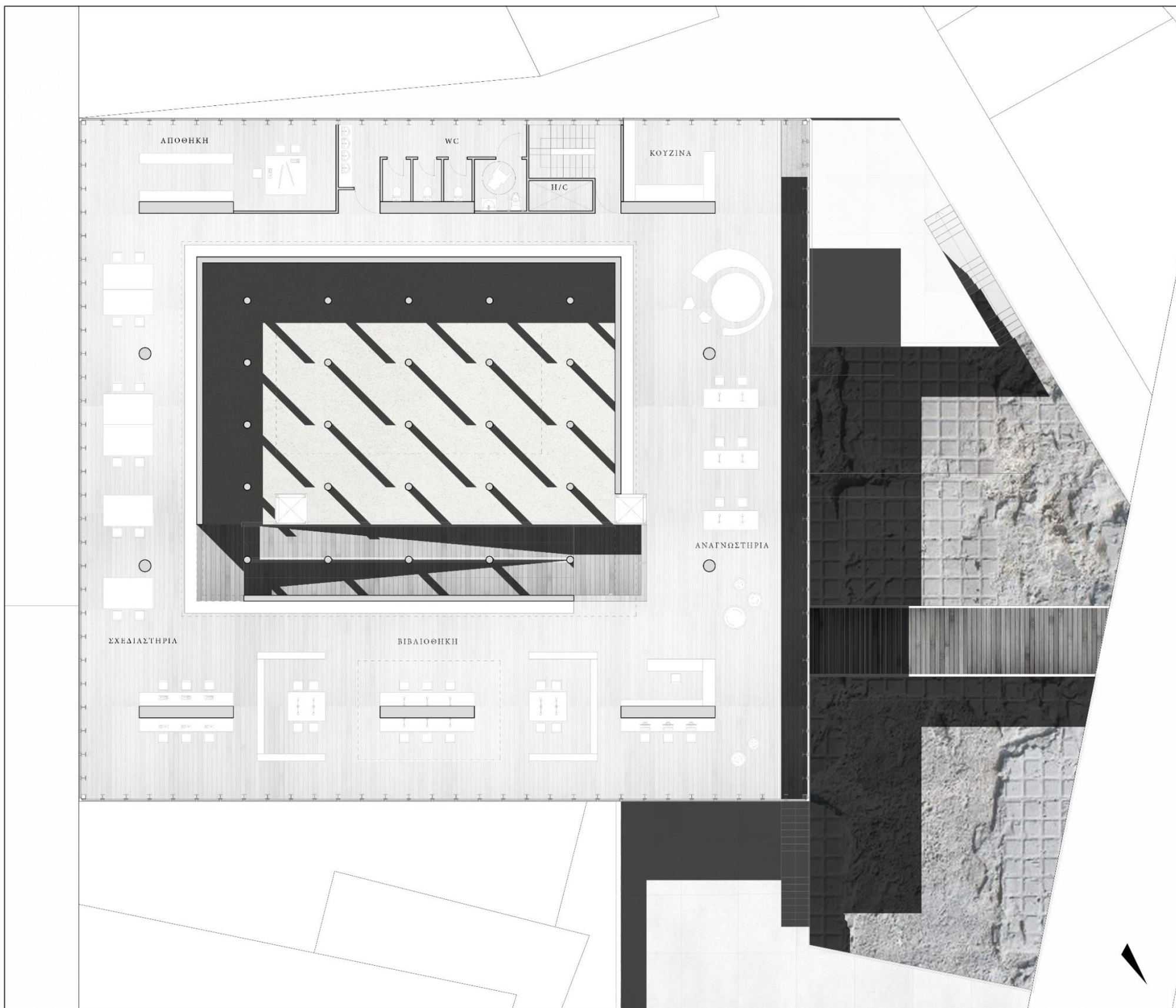


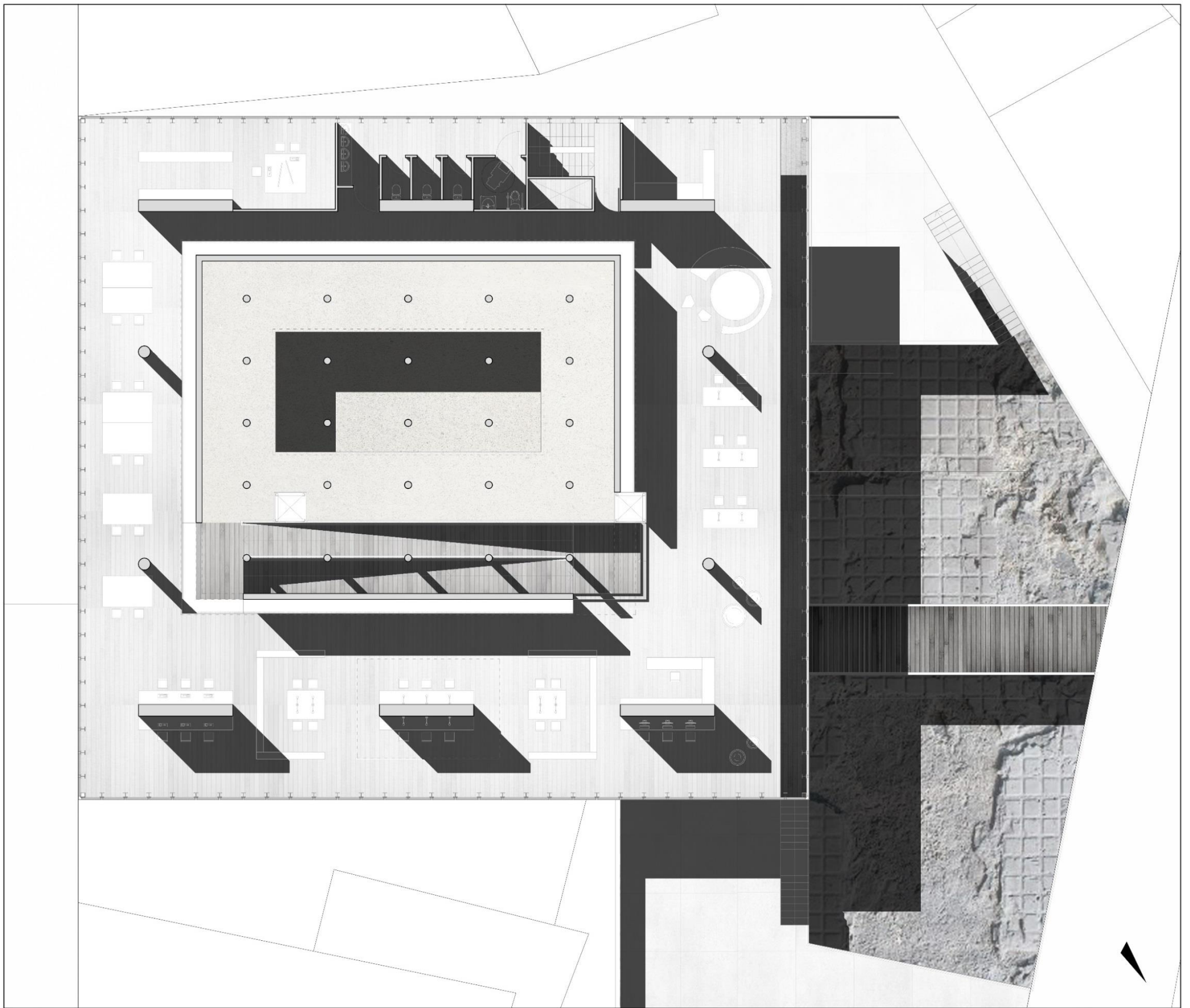
ΚΑΤΟΨΗ ΙΣΟΓΕΙΟΥ



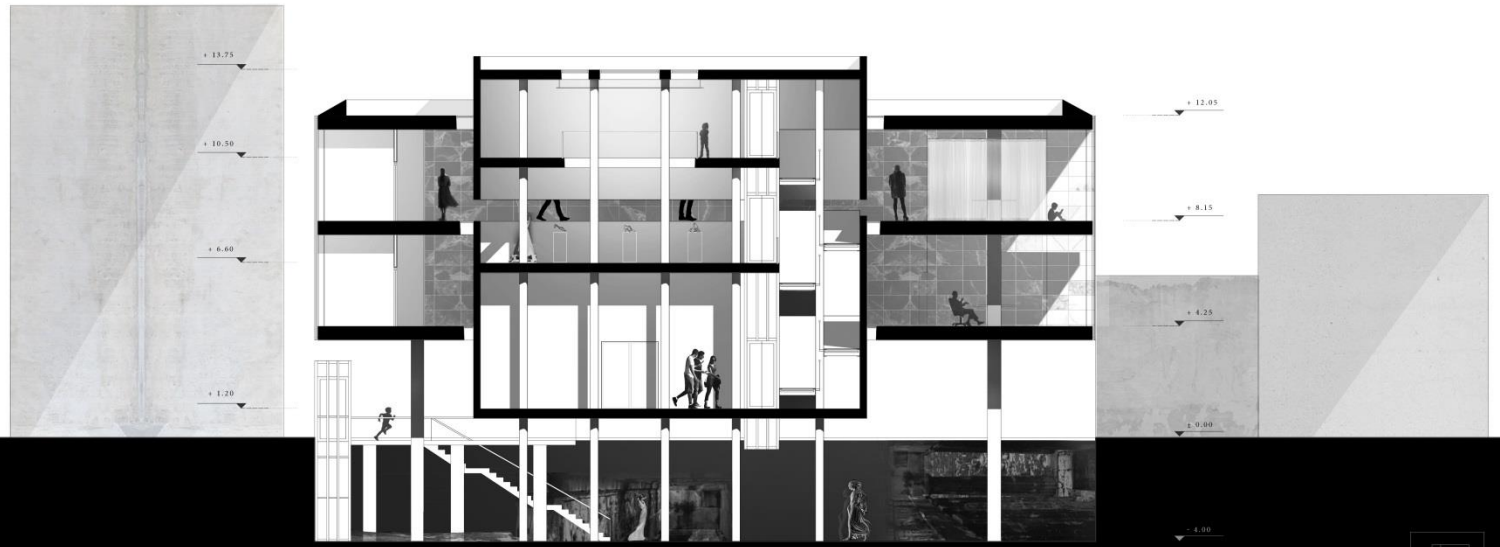


ΚΑΤΩΦΗ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΣΤΑΘΜΗΣ - ΜΟΥΣΕΙΟ

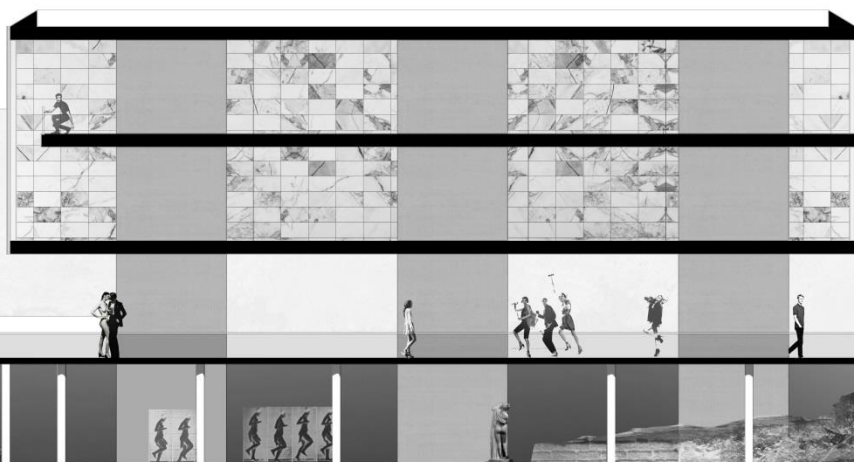


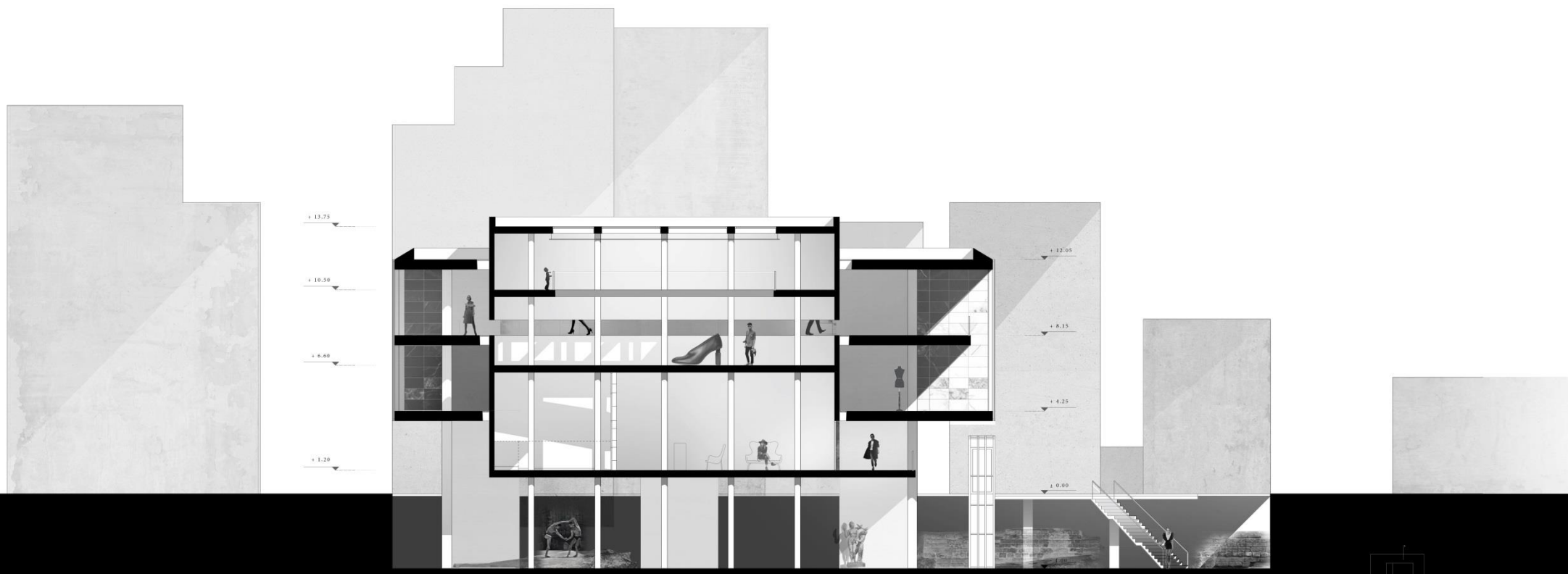


ΚΑΤΩΨΗ ΤΕΤΑΡΤΗΣ ΣΤΑΘΜΗΣ - ΜΟΥΣΕΙΟ

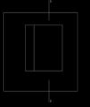


TOMH A-A
KAIMAKA 1:100

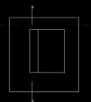




TOMH B-B
KAIMAKA 1:100



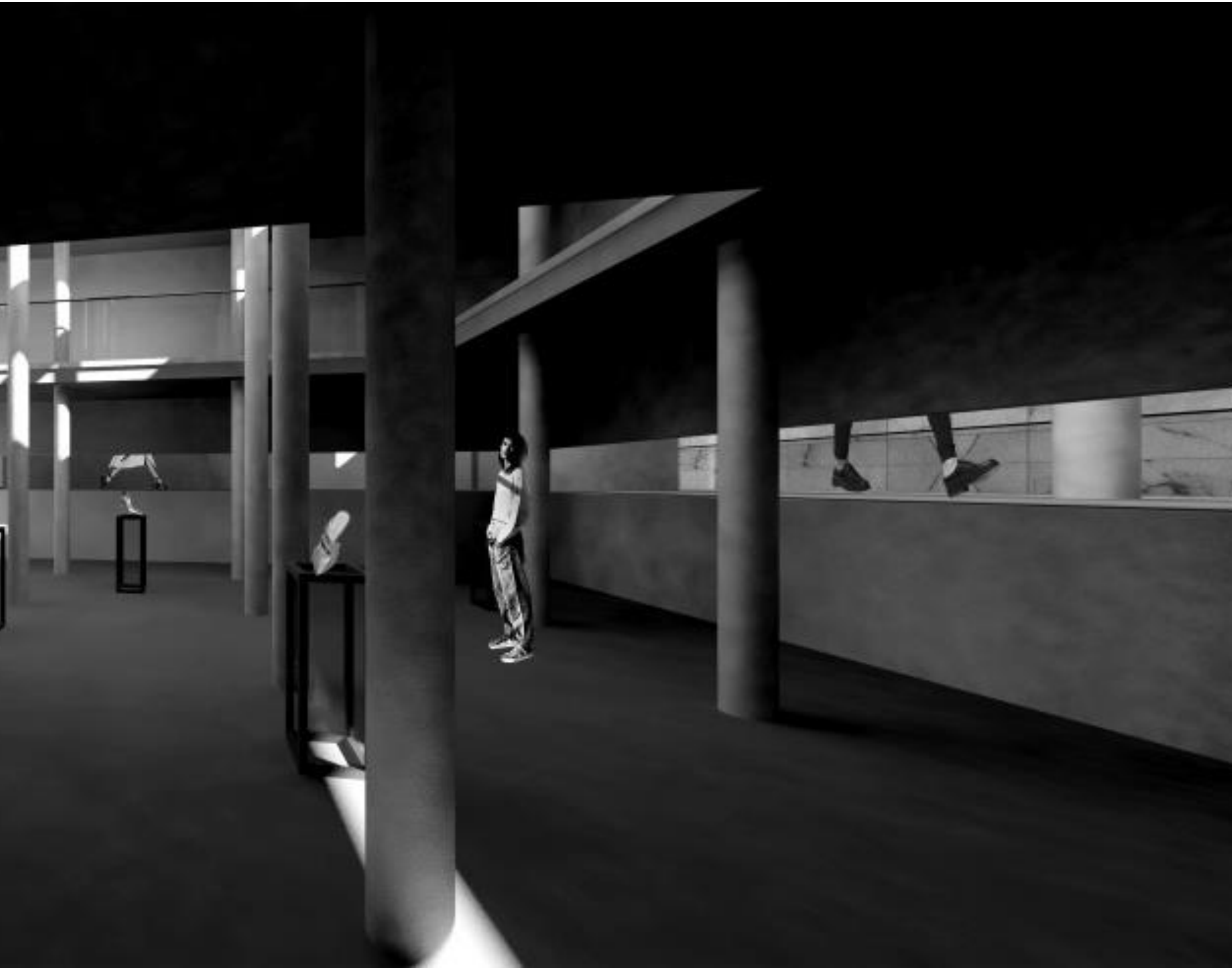
TOMH Γ-Γ
KAIMAKA 1:100











Συμπερασματικά, παρότι αρχική μας πρόθεση ήταν να σχεδιάσουμε ένα χώρο με αφετηρία ένα πολύ συγκεκριμένο αντικείμενο όπως είναι το υπόδημα, σημαντικό εργαλείο που μας βοήθησε να διευρύνουμε το θέμα μας ήταν η Μνήμη. Πως μπορούμε δηλαδή να καταστήσουμε ορατές τις διαστρωματώσεις της, διερωτώμενες ευρύτερα για τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε σήμερα να σχεδιάσουμε σε πόλεις όπως η Αθήνα που αποτελούν, ουσιαστικά, «υπόγεια μουσεία».

