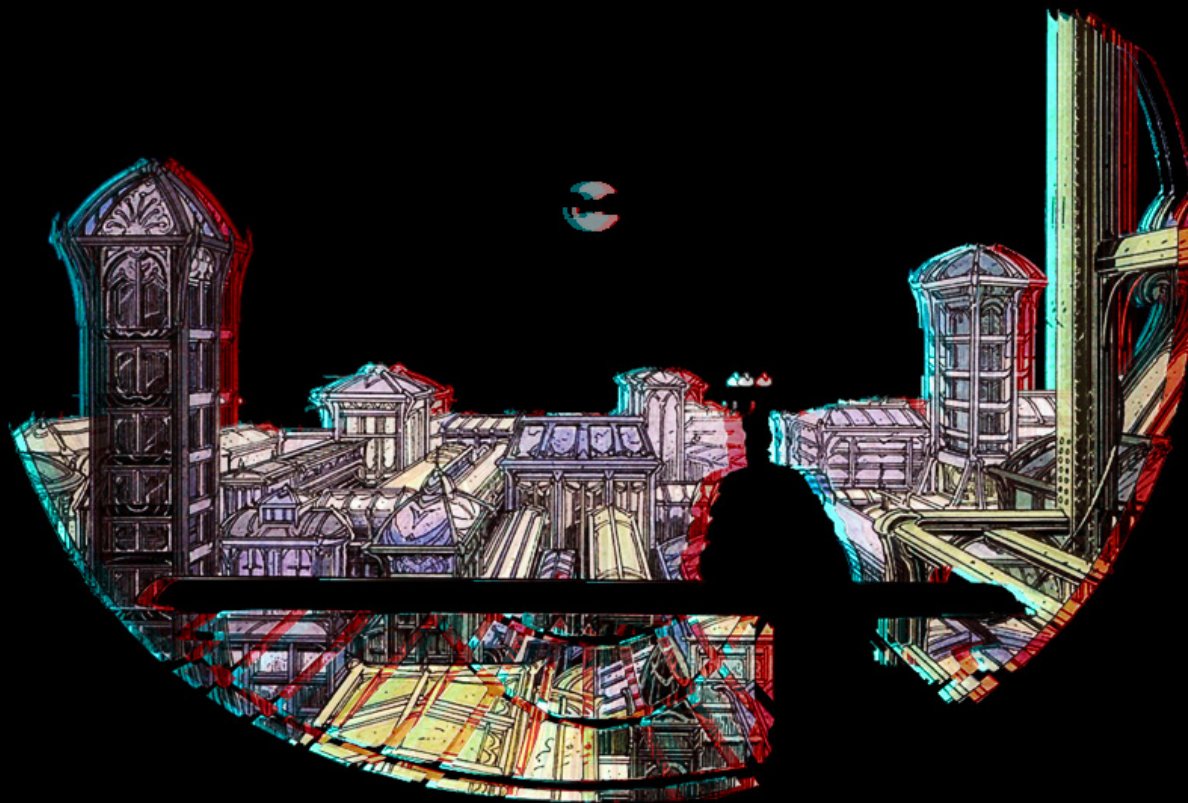


# ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΜΙΚ

Η ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΩΝ ΣΧΕΣΕΩΝ ΤΟΥΣ





# ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΑΙ ΕΣΤΗΤΙΚΗ

Η ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΩΝ ΕΚΔΕΞΕΩΝ ΤΟΥΣ

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΚΑΡΕΛΙΩΤΗ ΚΑΛΛΙΟΠΗ

ΕΠΙΘΛΕΤΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΩΣΤΗΣ ΑΛΚΕΤΑΣ ΟΥΓΓΡΙΝΗΣ

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ\_ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ\_ΜΑΡΤΙΟΣ 2020





ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
ΟΡΙΣΜΟΙ ΚΟΜΙΚ	7
ΔΟΜΗ	10
ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ	10
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ	10
1 ΚΕΦΑΛΑΙΟ _ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ ΤΗΣ ΡΗΣ ΤΕΧΝΗΣ	
1.1 CONTRAST	13
1.1.1 Η ΑΝΤΙΘΕΣΗ ΤΟΥ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΚΑΘΥΤΟΥ	13
1.1.2 Η ΑΝΤΙΘΕΣΗ ΑΝΟΙΧΤΟ-ΣΚΟΡΟ	15
1.1.3 Η ΑΝΤΙΘΕΣΗ ΨΑΚΡΟΥ-ΘΕΡΜΟΥ	17
1.1.4 ΤΑΥΤΟΚΡΟΝΗ ΑΝΤΙΘΕΣΗ	19
1.1.6 Η ΑΝΤΙΘΕΣΗ ΤΩΝ ΕΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΩΝ	20
1.1.5 ΠΟΙΟΤΙΚΗ ΑΝΤΙΘΕΣΗ	21
1.1.6 Η ΑΝΤΙΘΕΣΗ ΤΩΝ ΕΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΩΝ	22
1.1.7 ΠΟΣΟΤΙΚΗ ΑΝΤΙΘΕΣΗ	22
1.2 ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΩΣ ΕΥΝΑΙΣΘΗΜΑ	23
1.3 ΧΡΩΝΟΣ	25
1.4 ΣΚΙΑ	26
1.5 ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ	30
1.6 ΕΚΕΣΗ ΚΑΡΑΚΤΗΡΑ ΜΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	32
2 ΚΕΦΑΛΑΙΟ _ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΜΙΚ:ΕΝΑΣ ΦΑΡΛΟΣ ΚΥΚΛΟΣ	
2.1 Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚ	37
2.1.1 ΒΙΧΤΩΡΙΑΝΗ ΕΠΟΧΗ (18421-897)	37
2.1.2 ΠΑΡΤΙΜΕΛΙΑ ΕΠΟΧΗ (1897-1938)	38
2.1.3 ΚΡΥΣΗ ΕΠΟΧΗ(1938-1956)	38
2.1.4 ΡΕΧΜΕΛΙΑ ΕΠΟΧΗ(1956-1970)	39
2.1.5 Η ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΚΑΛΑΟΥ (1970-1985)	40
2.1.6 Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΕΠΟΧΗ (1985-1996)	40
2.1.7 ΕΓΧΡΩΝΗ ΕΠΟΧΗ(1996-ΠΑΡΟΝ)	41
2.2 ΦΟΥΤΟΥΡΙΣΜΟΣ	42
2.2.1 ΦΟΥΤΟΥΡΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΗ	43
2.3 ΜΟΝΤΕΡΝΙΣΜΟΣ	46
2.3.1 ARCHIGRAMS	48
2.3.1A PLUGIN CITY	50
2.3.1B WALKING CITY	52
2.4 FROM NORMAL TO MARVELUS	54
2.4.1 GOTHAM	56
2.4.2 METROPOLIS	61
2.4.3 THE WALLS OF SAMARIS	64
2.3.4A THE OBSCURE CITIES	64
2.3.4B THE WALLS OF SAMARIS	66
3 ΚΕΦΑΛΑΙΟ _ΕΥΜΠΕΡΣΜΑΤΑ	73
4_ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	75
	5



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

«Κόμικ»: Η αφήγηση μιας ιστορίας με διαδοχικές εικόνες, θα μπορούσε να είναι ένας εύκολος ορισμός. Ένα πολιτιστικό προϊόν της βιομηχανικής κοινωνίας που συμπυκνώνει και προωθεί μια συγκεκριμένη ιδεολογία, υποστηρίζουν οι απαιτητικοί διανοούμενοι. Τα κόμικς είναι «η κουλτούρα του φτωχού», άρα η «φτωχή κουλτούρα» της εποχής μας, μια κουλτούρα για αναλφάβητους, λέει ο τεχνοκριτικός και επίκουρος καθηγητής στην Πολυτεχνειακή σχολή της Θεσσαλονίκης Πέτρος Μαρτινίδης, ο οποίος παρά τον αφορισμό του είναι γνωστός υπέρμαχος των κόμικς. «Μια λεξούλα με πέντε γράμματα», όπως υποστηρίζει ο σκιτσογράφος Μιχάλης Μιχαήλ, είναι η πιο απλή και διαυγής ερμηνεία.

Αμφιλεγόμενο, το κόμικ στην Ελλάδα εξακολουθεί να θεωρείται «είδος ευτελές», «προϊόν υποκουλτούρας», απλοϊκό και αφελές, και σίγουρα δεν αντιμετωπίζεται σαν ισότιμη εικαστική έκφραση με τη ζωγραφική, τη γλυπτική ή και τον κινηματογράφο αν και οι οπαδοί τους ολοένα και αυξάνονται. Κι όμως στη Γαλλία, για να πάρουμε ένα κοντινό μας παράδειγμα, στο Πανεπιστήμιο της Σορβόνης έχει ιδρυθεί έδρα για τα κόμικς, ενώ διοργανώνεται ετήσια έκθεση κόμικς στην πόλη Ανγκουλέμ, όπου, σημειωτέον, υπάρχει και μουσείο για τα κόμικς χρηματοδοτούμενο από το γαλλικό υπουργείο Πολιτισμού.

Για να εισχωρήσουμε καλύτερα στον κόσμο των κόμικ ίσως να πρέπει να τα γνωρίσουμε λίγο καλύτερα και να τα διαχωρίσουμε. Έτσι τα κόμικ **μπορούν να χωριστούν σε διάφορες κατηγορίες** ανάλογα με την μορφή έκδοσης τους, από τον αισθητικό και ιδεολογικό προσανατολισμό τους, η σχέση των πρωταγωνιστών με το περιβάλλον καθώς και από την χώρα στην οποία έχουν δημιουργηθεί. Οι πιο σύνηθες κατηγορίες είναι οι εξής :

[1]

## Comic Strip

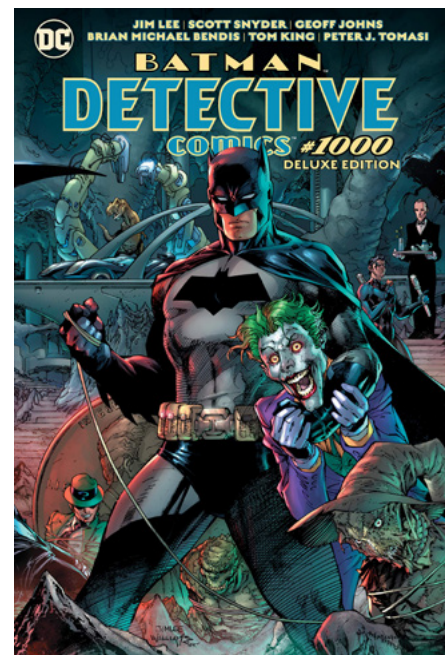
Είναι μια ακολουθία σχεδίων διατεταγμένων σε αλληλένδετα καρέ όπου εμφανίζει σύντομο χιούμορ ή να σχηματίζει μια αφήγηση, συχνά με κείμενο σε 'μπαλόνια' και λεζάντες χωρίς να υπάρχει η αίσθηση του περιβάλλοντος. Παραδοσιακά, σε ολόκληρο τον 20ό αιώνα και στον 21ο αιώνα έχουν δημοσιευθεί σε εφημερίδες ή περιοδικά. Στις καθημερινές εφημερίδες κατά κύριο λόγο τα βρίσκαμε σε ασπρόμαυρες εκδόσεις, ενώ οι εφημερίδες της Κυριακής προσέφεραν μακρύτερες ακολουθίες με πολύχρωμα κόμικ.



[2]

## COMIC (Comic Book)

Ένα comic book ή κόμικ, όπου ονομάζεται επίσης περιοδικό ή τεύχος, είναι μια έκδοση που αποτελεί την τέχνη των κόμικ με τη μορφή διαδοχικών παράλληλων καρέ που αντιπροσωπεύουν μεμονωμένες σκηνές. Συνήθως σε αυτά τα τεύχη οι συγγραφείς επικεντρώνονται σε μεγάλο βαθμό στο πλαίσιο της σελίδας, το μέγεθος, τον προσανατολισμό και τις θέσεις των πάνελ. Αυτές οι χαρακτηριστικές πτυχές των βιβλίων κόμικ είναι απαραίτητες για τη μετάδοση του περιεχομένου και των μηνυμάτων του συγγραφέα. Τα βασικά στοιχεία των comic είναι ότι περιλαμβάνουν πίνακες, μπαλόνια (φυσάλιδες ομιλίας), κείμενο (γραμμές), σχεδίαση του περιβάλλοντος που διαδραματίζεται η ιστορία και χαρακτήρες.



[3]

## Graphic novel

Είναι ο όρος που χρησιμοποιείται πιο συχνά, όταν θέλουμε να περιγράψουμε μια μεγαλύτερη, ολοκληρωμένη ιστορία κόμικ, με ολοκληρωμένο χτίσιμο χαρακτήρων και περιβάλλοντος, το οποίο εκδίδεται με τη μορφή βιβλίου. Η εμφάνιση τέτοιων εκδόσεων, άλλαξε την αντίληψη που είχαν οι βιβλιοθήκες, τα βιβλιοπωλεία και το κοινό, για το εύρος και την ποιότητα των ιστοριών της 9ης τέχνης. Η ομάδα μελέτης της βιομηχανίας βιβλίων άρχισε να χρησιμοποιεί το «γραφικό μυθιστόρημα» ως κατηγορία στα βιβλιοπωλεία το 2001.

## Bande Dessinée

Είναι η ονομασία των κόμικ στο Βέλγιο και τη Γαλλία. Η καταγωγή του αποδίδεται στον Rodolphe Töpffer τον 19ο αιώνα. Ο Richard Felton Outcault με το Κίτρινο Kid είναι επίσης ένας από τους πρόδρομους του είδους. Αυτά κόμικ έχουν ως βάση γραφικά μυθιστορήματα. Αρχικά θεωρήθηκε ως μια υποκατηγορία της λογοτεχνίας ή μικρής τέχνης και προοριζόταν πρωτίστως για τα παιδιά, όμως από την δεκαετία του 1960 κερδίζει τον τίτλο ως βιβλίο κόμικ (comic book/comic). Οι συντάκτες του περιγράφουν, να πωλούν πρωτότυπα βιβλία όπως οι άλλοι καλλιτέχνες σε φεστιβάλ. Σημαντικό είναι πως το 1973 άνοιξε το Διεθνές Φεστιβάλ της Αγκουλέμ κόμικς στη Γαλλία και έτσι αναγνωρίστηκε ως τέχνη.

## Manga

Ονομάζονται, εκτός της Ιαπωνίας, τα ιαπωνικά κόμικς. Τα manga αναπτύχθηκαν από την ανάμειξη ουκίγιο-ε(είναι ένα είδος ξυλογραφίας και ζωγραφικής που γνώρισε άνθηση τον 17ο έως τον 20ο αιώνα στην Ιαπωνία) και δυτικής τεχνοτροπίας ζωγραφικής, και έφτασαν στη σημερινή τους μορφή λίγο μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Κάποια manga που παράγονται στην Ιαπωνία διασκευάζονται σε αν-



[4]



[5]



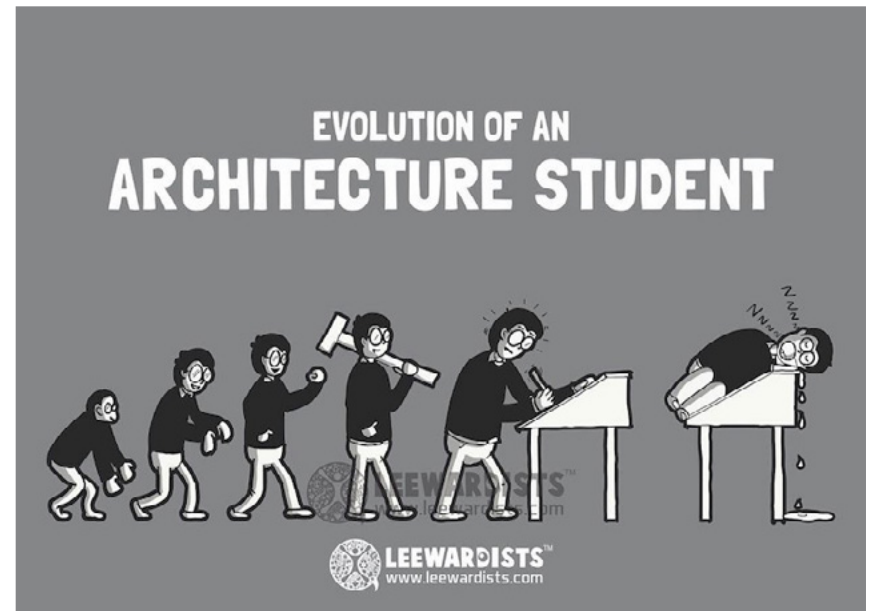
ime, όταν το εμπορικό ενδιαφέρον έχει ήδη διασφαλιστεί. Συχνά, κάποια στοιχεία τροποποιούνται έτσι ώστε το τελικό αποτέλεσμα να είναι ελκυστικό σε μεγαλύτερο κοινό ή για να ικανοποιεί διάφορους κανονισμούς. Ένα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά πέρα από διαφορετικό τρόπο σχεδίασης τους σε σχέση με το Δυτικό κόμικ, οι δημιουργοί απεικονίζουν ολόκληρους φανταστικούς κόσμους ώστε να μπορούν οι φαντασιώσεις τους να βρουν έδαφος να ανθήσουν. Όπως και τα αμερικανικά κόμικ, έτσι και τα manga έχουν υποστεί κριτική τόσο για τα μεγάλα ποσά βίας όσο και για διάφορα σεξουαλικά θέματα που φιλοξενούν στις σελίδες τους. Από την άλλη μεριά, δεν έχει γίνει καμιά επίσημη προσπάθεια ούτε θέσπιση νόμου για να περιορίσει τη θεματολογία των manga.



[6]

### Web Comic

Το Webcomics(επίσης γνωστό ως κόμικ στο Διαδίκτυο) είναι τα κόμικ που δημοσιεύονται σε έναν ισότοπο ή μια εφαρμογή για κινητά. Τα επίπεδα αναγνώρισης ποικίλλουν σημαντικά, διότι πολλά από τα δημοσιευμένα κόμικ μπορούν να διαβαστούν μόνο από τον περίγυρο του δημιουργού ενώ μερικά μπορεί να αποκτήσουν πάνω από ένα εκατομμύριο αναγνώστες. Το Webcomic διατηρεί τον παραδοσιακό χαρακτήρα των κόμικ και καλύπτει πολλά είδη, στυλ και θέματα. Ο όρος cartoonist web χρησιμοποιείται μερικές φορές για να αναφέρεται σε κάποιον που δημιουργεί webcomics.



Μέσα από αυτή την έρευνα ο στόχος μας είναι η ανακαλύψουμε την σχέση αρχιτεκτονικής-κόμικ καθώς και τον ρόλο της πόλης μέσα στα κόμικ και πως μπορούν μέσα από αυτήν να επωφεληθούν και οι δύο πλευρές. Έτσι η ερευνητική μας αναφέρεται κυρίως στα comic books, graphic novels καθώς και στα Bande Dessinée όπου το περιβάλλον όπου δρα η ιστορία, παίζει έναν πολύ σημαντικό ρόλο αφήνοντας εκτός τα manga τα οποία έχουν μια τελείως διαφορετική λογική.

Για να πραγματοποιηθεί αυτό η εργασία χωρίζεται σε δύο ενότητες. Στην πρώτη προσπαθούμε να κατανοήσουμε τον κόσμο των κόμικ καθώς και να εξετάσουμε και να αναλύσουμε τις πρακτικές-εργαλεία που χρησιμοποιούνται στην απεικόνιση τους. Αυτό πραγματοποιείται μέσα από την προσωπική έρευνα και κατηγοριοποίηση αυτών των εργαλείων σχεδίασης έτσι ώστε να αντιληφθούμε πως λειτουργούν και σε τι στοχεύει ο δημιουργός μέσα από την χρήση τους. Στόχος αυτής της ενότητας είναι ο αναγνώστης να κατανοήσει τους τρόπους απεικόνισης των κόμικ καθώς και τον λόγο χρήσης τους. Στην δεύτερη ενότητα ερευνάται η σχέση αρχιτεκτονικής και κόμικ. Μέσα σε αυτή την ενότητα αναλύεται το κόμικ ως εργαλείο για την αρχιτεκτονική καθώς και ο ρόλος της πόλης στα κόμικ. Στόχος είναι η εμβάθυνση της σχέσης αρχιτεκτονική και κόμικ και πως μπορούν να συνδυαστούν αυτές οι δύο τέχνες.

Αρχιτεκτονική, κόμικ, πόλη, συναισθήματα, μέσο απεικόνισης.

Ποιά η σχέση της αρχιτεκτονικής με τα κόμικ;

Ποιοί είναι οι τρόποι απεικόνισης των κόμικ;

Ποιά η λειτουργία της πόλης στα κόμικ;

Έχει γίνει ποτέ εργαλείο της αρχιτεκτονικής τα κόμικ;

Ποιά η σχέση αναγνώστη με τα κόμικ;

Н  
Е  
Ф  
А  
Л  
А  
И  
О  
И



## \_ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΗΣ 9ΗΣ ΤΕΧΝΗΣ



Σε αυτή την ενότητα προσπαθούμε να εμβαθύνουμε στον κόσμο των κόμικ, να τα κατανοήσουμε, καθώς και να αντιληφθούμε την σχέση μεταξύ έντυπου και αναγνώστη μέσα από διαφορετικές ματιές. Μέσα από μια αναζήτηση στον κόσμο των κόμικ, παρατηρήθηκε η επαναλαμβανόμενη χρήση οπτικών εργαλείων, τα οποία είναι και ο βασικός άξονας αυτού του κεφαλαίου. Πιο συγκεκριμένα διερευνώνται τα κομβικά υποκειμενικά σημεία της διαδικασίας δημιουργίας της οπτικής αναπαράστασης που έχουν καταλυτικό ρόλο στην διαμόρφωση της εικόνας και ο αντίκτυπος των συγκεκριμένων επιλογών στην τελική αισθητική καθώς και τι λαμβάνει ο αναγνώστης μέσα από αυτά.

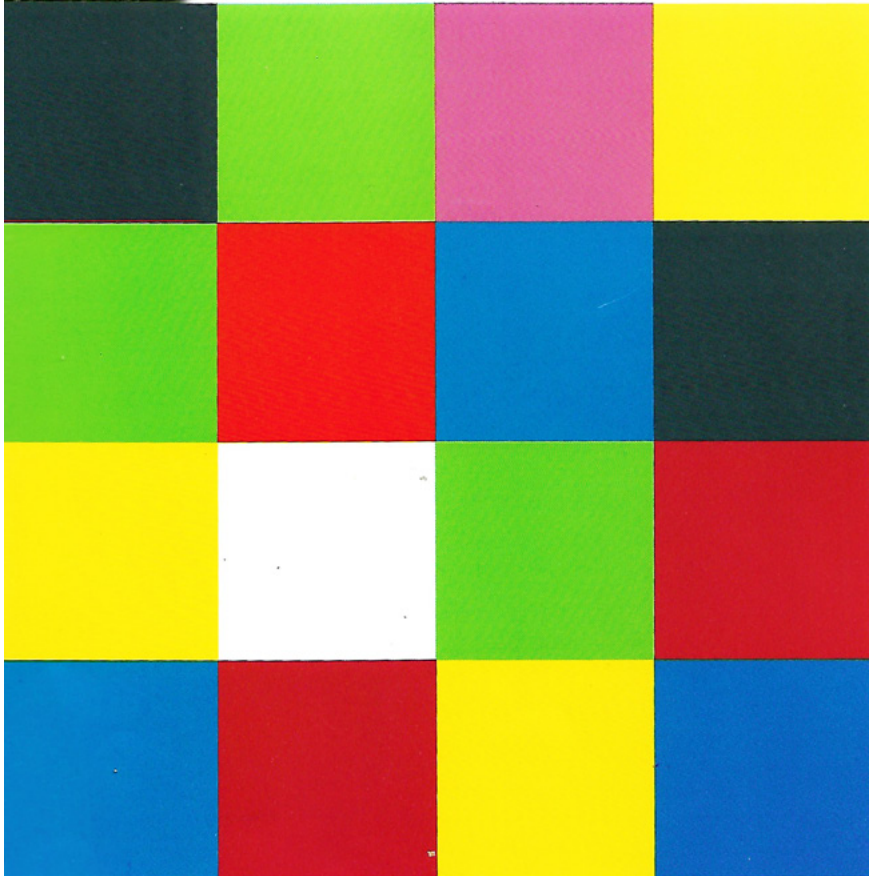
-IT'S NOT WHO I AM UNDERNEATH, BUT WHAT I DO THAT DEFINES ME-  
BATMAN



Η σύγκριση μεταξύ δύο χρωματικών αποτελεσμάτων που μπορούμε να διακρίνουμε διαφορές ή αισθητά διαστήματα ονομάζεται αντίθεση(contrast). Έτσι όταν αυτές οι αντιθέσεις φτάνουν στον ύψιστο βαθμό τους τότε μιλάμε αντιθέτως ίσες,ή πολικές αντιθέσεις. Έχουν διαπιστωθεί επτά κατηγορίες χρωματικών αντιθέσεων, οι οποίες είναι : 1.Αντίθεση του χρώματος καθαυτό 2.Αντίθεση ανοιχτού-σκούρου χρώματος 3.Αντίθεση ψυχρού-θερμού χρώματος 4.Αντίθεση των συμπληρωματικών 5.Ταυτόχρονη αντίθεση 6.Ποιοτική αντίθεση 7.Ποσοτική αντίθεση, όπου πιο κάτω θα αναλυθούν αυτές οι κατηγορίες.

#### 1.1.1 Η ΑΝΤΙΘΕΣΗ ΤΟΥ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΚΑΘΑΥΤΟΥ

Η αντίθεση του χρώματος καθαυτό πετυχαίνεται όταν χρησιμοποιούμε τα χρώματα στον μέγιστο βαθμό της φωτεινότητας τους για να δημιουργήσουμε αντίθεση. Όπως το μαύρο με το άσπρο εκφράζει την μεγαλύτερη δύναμη δηλαδή την αντίθεση ανοιχτό-σκούρο έτσι τα βασικά χρώματα(κίτρινο, κόκκινο, μπλε) εκφράζουν εντονότερα την αντίθεση του χρώματος καθαυτού, ειδικά αν συνδυαστούν αυτά τα χρώματα με μαύρες ή άσπρες γραμμές αποκτάνε έναν πιο έντονο χαρακτήρα. Σημαντικό είναι να τονιστεί πως όλα τα καθαρά-ανόθευτα χρώματα μπορούν να δημιουργήσουν αυτή την έντονη αντίθεση. Ο κάθε καλλιτέχνης μέσα από την δική του οπτική γωνία επιλέγει την ποσότητα του μαύρου και του άσπρου ως χρωματικές κηλίδες στο συνολικό του έργο. Οι αποφάσεις αυτές έχουν αντίκτυπο στο αποτέλεσμα του καλλιτέχνη διότι το λευκό αποδυναμώνει τη φωτεινότητα των χρωμάτων και τα σκουραίνει ενώ το μαύρο ενισχύει την φωτεινότητα τους και φαίνονται ανοιχτότερα. Προκύπτουν ενδιαφέρουσες λύσεις όταν επιλέξουμε ένα χρώμα ως κυρίαρχο και προσθέσουμε τα άλλα σε μικρές ποσότητες, δηλαδή μόνο σαν τονισμούς, με αυτόν τον τρόπο ενισχύεται ο εκφραστικός του χαρακτήρας τους.

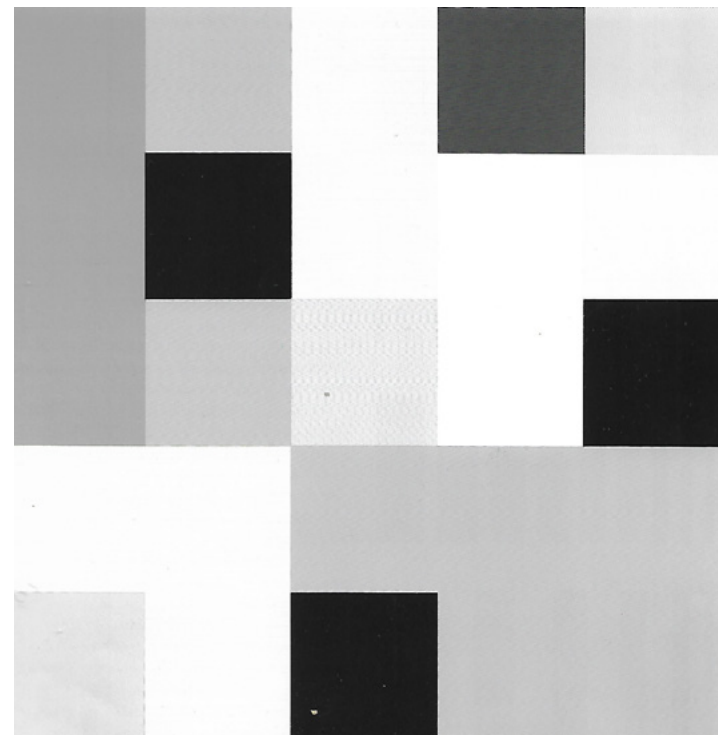


[8]

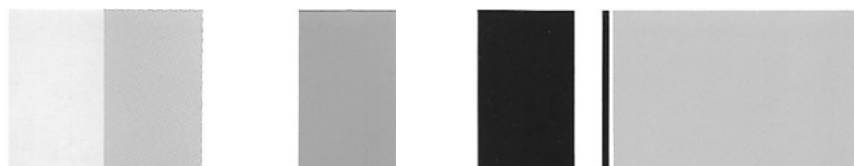


[9]

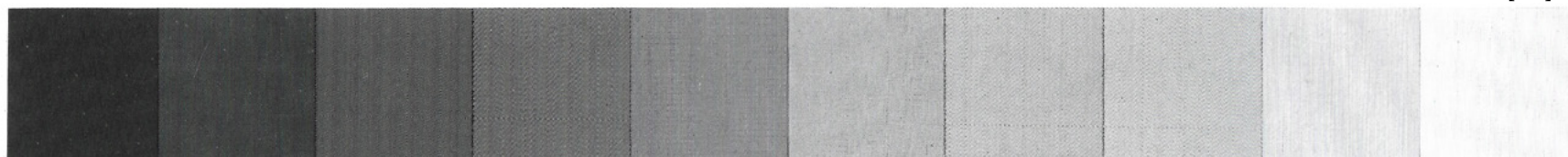
Όπως το φως και το σκοτάδι, το ανοιχτό και το σκούρο (πολικές αντιθέσεις), έχει μεγάλη και θεμελιώδη σημασία για την ανθρώπινη ζωή καθώς και για την φύση έτσι και για τον καλλιτέχνη το άσπρο και το μαύρο είναι το δυνατότερο μέσο έκφρασης του ανοιχτού και του σκούρου χρώματος. Ο τόνος του μαύρου βελούδου είναι αναμφίβολα ο πιο μαύρος χρωματικός τόνος και το καθαρότερο άσπρο είναι αυτό το θεικού βαρίου, όμως υπάρχει μια ασυνήθιστα μεγάλη διαβάθμιση γκριζών τόνων όμως αυτή εξαρτάται από την οπτική ικανότητα του ματιού και το όριο ευαισθησίας του κάθε ανθρώπου. Το ουδέτερο γκριζο χαρακτηρίζεται ως αδιάφορη απουσία χρώματος και επηρεάζεται πιο εύκολα από τις τονικές και χρωματικές αντιθέσεις, είναι σιωπηρό αλλά μεταβάλλεται εύκολα σε εξαιρετικούς τόνους. Το γκρι μπορεί να μεταμορφωθεί με την επίδραση οποιουδήποτε χρώματος δηλαδή να εγκαταλείψει την ουδέτερη κατάσταση του και να φθάσει σε μία εντύπωση συμπληρωματικού χρώματος έτσι το γκρι χαρακτηρίζεται ως ουδέτερο, άγονο χρώμα χωρίς έκφραση. Η ευρωπαϊκή τέχνη και η τέχνη της ανατολικής Ασίας προσφέρουν πλήθος έργων που έχουν στηριχθεί αποκλειστικά στην καθαρή αντίθεση ανοιχτού-σκούρου.



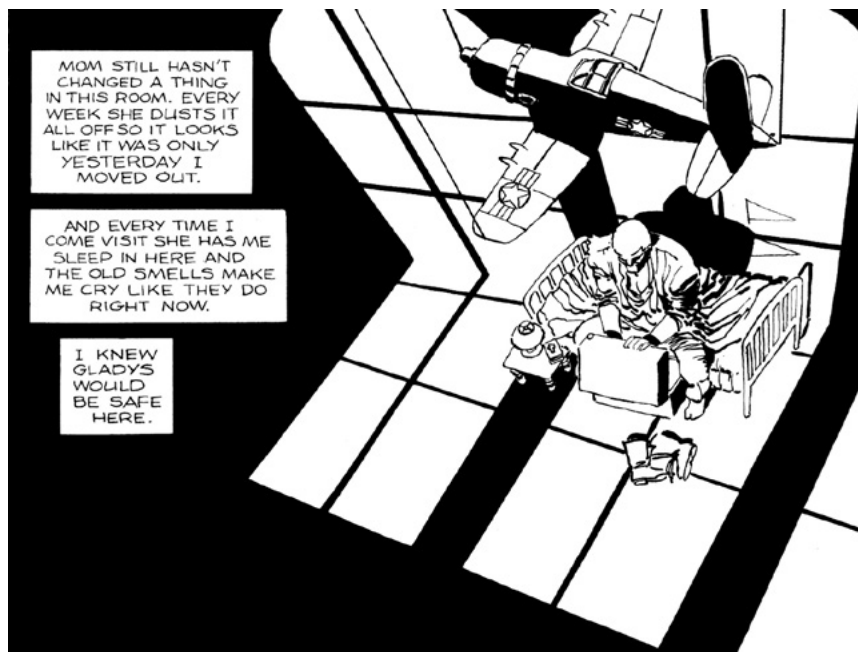
[10]



[11]



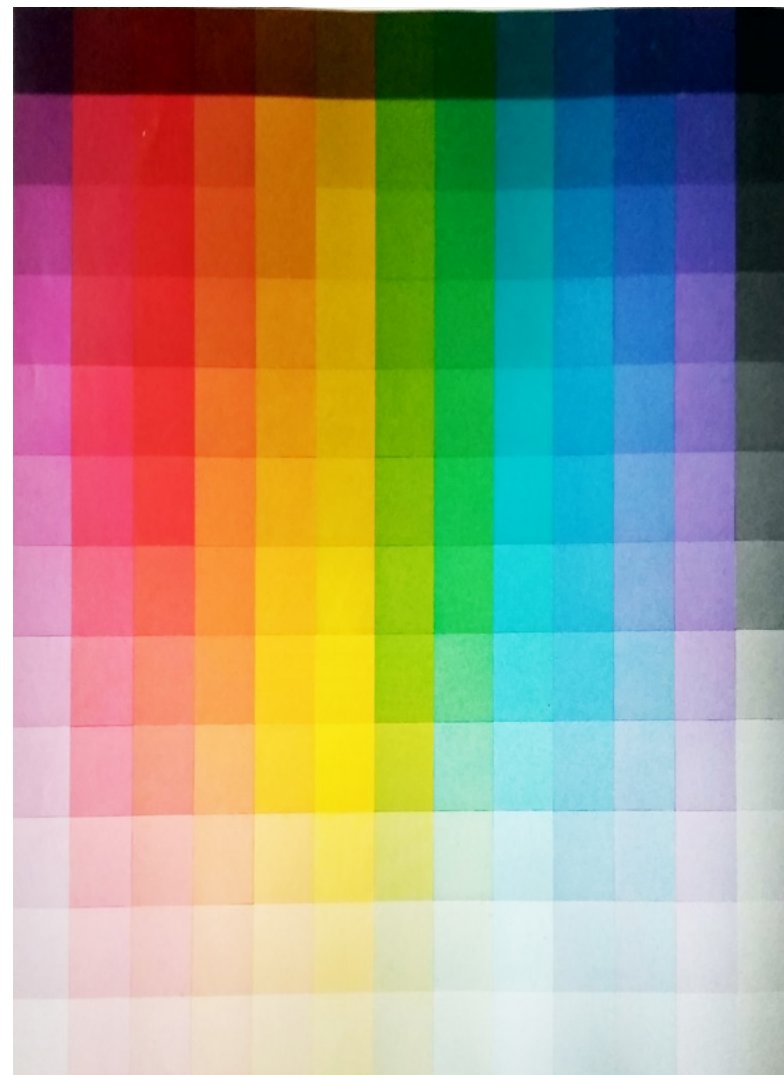
[12]



[13]

Μέχρι εδώ αναφερόμαστε στην αντίθεση ανοιχτού-σκούρου μόνο για το μαύρο και το άσπρο όμως είναι σημαντικό να μπορούμε να διακρίνουμε με ακρίβεια χρώματα ίσης φωτεινότητας και ίσης σκοτεινότητας. Οι ανοιχτές-σκούρες συγχωρδίες μπορούν να σχηματιστούν είτε με την λεγόμενη απουσία χρώματος του λευκού, του μαύρου και του γκρι είτε με την σύνδεση τους με γκριζους τόνους. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα ότι οι τονικές αξίες των χρωμάτων να είναι διαφορετικές και ότι κάθε χρώμα μπορεί να γίνει κλιμακωτά ανοιχτό ή σκούρο μέχρι να τείνει να γίνει άσπρο ή μαύρο. Η κατανόηση αυτού θα γίνει με την βοήθεια της εικόνας[14]

[14]

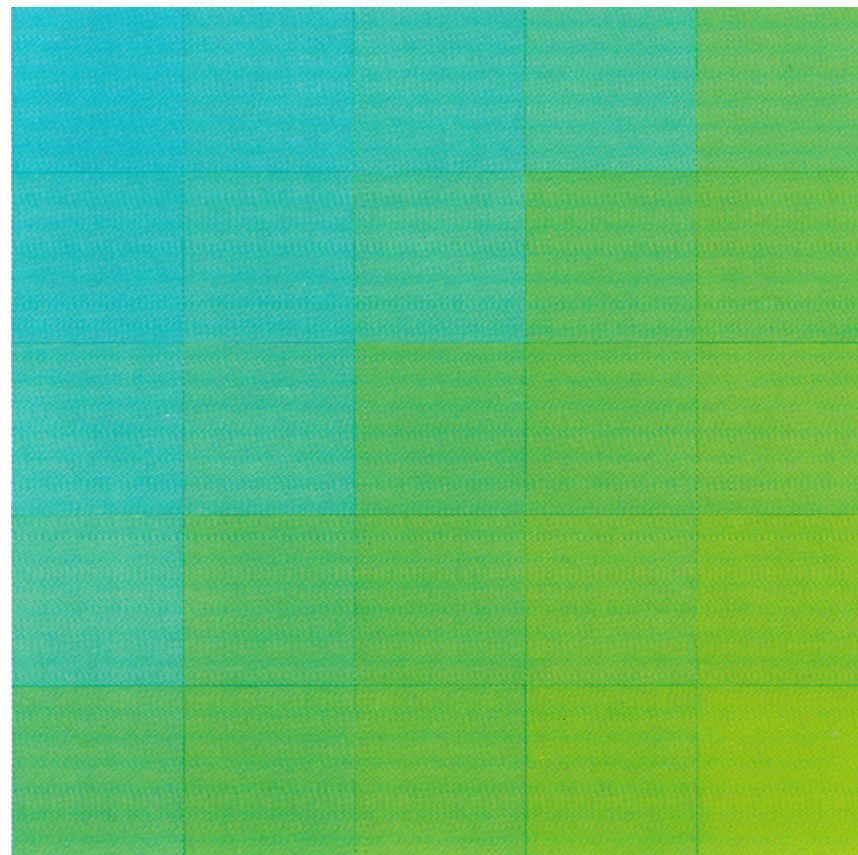




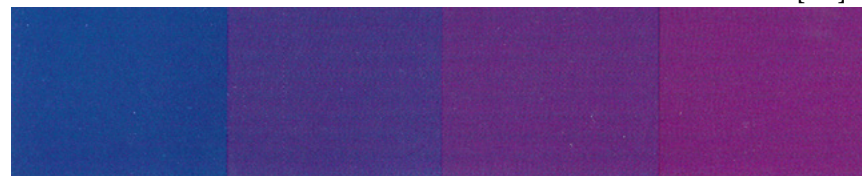
### 1.1.3 Η ΑΝΤΙΘΕΣΗ ΨΥΧΡΟΥ-ΘΕΡΜΟΥ

Μπορεί με μια πρώτη ματιά να φαίνεται παράξενη η επιθυμία να βγάλουμε μια αίσθηση θερμοκρασίας από το πεδίο των οπτικών εντυπώσεων των χρωμάτων όμως μέσα από διάφορα πειράματα που έχουν γίνει βγαίνει ως συμπέρασμα πως αυτή η αντίθεση επηρεάζει πολύ συναισθηματικά τον άνθρωπο. Παίρνοντας ως παράδειγμα τον χρωματικό κύκλο βλέπουμε ότι το κίτρινο είναι το ανοιχτότερο χρώμα και το βιολέ το πιο σκούρο δηλαδή υπάρχει η εντονότερη αντίθεση ανοιχτού σκούρου.

Σε ορθή γωνία με τον άξονα κίτρινο - βιολέ βρίσκονται το κόκκινοπορτοκαλί και το μπλεπράσινο, αυτοί είναι οι δύο πόλοι της αντίθεσης θερμό-ψυχρό. Είναι σημαντικό να τονιστεί πως τα χρώματα μεταξύ αυτών των πόλων άλλοτε δρουν ως ψυχρά και άλλοτε ως θερμά ανάλογα με το υπάρχει στο περιβάλλον τους. Ακόμα και αυτή η αντίθεση μπορεί να καθορισθεί διαφορετικά: 1. ψυχρό-θερμό 2. σκιερό-φωτισμένο 3. διαφανές-αδιαφανές 4. ηρεμιστικό-ερεθιστικό 5. αεριώδες-γηινό 6. λεπτό-χοντρό 7. μακρινό - κοντινό 8. ελαφρύ-βαρύ 9. υγρό-ξηρό. Αυτοί οι διαφορετικοί τρόποι μπορούν να παράξουν μεγάλες εκφραστικές δυνατότητες, επιτρέπει στο αποτέλεσμα να γεννά μια μουσική και μια εξωπραγματική ατμόσφαιρα. Επιπλέον η αντίθεση θερμού-ψυχρού δημιουργεί τον λεγόμενο βάθος μέσα σε ένα καλλιτεχνικό αποτέλεσμα.



[15]



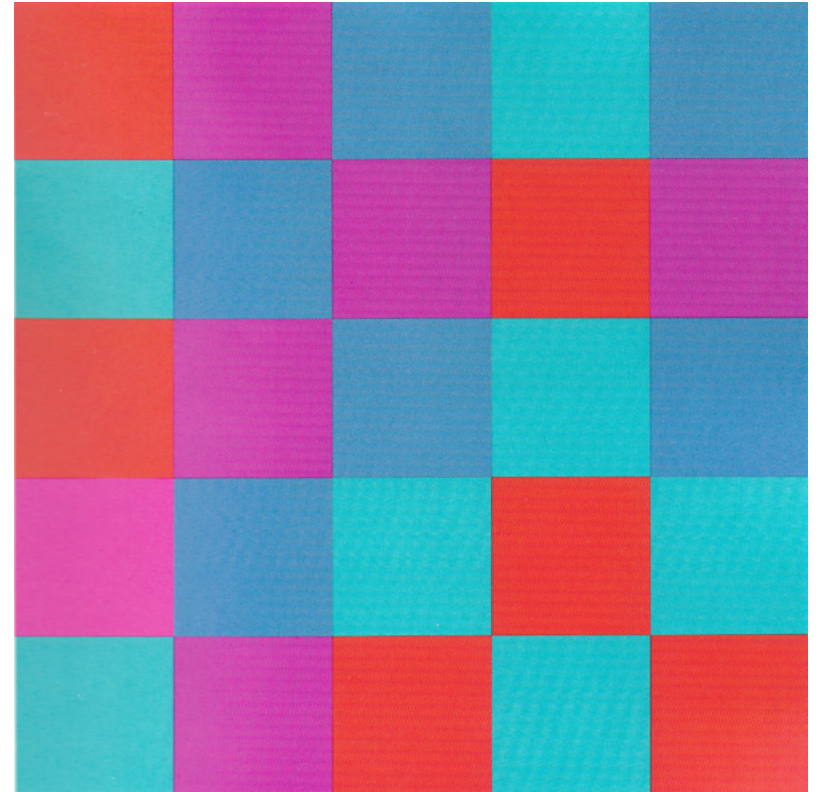
[16]



[17]



[18]



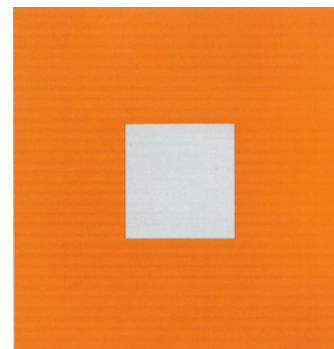
[19]



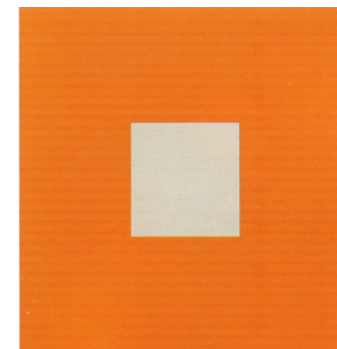
#### 1.1.4 ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΑΝΤΙΘΕΣΗ

Με τον όρο ταυτόχρονη αντίθεση περιγράφουμε το ακόλουθο φαινόμενο: το μάτι μας, σε ένα δεδομένο χρώμα, απαιτεί αμέσως, το συμπληρωματικό του και το γεννά το μάτι αυτό όταν δεν υπάρχει. Το συμπληρωματικό χρώμα γεννιέται ταυτόχρονα μέσα στο μάτι του θεατή με την μορφή χρωματικής εντυπώσεως ενώ δεν υπάρχει στην πραγματικότητα, δεν μπορεί να φωτογραφηθεί. Η ταυτόχρονη αντίθεση και η διαδοχική αντίθεση έχουν πιθανώς το ίδιο αρχικό αίτιο. Επειδή το ταυτόχρονα γεννημένο χρώμα δεν υπάρχει στην πραγματικότητα αλλά το γεννάει το μάτι μας μας δίνει την αίσθηση ερεθισμού και ζωηρής δόνησης. Μέσα από την παρατήρηση επί μακρό χρόνο το δεδομένο βασικό χρώμα το μάτι αρχίζει να κουράζεται και η εντύπωση του γεννημένου χρώματος αυξάνεται.

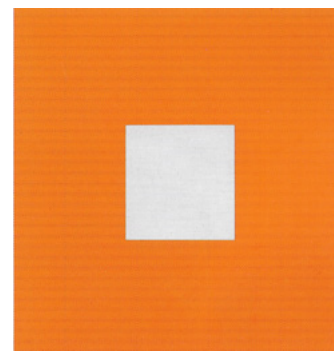
Έτσι παίρνοντας δύο χρώματα το καθένα προσπαθεί να σπρώξει το άλλο προς το συμπληρωματικό του και έτσι τις περισσότερες φορές χάνουν και τα δύο τον πραγματικό τους χαρακτήρα με αποτέλεσμα τον χρώμα να δίνει μια άυλη διάσταση.



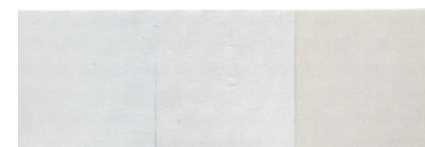
[20]



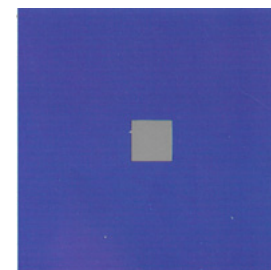
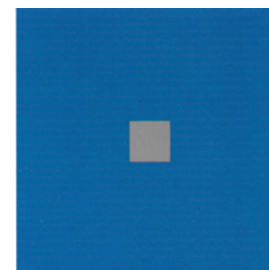
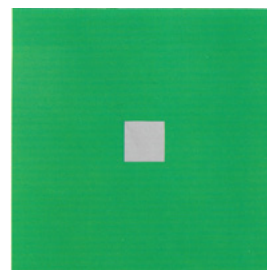
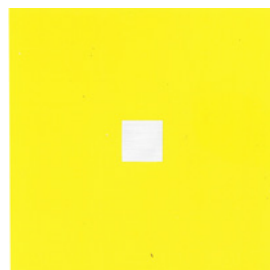
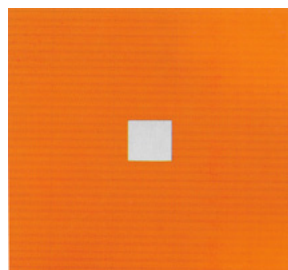
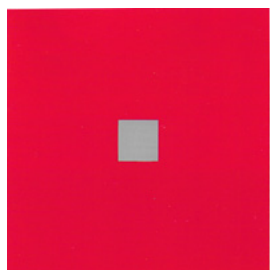
[21]



[22]



[23]

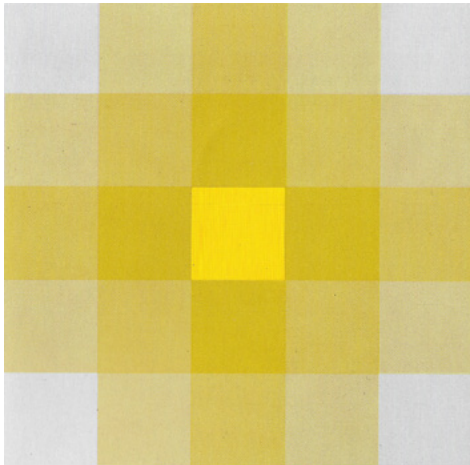


#### 1.1.5 ΠΟΙΟΤΙΚΗ ΑΝΤΙΘΕΣΗ

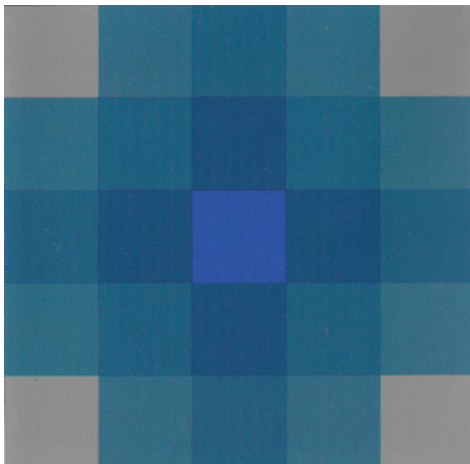
Με αυτόν τον όρο εννοούμε τον βαθμό καθαρότητας ή κορεσμού των χρωμάτων δηλαδή την αντιπαράθεση των κορεσμένων φωτεινών χρωμάτων με τα σβησμένα θαμπά χρώματα. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί τρόποι ώστε να επιτύχουμε αυτό το αποτέλεσμα.

1. Όταν σε ένα καθαρό χρώμα προσθέσουμε άσπρο ο χρωματικός του χαρακτήρας γίνεται πιο ψυχρός.
2. Όταν προσθέσουμε μαύρο στο χρώμα αφαιρείται η φωτεινότητα δηλαδή το αποξενώνει και το σκοτώνει λίγο έως πολύ γρήγορα.
3. Αν στο χρώμα προσθέσουμε γκρι τότε αυτό ουδετεροποιείται ή γίνεται αδιαφανές.
4. Το θάμπωμα μπορεί να γίνει μέσω της ανάμιξης του με το συμπληρωματικό του και έτσι να προκύψουν σπάνιοι ανάμεικτοι χρωματικοί τόνοι.

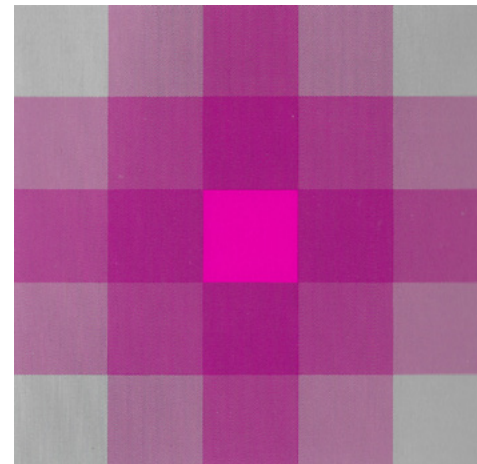
Το αποτέλεσμα αυτής της αντίθεσης είναι σχετικό διότι ένα χρώμα μπορεί να φαίνεται φωτεινό δίπλα σε ένα θαμπό χρώμα αλλά και ο χαρακτήρας του να γίνει πιο θαμπός δίπλα σε ένα ανοιχτό χρώμα.



[25]



[26]

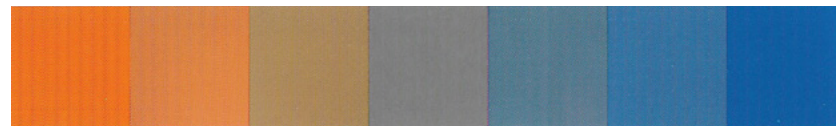


[27]

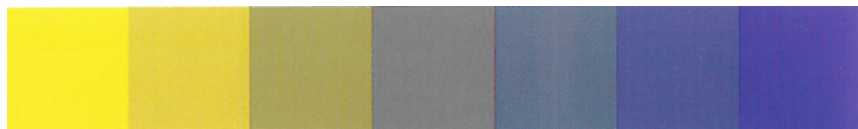


### 1.1.6 Η ΑΝΤΙΘΕΣΗ ΤΩΝ ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΩΝ

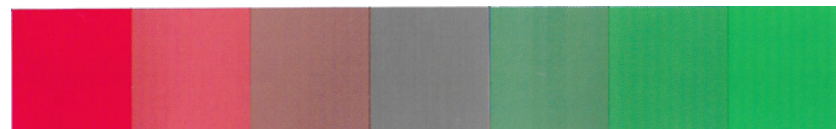
Δύο οργανικά χρώματα που με την μίξης τους δίνουν ουδέτερο γκρι-μάυρο ονομάζονται συμπληρωματικά χρώματα. Είναι αντίθετα ,το ένα απαιτεί το άλλο αμοιβαία,το ένα δίπλα στο άλλο ενδυναμώνονται μέχρι την μεγαλύτερη φωτεινότητα αλλά μπορούν να καταστραφούν με τη μίξη τους με γκρι. Όταν χρησιμοποιούνται με τις σωστές ποσοτικές αναλογίες γεννούν μια εικόνα στατικά στερεή ωστόσο κάθε ζεύγος συμπληρωματικών χρωμάτων έχει και τις δικές του ιδιαιτερότητες δηλαδή μπορεί να μην περιέχει μόνο την αντίθεση των συμπληρωματικών αλλά και να υπάρχει έντονη η αντίθεση ανοιχτού σκούρου.



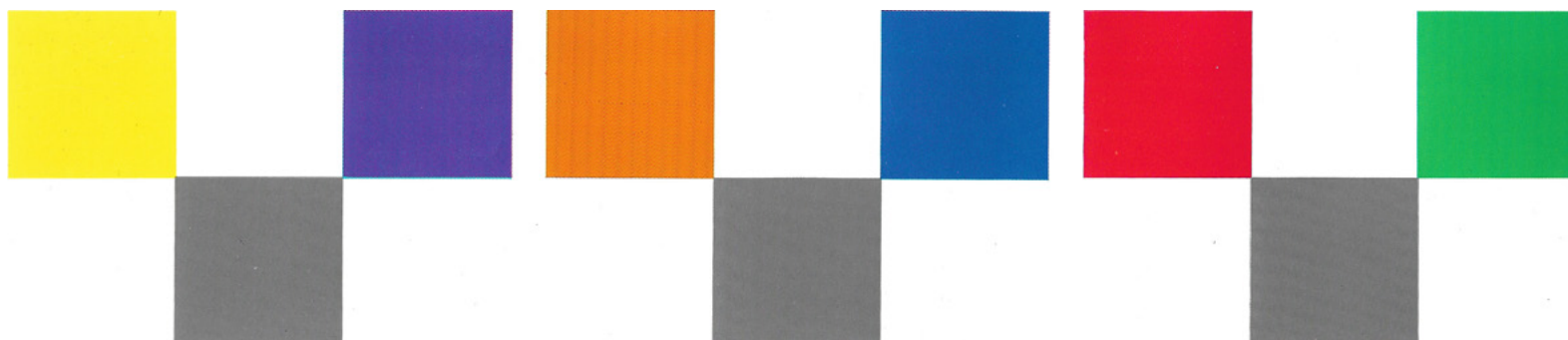
[28]



[29]



[30]

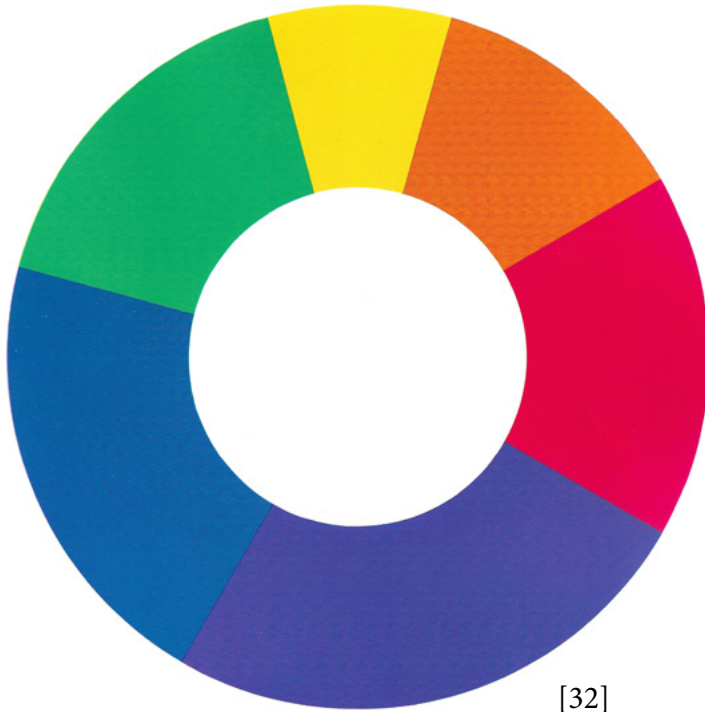


[31]

### 1.1.7 ΠΟΣΟΤΙΚΗ ΑΝΤΙΘΕΣΗ

Αυτή η κατηγορία αφορά τις σχέσεις δύο ή περισσότερων κηλίδων χρωμάτων δηλαδή η αντιπαράθεση του “πολύ ή λίγο”. Έτσι πως μπορούμε να προσδιορίσουμε ένα έργο τέχνης ισορροπημένο; Υπάρχουν δύο συντελεστές σε αυτή την απάντηση πρώτον η φωτεινότητα των χρωμάτων καθώς και το μέγεθος της κηλίδας. Τελικά σε αυτή την αντίθεση αυτό που κυριαρχεί είναι η καλλιτεχνική αίσθηση αλλά και οι προσωπικές προτιμήσεις που αποφασίζουν τα ποσοστά αυτής της αντίθεσης.

Ο καλλιτέχνης μέσα από τις αντιθέσεις προσπαθεί να δημιουργήσει ένα, δύο, τρία ή τέσσερα “επίπεδα” και κάθε επίπεδο μπορεί να παρουσιάζει διαφορές στις τονικές αξίες του. Ο κύριος λόγος που προσπαθεί να κατασκευάσει επίπεδα είναι η αναγκαιότητα στο να κρατήσει το έργο του ένα συνολικό πολύεπιπεδικό αποτέλεσμα. Τα τακτοποιημένα επίπεδα επιτρέπουν στον αναγνώστη να συλλάβει όλα τα επιθυμητά αποτελέσματα βάθους που θέλει αυτός να δημιουργήσει. Γενικά ένα υπόβαθρο δομείται με το πρώτο, το μεσαίο και το πίσω επίπεδο. Είναι σημαντικό να μπορούμε να διακρίνουμε αυτά τα επίπεδα διότι δεν είναι αναγκαίο η δράση να παίρνει μέρος στο μπροστινό επίπεδο μπορεί και στα υπόλοιπα. Σημαντικό είναι πως πέρα από την δημιουργία του χώρου αυτό που πετυχαίνει με τις έντονες αντιθέσεις είναι να προκαλεί το ενδιαφέρον του ανθρώπου συναισθηματικά μέσα από την χρήση έντονων αντιθέσεων μέσα από το έργο του.



[32]

[33]



[34]



[35]



Ξ

Υ

Π

Α

Ι

Ξ

Θ

Η

Π

Α

1.2 Μέσα από τις οπτικές,ηλεκτρομαγνητικές και χημικές διαδικασίες που γίνονται μέσα στο μάτι και στον εγκέφαλο,όταν παρατηρούμε τα χρώματα,αντιστοιχούν συχνά παράλληλες διαδικασίες στην περιοχή της ανθρώπινης ψυχής. Χωρίς αμφιβολία τα χρώματα έχουν αποτέλεσμα που μας αγγίζουν βαθειά είτε συνειδητά είτε όχι. Για παράδειγμα το μπλε της θάλασσας καθώς και των απομακρυσμένων βουνών μας μαγεύει,αντίθετα ως χρώμα εσωτερικού χώρου παράγει ένα φριχτό άψυχο αποτέλεσμα βγάζοντας μέσα στον χώρο μια αποπνιχτική ατμόσφαιρα. Από την άλλη μέσα στην νύχτα ένα μπλε νεοη φως είναι ελκυστικό και μαζί με τα κόκκινα και κίτρινα φώτα δίνει μία χαρούμενη ζωηρή συγχορδία. Από τέτοιες εμπειρίες είναι σχεδόν αδύνατο να φτάσουμε σε κάποιο ακριβές συμπέρασμα,η κρίση ``εύχαριστο-δυσάρεστο`` αναφορικά με τα χρώματα δεν μπορεί να διαμορφώσει έγκυρη μονάδα μέτρησης για την αληθινή και ακριβή εκτίμηση των χρωμάτων.

Όσο περισσότερο σκεπτόμαστε τις ψυχικές-εκφραστικές αξίες των χρωμάτων,τόσο μυστηριώδεις γίνονται αυτές δηλαδή πόσο ποίκιλα είναι τα αποτελέσματα των χρωμάτων και από την άλλη πόσο διαφορετική είναι η ανθρώπινη υποκειμενική διαφορετικότητα στις προδιαθέσεις για την εμπειρία των χρωμάτων.

Κάθε χρώμα μπορεί να υποστεί αλλαγές προς πέντε κατευθύνσεις:

\_1.Οι αλλαγές του χρωματικού χαρακτήρα,δηλαδή το πόσο καθαρό μπορεί να είναι ένα χρώμα για παράδειγμα ότι ένα πράσινο μπορεί να είναι περισσότερο κοντά στο κίτρινο ή και στο μπλε.

\_2.Οι αλλαγές σε κλίμακα κορεσμού δηλαδή αν ένα χρώμα μπορεί να χάσει την λάμψη του λίγο ή πολύ.

\_3.Οι αλλαγές σε ανοιχτές ή σκούρες αξίες του χρώματος.

\_4.Οι αλλαγές ποσοτικών σχέσεων ή μεγέθη χρωματικών επιφανειών,

\_5.Οι αλλαγές μέσω της εμφάνισης της ταυτόχρονης αντίθεσης στα χρωματικά αποτελέσματα.

Ο καλλιτέχνης μπορεί να έχει μεγάλο πλούτο ψυχικών εμπειριών καθώς και αισθημάτων και μέσα από μια λάθος επιλογή στη σωστή βάση των χρωμάτων το τελικό αποτέλεσμα θα είναι αναμφίβολο, έτσι μέσα από το ασυνείδητο συναίσθημα, την διαισθητική σκέψη και την θετική γνώση θα μπορεί να επιλέγει το αληθινό καθώς και το σωστό αποτέλεσμα. Ο Ματίς ανέφερε χαρακτηριστικά πως <<Μία σωστή, θεμελιώδης διευθέτηση θα αποδείκνυε ότι δεν κινούμενα λιγότερο λογικά δημιουργώντας έναν πίνακα από ότι κατασκευάζοντας ένα σπίτι. Δεν πρέπει να μας απασχολεί η ανθρώπινη πλευρά. Την κατέχουμε ή δεν την κατέχουμε αν την κατέχουμε διαπερνά το έργο θέλουμε δεν θέλουμε.>>

Έχουν γίνει αρκετές απόπειρες έτσι ώστε να μπορέσουν να γίνει μία χαρτογράφηση συναισθημάτων σε σχέση με τα χρώματα. Μια σημαντική προσπάθεια μέσα στον 21 αιώνα ήταν αυτή του Δαλάι Λάμα ο οποίος μέσα των γνώσεων του και σε συνεργασία με κορυφαίους ψυχολόγους του Δυτικού πολιτισμού κατάφεραν να δημιουργήσουν αυτό το εργαλείο εξετάζοντας ποια χρώματα θα μπορούσαν να φέρουν σε ψυχική ηρεμία τους ανθρώπους.

Ως πρώτο βήμα, διεξήχθη έρευνα από 149 επιστήμονες (επιστήμονες συναισθημάτων, νεύρο επιστήμονες και ψυχολόγοι εξειδικευμένους στους τομείς τους) για να διαπιστώσουν τη σύνδεση μεταξύ της φύσης των συναισθημάτων σε σχέση με τις διαθέσεις ή τις καταστάσεις που παράγουν. Η έρευνα οδήγησε στο συμπέρασμα ότι υπάρχουν πέντε κατηγορίες συναισθημάτων: ο θυμός, ο φόβος, η αγδία, η θλίψη και η απόλαυση. Το καθένα έχει ένα περίπλοκο σύνολο συναισθηματικών καταστάσεων, ενεργειών καθώς και διαθέσεων. Ακόμα και τα συναισθήματα



[36]

χαράς και συμπόνιας μπορούν να μας αποσυνδέσουν από την ηρεμία δηλαδή η χαρά μπορεί να ταυτιστεί με την μανία ή ακόμα και με την κυκλοθυμία.

Το φάσμα του θυμού, για παράδειγμα, πηγαίνει από μια ενόχληση χαμηλής έντασης, έως την απογοήτευση, την εξημέρωση, την επιχειρηματολογία, την πίκρα, τον εκφοβισμό και την πλήρη οργή. Ο θυμός μπορεί επίσης να εξεταστεί μέσα από τις κοινές ενέργειες του ανθρώπου (προσβολή, διαμάχη, παθητική επιθετικότητα) και τις αιτίες του (όπως η απόρριψη, η αδιάφορη γραφειοκρατία και πολλά άλλα). Από την άλλη η ηρεμία ιδανικά είναι μια κατάσταση αναφοράς, σε αντίθεση με τα συναισθήματα που προκύπτουν όταν πυροδοτούνται και στη συνέχεια υποχωρούν. Έτσι έγινε μία απόπειρα να δημιουργηθεί αυτός ο Άτλας συναισθημάτων μέσα από τα χρώματα αν και το κάθε χρώμα μπορεί να προκαλεί σε αρκετές περιπτώσεις διαφορετικά αισθήματα στους ανθρώπους μέσα από τις εμπειρίες τους, τον τρόπο καταγωγή τους και πολλούς άλλους παράγοντες.

Η

Ρ

□

≡

□

≡

1.3 Ο χρόνος στα κόμικ είναι μια πολύ δύσκολη και πολύπλοκη έννοια επειδή περιλαμβάνει την αντιπροσώπευση του χρόνου μέσα από χωρικές έννοιες και δεν υπάρχουν αυστηροί κανόνες για το πώς μεταφράζονται αυτές οι έννοιες μέσα στον χρόνο. Στα κόμικ, ο χρόνος μπορεί να μεταδοθεί στους αναγνώστες μέσα από τα πάνελ, από τον αριθμό και το σχήμα των πάνελ, καθώς και από την σύνδεση μεταξύ τους. Επομένως, οι συντομογραφίες πίνακες καθοδηγούν τους αναγνώστες μέσα στον χρόνο και τον χώρο. Το περιεχόμενο ενός πάνελ φαινομενικά είναι ένα στιγμιαίο χρονικό διάστημα, αλλά συνήθως αυτό δεν μπορεί να ισχύει διότι οι ενέργειες που απεικονίζονται στα σχέδια δεν μπορούν να συμβούν ταυτόχρονα με τις λέξεις. Για παράδειγμα, στο Understanding Comics, ο Scott McCloud παρομοιάζει την απεικόνιση του χρόνου σε ένα κόμικ σε ένα σχοινί. Κάθε δράση και φράση υπάρχει σε ένα συγκεκριμένο σημείο κατά μήκος του σχοινιού, έτσι ώστε το καθένα να καταλαμβάνει το δικό του χρονικό διάστημα.

Ο αριθμός και το σχήμα των πάνελ συνδέει επίσης τον χρόνο με τους αναγνώστες. Για παράδειγμα, μια παύση μπορεί να μεταδοθεί με συνεχόμενη επανάληψη του ίδιου πίνακα ή από ένα ευρύτερο πάνελ. Και οι δύο δίνουν στον αναγνώστη την αντίληψη ότι ο χρόνος συνεχίζεται παρόλο που οι χαρακτήρες μπορεί να μην κινούνται. Ομοίως, η αίσθηση της διαχρονικότητας μπορεί να προκληθεί από ένα “χωρίς περιθώρια” πάνελ ή από ένα πάνελ που “αιμορραγεί”. Ένας πίνακας που αιμορραγεί είναι αυτός του οποίου το περιεχόμενο εκτείνεται πέρα από τη σελίδα. Η επιλογή σε οποιοδήποτε από αυτά τα σενάρια γίνεται με βάση το προσωπικό στυλ ή σύμφωνα με την περιφερειακή τεχνική.



Στα κόμικς, ο χρόνος δεν περιορίζεται μόνο στο πέρασμα των λεπτών ή των ωρών αλλά και εμπεριέχει το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον. Η φύση αυτού του μέσου, των πάνελ και των διαλόγων καθιστά την εμπειρία των αναγνωστών μέσα από μια βόλτα στο παρελθόν, στο παρόν και στο μέλλον πολύ διαφορετική από την εμπειρία του χρόνου σε άλλα μέσα. Το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον περιβάλλουν συνεχώς τον αναγνώστη. Συνεπώς, οι αναγνώστες έχουν τη δυνατότητα να έχουν περισσότερες επιλογές σχετικά με την ανάγνωσή τους σε σχέση με τον χρόνο από ό, τι με άλλα μέσα.

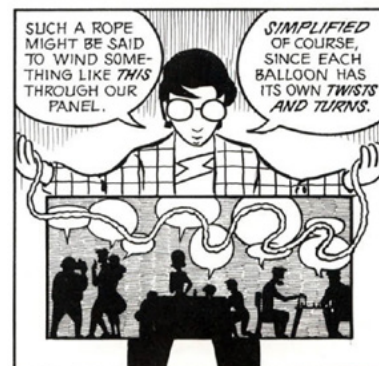
Ο χρόνος στα κόμικς, που είναι ένα θεμελιώδες μέρος της γραφικής νέας εμπειρίας, προέρχεται εξ ολοκλήρου από την αλληλεπίδραση και τη δέσμευση του αναγνώστη με το μέσο, γι' αυτό και τα κόμικς θεωρούνται ένα διαφορετικό-εναλλακτικό μέσο.



[37]



[38]



[39]

Σ

Τ

Η

Α

1.4 Πολλοί ζωγράφοι, προκειμένου να αποτυπώσουν την πραγματικότητα με τον πιο ακριβή τρόπο, αναπαριστούν ακόμα και τις σκιές των αντικειμένων-προσώπων. Οι σκιές κάνουν ένα έργο τέχνης τόσο πραγματικό, όσο η λήψη μιας εικόνας από ένα φωτογραφικό φακό. Αυτό παρατηρήθηκε ιδιαίτερα στο κίνημα του ρεαλισμού, όπου πολλοί ζωγράφοι κυνηγώντας τον απόλυτο ρεαλισμό επιστράτευαν τις γνώσεις τους στις φυσικές επιστήμες. Παρατηρούσαν το φως και πώς αυτό άγγιζε το αντικείμενο του εκάστοτε πίνακα και το αποτύπωναν με απόλυτη ακρίβεια, εφευρίσκοντας διάφορες τεχνικές

Το φως δεν προκαλεί μόνο το χρωματισμό του αντικειμένου αλλά επίσης και την αναγλυφικότητά του. Χρειάζονται τουλάχιστον τρεις διαφορετικές τονικές αξίες που τις περιγράφουμε ως τόνος του φωτός, μεσαίος τόνος και τόνος της σκιάς. Στον μεσαίο τόνο μας δίνεται η εντύπωση πως το τοπικό χρώμα του αντικειμένου-προσώπου είναι εντονότερη και οι λεπτομέρειες τις υφής γίνονται αντιληπτές. Στον τόνο του φωτός το χρώμα του αντικειμένου-προσώπου είναι ανοιχτότερο ενώ της σκιάς είναι θαμπό και σκούρο.

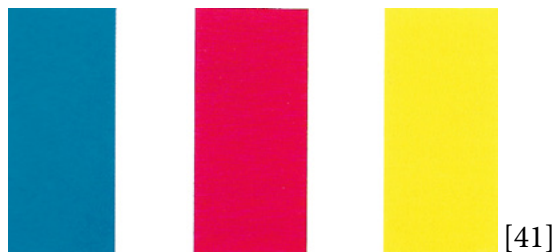
Η σκιά μπορεί να χρησιμοποιηθεί για δύο λόγους στην απεικόνιση των κόμικ. Πέρα από το βάθος και την σχέση του χαρακτήρα με το υπόβαθρο που δημιουργεί ο καλλιτέχνης αυτό που δημιουργεί την αίσθηση της τρισδιάστατης απεικόνισης είναι η σκιά διότι όπως ειπώθηκε δημιουργεί ένα πιο ρεαλιστικό αποτέλεσμα. Ο δεύτερος λόγος είναι πως μπορεί να δημιουργήσει ένα πιο δραματικό αποτέλεσμα στην σκηνή, δηλαδή να προκαλέσει μια ένταση στον αναγνώστη, χρησιμοποιώντας την με τον σωστό τρόπο.







[40]



[41]

1.5 Πέρα από τους χαρακτήρες τους διαλόγους ένα σημαντικό μέσο για να μπορέσει ο καλλιτέχνης να εκφράσει το έργο του χρησιμοποιεί το βάθος. Αυτό πραγματοποιείται μέσα από πολλαπλά επίπεδα που επιλέγει αυτός να σχεδιάσει δηλαδή δημιουργεί το περιβάλλον στο οποίο εξιστορείται η ιστορία. Από την δημιουργία μιας πόλης μέχρι και 'ξεχασμένα ντόμινο' πάνω σε ένα τραπέζι, δηλαδή μπορεί να δημιουργήσει διάφορες κλίμακες γεωμετρίας έτσι ώστε να μπορεί να εισχωρήσει ο αναγνώστης μέσα στον κόσμο που του παρουσιάζει ο καλλιτέχνης. Αυτό κάποιες φορές μπορεί να είναι πολύ έντονο και κάποιες άλλες να μην γίνεται άμεσα αντιληπτό μέσα από το μάτι και την ανάγνωση του θεατή.

Εκτός της γεωμετρίας και τον χώρο που δημιουργεί ο καλλιτέχνης αυτό που μπορεί να έχει τρισδιάστατο αποτέλεσμα είναι το ίδιο το χρώμα αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί είτε από τις αντιθέσεις ανοιχτό-σκούρο, θερμό-ψυχρό, ποιότητα είτε ποσότητα. Ας πάρουμε ως παράδειγμα έξι χρώματα το κίτρινο, πορτοκαλί, κόκκινο, βιολέ, μπλε και πράσινο και τα τοποθετούμε διπλά-δίπλα πάνω σε μαύρο φόντο. Αυτό που διαπιστώνουμε ότι το φωτεινό κίτρινο φαίνεται να έρχεται μπροστά ενώ το βιολέ να εξαφανίζεται μέσα στο μαύρο φόντο έτσι όλα τα χρώματα σχηματίζουν κλιμάκωση βάθους με πόλους το κίτρινο και το βιολέ. Από την άλλη βάζοντας τα ίδια χρώματα σε άσπρο φόντο βλέπουμε πως το κίτρινο αποδυναμώνεται και το βιολέ βγαίνει πιο μπροστά έτσι αυτές οι παρατηρήσεις μας δείχνουν ότι για να κρίνουμε το αποτέλεσμα του βάθους το περιβάλλον χρώμα είναι τόσο σημαντικό τόσο και το ίδιο το χρώμα.

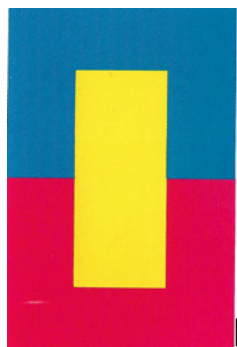


[42]

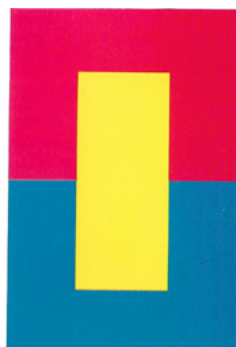
Έτσι μέσα από πολλές έρευνες που ξεκίνησαν το 1915 για το αποτέλεσμα τους βάθους που δημιουργούν τα χρώματα έχουμε τα παρακάτω αποτελέσματα.

Όλοι οι ανοιχτόχρωμοι τόνοι πάνω σε μαύρο φόντο έρχονται εμπρός σύμφωνα με το βαθμό φωτεινότητας τους αντίθετα το αποτέλεσμα πάνω σε άσπρο φόντο είναι ότι οι ανοιχτόχρωμοι τόνοι ενσωματώνονται στο φόντο ενώ οι σκουρόχρωμοι ωθούνται βαθμιαία μπροστά. Οι ψυχροί και οι θερμοί τόνοι, στην περίπτωση που έχουν ίδια φωτεινότητα, συμπεριφέρονται έτσι ώστε τα θερμά χρώματα να έρχονται πιο μπροστά ενώ τα ψυχρά χάνονται στο βάθος. Στην αντίθεση ανοιχτού-σκούρου προκύπτει ότι οι δυνάμεις βάθους προστίθενται ή αναιρούνται ή ακόμη μεταμορφώνονται στα αντίθετα τους. Όσο αφορά την ποιοτική αντίθεση προκύπτει ότι ένα φωτεινό χρώμα έρχεται πιο μπροστά σε σχέση με ένα εξίσου ανοιχτόχρωμο αλλά θαμπό.

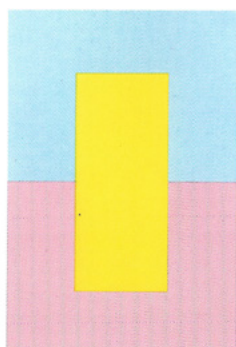
Ακόμα και να θέλαμε να αναφερθούμε σε όλες τις δυνατότητες των χρωματικών συγχωρδίων ώστε το αποτέλεσμά τους να είναι το βάθος δεν θα μπορούσαμε να εξασφαλίσουμε με καμία σιγουριά για την δημιουργία βάθους αυτό μπορεί να το δημιουργήσει ο καλλιτέχνης μέσα από την προσωπική του ευαισθησία και ποιος είναι ο πραγματικός στόχος του.



[43]



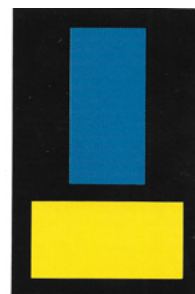
[44]



[45]



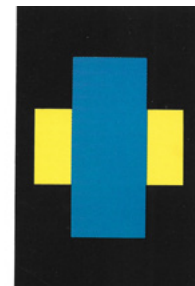
[46]



[47]



[48]



[49]

Π

Ε

Ρ

Ι

Θ

Α

Λ

Λ

□

Π

1.6 Δημιουργώντας μία ιστορία και έναν κεντρικό χαρακτήρα ο καλλιτέχνης αναπόφευκτα υλοποιεί και ένα περιβάλλον στο οποίο θα διαδραματίζεται η ιστορία του ειδικά στα κόμικ, στα graphic novel ή στα manga γενικότερα σε κόμικ που έχουν μια ιστορία. Ο χαρακτήρας είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με το περιβάλλον που γεννιέται. Κάποιες φορές αυτός είναι που έχει περισσότερη ανάγκη αυτό το περιβάλλον έτσι ώστε να μπορεί να λειτουργήσει. Το περιβάλλον αυτό μπορεί να είναι από ένα μικρό σκοτεινό δωμάτιο μέχρι και μια ολόκληρη πόλη, το οποίο μπορεί να μεταβάλλεται ανάλογα με τις ανάγκες της ιστορίας.

Θέλοντας να αναλύσουμε την σχέση του κεντρικού ήρωα σε σχέση με το υπόβαθρο που υπάρχει γύρω του καταλήγουμε σε δύο κατηγορίες, είτε ο ήρωας έχει άμεση επαφή με αυτό είτε η σχέση τους είναι συμμετρική και δεν υπάρχει επαφή. Για παράδειγμα στην εικόνα [50] βλέπουμε πως έχουμε τρεις κεντρικούς ήρωες που δειπνίζουν και φαίνεται πως σαν να έχουν μια διαφωνία. Εδώ έχουμε άμεση επαφή με τον περιβάλλον ο καλλιτέχνης έχει δημιουργήσει πολλά επίπεδα μέσα στον χώρο προσπαθώντας να εξιστορήσει μια ιστορία, δηλαδή μπορούμε να δούμε μέσα από το παράθυρο ένα δειπνό που γίνεται μεταξύ δύο αντρών επίσης έχει επιλέξει ο ένας να κρατάει ένα ποτήρι το οποίο μας δείχνει πως ήθελε οι χαρακτήρες να ενσωματωθούν με τον χώρο και την κατάσταση που έχει δημιουργήσει. Σε αντίθεση με την εικόνα [51] όπου ο καλλιτέχνης επιλέγει ο πρωταγωνιστής να μην έχει ιδιαίτερη επαφή με το τι υπάρχει γύρω του να είναι στην άκρη της εικόνας χαμένος μέσα στις σκέψεις του αλλά και στον χώρο. Τέλος στην εικόνα [ ] βλέπουμε πως ο δημιουργός επιλέγει να φτιάξει το περιβάλλον μέσα από τις σκιές και προσθέτοντας πέντε αντικείμενα μέσα στον χώρο. Πάλι ο πρωταγωνιστής επιλέγει να έχει επαφή με κάποια από τα αντικείμενα αυτά θέλοντας έτσι να μας παρουσιάσει μία κατάσταση.



Έτσι ο δημιουργός προσπαθεί να δημιουργήσει σε κάθε του εικόνα μία κατάσταση που προσπαθεί να εισχωρήσει τον αναγνώστη. Η σχέση του χαρακτήρα με το γύρω περιβάλλον του είναι μια υποκειμενική άποψη του καλλιτέχνη για την καλύτερη απόδοση της εμπειρίας καθώς και την κατανόηση της κατάστασης από τον αναγνώστη μέσα στην δημιουργία του.



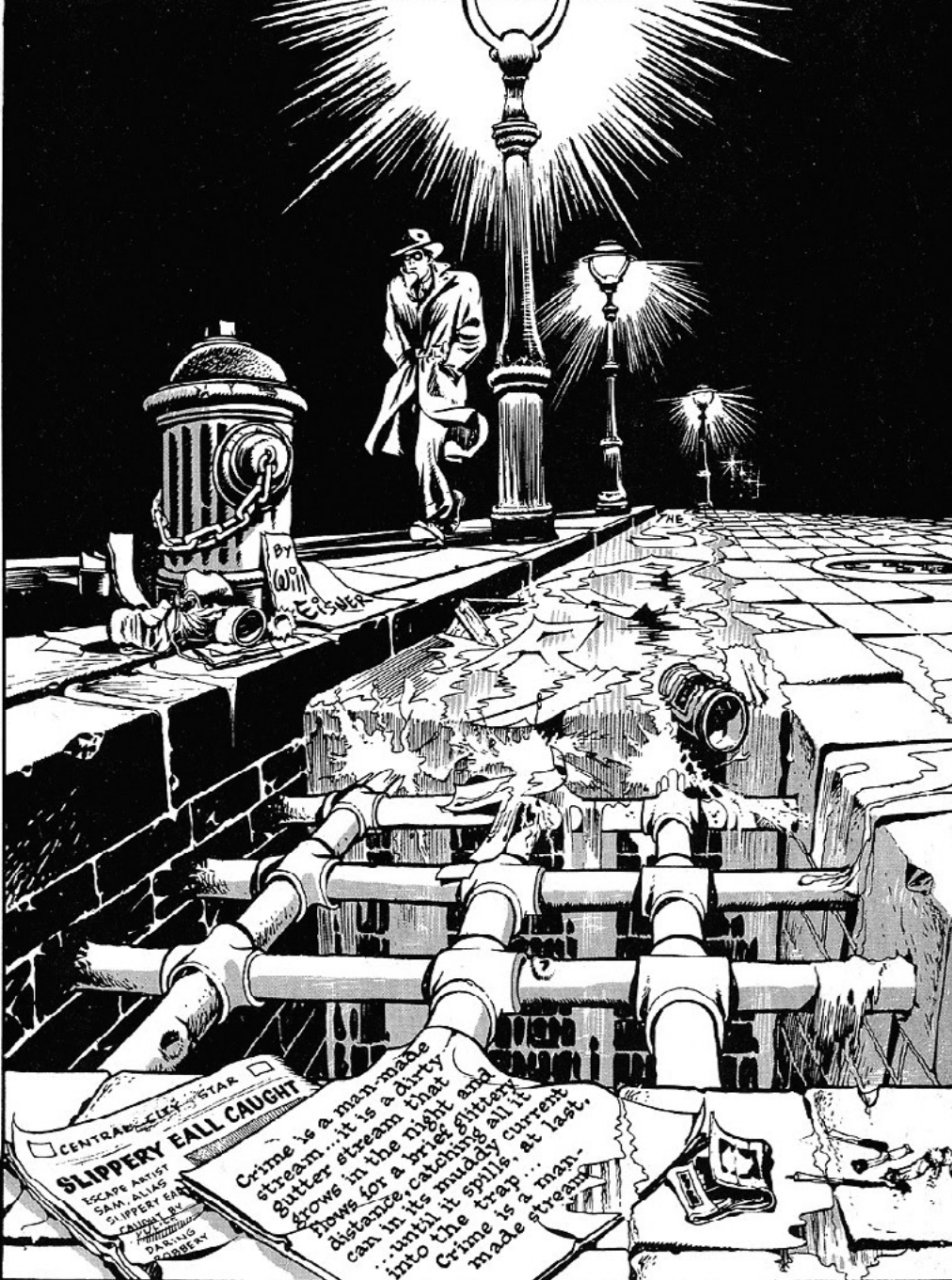
[50]



[51]

Μέσα από την μελέτη και την διερεύνηση της διαδικασίας απεικόνισης μιας εικόνας καθώς και πιο συγκεκριμένα τα μέσα απεικόνισης των κόμικ απορρέουν κάποια συμπεράσματα. Αρχικά μέσα από αυτά τα εργαλεία κατανοούμε τους τρόπους όπου ο δημιουργός προσπαθεί να αποδώσει τον χώρο όπου διαδραματίζεται η ιστορία όπου αφηγείται, ένας χώρος τόσο ελεύθερος δίχως περιορισμούς, πέρα από τα όρια που θέτει ο ίδιος του ο εαυτός παίζοντας με τα όρια του χώρου που δημιουργεί επιλέγοντας πόσο λεπτομερής θα είναι πάνω σε αυτό που κάνει είτε επιλέγοντας να μην τον προσδιορίσει κάθε αυτού.

Από την άλλη πλευρά αντιλαμβανόμαστε το ότι ο δημιουργός συνειδητά η ασυνείδητα μέσα από κάποιες “τυχαίες” επιλογές που κάνει πάνω στο έργο του μπορεί να προκαλέσει ποίκιλα συναισθήματα στον αναγνώστη είτε θετικά είτε αρνητικά. Προσπαθεί με κάθε μέσο να αποδώσει εκείνη την στιγμή την ψυχική του κατάσταση, τον τρόπο που αντιλαμβάνεται τα πράγματα καθώς και τι συναισθήματα έχει για την κάθε σκηνή που δημιουργεί και θέλει να την αποδώσει με τον καλύτερο τρόπο και να γίνει αυτό αντιληπτό. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται μια δυναμική ή διαφορετικά μια δυναμική χώρου .



THE FOUNTAIN



## ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΜΙΚ:ΕΝΑΣ ΦΑΥΛΟΣ ΚΥΚΛΟΣ



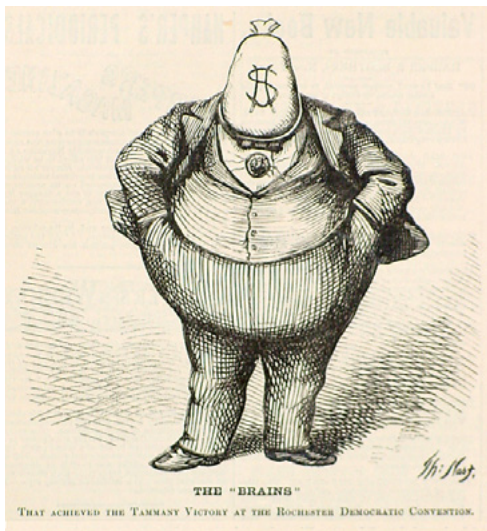
Σε αυτή την ενότητα προσπαθούμε να ανακαλύψουμε την σχέση της αρχιτεκτονικής με τα κόμικ. Κύρια ερωτήματα που μας απασχόλησαν ήταν αν τα κόμικ υπήρξαν ποτέ εργαλείο για την αρχιτεκτονική, πως επιτεύχθηκε αυτό καθώς και τον λόγο, αυτό επιτυγχάνεται μέσα από την ανάλυση των θεωριών της αρχιτεκτονικής όπου πραγματοποιείται αυτό. Ύστερα μπαίνουμε στην άλλη πλευρά αυτής της σχέσης αναλύοντας τον ρόλο της πόλης στα κόμικ, μέσα από μια ανάλυση γνώστων πόλεων όπου έπαιξαν έναν πολύ σημαντικό ρόλο στην 9η τέχνη.

*-Ζουν σε ένα κουτί, ψωνίζουν σε κουτί, πεθαίνουν σε κουτί. Ρομπότ, αυτό θέλουν. Όχι ανθρώπους. Ρομπότ που καταναλώνουν. Ευθείες γραμμές - απότομες γωνίες - τετράγωνα κουτιά. Δεν είναι περίεργο ότι η πόλη έχει τρελαθεί.-Cyrus Pinkney*



## 2.1 Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚ

Η μαζική αναπαραγωγή των προγόνων των σύγχρονων κόμικ ήρθε με την ανακάλυψη της Τυπογραφίας. Τα πρώτα δείγματα ανατυπωμένων εικόνων που αφηγούνταν ιστορίες, με ή χωρίς λόγια δημιουργούνται στην Μεγάλη Βρετανία τον 17 αιώνα. Ο πρόδρομος των βιβλίων κόμικ και των κινούμενων σχεδίων ,ο οποίος έγινε δημοφιλής στην Αγγλία και την Αμερική από τις αρχές του 1800,προέρχονταν από σατιρικές και πολιτικές γελοιογραφίες τυπωμένους σε εφημερίδες και περιοδικά. Ο πιο επιθετικός γελοιογράφος της εποχής αυτής ήταν ο Thomas Nast .Έπαιξε μεγάλο ρόλο στην ανατροπή της διεφθαρμένης πολιτικής μηχανής του “Boss” στη δεκαετία του 1870 στη Νέα Υόρκη μέσω μιας σειράς κινούμενων σχεδίων που επικρίθηκαν έντονα . Μέσα από μια φυσική εξέλιξη, τα κινούμενα σχέδια εξελίχθηκαν σε κόμικ, πρώτα μέσα από δημοσιεύσεις που περιείχαν συλλογές ανατυπωμένων καρτούν πριν φθάσουν στην κρίσιμη μάζα μέσω της δημιουργίας υπερήμερων το 1938.



[52]

### 2.1.1 ΒΙΗΤΩΡΙΑΝΗ ΕΠΟΧΗ (1842-1897)

Το 1884 κυκλοφορεί η Ally Sloper's Half Holiday, μια ασπρόμαυρη εβδομαδιαία εφημερίδα με αστεία κόμικ και αφηγήσεις. Πρόκειται για μικρές ιστορίες όπου ο πρωταγωνιστής τους με το όνομα Ally Sloper είναι εκπρόσωπος της εργατικής τάξης που απολαμβάνει τον ελάχιστο ελεύθερο χρόνο του. Η εφημερίδα γνωρίζει τεράστια **απήχηση διότι πολλοί άνθρωποι μπορούν να ταυτιστούν με τον ήρωα αυτής της σειράς**. Ύστερα από αυτή την επιτυχία δεκάδες περιοδικά δανείζονται το στυλ του Sloper και γεμίζουν τις σελίδες τους με κόμικ. Τότε ένας εικοσιπεντάχρονος εκδότης με το όνομα Alferd Harmsworth δημιουργεί μια εκδοτική αυτοκρατορία με περιοδικά. Το σημαντικότερο από αυτά ήταν το περιοδικό με όνομα Comic Cuts, το οποίο ήταν το πρώτο παγκόσμιο έντυπο που χρησιμοποίησε την λέξη κόμικ.



[53]

Στις ΗΠΑ τα κόμικ γνωρίζουν μεγάλη άνθηση ακολουθώντας όμως μια διαφορετική πορεία. Σταθμός στην ιστορία γίνεται το 1896 η απόπειρα δημοσίευσης του πρώτου comic strip .Ο William Randolph Hearst,μεγιστάνας του Τύπου εκείνης της εποχής ήταν ο πρώτος εκδότης που ανέλαβε το ρίσκο να δώσει χώρο στα κόμικ. Έτσι ξεκινά να δημοσιεύεται το εκπληκτικό κόμικ με τίτλο "Yellow Kid" του Richard Outcault στην New York Journal το 1896 και προκαλεί μεγάλη αίσθηση σε όλη την χώρα. Η χρήση των λέξεων μέσα σε 'μπαλόνια' επηρέασε τη βασική εμφάνιση και τη χρήση αυτών σε επόμενες εικονογραφημένες εφημερίδες και κόμικς. Μετά από αυτό αρχίζει η αναζήτηση σκιτσογράφων από μεγαλοεκδότες για να γεμίσουν τις σελίδες των εφημερίδων από κόμικ. Ο δρόμος έχει ανοίξει πλέον,τα κόμικ κατακτούν όλα τα έντυπα και οι δημιουργοί πολλαπλασιάζονται.

Το 1919 ο Elzie Segar ξεκινάει το Thimble Theater, ένα από τα πιο δημοφιλή κόμικ στην ιστορία. Το 1922 κυκλοφορεί το πρώτο μηνιαίο περιοδικό με κόμικ με τίτλο Bringing Up Father του George McManus,το 1929 γεννιέται ο Ταρζάν,το 1930 εμφανίζεται ο Μίκυ Μάους από τον Γουόλτ Ντίσνεϋ και σύντομα θα γίνει πασίγνωστο παντού τέλος ήδη το 1930 στην Ευρώπη έχει κάνει το ντεμπούτο του ο Τεν Τεν του Herge.



[54]

## 2.1.3 ΧΡΥΣΗ ΕΠΟΧΗ (1938-1956)

Η Χρυσή Εποχή των Comic Books ξεκίνησε τον Ιούνιο του 1938 με την έλευση των υπερηρώων. Το 1938 αρχίζει να διασχίζει τους αιθέρες της Metropolis ο Superman,ενώ το 1939 αναλαμβάνει να σώσει την Gotham City από τους κακοποιούς ο Batman.Οι υπερήρωες εμφανίζονται με μορφή χιονοστιβάδας υποβοηθούμενοι και από το πολεμικό κλίμα στην αρχή του 1940.

Η περίοδος από το 1938 έως και τα μέσα της δεκαετίας του 1940 αντιπροσωπεύει την κορυφή της δημοτικότητας των κόμικ. Ενώ οι τρέχουσες μηνιαίες πωλήσεις δημοφιλών κόμικ κυμαίνονται γύρω στα 100,000 αντίτυπα στις αρχές του 1940 τα κόμικ με τίτλο Superman,Batman και Captain Marvel πωλούνται τακτικά στην τάξη των 1,5 εκατομμυρίων αντιγράφων ανά μήνα.

Κατά την επιστροφή στην κανονικότητα της μεταπολεμικής εποχής στην Αμερική δηλαδή λίγο πριν την δεκαετία του πενήντα κυκλοφορούν από την εταιρία EC τα πρώτα κόμικ τρόμου,μυστηρίου και επιστημονικής φαντασίας έτσι οι πωλήσεις των superhero comic books έπεσαν κατακόρυφα και πολλοί τίτλοι σταμάτησαν να δημοσιεύονται. Οι αρχές θορυβημένες από την διάδοση αυτών των περιοδικών αρχίζουν να αποδίδουν στα κόμικ όλα τα δεινά της μεταπολεμικής Αμερικής. Η λογοκρισία τα χτυπάει ανελέητα και οι πωλήσεις τους ελαχιστοποιούνται μόνο τα κόμικ με βάση τους χαρακτήρες του Superman,Batman και Wonderwoman διατηρούν ένα μέτριο ακροατήριο.



[55]

#### 2.1.4 ΡΕΞΗΜΕΝΙΑ ΕΠΟΧΗ(1956-1970)

Το 1954, ο ψυχίατρος Fredric Wertham έγραψε στο βιβλίο του Seduction of the Innocent ότι τα βιβλία κόμικ όλων των τύπων έβλαψαν τη νεολαία της Αμερικής. Ο Wertham έκρινε ότι ο Superman αντιπροσώπευε τα φασιστικά ιδανικά, ο Batman και ο Robin προωθούσαν έναν τρόπο ζωής ομοφυλόφιλου και η Wonder Woman ήταν λεσβία με σταθεροποίηση δεσμών. Τα μέλη του Κογκρέσου ανησυχούσαν τόσο πολύ που κάλεσαν τον Wertham να καταθέσει ενώπιον της Υποεπιτροπής της Γερουσίας για την Παραβατικότητα των Νέων.

Ανιχνεύοντας τις αντιδράσεις του κοινού, εκείνοι οι ίδιοι οι εκδότες των κωμικών βιβλίων δημιούργησαν την Αρχή Κώδικα για Κόμικς για να αυτορρυθμίσουν τη βιομηχανία τους, όπως και η Ένωση Κινηματογράφου της Αμερικής δημιουργήθηκε για να εμποδίσει την κυβερνητική συμμετοχή στην κινηματογραφική παραγωγή. Ο Κώδικας έθεσε ορισμένες απαιτήσεις για τα κόμικ:

“Σε κάθε περίπτωση καλό θα θριαμβεύσει πάνω από το κακό ...”

“Αν απεικονίζεται το έγκλημα, θα πρέπει να είναι μια σφοδρή και δυσάρεστη δραστηριότητα.”

“Τα θηλυκά πρέπει να σχεδιάζονται ρεαλιστικά χωρίς υπερβολή φυσικών ιδιοτήτων”.

“... απαγορεύονται οι βρικόλακες και ο βαμπίρ, ο κανιβαλισμός και ο παλαιохριστιανισμός”.

Ακολουθως, ακυρώνοντας πολλούς τίτλους φρίκης, εγκλημάτων και ρομαντισμού που παραβίαζαν τον Κώδικα, οι εταιρείες κόμικ άρχισαν να εκδίδουν κομικ με υπερήρωες από τη Χρυσή Εποχή. Επέστρεψαν οι ήδη υπάρχοντες υπερήρωες και δημιούργησαν



νέους χαρακτήρες. Η επιστροφή του Flash, αν και μια διαφορετική έκδοση του, στο Showcase # 4 (Οκτώβριος 1956) σηματοδοτεί την αρχή της ασημένιας εποχής, όταν τα κόμικ με τους υπερήρωες είδαν μια ανανεωμένη εμπορική επιτυχία.

Στα τέλη της δεκαετίας του 1950, μέσα από τη δεκαετία του 1960, παρατηρήθηκε μια αλλαγή από τα σκοτεινά και υπερφυσικά θέματα στα κόμικ στο άλλο άκρο του φάσματος με τα βιβλία που περιείχαν “παιδικές” πλοκές.



[56]

## 2.1.5 Η ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΧΑΛΚΟΥ (1970-1985)

Η Εποχή του Χαλκού σηματοδότησε ένα πιο ρεαλιστικό ύφος μέσα από τα κόμικς, καθώς η νεότερη γενιά καλλιτεχνών, όπως ο Neal Adams, ο John Byrne, ο George Perez, ο Frank Miller και άλλοι, αντικατέστησαν τους γηραιότερους καλλιτέχνες που είχαν βοηθήσει να δημιουργήσουν τα κόμικς της δεκαετίας του 1930 και 1940. Το 1971, η Αρχή Κώδικα Κόμικς χαλάρωσε ορισμένα πρότυπα. Αυτή η πιο επιεική στάση επέτρεψε την επιστροφή των κόμικς με θέμα τον φόβο, συμπεριλαμβανομένων των τίτλων όπως ο Τάφος του Δράκουλα το 1972 και ο Ghost Rider το 1973. Επιπλέον υπερφυσικοί χαρακτήρες Man-Bat, Swamp Thing και Blade εισήχθησαν στο στίβο στις αρχές της δεκαετίας του 1970.

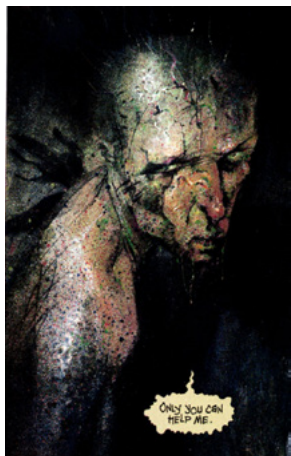
Επιπλέον, οι κοινωνικά συνειδητές ιστορίες έγιναν πιο πολυάριθμες στη δεκαετία του 1970, πιο γνωστές κατά τη διάρκεια των συνεργατικών περιπετειών του Green Lantern και του Green Arrow, καθώς πολέμησαν εναντίον του ρατσισμού, της ρύπανσης και της κοινωνικής αδικίας. Ο Green Arrow αντιμετώπισε επίσης τον εθισμό του με την ηρωίνη, ενώ ο Iron Man συνάντησε τον αλκοολισμό του.

## 2.1.6 Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΕΠΟΧΗ (1985-1996)

Από τα μέσα της δεκαετίας του '80 μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του '90, οι αντι-ήρωες ήταν δημοφιλείς. Οι σκοτεινές, απαισιόδοξες ιστορίες προσελκύουν τους αναγνώστες, όπως στο Batman του Frank Miller: Ο Σκοτεινός Ιππότης επιστρέφει, όπου ο 55χρονος Batman αποσύρθηκε από την καταπολέμηση του εγκλήματος, αφήνοντας τους εγκληματίες να τρομοκρατούν την πόλη Gotham. Οι αναγνώστες είδαν τον Superman να πεθαίνει, τον Batman να τραυματίζεται σοβαρά και τον Green Lantern να σφαγιάζει τους συναδέλφους του.

Αυτή η περίοδος τελειώνει με μια μαζική πτώση των πωλήσεων

και τη μείωση της βιομηχανίας της Marvel. Αυτό προκλήθηκε από την αγορά ενός κερδοσκοπού, όπου τα υπερβολικά εμπορεύματα, οι πάρα πολλές εκδόσεις συλλεκτικών εκδόσεων και οι πάρα πολλές σειρές παρήχθησαν σε μια διογκωμένη αγορά. Η πτώση των πωλήσεων αυτή συνέβαλε στην πτώχευση της Marvel Comics το 1996.



[57]

2.1.7 ΕΓΧΡΩΜΗ ΕΠΟΧΗ(1996-ΠΑΡΟΝ)

Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, οι εκδότες κόμικς προσπάθησαν να διορθώσουν τα λάθη τους, δημιουργώντας ένα πιο ευέλικτο επιχειρηματικό σχέδιο και βάζοντας περισσότερες προσπάθειες σε μικρότερο αριθμό έργων. Μετά από την αποτυχημένη προσπάθεια της κινηματογραφικής ταινίας Batman και Robin (1997), οι ταινίες superhero τέθηκαν σε πάγο για ανακατασκευή. Το 2000, η μέτρια επιτυχία του The X-Men βοήθησε να ξαναγυρίσουν τη δημοτικότητα της ταινίας υπερήρωων.

Πάνω από ογδόντα χρόνια από το ντεμπούτο του Superman, ο κλάδος των κόμικς παρέμεινε σημαντικός με την έγκαιρη υιοθέτηση των ψηφιακών κόμικ, με τον επιτυχή κορεσμό στις αγορές του κινηματογράφου και της τηλεόρασης καθώς και με

αγορές του κινηματογράφου και της τηλεόρασης καθώς και με τη διατήρηση μιας ισχυρής σύνδεσης με τους οπαδούς τους.



[58]

Ποια ήταν άραγε η πραγματική αιτία της ανόδου των κόμικ; καθώς και ποιος ήταν ο λόγος της αρχικής τους εμφάνισης; Μήπως ο κόσμος είχε ανάγκη την ταύτιση με κάποιον ήρωα; Μήπως οι δημιουργοί είχαν την ανάγκη την κριτική των καταστάσεων εκείνης της εποχής; Η μήπως θέλανε να εξωτερικεύσουν όλα τα συναισθήματα τους στο πρόσωπο κάποιου ήρωα; Μπορεί στην πραγματικότητα όλοι οι παραπάνω λόγοι να ισχύουν για την ανακάλυψη της 9ης τέχνης. Επηρέαζαν όντως αυτές οι ιστορίες τους αναγνώστες; Πάντως για να υπήρξε η κριτική από ψυχολόγους απέναντι στα κόμικ και να εφαρμόστηκε η Αρχή του Κώδικα των κόμικ πολύ πιθανό οι αναγνώστες να επηρεαζόντουσαν συναισθηματικά και ψυχολογικά από αυτά.



Στις αρχές του 20ου αιώνα πρώτο εμφανίζεται ο ιταλικός Φουτουρισμός, το πρώτο πολιτιστικό κίνημα που προσπάθησε άμεσα και συνειδητά να αγγίξει ένα μαζικό κοινό, αυτό επιτεύχθηκε μέσα από την χρήση όλων των διαθέσιμων μέσων που υπήρχαν ως τότε αλλά καθώς από μέσα από την επινόηση καινούργιων. Ήταν μια θέληση για την εξίσωση της τέχνης με τη ζωή καθώς και η αλλαγή της νοοτροπίας μιας αναχρονιστικής κοινωνίας. Επίσης η θέληση του κινήματος να έρθει σε επαφή με το ευρύτερο κοινό, πέρα από το γεγονός ότι μας βοηθάει καλύτερα να το κατανοήσουμε, δικαιολογεί τους τολμηρούς και συναρπαστικούς πειραματισμούς του αλλά και τις υπερβολικές του κινήσεις.

Μέσα από το μανιφέστο 'Αποσύνθεση του συντακτικού-Φαντασία χωρίς δεσμά- Ελεύθερες λέξεις' που δημοσιεύθηκε το 1913 αναφέρει ότι : "Ο Φουτουρισμός βασίζεται στην πλήρη ανανέωση της ανθρώπινης ευαισθησίας, που προκαλείται από τις μεγάλες επιστημονικές ανακαλύψεις, δεν έχουν καταλάβει ότι τα μέσα επικοινωνίας, μεταφοράς και πληροφόρησης εξασκούν αποφασιστική επίδραση στην ψυχή τους. Ένας συνηθισμένος άνθρωπος μπορεί να ταξιδέψει μέσα σε μια μέρα με το τρένο από μια νεκρή πολίχνη με άδειες πλατείες, όπου ο ήλιος και ο άνεμος διασκεδάζουν μόνοι τους στη σιωπή, σε μία μεγάλη πρωτεύουσα γεμάτη φώτα, χειρονομίες και φωνές του δρόμου." Η τεχνολογία μπορεί να φέρει κοντά τους ανθρώπους. Το ουσιαστικό ήταν η επαφή με ένα κοινό που να μην είναι πια παθητικό και υποτακτικό. Τοποθετούσαν τον θεατή στον κέντρο του "πίνακα" ελπίζοντας ότι ο θεατής δεν θα έμενε άπραγος αλλά θα αντιδρούσε βίαια.

Οι φουτουριστές συνειδητοποίησαν ότι στο ευρύτερο κόσμο των επικοινωνιών του 20ού αιώνα, το μέσο είναι το μήνυμα, δηλαδή ότι είναι εξίσου σημαντικό ο τρόπος που το λες όσο και αυτό που λες. Έτσι η πολιτιστική εφημερίδα Lacerba έγινε το επίσημο όργανο του φουτουριστικού κινήματος καθώς και ισχυρό πολιτικό

όπλο, καθώς τα περισσότερα φύλλα της πουλιόντουσαν στους εργάτες του Μιλάνο και του Τορίνο. Η εφημερίδα μπορούσε να δημοσιεύσει τα πιο πολύπλοκα και προχωρημένα φιλοσοφικά κείμενα, εικόνες φιλοτεχνημένες με την πιο προκλητικά μοντέρνα τεχνοτροπία, βιαιότατες επιθέσεις ενάντια σε ότι ήταν ιερό και όσιο, αλλά να πουλιέται πάνω από όλα στους εργάτες.

Το μανιφέστο του φουτουρισμού χρησιμοποιήθηκε μέχρι σήμερα συστηματικά από όλα τα κινήματα και τις ομάδες που προσπάθησαν να διερευνήσουν τα όρια της τέχνης καθώς και την ανάπτυξη των αισθήσεων. Τέλος το φουτουριστικό κίνημα έδινε την εντύπωση 'ότι ήταν μια τεράστια οργάνωση που αγκάλιαζε όλους τους τομείς της ζωής.



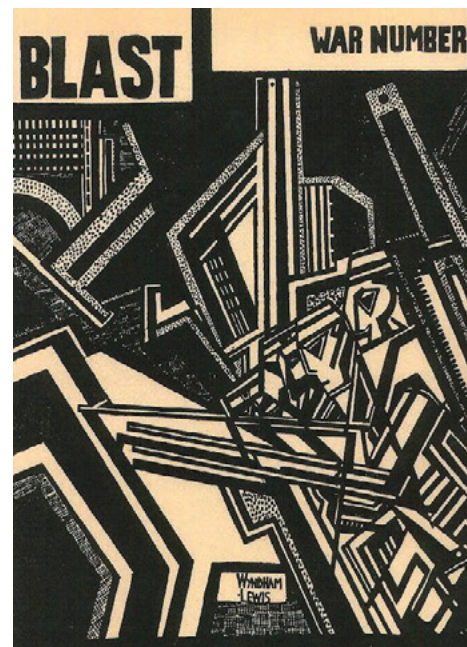
[59]

## 2.2.1 Η ΦΟΥΤΟΥΡΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΗ

Η φουτουριστική ζωή ξετυλιγόταν ουσιαστικά στις πόλεις, η έμπνευση τους προερχόταν από την βιομηχανική ζωή της πόλης. Για περίπου 5 χρόνια οι φουτουριστές αντιμάχονται με τον αναχρονισμό των μουσειακών πόλεων του παρελθόν μέχρι να βρουν τον δικό τους αρχιτέκτονα, χωρίς αυτόν ο φουτουρισμός στο θέμα της πόλης ήταν πολωμένος. Η “μουσειακή” πόλη του παρελθόντος ήταν αντικείμενο χλεύης αντίθετα με την μοντέρνα πόλη, όπου εκεί συγκεντρώνετε η ανθρώπινη και η μηχανική ενέργεια, ένα πολύχρωμο και ρομαντικό κολάζ από οπλοστάσια και ναυπηγεία, αχόρταγους σιδηροδρομικούς σταθμούς, εργοστάσια και γέφυρες.

Οι φουτουριστές ζωγράφοι είχαν συμβάλει στο όραμα μιας νέας πόλης, ως προτεραιότητα είχαν την δυναμική κίνηση, περιγράφοντας την πόλη ως το οραματικό φόντο της δράσης που γιεννίετε από την καινούργια αντίληψη του χώρου ότι ο χώρος δεν υπάρχει πια μόνο ο δρόμος. Επιπλέον το τοπίο είχε αντικατασταθεί από την πόλη παίρνοντας το ρόλο του σκηνικού όπου διαδραματιζόταν η μοντέρνα ζωή, χωρίς όμως να είναι κάτι περισσότερο από ένα απλό φόντο. Ο Μπάλλα είχε διερευνήσει την υφή και τις ψυχολογικές επιπτώσεις της ζωής στις μεγαλουπόλεις με έναν ρεαλισμό που της αφαιρούσε κάθε ρομαντισμό για να δείξει όλη της την γύμνια.

Στην αρχή οι φουτουριστές οραματιζόντουσαν μια φουτουριστική ζωή στην πόλη και όχι την ίδια την πόλη, έβλεπαν έναν κόσμο συνεχή ροή και κίνηση. Μέσα από την σύγκρουση με το παλιό αρχίζει σιγά σιγά να διαφαίνεται η εικόνα της φουτουριστικής πόλης. Μία αποδοτική, ταχυκίνητη μηχανή, με τεχνοκρατική όψη που προκαλεί ανατριχίλα σε μία εποχή που δεν βλέπει πια με αφεληή ενθουσιασμό τους κινδύνους ενός τέτοιου οράματος, αλλά και πάλι δεν υπήρχε ο αρχιτέκτονας που θα μπορούσε να ενσαρκώσει τις ιδέες του κινήματος. Το 1913 ο ζωγράφος



[60]

Καρρά, ο οποίος είχε την πιο εποικοδομητική στάση απέναντι στην αρχιτεκτονική, μέσα από το μανιφέστο του ‘Η ζωγραφική των ήχων, των θορύβων και των οσμών’ εισήγαγε μια νέα και γενικότερη αντίληψη για το αρχιτεκτονικό σύνολο, που το τοποθετούσε σε φουτουριστικά πλαίσια: “Όταν μιλάμε για αρχιτεκτονική, ο κόσμος φαντάζεται συνήθως κάτι στατικό και αυτό είναι το λάθος. Αυτό που έχουμε στο νου μας είναι μια αρχιτεκτονική παρόμοια με τη δυναμική και μουσική αρχιτεκτονική που πέτυχε ο φουτουριστής μουσικός Πρατέλλα. Η αρχιτεκτονική βρίσκεται στην κίνηση των χρωμάτων, του καπνού που βγαίνει από μία καμινάδα, στις μεταλλικές δομές όταν εκφράζονται σε ψυχικές καταστάσεις που είναι βίαιες και χαώδεις. Έτσι ο Καρρά ήταν τελικά και εκείνος που θα έφερνε τον εκπρόσωπο μιας γνήσιας φουτουριστικής αρχιτεκτονικής: τον Αντόνιο Σαντ Ελία.



Ο Σαντ Ελία,γεννημένος στο Κόμο και γιος ενός κουρέα, εκείνη την περίοδο ήταν 26 χρονών και είχε μόλις δύο χρόνια που είχε αποφοιτήσει από την Ακαδημία Καλών Τεχνών της Μπολόνια. Ο Καρρά τον περιέγραφε ως έναν κλειστό αντικοινωνικό τύπο,βέβαια από την άλλη πλευρά πολλοί τον θεωρούσαν ενσαρκωστή της γενναιοδωρίας και της κοσμικότητας,έναν άνθρωπο που σύχναζε συχνά σε κέντρα και καφεενεία.

Στην αρχή ήταν επηρεασμένος από το πνευματικό κλίμα του τέλους του 19ου αιώνα και από τον συμβολισμό,σύντομα όμως θα ξεπροβάλλουν τα οράματα του και τα όνειρα του για μία μοντέρνα πόλη,τα οποία θα αφορούσαν σταθμούς παραγωγής ηλεκτρικής ενέργειας και όχι σε αρχαίους ναούς. Από το ξεκίνημα και όλας είχε συλλάβει με εκπληκτική ενάργεια τις εκφραστικές δυνατότητες που πρόσφερε το αρχιτεκτονικό σχέδιο,αξιοποιώντας την σχέση φως και σκιά για να αποδώσει στον μέγιστο βαθμό την γλυπτική ποιότητα των σχεδίων του,έντονες αντιθέσεις και χρησιμοποιώντας ελαφρές στρώσεις χρώματος για να δώσει μια αίσθηση ρευστού χώρου,σχέδια που θα μπορούσαν να τοποθετούνται σε βιβλία κόμικ. Επιπλέον μέσα από την αφαίρεση των επιφανειακών λεπτομερειών,δόθηκε μεγάλη ένταση στην ενεργητικότητα του κτιρίου καθώς και στην ακάθεκτη ανοδική κίνηση του όγκου στον χώρο.

Το 1913 ο όρος “αρχιτεκτονικός δυναμισμός” είναι αυτός που εκφράζει την έννοια της Νέας Πόλης του φουτουρισμού. Οι λεπτομέρειες στις όψεις και οι μπαρόκ καμπύλες έχουν απομακρυνθεί,για να γίνει η αποκάλυψη των βασικών μορφών καθώς και η απλότητα τους. Αναφέρονταν στις εκφραστικές δυνατότητες της ευθείας γραμμής :“Για μας,η ευθεία γραμμή,η ευθεία γραμμή είναι ζωντανή και σπαρταριστή,προσφέρεται για τις εκφραστικές ανάγκες του υλικού μας,και η βασική,απέριτη αυστηρότητα της αποτελεί σύμβολο της μεταλλικής αυστηρότητας των γραμμών των σημερινών μηχανών.”

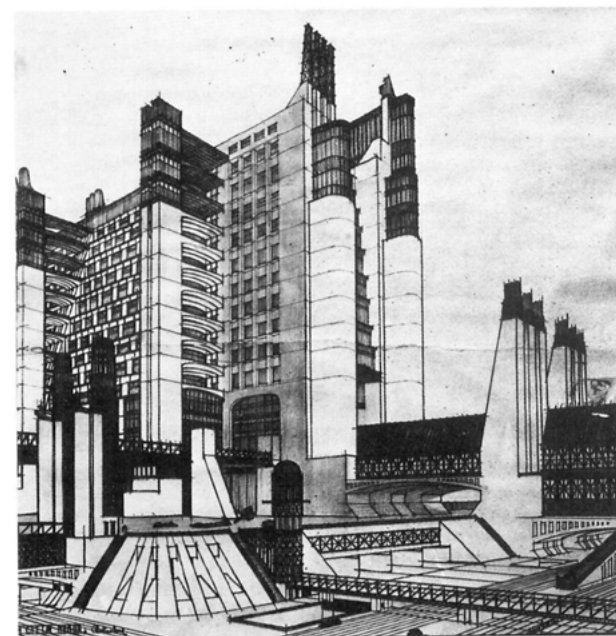
Η νέα αρχιτεκτονική θα βασιζόταν στις νέες πνευματικές



[61]



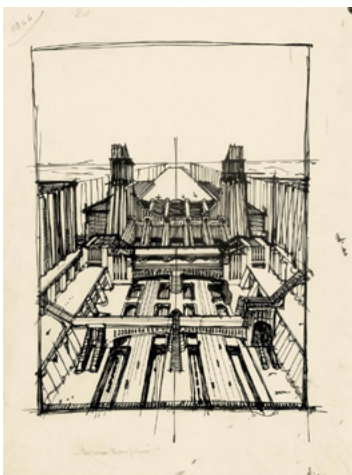
[62]



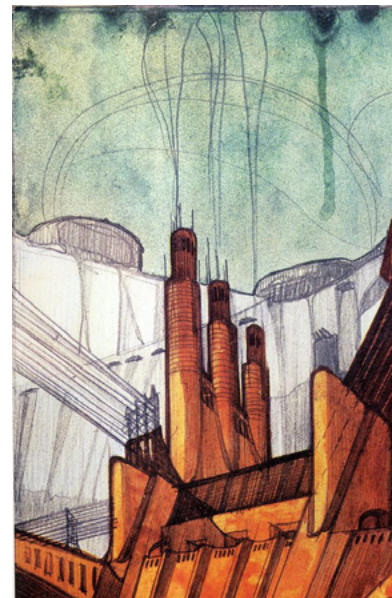
[63]

“στάσεις” του ανθρώπου, στην απλότητα καθώς και την αποκοτιά, τα υλικά θα ήταν αυτά που θα πρόσφεραν την ελαστικότητα και την ελάφρυνση της μοντέρνας εποχής. Θα ήταν η ωραιότερη έκφραση του μηχανικού κόσμου σε άμεση προβολή του κόσμου του πνεύματος, τα σχέδια ουσιαστικά σχετίζονταν άμεσα με την έξαψη και τον ενθουσιασμό.

Τα σχέδια ήταν μεμονωμένες μελέτες και αφορούσαν σταθμούς παραγωγής ηλεκτρικής ενέργειας, φάρους, υπόστεγα για αεροσκάφη και σιδηροδρομικούς σταθμούς θέματα που προκαλούσαν οπωσδήποτε συγκίνηση. Το όνειρο του Σαντ Ελία για την φουτουριστική πόλη-την πόλη του μέλλοντος-ήταν η συγχώνευση της κατοικίας και τα συστήματα επικοινωνίας σε ένα σύνολο καθώς και η κάθε πλευρά ζωής της πόλης θα επικεντρωνόταν γύρω από τον ηλεκτρικό σταθμό, όπου έπαιζε κυρίαρχο ρόλο στην φαντασίωση του. Τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά της φουτουριστικής αρχιτεκτονικής ήταν η ανεξαρτησία από το παρελθόν και η παροδικότητα : “Αυτή η αρχιτεκτονική δεν μπορεί να υπαχθεί στους νόμους της ιστορικής συνέχειας. Πρέπει εξίσου να είναι καινούργια όσο και η ψυχική μας κατάσταση.”



[64]



[65]

Μέσα από την ανάλυση του φουτουρισμού καθώς και την κατανόηση του βλέπουμε πως μέσω της χρήσης όλων των μέσων προσπαθεί να προσελκύσει συναισθηματικά τους ανθρώπους και να επικοινωνήσει στις ψυχές τους. Ένα από τα κυριότερα μέσα επικοινωνίας για να πραγματοποιηθεί ο στόχος τους ήταν οι εφημερίδες, δηλαδή η επικοινωνία του κόσμου μέσω μηνυμάτων, το πως και τι θέλεις να πεις. Μέσα από αυτή την σκέψη γεννήθηκε μια ερώτηση Μήπως η ανάπτυξη των κόμικ συσχετίζεται με την ανάπτυξη του φουτουρισμού δηλαδή μέσω των μηνυμάτων που ήθελε η κάθε πλευρά να περάσει; Είναι επίσης σημαντικό να τονιστεί πως έγινε η πρώτη απόπειρα χρήσης κόμικ ως μέσω απεικόνισης της αρχιτεκτονικής.

## 2.3 ΜΟΝΤΕΡΝΙΣΜΟΣ

Είναι δύσκολο να μπορούν να βρεθούν εν γένει οι ικανές και οι αναγκαίες συνθήκες ώστε να μπορούν να προσδιορίζουν με ακρίβεια τα όρια των εννοιών, έτσι και στην περίπτωση του μοντέρνου το πρόβλημα επιτείνεται επειδή η έννοια αυτή είναι διαφιλονικούμενη και συνεχώς υπό επανερμηνεία. Μέσα από τον Ισπανό φιλόσοφο Jose Ortega y Gasset θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε πως το μοντέρνο δεν έχει φύση, δηλαδή δεν έχει ουσία η οποία συλλαμβάνεται μέσα από ορισμό, αλλά ιστορία. “Η σύγχυση σχετικά με τον ορισμό του μοντερνισμού οφείλεται στο γεγονός πως ο μοντερνισμός αναπτύχθηκε εγγενώς ως μέρος ενός πεδίου ή διασχίζοντας τα όρια πεδίων και για να το ορίσει κάποιος, να τον τακτοποιήσει και να τον κατανοήσει, απαιτείται μια ‘πολυεπιστημονική’ προσέγγιση.” όπως γράφουν οι Thomas Vargish και Delo E. Mook (1999).

Από την άλλη υπάρχουν πολλοί συναφείς-εναλλακτικοί όροι με τον μοντερνισμό οι οποίοι άλλοτε διακρίνονται και άλλοτε ταυτοποιούνται. Για παράδειγμα υπάρχει ο όρος “υψηλός μοντερνισμός” (high modernism) για μια κάπως υπεροπτική, αριστοτεχνική τέχνη και από την άλλη ο όρος “υψηλή νεωτερικότητα” (high modernity) που σηματοδοποιεί την χρονική περίοδο της ύστερης νεωτερικότητας, η οποία χαρακτηρίζεται από σκεπτικισμό σχετικά με το τι μπορεί να επιτύχει ο ορθός λόγος και από αμφίθυμη στάση απέναντι στην επιστήμη και την τεχνολογία. Άλλες έννοιες είναι ο εκμοντερνισμός, πρωτοπορία, νέο, σύγχρονο, μεταμοντέρνο κ.α.

Μέσα από τους παραπάνω όρους μπορούμε να διακρίνουμε δυο έννοιες που διαπλέκονται την ιστορική και την αισθητική κατηγορία.

Ιστορική : Η νεωτερικότητα (modern era/modernity) μπορεί να θεωρηθεί μια φάση, μια ιστορική περίοδος, του δυτικού

πολιτισμού η οποία συνδέεται με την ανάπτυξη της επιστήμης και της τεχνολογίας, τη βιομηχανική επανάσταση, τις οικονομικές και κοινωνικές αλλαγές του καπιταλισμού, την ανάπτυξη των πόλεων και των μητροπόλεων και της αστικής τάξης, την λατρεία του λόγου, η ελευθερία, η πρόοδος και τις ευεργετικές δυνατότητες της επιστήμης.

Αισθητική: Το μοντέρνο αναφέρεται σε ορισμένα στοιχεία που χαρακτηρίζουν διάφορα έργα τέχνης τα οποία προσδιορίζουν μία συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι συχνά αντιφατικά και διαφέρουν μέσα στις τέχνες. Εκείνη την περίοδο η ψυχανάλυση αναπτύχθηκε από τον Ζίγκμουντ Φρόιντ (1856-1939) και τους οπαδούς του ως μια “επιστήμη του υποσυνείδητου” κατά τα πρώτα χρόνια του 20ου αιώνα που είχε αρχίσει να κάνει την εμφάνισή της η μοντερνιστική τέχνη. Οι καλλιτέχνες άρχισαν να αντλούν άμεσα στοιχεία από την ψυχανάλυση-άλλοτε για να εξερευνήσουν οπτικά τις ιδέες της. Επίσης η ψυχανάλυση και η μοντερνιστική τέχνη έχουν αρκετά κοινά ενδιαφέροντα όπως η προέλευση, τα όνειρα, οι φαντασιώσεις, η παραφροσύνη κ.α.

Η χρονική περίοδος που τοποθετείται η νεωτερικότητα ως ιστορική περίοδος είναι αμφιλεγόμενη. Συνήθως τοποθετεί τον 17ο και τον 18ο αιώνα, όπου είναι άμεσα συνδεδεμένη με την επιστημονική επανάσταση και τον διαφωτισμό, ή τον 19ο αιώνα συνδεδεμένη με τη Βιομηχανική Επανάσταση και την ανάδυση του έθνους-κράτους όπου αυτές είναι οι πιο αποδεκτές υποθέσεις.

Από την άλλη πλευρά η νεωτερικότητα ως καλλιτεχνικό ή αισθητικό ρεύμα τοποθετείται συνήθως στο τέλος του 19ου αιώνα έως και τον 20ο αιώνα. Σύμφωνα με την Virginia Woolf μέσα από το κείμενο της ‘Mr Bennett and Mrs Brown’ υποστηρίζει πως από το 1910 άλλαξε ο χαρακτήρας του ανθρώπου καθώς και γίνανε και αλλαγές στην θρησκεία, στην συμπεριφορά, στην πολιτική, στην λογοτεχνία. Οι αστικές βεβαιότητες του 19ου αιώνα



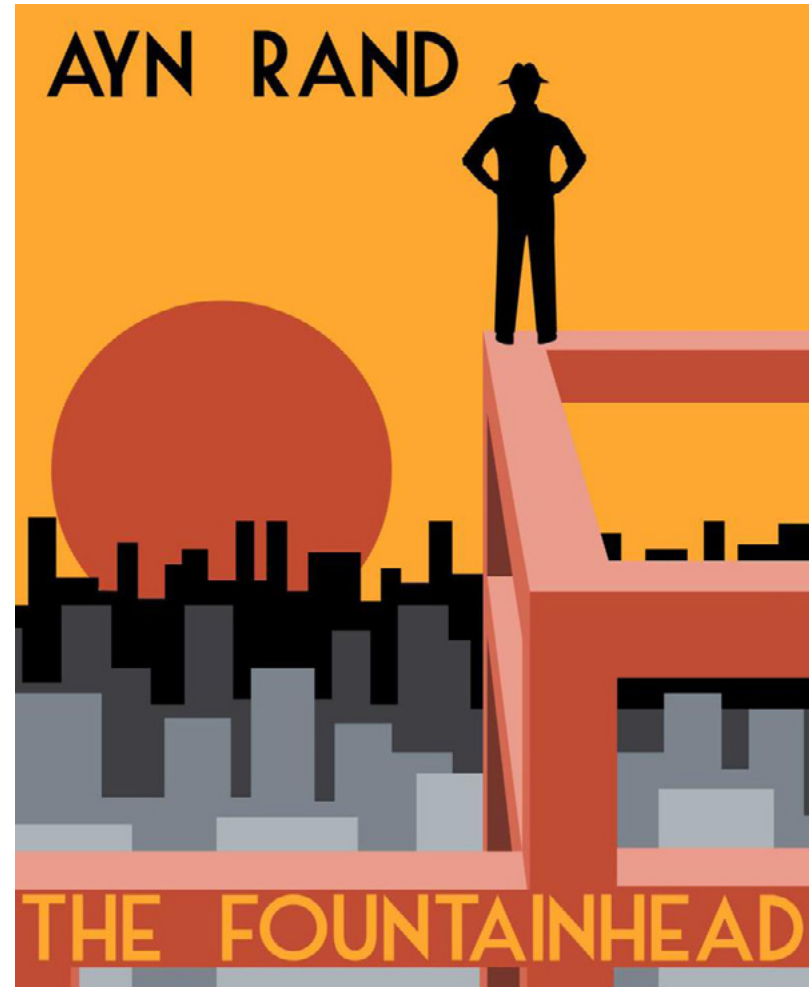
καταστράφηκαν δίνοντας την θέση τους σε έναν άτακτο κόσμο.

Υπάρχουν πολλά χαρακτηριστικά που έχουν αποδοθεί στο μοντέρνο και στην νεωτερικότητα όπως:

- αυτό-αναφορικότητα
- φορμαλισμός
- αφαίρεση
- κοσμοπολιτισμός
- κοσμικότητα
- ουτοπία
- πρόοδος
- γεωμετρική/λειτουργική καθαρότητα
- διαφάνεια
- μηχανή-τεχνολογία
- ψυχανάλυση

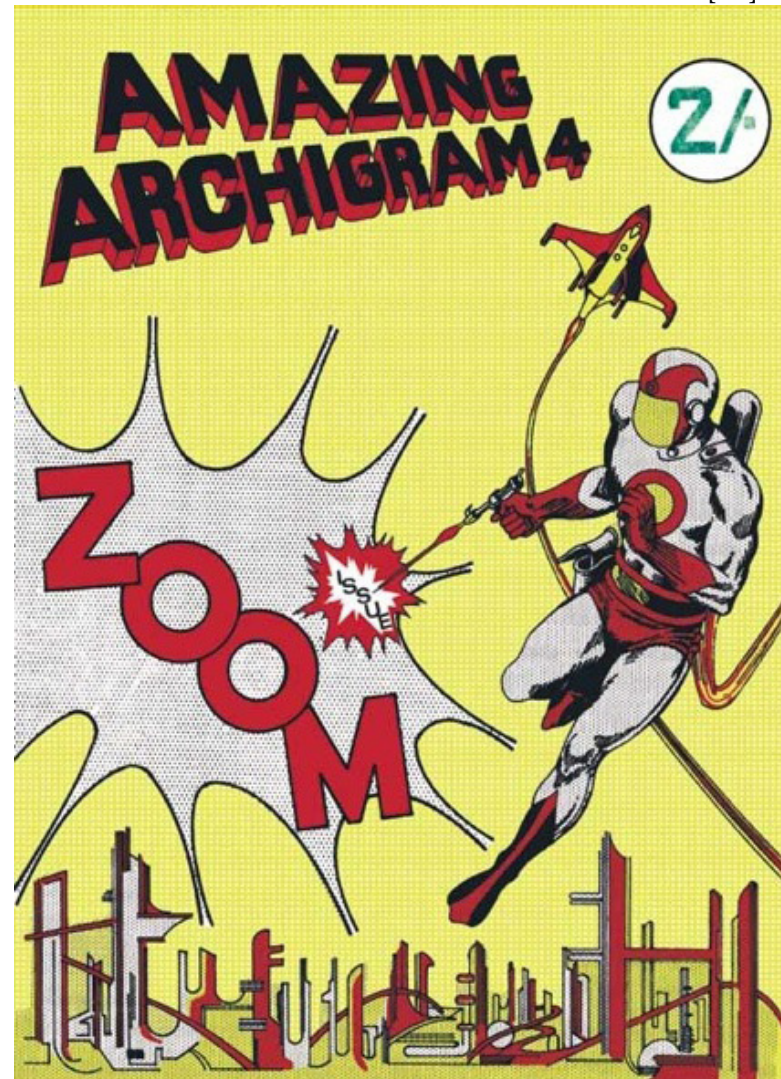
Έννοιες που ίσως κάποιες φορές να είναι αντιφατικές μεταξύ τους. Έτσι ο μοντερνισμός σαν έννοια μέσα από τις αντιθέσεις της και τις διάφορες απόψεις είναι δύσκολο να μπορεί κάποιος να τον ορίσει αλλά πολύ πιο εύκολο να βρει παραδείγματα του.

Έτσι η περίοδος από το 1850 έως και το 1950 χαρακτηρίζεται από παράδοξες προσπάθειες καταγραφής και κατανόησης του μέλλοντος καθώς και της φουτουριστικής πόλης του 2000. Αν και πλέον κάποια από αυτά τα οράματα μας φαίνονται πλέον ανεδαφικά, πέρα από τον οραματισμό των μελλοντικών πόλεων μέσα στον 20ο αιώνα εντάχθηκε τότε η σύγχρονη μαζική κουλτούρα, δηλαδή παρουσιάστηκαν κάποιες ιδέες μελλοντικών πόλεων με μια πιο ρετρό-φουτουριστική αισθητική, πειραματιζόμενοι από την αφαίρεση τείνοντας στο φανταστικό και με έναν διαφορετικό τρόπο επικοινωνίας και ψυχανάλυσης.



[66]

Η δημιουργία των φουτουριστικών πόλεων στις αρχές του 20ου αιώνα έχει έμπνευση από τον εργασιακό οργανισμό των βιομηχανικών πόλεων, όπου βασικό εργαλείο τους ήταν η τεχνολογία και η έννοια της μηχανής. Το 1960 εμφανίζεται μια εκκεντρική ομάδα σχεδιαστών στο Λονδίνο με το όνομα Archigram (architecture and telegram). Αντλώντας έμπνευση από την τεχνολογία με σκοπό τη δημιουργία μιας νέας πραγματικότητας, επί μια περίπου δεκαετία οι Archigram παρουσίαζαν σταθερά και επίμονα, ακραίες φαντασιακές ιδέες και εικόνες μιας αχαλίνωτης νεωτερικότητας, υπό την μορφή υποθετικών έργων. Αφοσιωμένοι σε τεχνολογικά εξελιγμένων δομών και υποδομών, η ομάδα πειραματιζόταν με θέματα όπως οι σπονδυλωτές δομές, η κινητικότητα μέσα στο περιβάλλον, οι χώρο-κάψουλες και οι εικόνες μαζικής κατανάλωσης. Φορέας των ιδεών και των φαντασιών τους αποτέλεσε το -πενιχρού προϋπολογισμού- ομώνυμο περιοδικό/φυλλάδιο "Archigram", του οποίου εξέδωσαν συνολικά 9 τεύχη μεταξύ 1961 και 1970. "Το πρώτο περιοδικό Archigram ήταν ένα ξέσπασμα ενάντια στις αηδίες που συνέβαιναν στο Λονδίνο, ενάντια στη στάση μιας συνεχιζόμενης Ευρωπαϊκής παράδοσης ευγενούς αλλά νεκρής, ξεψυχισμένης αρχιτεκτονικής, η οποία είχε απορροφήσει την ταμπέλα του 'Μοντέρνου', έχοντας όμως προδώσει τις περισσότερες από τις φιλοσοφίες του αρχικού 'Μοντέρνου'." - Peter Cook, 1967 Υποστήριζαν πως το η αρχιτεκτονική προχωράει με το σχέδιο και την γραφή και ύστερα με τα κτίρια. Έτσι οι Archigram αποφάσισαν να δώσουν μια ζωντανή μορφή στην αρχιτεκτονική τους μέσα από κολάζ και σκίτσα που παρέπεμπαν στην pop art, η οποία εκείνη την περίοδο αντιπροσώπευε την έκρηξη τεχνολογίας την καταναλωτική κουλτούρα του κόσμου, με λίγα λόγια το ψυχολογικό-συναισθηματικό υπόβαθρο εκείνης της περιόδου.





Η ομάδα την αποτελούσαν έξι μέλη:ο Peter Cook,ο Warren Chalk,ο Dennis Crompton,ο David Greene,ο Ron Herron και ο Michael Webb. Αυτό που πρέσβευε η ομάδα ήταν πως δεν υπήρχε κάτι που δεν μπορούσαν να δημιουργήσουν, προσπαθώντας να γεφυρώσουν το χάσμα ανάμεσα σε αυτό που κατασκευάζεται και σε αυτό που θα μπορούσε να χτιστεί. Πίστευαν ότι οι δυνατοί, ελεύθεροι τρόποι ζωής εξυπηρετούνται καλύτερα από κτίρια με πολλά κινούμενα μέρη. Ο Greene, έ πιστεύε ότι η ερώτηση δεν είναι « μπορείτε να το κάνετε αυτό; » αλλά « γιατί θα θέλατε να το κάνετε αυτό »; Αλλά η βασική ιδέα της ομάδας ήταν ότι τα κτίρια πρέπει να ανταποκρίνονται στις ζωές που περνούν μέσα και γύρω τους και ότι όταν αλλάζουν αυτές οι ζωές θα πρέπει να μπορούν να αλλάξουν και αυτά. Αρχιτέκτονες όπως ο Nick Grimshaw (για παράδειγμα με το έργο Eden project), ο Rem Koolhaas και ο Will Alsop όλοι είχαν κάτι για τους Archigram.



[68]

Η επιρροή τους είναι πιο φανερή στους Piano and Rogers's Centre Pompidou , των οποίων οι ορατές σωληνώσεις και οι υποσχέσεις δυναμικής αλλαγής οφείλονται πολύ στους Archigram, ακόμα και αν ο Greene, είναι αμφίθυμος για το Παριζιάνικο ορόσημο. “Εκλεψαν την εμφάνιση χωρίς το περιεχόμενο”, λέει. “Φαίνεται ότι μπορεί να κινηθεί, αλλά δεν το κάνει”. Ίσως το μεγαλύτερο δώρο τους στην αρχιτεκτονική είναι μια στάση και θεωρείται ένα οικονομικά βιώσιμο σύστημα για τις επόμενες γενναίες μαζί με όλες τις αλλαγές που θα έρθουν μαζί τους.



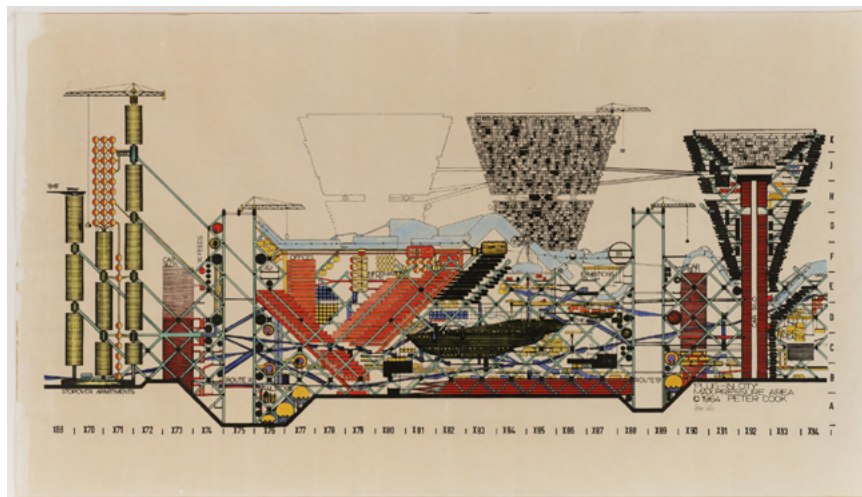
[69]

Για να γίνει καλύτερη η κατανόηση των Archigram θα πάρουμε ως παράδειγμα κάποια από τα πιο γνωστά τους έργα:

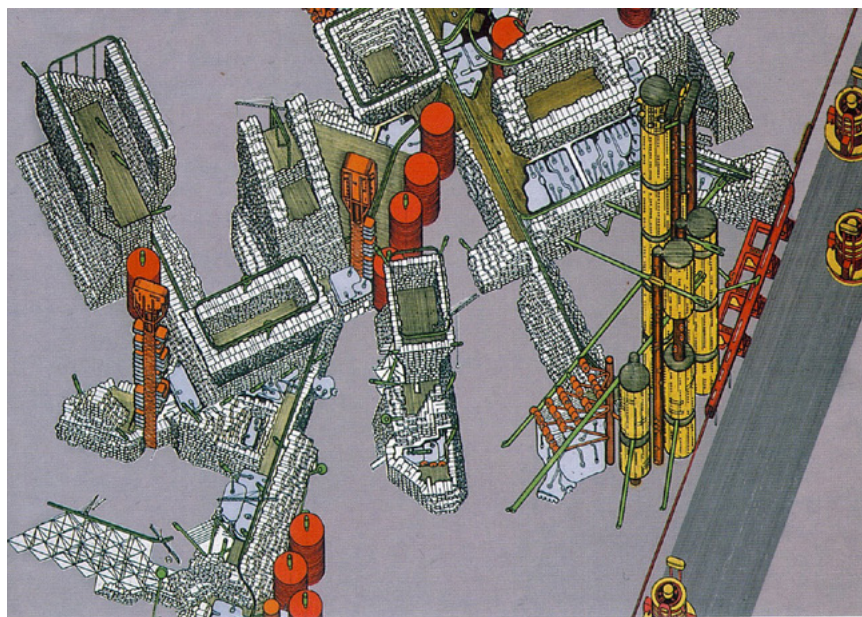
### 2.3.1A PLUG-IN CITY

Η Plug-in City ήταν το σύνολο μιας σειράς μικρότερων έργων και ιδεών που ερευνήθηκαν μεταξύ το 1962 και το 1964 σχεδιασμένη κυρίως από τον Peter Cook. Όπως γράφει “Ήταν τότε αναπόφευκτο το να διερευνήσουμε το τι θα συμβεί εάν ένα ολόκληρο αστικό περιβάλλον μπορεί να προγραμματιστεί και να πραγματοποιείται αλλαγή στην δομή του”. Έτσι η Plug-In City έκανε την πρώτη της εμφάνιση στο περιοδικό Archigram Issue No.4 (1964) , ως μια «κερδοσκοπική» σειρά προτάσεων για μια πόλη που ελέγχεται από υπολογιστή σχεδιασμένη για αλλαγή με αποσπώμενα στοιχεία συνδεδεμένα σε ένα πλαίσιο «δομής». Τα σχέδια του Cook για αυτόν τον θεωρητικό αστικό χώρο επικεντρώθηκαν γύρω από τις τεράστιες αρθρωτές μονάδες που κυριολεκτικά συνδέθηκαν σε μια κεντρική μηχανή. Αυτή η μεγάλη μηχανή τροφοδοτούσε τους κωνικούς πύργους και συνέδεε τις υπηρεσίες μεταξύ τους με γιγάντιους γερανούς. Κάθε πύργος περιείχε κατοικίες, μεταφορές και όλες τις άλλες υπηρεσίες που απαιτούνται για τη σύγχρονη ζωή. Κάθε κομμάτι είναι μεταφερόμενο, καθιστώντας το ένα ζωντανό, αναπτυσσόμενο και συνεχώς μεταβαλλόμενο αστικό περιβάλλον.

Η Plug-in City έχει δύο σημαντικές διαφορές σε σχέση με τις υπάρχουσες πόλεις. Το πρώτο είναι έχει γραμμική και όχι κυκλική ανάπτυξη .Αυτό σημαίνει ότι όσο μεγαλώνουν οι πόλεις,την περιφέρεια(χωριά,εξοχικά σπίτια,κλπ.)επισκέπτονται όλο και λιγότερο οι άνθρωποι μόνο σε συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα. Έτσι οι αρχιτέκτονες της Plug-in City την αντιμετώπισαν ως μια ενότητα που θα συγκέντρωνε όλα τα ιδανικά και τις ανθρώπινες ανάσεις καταπνίγοντας την εξοχή.



[70]



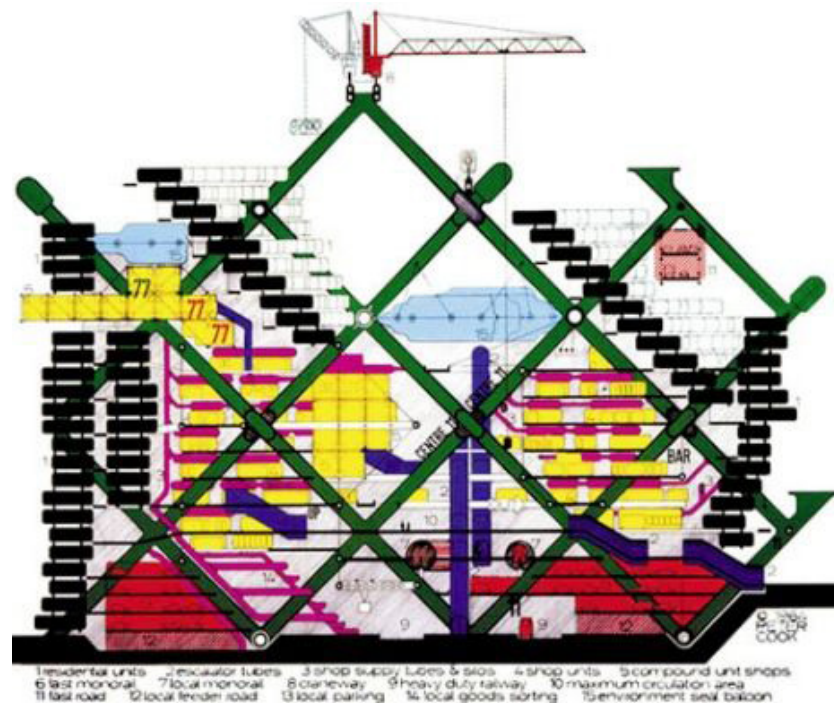
[71]



Αυτή η σκέψη δημιουργήθηκε και σχεδιάστηκε ώστε οι άνθρωποι να μπορούν να εκμεταλλευτούν όλα τα μέρη της γης και τους πόρους της, και όχι μόνο το κέντρο μιας πόλης.

Ένα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό της πόλης είναι ότι μπορεί να ανοικοδομηθεί και να ξαναχτιστεί συνεχώς μέσα από την βοήθεια ενός στρώματος που τρέχει κατά μήκος της κορυφής του πλέγματος. Οι ράγες, που τρέχουν σε ολόκληρη την πόλη, εκτός από την μεταφορά των κατοίκων της πόλης, φέρει επίσης γερανούς που μπορούν να μεταφέρουν τμήματα του πλέγματος σε κατακόρυφη, οριζόντια και διαγώνια κατεύθυνση. Έτσι οι χώροι που σχηματίζονται από το πλέγμα είναι εκεί που ο γερανός "βιδώνει" σε όλα όσα κάνει μια πόλη, από σαλόνια σε χώρους στάθμευσης κλπ., με αποτέλεσμα η ευελιξία της δομής να επιτρέπει στην πόλη να λειτουργήσει για αρκετά χρόνια και να προσαρμοστεί συνεχώς στην μεταβαλλόμενη τεχνολογία καθώς και στον τρόπο ζωής των κατοίκων της. Για παράδειγμα, αν και όταν τα αυτοκίνητα θα εξαφανιστούν, θα είναι δυνατή η αποσύνδεση των δρόμων και των χώρων σταθμεύσεων ώστε να μπορεί να συνδέετε όποιο νέο είδος μεταφοράς. Επίσης οι αρχιτέκτονες της πόλης είχαν μεριμνήσει για τα προβλήματα της πληθυσμιακής ανάπτυξης και της κυκλοφορίας που θεωρούνταν εκείνη τη στιγμή να κάνουν μεγάλες πόλεις μη βιώσιμες.

Ωστόσο, οι Archigram όχι μόνο παρατήρησαν την ταχύτητα μεταβολής της τεχνολογίας, αλλά αναγνώρισε σε αυτή ένα είδος ιεραρχίας. Σύμφωνα με αυτό, τα στοιχεία που ήταν πιο ευάλωτα στην ταχύτητα και τον ρυθμό μεταβολής της ταχύτητας θα βρίσκονταν στην κορυφή της πόλης. Αντίστοιχα, τα πιο σταθερά, μακράς διαρκείας στοιχεία θα βρεθούν στο κατώτατο σημείο της πόλης. Το πλεονέκτημα αυτής της έννοιας είναι ότι με την χρήση ενός εντελώς αυτό-χτισμένου και αυτοκαταστροφικού συστήματος προσαρμόζεται εύκολα στις ανάγκες των ανθρώπων και θεωρείται ένα οικονομικά βιώσιμο σύστημα για τις επόμενες γενναίες μαζί με όλες τις αλλαγές που θα έρθουν μαζί τους.



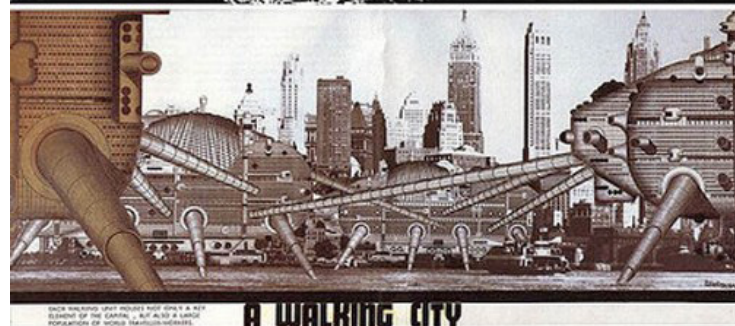
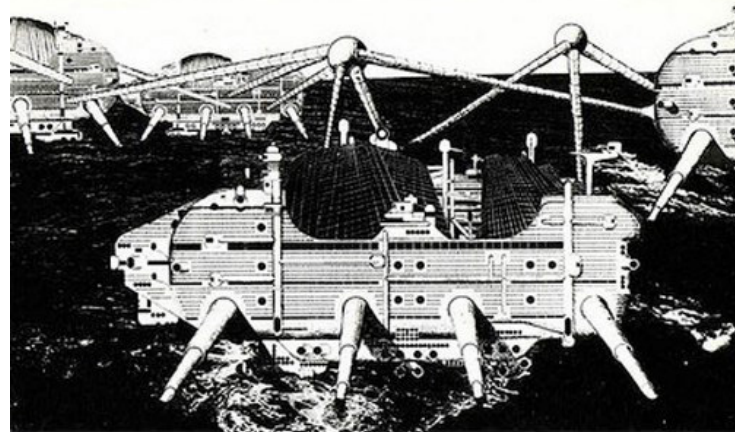
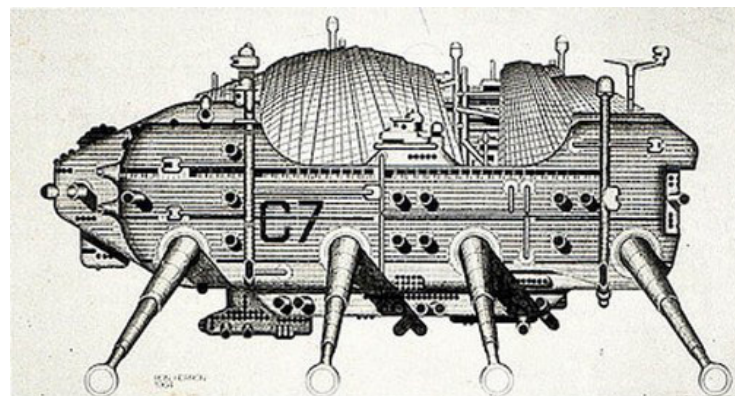
[72]



### 2.3.1B WALKING CITY

Τι είναι η τοποθεσία; Μπορεί να είναι ένα ψιθυριστό ρητό των κτηματομεσιτών, αλλά μπορεί επίσης να είναι η απάντηση στην ερώτηση που. Με πολλούς τρόπους, η ζωή μας καθορίζεται από τον τόπο ή τους τόπους στους οποίους ο άνθρωπος γεννιέται ή επιλέγει να ζει ακόμα και από αυτούς που αναγκάζεται να εγκαταλείψει. Αλλά τι θα συνέβαινε στις πόλεις και στις χώρες αν αυτές δεν ήταν μόνιμες μητροπόλεις γύρω από τις οποίες δημιουργήσαμε τη ζωή μας αλλά αντίθετα δυναμικούς οργανισμούς που συνεχώς μετακινούνταν και αναμορφώνονταν;

Αυτό το ερώτημα ήταν που απασχολούσε έναν ριζοσπαστικό αρχιτέκτονα τον Ron Herron ψάχνοντας την απάντηση προσπαθούσε να κατανοήσει γιατί να μπορεί να υπάρχει μόνο ευελιξία στο περιεχόμενο της πόλης και να μην προσφέρετε στην ίδια την πόλη τη δύναμη της κινητικότητας. Έτσι μέσα από αυτά τα ερωτήματα το 1964 ο αρχιτέκτονας μέσα σε άρθρο του περιοδικού Archigram εισήγαγε τα σχέδια από το Walking City, σχέδια τα οποία δεν έχουν να ζηλέψουν κάτι από ένα κόμικ ή από μια ταινία sci-fi. Οραματίστηκε γιγάντιες οβάλ πόλεις κατασκευασμένες από πολλά επίπεδα που θα μπορούσαν να φθάνουν και έως και 30 ορόφους, αναπτυγμένες πάνω σε ψηλά χαλύβδινα πόδια. Συχνά οι πόλεις παρομοιάζονταν με έντομα ή κινητά rods τα οποία θα μπορούσαν να περιπλανηθούν ελεύθερα στον κόσμο και να μπορούν να διαχειριστούν τους πόρους ή τις ικανότητές τους στην κατασκευή. Μπορούσαν να περιπλανηθούν αυτές οι μονάδες μόνες τους ή να συνδεθούν και να συνδυαστούν με άλλες κωμοπόλεις σαν ένα ατελείωτο παιχνίδι μουσικών καρεκλών του τόπου και της κοινότητας. Φυσικά η κάθε κοινότητα περιείχε όλες τις υπηρεσίες και τις ανέσεις που θα χρειάζονταν ώστε να μπορεί να επιβιώσει επιπλέον μεμονωμένα κτίρια ή δομές θα μπορούσαν επίσης να είναι κινητά, κινούμενα όπου ο ιδιοκτήτης τους θελήσει.



Πέρα από την αγάπη των Archigram για την τεχνολογία, ο Herron σε αυτή την δημιουργία εισάγει την έννοια της προσαρμοστικότητας, το όραμα του για την πόλη είναι ότι θα μπορούσε να ήταν οτιδήποτε χρειαζόταν, ο ουτοπικός αυτός τόπος θα ήταν συνεχώς μεταβλητός και ευπροσάρμοστος, ακόμα και ικανός να ενταχθεί με μεγαλοπρέπεια σαν το Μανχάταν όπως υποστήριζε και ο ίδιος.

Οι Archigram έκαναν μια προσπάθεια πρόβλεψης του μέλλοντος καθώς και να δημιουργήσουν ένα σχέδιο πλήρως προσαρμοσμένο στις ανάγκες των ανθρώπων και στην εξέλιξη της τεχνολογίας μέσα στις επόμενες γενεές. Η επιτυχία αυτού του συστήματος ήταν να γίνει τροφή για σκέψη.

Βλέπουμε πως ο μοντερνισμός εισάγει μια καινούργια έννοια, την ροή, και αυτό προήλθε μετά τον δεύτερο Παγκόσμιο πόλεμο λόγω της κυριαρχίας της μηχανής. Ο μοντερνισμός κρύβει μέσα του έναν αυταρχισμό που πολύ δεν δέχονται και έγινε ένα πάτημα για να αλλάξουν οι υφιστάμενες καταστάσεις και όχι μια απλή θεωρία. Από την άλλη πλευρά ο στόχος των Archigram είναι να ασκήσουν κριτική πάνω σε αυτόν, φεύγουν από το σταθερό και γίνεται πρώτη φορά ολοφάνερα η χρήση του κόμικ ως εργαλείο για την απεικόνιση της αρχιτεκτονικής και να δημιουργήσουν μια πρωτότυπη παρουσίαση. Θα μπορούσε κάποιος να χαρακτηρίσει τις απεικονίσεις τους ως ένα πρώιμο στάδιο των σημερινών render. Ο μοντερνισμός χαρακτηρίζεται από μια καθαρότητα και μία εξίσωση των πάντων (αυταρχισμός). Έτσι αυτή η ομάδα αρχιτεκτόνων κάνουν την υπέρβαση μέσω θέλουν να δείξουν ζωή, έκφραση. Συναισθήματα έτσι γίνεται η χρήση των χρωμάτων και όλο αυτό υπερβαίνει τον μοντερνισμό φτάνουν στο στάδιο του μεταμοντερνισμού όπου τα πάντα έχουν ως αφετηρία την κίνηση όχι την σταθερότητα, και τα κόμικ είναι μια πολύ καλή αφετηρία για όλο αυτό.



[74]

## 2.4 FROM NORMAL TO MARVELOUS

Η αρχιτεκτονική μέσα από την γραφική αναπαράσταση των κόμικ είναι μια εισαγωγή όχι μόνο για τις πιο εμφανείς πτυχές της όπως η κλίμακα, τα υλικά, η γεωμετρία αλλά κυρίως για τις αφηγηματικές και θεατρικές ικανότητες της. Αυτές οι σκηνές ξεδιπλώνουν το ψυχολογικό υπόβαθρο της συλλογιστικής αστικής εμπειρίας που διαδραματίζεται σε σκοτεινούς άδειους δημόσιους χώρους, πύργους περισυλλογής, γυάλινα γραφεία, σε

ταράτσες κτιρίων. Στην περίπτωση των υπερών ο χαρακτήρας διατηρεί μια ασύμμετρη σχέση με τον δομημένο περιβάλλον δηλαδή η πόλη δεν χρειάζεται τον υπερήρωα όσο αυτός την πόλη. Κάθε υπερήρωας είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με την πόλη που τον γεννά. Τα υπαρξιακά προβλήματα και οι παρανοϊκές ψυχώσεις που μαστίζουν όλους τους πολίτες βρίσκουν την αυξημένη έκφρασή τους σε ένα “παράλογο άβαταρ”: έναν spandex-clad, συναισθηματικά κατεστραμμένο καθώς και αερομεταφερόμενο υπεράνθρωπο. Επομένως μια πόλη που τρελαίνεται και καταστρέφεται όπως η Νέα Υόρκη θα δημιουργήσει τους περισσότερους και τους πιο ποικιλόμορφους υπερήρωες καθώς και κακοποιούς.” Έτσι σε αυτόν τον κόσμο όπου ένα τσίμπημα από μια ραδιενεργή αράχνη αποτελεί το ελάχιστο υπόβαθρο του ήρωα γεννιέται μια ερώτηση ποιες δυνάμεις θα μπορούσαν να εξαπολύσουν οι πιέσεις της σύγχρονης αστικής ύπαρξης μέσα σε αυτόν τον υπεράνθρωπο?

[76]

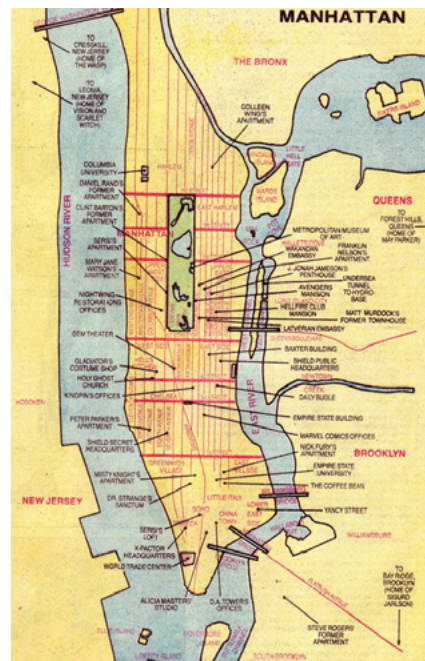


[75]





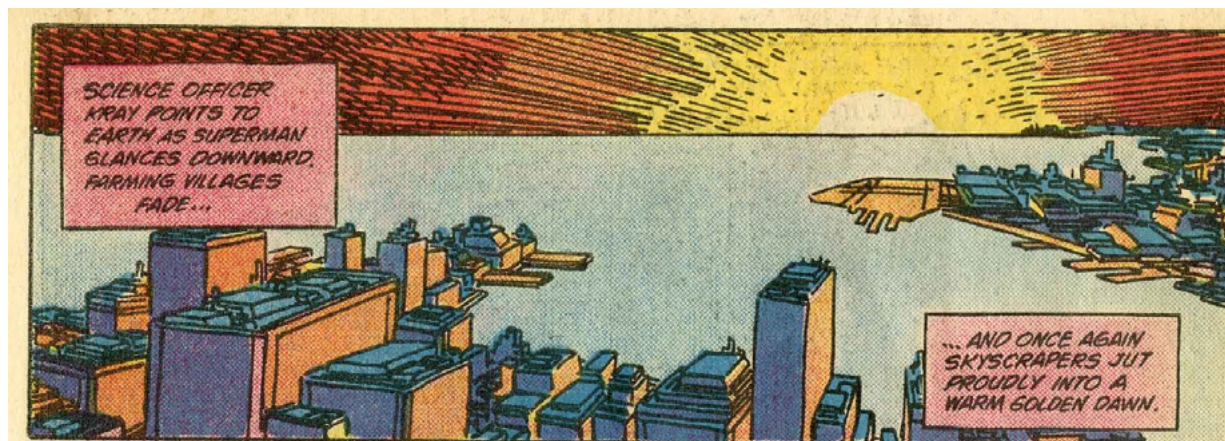
Η MARVEL έχει τις ρίζες της στο Μανχάταν ειδικά ανάμεσα στις περιοχές του Χάρλεμ και της Τσέλσι ,όπου το δίκτυο παίζει πολύ σημαντικό ρόλο. Ενώ η πόλη παίρνει την αρχέτυπη μορφή της σε όλους τους κόσμους των κόμικ(πχ. Gotham,Metropolis) πόλεις των οποίων οι γεωγραφικές περιοχές μετατρέπονται και επαναλαμβάνονται σύμφωνα με τις απαιτήσεις των αφηγήσεων και των καταστάσεων των σεναρίων. Στην πραγματικότητα οι χαρακτήρες της Marvel συνδέονται άμεσα με τον αστικό ιστό του Μανχάταν έτσι και οι χάρτες της Gotham,της Metropolis καθώς και της κεντρικής πόλης του Flash προσεγγίζουν την χαρτογραφική πραγματικότητα του Μανχάταν δηλαδή της πόλης νησί. Επειδή είναι δύσκολο να γίνουν αντιληπτές οι βιωματικές ασυμφωνίες καθώς και η καταγραφή των αστικών κέντρων που σχηματίζονται από ποικίλες εμπειρίες(ακοή,όσφρηση κτλ πα) η Marvel αποφασίζει να βάλει τους χαρακτήρες της στην Νέα Υόρκη. Μέσα από μια πολυεπίπεδη ανάγνωση αυτής τη πόλης νιώθουμε πως ασχολούμαστε με μία μη-πόλη με υπερβολικές αναλογίες ,με παραμόρφωση της γεωμετρίας,με καταθλιπτικό φωτισμό όπου μας υποδεικνύει την ψυχολογική τοπολογία μιας σύγχρονης πόλης μέσα σε μία συνεχής ροή.



[77]



[78]



[79]

#### 2.4.1 GOTHAM CITY

Νέα Υόρκη, Ντουμπάι, Τόκιο, Μόσχα, Γκόθαμ. Κάθε πόλη σε κάθε άτλαντα - πραγματική και φανταστική - έχει ένα μοναδικό χαρακτήρα διαμορφωμένο από την ιστορία και τη γεωγραφία. Περισσότερο από μια απλή αίσθηση τόπου που προέρχεται από την αρχιτεκτονική και τον σχεδιασμό, οι πόλεις έχουν μια αίσθηση που διαπερνά τη συνείδηση εκείνων που ζουν εκεί μέχρι να γίνουν ένα κομμάτι του αστικού ιστού, μια κλασματική ενσωμάτωση της ίδιας της πόλης. Ίσως περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο - πραγματικό ή πλασματικό - ο Batman συνδέεται ολοκληρωτικά με την πόλη του, την πόλη που ορκίστηκε να προστατεύσει. Με κάθε έννοια της λέξης, είναι αληθινό avatar της Gotham. Και το ίδιο η πόλη είναι ένα είδωλο, όχι μόνο των ονείρων των φανταστικών αρχιτεκτόνων της, αλλά και της συλλογικής αστικής παράνοιας των κατοίκων της.

Μία από τις πιο ενδιαφέρον εκδοχές από τα κόμικ του Batman ήταν η ιστορία με τίτλο "Destroyer" η οποία δημοσιεύτηκε το 1992. Γραπτή από τον Alan Grant, η υπόθεση είναι βέβαιο ότι θα ικανοποιήσει κάθε δυσαρεστημένο ή ασυμβίβαστο αρχιτέκτονα: υπερβολική ιστορική αρχιτεκτονική και εγκαταλελειμμένα κτίρια κατασκευασμένα από "ψυχρό σκυρόδεμα" που αποκρύπτουν τη νεογοτθική αρχιτεκτονική του αρχικού αρχιτέκτονα της πόλης του τρελού βομβιστή με όνομα Cyrus Pinkney.

Ενώ ο ανταγωνιστής του ήρωα μας τοποθετεί προσεκτικά εκρηκτικές ύλες στην πόλη, κυριαρχεί ένας εσωτερικός μονόλογος που προκύπτει από την συμφόρηση της σύγχρονης αρχιτεκτονικής της Gotham. "Ζουν σε ένα κουτί, ψωνίζουν σε κουτί, πεθαίνουν σε κουτί. Ρομπότ, αυτό θέλουν. Όχι ανθρώπους. Ρομπότ που καταναλώνουν. Ευθείες γραμμές - απότομες γωνίες - τετράγωνα κουτιά. Δεν είναι περίεργο ότι η πόλη έχει τρελαθεί. "Μία από της καλύτερες κριτικές του Μοντερνισμού.

Καθώς ο ντετέκτιβ της ιστορίας αρχίζει να αποκαλύπτει τα κίνητρα των ανταρτών για τις φαινομενικά τυχαίες καταστροφές που δημιουργούν στην πόλη, αποκαλύπτεται μια νέα Gotham "μια παλαιότερη πόλη, με απίθανες καμπύλες και γωνίες - μια πόλη ξεχασμένη, που επισκιάστηκε και θάφτηκε από τους πύργους του 20ου αιώνα. Ξαφνικά, φτάνουμε στην συνειδητοποίηση του κινήτρου του βομβιστή της πόλης "Το κάνει ... για την τέχνη!"



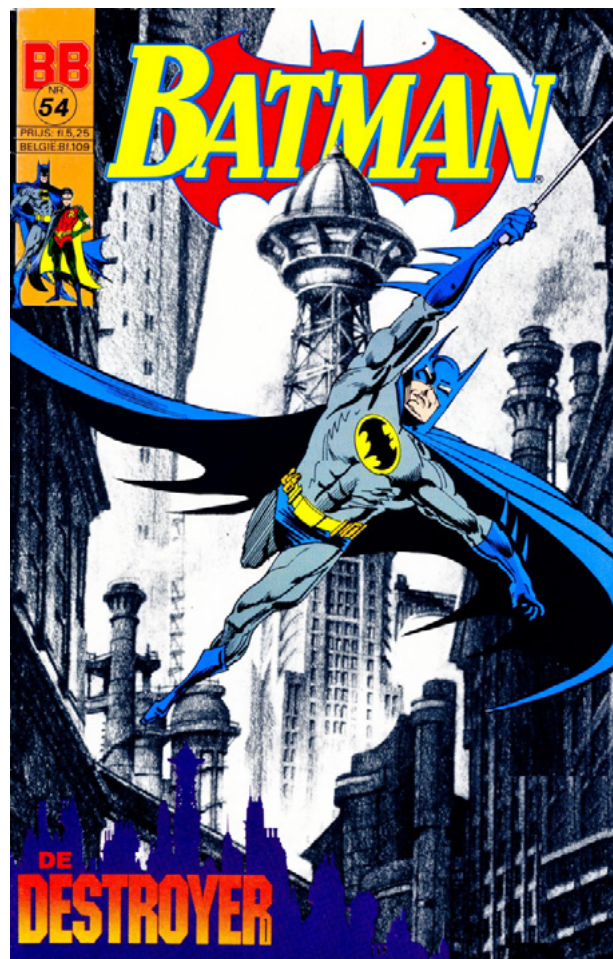
[80]



Παρόλο που λειτουργεί καλά ως ανεξάρτητη ιστορία το Destroyer είναι ίσως ο πιο αξιοσημείωτος λόγος για την πρώτη ταινία του Batman του Tim Burton. Όταν σχεδιάστηκε η πόλη στην ταινία είχε πολλά κοινά σημεία με αυτή στο κόμικ έτσι προσέλκυε πολλούς αναγνώστες στο να αγοράσουν το κόμικ και να βλέπουν στις σελίδες τις ομοιότητες με την ταινία. Αργότερα η Gotham επανασχεδιάστηκε λόγω της καταστροφής της από έναν σεισμό και ανακατασκευάστηκε ως μια σύγχρονη μητρόπολη από γυαλί και χάλυβα, ανοίγοντας το δρόμο για τον Σκοτεινό Ιππότη της Gotham του Κρίστοφερ Νόλαν.

Το εξώφυλλο του κάθε τεύχους της σειράς “Destroyer” περιλαμβάνει ένα παραδοσιακά σχεδιασμένο Batman που αιωρείται μπροστά από τα σκληρά, ασπρόμαυρα σχέδια από κάρβουνο της πόλης. Σχέδια που διοχετεύουν το πνεύμα του φημισμένου αρχιτέκτονα Hugh Ferriss, φιλτραρισμένα μέσα από τα χαρακτηριστικά του Carceri του Piranesi. Ενώ ο Ferriss αποφεύγει τις λεπτομέρειες για μνημειακό χαρακτήρα, οι απεικονίσεις της Gotham City από τον βραβευμένο ακαδημαϊκό σχεδιαστή Anton Furst γίνονται με λεπτομέρεια και αποκρυφισμό, δημιουργώντας έναν αδιαμφισβήτητο κόσμο του Tim Burton: σκιερόι νεογοθικοί πύργοι με υδρορροές με μορφή τέρατος και τον κίνδυνο να ελοχεύει. Οι κάτοικοι της στο χείλος της παραφροσύνης.

Η Gotham City ήταν πάντα ένα σκοτεινό μέρος, γεμάτη από ομίχλη, αρουραίους και εγκληματικές δραστηριότητες. Μια πόλη νεκροταφείων και υδρορροών, γεμάτη από σοκάκια και άσυλα. Η Gotham είναι ένας εφιάλτης, μια παραμορφωμένη μητρόπολη που καταστρέφει τις ψυχές των καλών ανθρώπων. Στο εξαιρετικό βιβλίο Woody Allen για τον Woody Allen, συζητά για την κωμωδία Shadows and Fog, η οποία λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια μιας νύχτας σε έναν αόριστο ευρωπαϊκό χωριό. “Μόλις βγεις τη νύχτα, υπάρχει η αίσθηση ότι ο πολιτισμός έχει φύγει. Όλα τα καταστήματα είναι κλειστά, όλα είναι σκοτεινά και είναι ένα διαφορετικό συναίσθημα. Αρχίζετε να συνειδητοποιείτε



[81]

ότι η πόλη είναι απλώς μια ανθρωπογενής σύμβαση και ότι η πραγματικότητα στην οποία ζείτε είναι ένας πλανήτης. Είστε ένα άγριο πράγμα στη φύση. Όλος ο πολιτισμός που σας προστατεύει και σας δίνει τη δυνατότητα να πείτε ψέματα στον εαυτό σας, ότι ζωή στην πραγματικότητα είναι ανθρωποκεντρική.”

Με άλλα λόγια, ο πολιτισμός τελειώνει τη νύχτα και στην Gotham City, είναι πάντα νύχτα. Στη δεύτερη ταινία Batman του Nolan, The Dark Knight (ο σκοτεινός ιππότης), ο Τζόκερ εκμεταλλεύεται αυτή την αδυναμία του άνθρωπου, τον αιώνιο φόβο του σκοταδιού, όπου όλοι οι αυτοεπιβαλλόμενοι κανόνες και συμπεριφορές του δεν αξίζουν τίποτα. Όπου ο άνθρωπος επιστρέφει σε μια πιο πρωταρχική φύση. Θέλει να αποδείξει ότι το να λειτουργούμε νόμιμα, μας είναι μια επιφανειακή επιρροή που επιβάλλεται από τις δομές της κοινωνίας και την ασφάλεια των κτιρίων μας.

Μέσα στην ιστορία “Destroyer” μαθαίνουμε πως ο ηθικός δικαστής Solomon Wayne, πρόγονος του alter-ego του Batman, προσλαμβάνει έναν θρησκευτικό φανατικό αρχιτέκτονα τον Cyrus Pinkney. Για τον Solomon Wayne, μια πόλη πρέπει να είναι ένα ιερό, ένα φρούριο που προστατεύει τον πολιτισμό και την ευγένεια από την «άγνοια των άγριων». Για τον Pinkney, η Gotham χρειαζόταν δομές για να υπερασπιστεί τον εαυτό της από τα κακά πνεύματα που ήταν υπεύθυνα για τη φθορά του ανθρώπου. Οι πόλεις έχουν τη δύναμη να επηρεάσουν τη συνείδηση των κατοίκων τους και οι πανταχού παρόντες σκάλες που δημιουργούνται στην πόλη προορίζονταν να τρομάξουν τους ανθρώπους και να τους στρέψουν προς το μονοπάτι της δικαιοσύνης.

Ο ίδιος ο Ferriss αναγνωρίζει τέτοια συναισθήματα και συμπεριφορές ως αποτελέσματα της αρχιτεκτονικής, γράφοντας στο βιβλίο του The Metropolis of Tomorrow: “Είναι συνήθεια να υποθέτουμε ότι ένα κτίριο είναι μια ολοκληρωμένη επιτυχία αν παρέχει την χρησιμότητα και την ευκολία των επισκεπτών του και, επιπλέον να παρουσιάζει ένα ευχάριστο εξωτερικό περιβάλλον. Αλλά αυτό το πλαίσιο του μυαλού δεν καταλαβαίνει ότι οι αρχιτεκτονικές μορφές έχουν αναγκαστικά και άλλες αξίες από τις χρηστικές ή ακόμα και από εκείνες που καθορίζουν αόριστα την αισθητική. Χωρίς αμφιβολία, αυτές οι ίδιες μορφές επηρεάζουν



[82]



[83]



ιδιαίτερα τόσο τη συναισθηματική όσο και τη διανοητική ζωή του θεατή. Οι σχεδιαστές έρχονται γενικά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία της αρχής που δηλώνει ο αείμνηστος Louis Sullivan, «Η επίδραση ακολουθεί την μορφή» Οι περιζήτητες απεικονίσεις του Ferriss σχεδιάστηκαν ειδικά για να μεταδώσουν τη συναισθηματική επιρροή της αρχιτεκτονικής (όχι απαραίτητα το κτίριο) αλλά τη δύναμη που έχει.

Και τελικά αναρωτιόμαστε ποια είναι η πραγματική σχέση του πρωταγωνιστή του κόμικ σε σχέση με την πόλη που τον γεννά; Μέσα στα μάτια του καταστροφέα της πόλης, ο Μπάτμαν, ειρωνικά, θεωρείται ως ένας από τους δαίμονες που καταστρέφουν την πόλη. Πράγματι, όπως συνάγεται σε αυτή τη σειρά, ο Batman είναι ένα είδος εκφραστικού δαίμονα κρυμμένος σε σκιές. Αλλά είναι ένας δαίμονας, ή είναι μια ζωντανή εκδήλωση των τεράτων της Gotham;

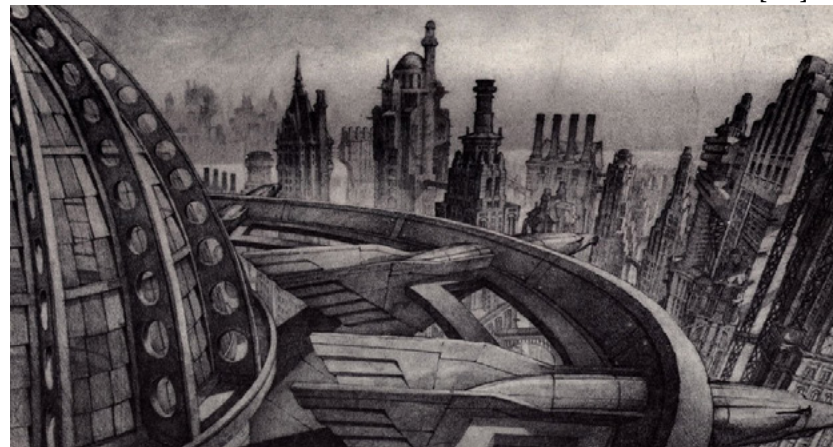
Με την ψυχολογική του προέλευση που συνδέεται με την αχαλίνωτη εγκληματική συμπεριφορά μέσα στη Gotham, ο Batman είναι αδιαμφισβήτητα ένα προϊόν έκφρασης της πόλης στην οποία ζει. Είναι όμως αυτός ο δαίμονας ή ο σωτήρας της; Παρά τις ευγενείς του προθέσεις, είναι τελείως πιθανό ότι ο Batman είναι στην πραγματικότητα μία από τις κυριότερες αιτίες των προβλημάτων της Gotham. Το ντύσιμο του ως νυχτερίδα, μπορεί να έχει καταφέρει να δημιουργήσει μια πρωταρχική αίσθηση φόβου στους πολίτες της, αλλά επίσης ενέπνευσε μια νέα φυλή εγκληματιών. Μέσα από τις ενέργειές του, μέσω της ίδιας της ύπαρξής του, επηρέασε άμεσα την άνοδο κάποιων από τους “σούπερ κακοποιούς” της πόλης. Ίσως για τους “εχθρούς” του, και μάλλον για πολλούς κατοίκους της Gotham, ο Batman είναι ακριβώς η αντίθετη πλευρά του ίδιου νομίσματος.

Το “Destroyer” κλείνει με τον βομβιστή, περιτριγυρισμένο από περιπολικά και κατεδαφιστικά μηχανήματα, πυροβολώντας ανυπόμονα τριγύρω του. Μια μάταιη, τελική πράξη για την υπεράσπιση του μεμονωμένου ονείρου του ενάντια στην

ασταμάτητη επίθεση της προόδου της κοινωνίας. Καθώς η σφαίρα πλησιάζει προς αυτόν, οι προηγούμενες σκέψεις του επαναλαμβάνονται, «ο άνθρωπος είναι ένα προσωρινό πράγμα. Ζει, αμαρτάνει, πεθαίνει. Αλλά μια πόλη μπορεί να σταθεί χίλια χρόνια. Και ένα όνειρο μπορεί να διαρκέσει για πάντα. “

Δυστυχώς, η τελική αφήγηση του θέματος δεν δίνει λίγη ελπίδα στον εφιάλτη που είναι η Gotham City, στρογγυλεμένες άκρες για να συγχέουν τα κακόβουλα όντα - παχύ τοίχους για να κλειδώσουν την αρετή, δηλαδή το έργο ενός τρελού! “ Στην πραγματικότητα, είναι πραγματικά το έργο τρελών ανδρών. Πρώτον, ένας φανατικός θρησκευτικός αρχιτέκτονας και ο εξίσου ριζοσπαστικός ευεργέτης του, ο οποίος με τεράστια δύναμη θέλησης και ηθικής βεβαιότητας θέλησε να ζήσει με την ελπίδα ότι η πόλη με τη σειρά της θα έμπνεε ηθική στους πολίτες της. Και δεύτερον χρόνια αργότερα, ο Batman ασκούσε την επιρροή του. Σχεδιασμένος από τις διεστραμμένες μορφές της ίδιας της πόλης, ο Μπάτμαν έχει επηρεάσει τόσο πολύ την ψυχή της Gotham όσο και οι πύργοι και σκάλες του αρχιτέκτονα της πόλης. Τελικά τι ήρθε πρώτο, η πόλη ή το έγκλημα; ο ήρωας ή ο κακοποιός; Ο αρχιτέκτονας ή η πόλη;

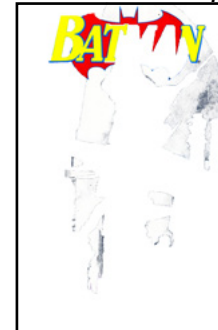
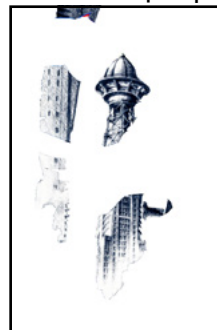
[84]





Το εξώφυλλο του τέυχους destroyer μας προκαλεί ένα μεγάλο ενδιαφέρον με την πρώτη ματιά. Ο Batman, με μια επιβλητική εικόνα, προταγωνιστεί πλήρως σε αυτή την σελίδα. Καδραρισμένος στην μέση της με μία διαφορετική γραφή καθώς και δεν έχει επαφή με το περιβάλλον προκαλεί το ενδιαφέρον του αναγνώστη.

Αυτό που μπορούμε να αντιληφθούμε με μία δεύτερη ανάγνωση είναι πως ο δημιουργός έχει καταφέρει να αποδώσει πέντε διαφορετικά επίπεδα στο χαρτί και να δημιουργήσει ένα βάθος στην εικόνα, γίνεται αντιληπτό πως αυτό επιτυγχάνεται με την χρήση της αντίθεσης σκούρου-ανοιχτού. Με βάση το γαλάζιο χρησιμοποιεί αρκετούς πιο σκούρους ή με πιο ανοιχτούς τόνους του χρώματος ακόμα τείνει να χρησιμοποιήσει το μαύρο και το άσπρο για να δημιουργήσει χώρο. Ως πρώτο επίπεδο επιλέγει να τοποθετεί την φιγούρα του Batman η οποία λόγω της διαφορετικής γραφής, τα διαφορετικά χρώματα που έχει καθώς και η λεπτομέρεια με το σχοινί που κρέμεται μας προσδίδει την θέση του προταγωνιστή μας. Το δεύτερο επίπεδο περικλείεται από δύο ημικύκλια τα οποία τοποθετούνται στις γωνίες του χαρτιού με έναν πάρα πολύ σκούρο τόνο ίσως το πιο σκούρο μπλε που υπάρχει έτσι ώστε να δίνει την αίσθηση πως ο Batman βρίσκεται ακόμα πιο έξω και χωρίς επαφή με το περιβάλλον γύρω του. Ως τέταρτο επίπεδο είναι το πιο σκοτεινό κομμάτι της πώλης και όσο απομακρύνεται αυτή τόσο οι τόνοι ανοίγουν.





## 2.4.2 METROPOLIS

Η Metropolis είναι μια μεγάλη μητρόπολη στη βορειοανατολική περιοχή των Ηνωμένων Πολιτειών. Είναι ένα τεράστιο πολιτιστικό κέντρο και παρέχει ιδιαίτερα προηγμένες τεχνολογίες. Είναι η πόλη που έχει γεννήσει τον Clark Kent γνωστός ως Superman. Είναι γνωστή ως η πόλη του αύριο διότι έχει πολλά μοναδικά χαρακτηριστικά. Πήρε το όνομά της το 1926 από τον Fritz Lang λόγω της ταινίας Metropolis (μια ταινία σε μια φουτουριστική-αστική δυστοπία). Ενώ η πόλη έχει αλλάξει από τότε που ξεκίνησε, η αύρα και η αίσθηση του τόπου έχει παραμείνει ως επί το πλείστον ίδια.

Παρόμοια με την Νέα Υόρκη, η Metropolis αποτελείται από έξι συνοικισμούς όπου ο μεγαλύτερος είναι η New Troy. Κάθε ένας από τους δήμους έχει το δικό του ξεχωριστό χαρακτήρα όμως αισθανόμαστε πως μοιάζουν όλα να μιμούνται κάποιο μέρος της Νέας Υόρκης. Η New Troy είναι ο μεγαλύτερος δήμος της Metropolis. Μοιάζει με το Μανχάταν, είναι ένα νησί ουρανοξύστης όπου το εμπόριο και οι επιχειρήσεις πρωταγωνιστούν. Το σκυρόδεμα και τα χαλύβδινα φαράγγια της πόλης φτάνουν στα μέγιστα ύψη. Εκεί δεσπόζει ένα από τα πιο γνωστά κτίρια στην ιστορία του Superman το Daily Planet.

Όποτε η καταστροφή πλήττει την πόλη του Superman, φαίνεται ότι το πρώτο κτίριο που καταστρέφεται στην πόλη του κόμικ είναι το Daily Planet όπου εκδίδεται η καθημερινή εφημερίδα της πόλης και εργάζεται ο Clark Kent. Ο τεράστιος πλανήτης στην κορυφή του κτιρίου είναι αδιαμφισβήτητο σήμα κατατεθέν για το skyline της πόλης καθώς μπορεί και να είναι το "κόκκινο πανί" για τους σούπερ κακοποιούς που θέλουν την καταστροφή της πόλης.

Αν και σήμερα είναι γνωστό, το κτίριο Daily Planet δεν ήταν πάντα τόσο κρίσιμο για τον μύθο Superman. Στην πραγματικότητα πρωτοεμφανίζεται το 1938 όταν ο Clark Kent εργάστηκε εκεί σε ένα κτίριο που δεν είχε ιδιαίτερη αρχιτεκτονική

[85]





αξία σε αυτό το πρώιμο στάδιο που βρισκόταν το κόμικ. Όλα τα κτίρια σχεδιάστηκαν ως βασικά, γενικά σκηνικά με διακριτικά χαρακτηριστικά που δεν έδειχναν τίποτα παραπάνω από την αφηρημένη ιδέα της πόλης.

Ο Superman πρωτοεμφανίζεται Action Comic # 1 το έτος 1938 και από τότε ήταν κάτοικος της Metropolis. Η εμφάνιση του χαρακτηρίζεται από καθαρότητα καθώς και ασύγκριτη με άλλες εικόνες, ουσιαστικά παίρνει μια μορφή σαν τον Χριστό από έναν άλλο πλανήτη. Από την άλλη πλευρά ο Clark Kent, το alter ego του Superman, θέτει τον εαυτό τους ως έναν απλό ρεπόρτερ που εργάζεται στο Daily Planet, έρχεται και συμβολίζει την τυπική-παθητική εσωστρέφια του εαυτού του. Έτσι μέσα από αυτές τις αντιθέσεις στο πρόσωπο του ήρωα της πόλης, η Μητρόπολη αρχίζει να αποτελεί την αντανάκλαση του μεγαλύτερου κατοίκου της, αντικατροπτρίζοντας αυτά τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς του : ισχυρός αλλά ήπιος.



[87]

[86]





Μέσα από την ανάλυση της εικόνας[] βλέπουμε πως γίνεται ένας παραλληλισμός ανάμεσα στον Superman και τον Χρηστό. Ένας υπεράνθρωπος χαμένος μέσα στα σύννεφα με μια λάμψη φωτός να διαχέεται πίσω του ως ένα πέπλο φωτός ή δίνοντας την εντύπωση ενός φωτοστέφανου γύρω από το πρόσωπό του.

Ο καλλιτέχνης επειδή το avatar μας αιωρείται πάνω από την γη και βρίσκεται μέσα σε ένα σκουρόχρωμο περιβάλλον προσπαθεί να δημιουργήσει επίπεδα μέσα από την χρήση τριών χρωμάτων του κίτρινου του γαλάζιου και του κόκκινου. Μέσα από την χρήση της ποσοτικής αντίθεσης προσπαθεί να δημιουργήσει τέσσερα επίπεδα, τα οποία ο καλλιτέχνης θέλει να γίνουν εύκολα αντιληπτά από τον αναγνώστη. Το πρώτο επίπεδο όπου είναι και το πιο σκούρο στοιχείο της εικόνας είναι ο ουρανός, με αυτόν τον τρόπο το κίτρινο το κόκκινο και το γαλάζιο αρχίζουν να έρχονται πιο μπροστά. Σε δεύτερο επίπεδο βλέπουμε πως έρχεται η λάμψη φωτός η οποία στην πραγματικότητα θα ερχόταν πιο μπροστά σε σχέση με τα άλλα χρώματα λόγω του σκούρου χρώματος αλλά ο δημιουργός κάνει ένα σύμπλεγμα από αυτά για να μπορέσει το γαλάζιο χρώμα να έρθει στο πρώτο επίπεδο και από πίσω να υπάρχει το κόκκινο.



Μπορούμε να ρίξουμε μια ματιά και στην Ευρωπαϊκή κουλτούρα της 9της τέχνης. Ένα παράδειγμα με τρανταχτή σχέση ανάμεσα στην αρχιτεκτονική και τα κόμικ είναι η σειρά Γαλλικών κόμικ με τίτλο *The Obscure Cities*.

#### 2.3.4A THE OBSCURE CITIES

Πολλοί θαυμαστές της *The Obscure Cities* θα πουν ότι ο πρώτος τόμος, *The Walls of Samaris*, που εκδόθηκε το 1983, αντιπροσωπεύει μια πρωτοεμφανιζόμενη προσπάθεια σε αυτό το είδος κόμικ, παρά την αναγνώριση που κέρδισε. Το αποτέλεσμα αυτό ήρθε από την συνεργασία του Francois Schuiten και του Benoit Peeters. Ο Francois γεννήθηκε το 1956 στις Βρυξέλες από οικογένεια αρχιτεκτόνων με αποτέλεσμα η αρχιτεκτονική να παίξει έναν καθοριστικό ρόλο στον τρόπο γραφής του και των ιδεών του στα κόμικ που δημιουργούσε. Ο Βέλγος καλλιτέχνης κόμικς φημίζεται για τη δημιουργία πλούσιων και φανταστικών αστικών τοπίων, με αποχρώσεις του steampunk και του Art Nouveau, οραματίζοντας ένα μέλλον που κυριαρχείται όχι από απρόσωπα κτίρια γραφείων αλλά από τη ρομαντική και πρωτοποριακή αρχιτεκτονική.

Ο Schuiten μεγάλωσε γοητευμένος από την αρχιτεκτονική και τρομοκρατημένος από την αυξανόμενη καταστροφή ιστορικών κτιρίων στις Βρυξέλλες υπέρ των γενικότερων σύγχρονων δομών. Αυτή η αίσθηση έχει επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό το πιο διάσημο έργο του *The Obscure Cities*.

Από την άλλη ο Benoit γεννήθηκε το 1956 στο Παρίσι και από



το 1978 ζει στις Βρυξέλλες, και εργάζεται ως συγγραφέας. Εκτός από ιστορίες κόμικ έχει γράψει και μυθιστορήματα, βιογραφίες, κινηματογραφικά σενάρια και ντοκιμαντέρ, ενώ είναι και θεωρητικός των κόμικ έχοντας μελετήσει ιδιαίτερα το έργο του Herge.

Ένα από τα βασικότερα στοιχεία που εμπεριέχει η σειρά *The Obscure Cities* είναι η μεγάλη έμφαση που δίνεται στην αρχιτεκτονική καθώς και στα πολεοδομικά στοιχεία με πρωταγωνιστές τις πόλεις ενός φανταστικού-παράλληλου σύμπαντος με τον δικό μας. Ο αινιγματικός αυτός κόσμος που δημιούργησαν αποτελείται από αποκομμένες και εσωστρεφείς κοινότητες-πόλεις όπου κάθε πόλη είναι σχεδιασμένη με έναν ξεχωριστό αρχιτεκτονικό ρυθμό που επιδρά διαφορετικά στις ζωές των κατοίκων τους. Ο Benoit αναρωτιόταν τι θα είχε γίνει εάν υπήρχε ένα θραύσμα του χρόνου,



στο οποίο αντί να εξελιχθεί ο κόσμος σε αυτό που ξέρουμε, εάν η αρχιτεκτονική και η τεχνολογία είχε ακολουθήσει κάποιο κίνημα έως το τέλος;. Αυτό το ερώτημα υπήρξε η κεντρική ιδέα αυτών των βιβλίων, δηλαδή οι μεμονωμένες πόλεις τους εξελίχθηκαν η κάθε μία ακολουθώντας ένα συγκεκριμένο αρχιτεκτονικό κίνημα, με κοινή βάση την πραγματική αρχιτεκτονική του 20ου αιώνα. Έτσι η κάθε πόλη εκφράζει τα δικά της πιστεύω της πεποιθήσεις της καθώς και τον τρόπο ζωής των κατοίκων της.

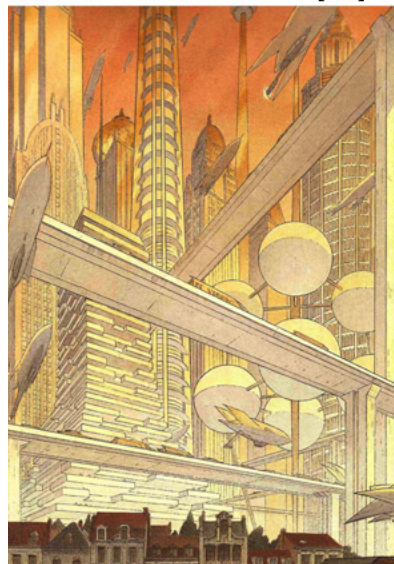
Ο κόσμος που έχουν δημιουργήσει βασίζεται πάνω στην αντιπαράθεση των διαφόρων πόλεων και στην κριτική που ασκείται μέσα από την εκάστοτε ιστορία, πάνω στην ίδια την αρχιτεκτονική δομή των πόλεων και τις κοινωνικές δυσκολίες που δημιουργούνται. Η “Urbicande” για παράδειγμα είναι κοινωνικά ασταθής, γιατί η ίδια η πολεοδομία της είναι χωρισμένη σε μια υψηλά αναπτυγμένη ζώνη και μία υπανάπτυκτη, ενώ η “Brusel” είναι ερειπωμένη επειδή πτώχευσε πριν ολοκληρωθεί το σχέδιο ανοικοδόμησής της.

Αναπόφευκτος φυσικά ο παραλληλισμός, μιας και αυτό φαίνεται σαν σχόλιο και κριτική από την μεριά των Schuiten και Peeters, με τα μεγαλεπήβολα σχέδια κάποιων αρχιτεκτόνων στις αρχές του 20ου αιώνα, όπως για παράδειγμα τα σχέδια Obus και Voisin, του Le Corbusier. Επίσης οι Schuiten και Peeters ασκούν την κριτική τους και στην διεφθαρμένη πολιτική και οικονομία των εκάστοτε πόλεων τους, που επιφέρουν δραστικές αλλαγές δραστικές αλλαγές τόσο στην κοινωνία αλλά και στην ίδια τους την αρχιτεκτονική μορφή και εξέλιξη.

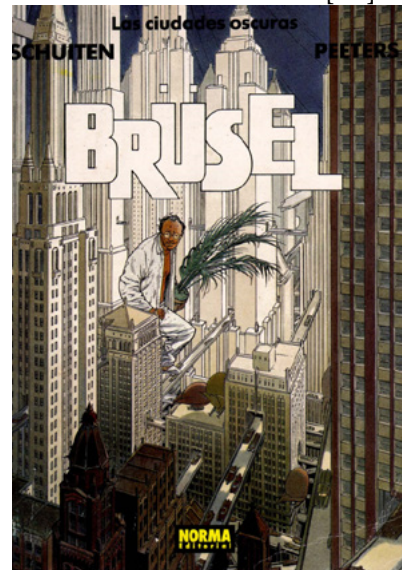
Οι πόλεις των Schuiten και Peeters έχουν χαρακτηριστεί ως οι κατεξοχήν ουτοπικές πόλεις των κόμικ. Παρόλα αυτά, η ουτοπία χαρακτηρίζει μια ιδανική κοινωνία, με κοινωνική και πολιτική τελειότητα, κάτι που όπως αναφέρουν και οι ίδιοι οι δημιουργοί δεν ισχύει απόλυτα στην περίπτωση τους. Χαρακτηριστικά ο Peeters αναφέρει σε συνέντευξή του ότι “μπορεί (οι πόλεις) να έχουν χαρακτηριστεί ουτοπικές, αλλά δεν είναι, γιατί δεν επιβάλουν

έναν κόσμο θετικό και επιθυμητό. Δεν είναι όμως ούτε το αντίθετο (Δυστοπία) γιατί δεν επιβάλουν έναν κόσμο τρομακτικό, έναν επιάλητ. Οι πόλεις αυτές είναι μια άλλη πραγματικότητα, είναι ένας κόσμος πιθανός. Αναμφίβολα συνδυάζουν στοιχεία από κόσμους πραγματικούς, ουτοπικούς κι εφιαλτικούς, αλλά τελικά είναι πόλεις αυτοδύναμες”. Ο Schuiten προσθέτει στην συνέχεια “Υφαίνουμε δεσμούς και γέφυρες ανάμεσα στον υπαρκτό και το φανταστικό κόσμο, για να κάνουμε το δικό μας κόσμο όσο το δυνατόν πιο πιστευτό. Θέλουμε σε κάθε βιβλίο να δημιουργούμε προκλήσεις, αλλά τελικός σκοπός μας είναι η χαρτογράφηση του Σύμπαντος μας (...), και θα υπάρξει η στιγμή που αυτό το σύμπαν θα ανοίξει προς το πραγματικό και θα επικοινωνήσουν πραγματικά”.

[89]

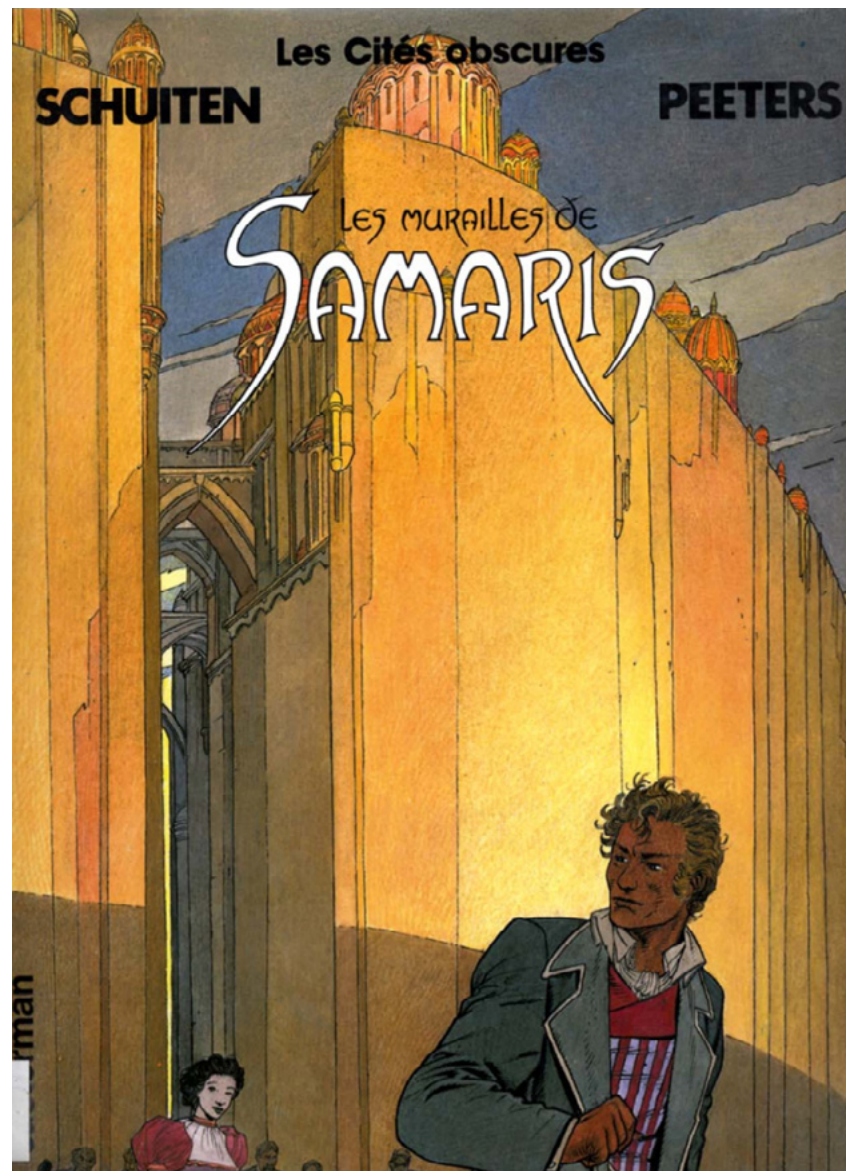


[90]



Παρά την επιτυχία του το πρώτο comic book “Τα Τείχη της Samaris”, θεωρήθηκε όχι μόνο από τους αναγνώστες του αλλά και από τους δημιουργούς του μια πρωτόλεια προσπάθεια. Παρόλα αυτά, θέτει ψηλά τον πήχη τόσο στον Ευρωπαϊκό όσο και στον Αμερικάνικο κόσμο των κόμικ μέσω των πρωτοποριακών ιδεών του καθώς και από τις όμορφες λεπτομέρειες της πόλης. Τα τείχη της Samaris αποδεικνύουν αμέσως την αίσθηση της αρχιτεκτονικής του François Schuiten, ξεκινώντας από τρεις σελίδες στις οποίες οι εικόνες δεν προχωρούν αρκετά για να προχωρήσουν στην πλοκή. Αντί αυτού, οι λεζάντες του αφηγητή αντιπαρατίθενται με τις εικόνες της πόλης, της οποίας σύντομα θα γνωρίσουμε με το όνομα Xhystos και έχει ξεχωριστή γοητεία art nouveau καθώς και επιρροές της εξπρεσιονιστικής αρχιτεκτονικής.

Στην πεποίθησή του, ο Peeters γράφει ότι το ύφος της πόλης δεν είναι «πραγματικό art nouveau», το οποίο ο Victor Horta και άλλοι εφευρέθηκαν στα τέλη του περασμένου αιώνα: αυτό το στυλ δεν είχε χρόνο να αναπτυχθεί αλλά ήταν ικανό να γεννήσει μερικές απομονωμένες κατασκευές που χάθηκαν σε αστικά περιβάλλοντα χωρίς να έχουν σχέση με αυτούς». Στο Xhystos, το art nouveau θα συνέχιζε και θα του δόθηκε «η ευκαιρία ... να επεκταθεί σε ολόκληρη την πόλη». Χρησιμοποιώντας όχι μόνο υπάρχοντα κτίρια αλλά “τα σχέδια για τις μελλοντικές πόλεις που σχεδιάστηκαν από τους αρχιτέκτονες του 1900”, ο Schuiten και ο Peeters συνέλαβαν τον Xhystos ως “τις Βρυξέλλες που επαναπροσδιορίστηκαν εξ ολοκλήρου από κάποιον εκπρόσωπο του art nouveau όπως ο Horta”.



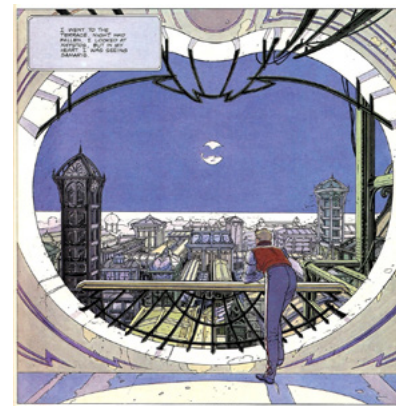


Η ιστορία μας ξεκινάει με τον πρωταγωνιστή μας τον Franz, ο οποίος μέσα από την γραφειοκρατία της Xhystos αναλαμβάνει μια αποστολή στην μακρινή πόλη Samaris, η οποία χαρακτηρίζεται ως η επικίνδυνη πόλη της ιστορίας με έντονα στοιχεία αναγεννησιακής, μπαρόκ και ανατολίτικης αρχιτεκτονικής. Μέσα από ένα πολύ μεγάλο ταξίδι, με τρένα και φουτουριστικά αεροπλάνα, ο Franz μέχρι να φτάσει στον προορισμό του το μόνο που αντικρίζει είναι τα τεράστια, ογκώδη και επιβλητικά τοίχοι που περικύκλωναν την Samaris. Ο Franz αφηγείται: “Κάθε ώρα που προχωράμε προς την πόλη, αυτή φαίνεται να αποστασιοποιείται από εμάς”. Η Samaris δεν είναι μόνο ένα γυναικείο όνομα, αλλά ένα είδος ερωτικής χορεύτριας, πειράζοντας, αποστασιοποιώντας, παραγκωνίζοντας αλλά παρακωλύοντας τα μυστικά της, σε προκαλεί να την ανακαλύψεις. Είναι ένα μοτίβο που ισχύει τόσο στο μυαλό του Franz όσο και στην αφήγηση.

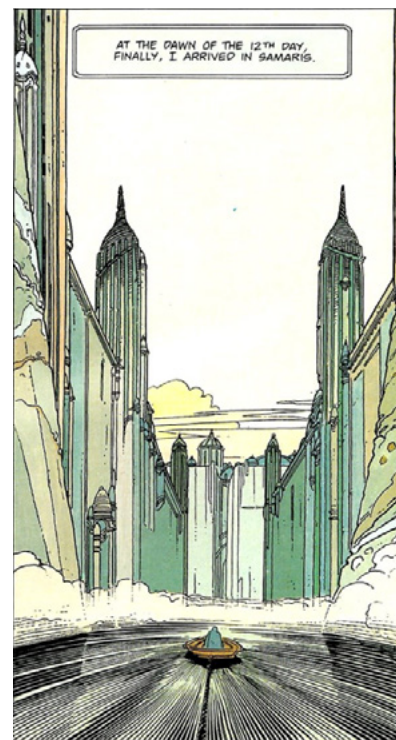
Με την άφιξη του πρωταγωνιστή μας στην πόλη σχολιάζει “στα κτήρια της έμπλεκαν πολλά αρχιτεκτονικά στυλ, η πόλη έμοιαζε να διατηρεί τα ίχνη από κάθε πολιτισμό που είχε κάποτε φιλοξενήσει” κάτι που επιβεβαιώνει οπτικά και ο Schuiten σχεδιάζοντας την με βάση διαφορετικές και ετερογενείς πηγές. Αξίζει να σημειωθεί η διαφορετικότητα των δύο πόλεων: εκεί που η Xhystos είναι βορεινή πόλη με κύριο υλικό το γυαλί, η Samaris είναι πιο ηλιόλουστη και με αδιαφανή υλικά. Έπειτα από μέρες περιπλανήσεων στην πόλη, ο Franz, παρατηρεί το πόσο απρόβλεπτη και δαιδαλώδης είναι η Samaris αλλά και περίεργος επαναλαμβανόμενη, με αμπαρωμένα παράθυρα, πόρτες που δεν οδηγούν πουθενά και την παντελή έλλειψη παιδιών. Αν το χαρακτηριστικό της Xhystos ήταν η δυσφορία, στην Samaris έχουμε την μόνιμη επαναληπτικότητα.

Όταν ο Franz αποφασίζει να φύγει ανακαλύπτει το μυστικό της Samaris: είναι μια πόλη-σκηνικό με όλα τα κτίρια να είναι προσόψεις, και οι κάτοικοι ομοιώματα προγραμματισμένα να

[90]



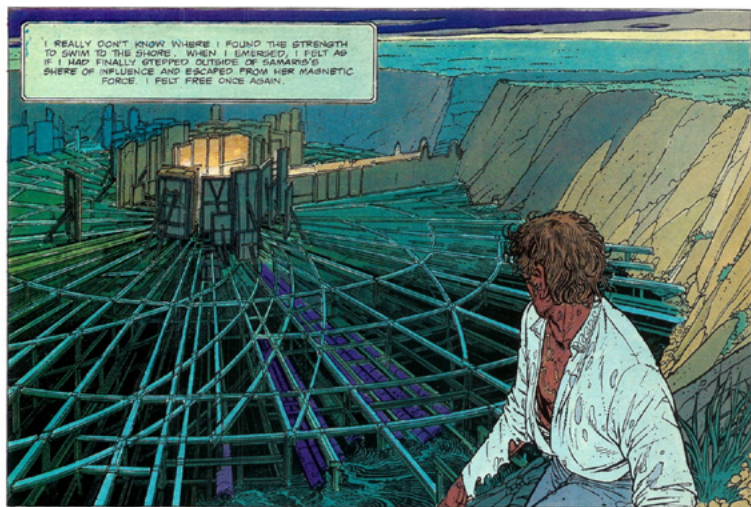
[90]





κουνιούνται πάνω σε ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο μηχανισμό που ακολουθεί την διαδρομή του επισκέπτη. Τελικά εγκαταλείπει την πόλη και ξεκινά το μακρύ ταξίδι του γυρισμού προς την Χhystos. Έπειτα από πολύ καιρό φθάνει σπίτι του άλλα βρίσκει την πόλη του αλλαγμένη, σαν να έχουν περάσει χρόνια, και δεν αναγνωρίζει τίποτα από την Χhystos. Καταφέρνει να απευθυνθεί στο συμβούλιο της πόλης, αλλά ανακαλύπτει ότι η εξουσία, και το συμβούλιο, είναι και αυτή ένα ομοίωμά σαν τα ομοιώματα της Samaris. Αποκαρδιωμένος εγκαταλείπει την Χhystos για να επιστρέψει στην Samaris, την οποία αποκαλεί πλέον “η πόλη μου”.

Όπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, η κεντρική ιδέα που κρύβεται πίσω από τα Τείχη της Samaris, και χρησιμοποίησαν οι F. Schuiten και B. Peeters, είναι η έννοια του “trompe l’oeil”. Η τεχνική αυτή αζεκίνησε στην Αναγέννηση, εποχή κατά την οποία ανακαλύφθηκε το σημείο φυγής και η μαθηματική προοπτική, και αναπτύχθηκε ιδιαίτερα αργότερα στο μπαρόκ. Είναι στην ουσία η τεχνική της ψευδαισθήσης.

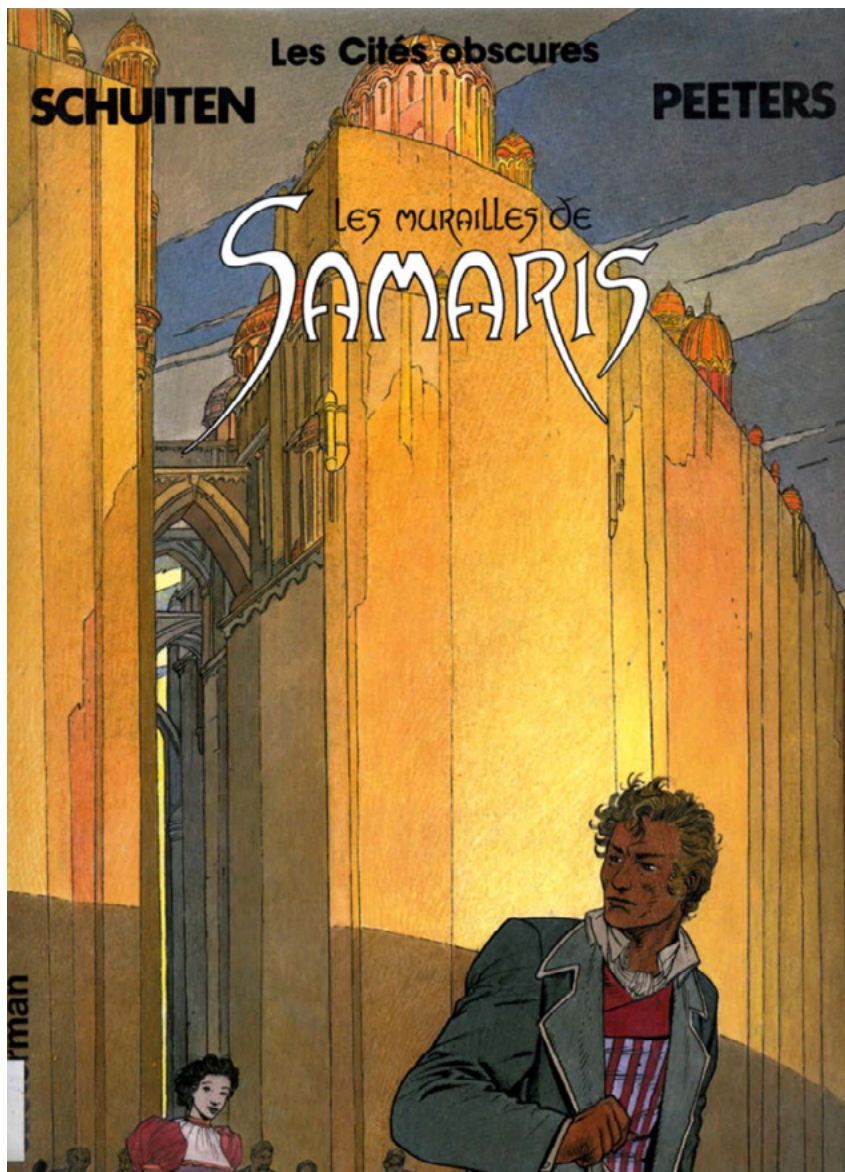


[91]



[92]



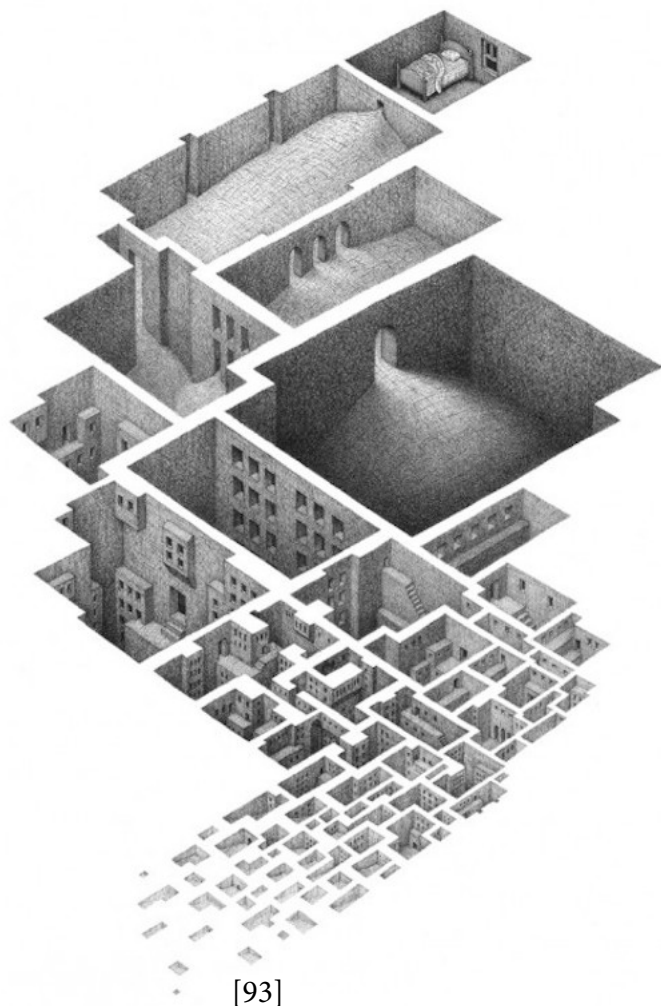


Έτσι η Samaris μια πόλη-χορεύτρια προσελκύει τον κάθε επισκέπτη να εισχωρήσει μέσα σε αυτήν. Από την μία είναι σχεδιασμένη με περίκλυστα τείχη γύρω της, αλλά ενώ ο επισκέπτης αντί να νιώθει μια αποτροπή για αυτήν, στην πραγματικότητα σου εκπέμπει ένα μυστήριο, νιώθοντας πως θέλει κάποιος να την ανακαλύψει να χαθεί μέσα σε αυτή. Ακόμα και σε αυτή την εικόνα βλέπουμε πως ενώ στην πραγματικότητα ο πρωταγωνιστής μας τρέχει να ξεφύγει από όλο αυτό που συμβαίνει πίσω του, ο αναγνώστης αισθάνεται πως του δημιουργείται μία περιέργεια πίσω από όλο αυτό. Τι είναι αυτό που στην πραγματικότητα σου προκαλεί αυτό το συναίσθημα;

Η κυριαρχία του κίτρινου-πορτοκαλί χρώματος είναι αυτό που προκαλεί στον αναγνώστη την έκσταση της περιέργειας για το τι συμβαίνει πίσω από τα τείχη. Στην συγκεκριμένη περίπτωση ο δημιουργός για την δημιουργία επιπέδων χρησιμοποιεί την αντίθεση των συμπληρωματικών χρωμάτων του πορτοκαλί και του μπλε καθώς και των βαθμίδων του έτσι ώστε να προκαλέσει τα επίπεδα καθώς και μέσα από την χρήση αυτών των χρωμάτων σε πιο ανοιχτούς και σκούρους τόνους επιτυγχάνει ο αναγνώστης να επικεντρώνεται με την πρώτη ματιά στο πιο ανοιχτόχρωμο κομμάτι του σχεδίου που είναι τα τείχη και έτσι να εμβαθύνει ακόμα πιο πολύ στα συναισθήματα που το προκαλεί αυτή η πόλη.



Τέλος φέρνοντας ως παράδειγμα τρεις αντιπροσωπευτικές πόλεις στα κόμικ καθώς και μέσα από την ανάλυση τους βλέπουμε πως ενώ μπορεί να έχουν φαινομενικά αρκετές διαφορές μεταξύ τους, διαπιστώνουμε πως τελικά δεν διαφέρουν στην πραγματικότητα και τόσο πολύ. Η κάθε μία πόλη έχει τον δικό της χαρακτήρα, κώδικα, συμπεριφορά καθώς και τρόπο γραφής αλλά και οι τρεις είναι η απάντηση για την συμπεριφορά όσο για τους κατοίκους της όσο και για τους “ήρωες της”. Θα μπορούσε κάποιος να πει κάποιος πως η κάθε μια αντιπροσωπεύει ένα όνειρο η καλύτερα το συναισθηματικό αποτέλεσμα του αρχιτέκτονα της. Η Gotham είναι το όνειρο ενός τρελού βομβιστή, ο οποίος προσπαθεί μέσα από την αρχιτεκτονική του να τρελάνει τους κατοίκους της να ζουν αιώνια μέσα στον φόβο και το σκοτάδι καθώς και να μην μπορούν ποτέ να ξεφύγουν από αυτό. Από την άλλη πλευρά η πόλη του Superman αντιπροσωπεύει το Αμερικάνικο όνειρο, οι πολίτες όπως ο Clark Kent δουλεύουν προσπαθούν να φτιάξουν την ζωή τους μέσα από τα υλικά αγαθά μια πόλη όπως την Νέα Υόρκη, όπου όταν το “κακό” παραμονεύει μόνο ένα πρόσωπο σαν τον σωτήρα, ένα πλάσμα τέλει εμφανισιακά θα μπορούσε να προστατέψει αυτήν καθώς και τους κατοίκους της. Τέλος η Samaris είναι η έκφραση των συναισθημάτων, των πεποιθήσεων καθώς και ίσως των κρυφών επιθυμιών των δημιουργών της για την οπτική που θα μπορούσε να είχε η διαφορετική εξέλιξη των πόλεων στην γη. Με λίγα λόγια η κάθε πόλη εκπροσωπεί συναισθήματα και συμπεριφορές των δημιουργών της.



[93]

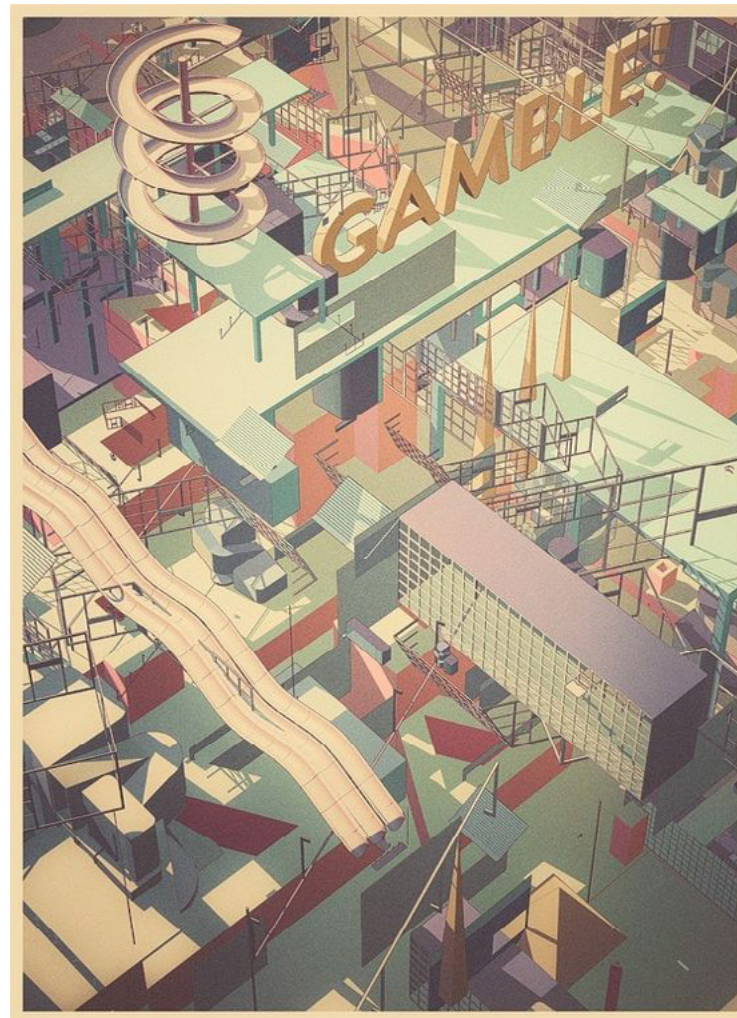
Μέσα από αυτή την αναζήτηση μπορέσαμε να εμβαθύνουμε λίγο μέσα στην ένατη τέχνη, να κατανοήσουμε κάποια της κομμάτια καθώς και να αναζητήσουμε την σχέση μεταξύ της με την αρχιτεκτονική. Ο Louis Sullivan είχε διατυπώσει ότι η 9η τέχνη είναι η μοναδική οπτική γλώσσα σχεδιασμένη με τέτοιο τρόπο ώστε βοηθάει το ανθρώπινο μυαλό να δρα εκ φύσεως, δηλαδή να επεξεργάζεται τις εικόνες σε αλληλουχία σε κάτι που θεωρείται αφηγηματικό. Βλέπουμε πως η πρώτη επαφή αυτού καθ αυτού γίνεται μέσω των archigram, με την χρήση της μεμονωμένης εικόνας, προσπάθησαν να εκμεταλλευτούν αυτό το εργαλείο για να δώσουν ζωή στο ουτοπικό έργο τους καθώς και για να μπορέσουν να γίνουν κατανοητά προς το κοινό.



Ένας αρχιτέκτονας-υπερασπιστής των κόμικ ο Chris Ware δηλώνει πως τα κόμικ πρέπει να τα κοιτάς όπως ένα κτίριο, να δεις πρώτα την σύνθεση του και ύστερα την κάθε του όψη. Αυτή η πρόταση μας κάνει να συνειδητοποιήσουμε κάποια πράγματα ότι τα κόμικ μπορούν να προσφέρουν στον αρχιτέκτονα μια χωρική έκφραση, κάτι που κάποια άλλη τέχνη δεν θα μπορούσε. Αυτή η τέχνη χαρακτηρίζεται από την έννοια του οπτικού αφηγήματος που πηγαίνει στην δυναμική, αδιαφορώντας για την έννοια των κάδρων, αυτό δίνει μια διαφορετική δύναμη στα χέρια του αρχιτέκτονα του δημιουργεί μια πλατφόρμα έκφρασης και κίνησης. Αυτό θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί μέσα από το story board, όπου η χρήση του γίνεται στην τέχνη του κινηματογράφου για να μπορεί ο καλλιτέχνης να εκφράσει το concept που έχει στο μυαλό του, έτσι και ο αρχιτέκτονας θα μπορεί να εκφράζει και να αποδίδει καλύτερα την δυναμική του χώρου και της ιδέας του πάνω στο project του και να στήνει το κτιριολογικό του πρόγραμμα. Πρώτα σκέφτομαι τι θέλω να συμβαίνει σε αυτό που δημιουργώ, ύστερα πως θέλω να συμβεί αυτό και ύστερα δημιουργώ.

Έτσι η σύνδεση την αρχιτεκτονικής με την 9η τέχνη, θα μπορεί να θεωρηθεί ένα τεράστιο μέσο έκφρασης για τον αρχιτέκτονα καθώς και να δημιουργεί το υπόβαθρο για την επικοινωνία και την κατανόηση από τους ανθρώπους. Όμως στην πραγματικότητα μέσα από την ανάλυση μας διαπιστώσαμε πως τα κόμικ εκφράζουν τα συναισθήματα του δημιουργού τους, όπως και η αρχιτεκτονική μέσα στην 9η τέχνη είναι η απάντηση για την ψυχολογία του κάθε κατοίκου και κάθε άβαταρ μέσα σε κάθε τεύχος, ένας υπερήρωας είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με την πόλη που τον γεννά. Επίσης αν αναλογιστούμε τα μέσα απεικόνισης της ο δημιουργός συνειδητά είτε ασυνείδητα, επηρεάζει άμεσα την ψυχολογία των αναγνωστών του μέσω της ταύτισης, της δυσαρέσκειας, της χαράς, της κατανόησης, της συμπόνιας κτλ πα. Άρα πόσο εύκολα μπορεί ο δημιουργός να γοητευτεί και να ακολουθήσει το σκοτεινό

μονοπάτι; Ποιος δεν μπορεί να γοητευτεί όταν βλέπει πως μπορεί να χειραγωγεί το πλήθος; Άρα μήπως ο συνδυασμός των δύο τεχνών θα μπορούσε να γίνει εργαλείο προπαγάνδας;



[94]

## ΒΙΒΛΙΑ

Εμμανουήλ Μελίτα ,Ιστορία της Τέχνης από το 1945 σε πέντε ενότητες ,εκδόσεις ΚΑΠΟΝ,Δεκέμβριος 2017

Κίνητ Β.,Τουρνικιώτης Π.,Τσιαμπας Κ.,Το Μοντέρνο Στη σκεψη και τις τέχνες του 20ού αιώνα,Αλεξάνδρεια ,Οκτώβριος 2013

Simon Sadler,ARCHIGRAM architecture without architecture, The MIT,2005

Τίσονταλ Κ.,Μποτσόλα Κ.,Φουτουρισμός,Υποδομή,1984

Peter Faulkner,Μοντερνισμός :η γλώσσα της κριτικής,Ερμής ΕΠΕ,1982

Κουκουλάς Γιάννης,Ένατη Τέχνη :από το παρελθόν στο μέλλον,ΚΨΜ,2006

Μαρινέτι Τ.Φ.,Μανιφέστα του φουτουρισμού,Αιγόκερως,1987

Foster Hal,Rosalind,Krauss,Bois Yve-Alain,H.D. Benjamin,Buchloch,-Joselit,Η τέχνη από το 1900:Μοντερνισμός,αντιμοντερνισμός,μεταμοντερνισμός,Επίκεντρο,τρίτη έκδοση 2013

Arnason H.H,Ιστορία της σύγχρονης τέχνης:ζωγραφική,γλυπτική,αρχιτεκτονική,φωτογραφία,Επίκεντρο,2006

Αργκάν Τζούλιο Κάρλο,Η μοντέρνα τέχνη,Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης,2013

ΙΤΕΝ ΓΙΟΧΑΝΕΣ ,Η τέχνη του χρώματος,Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών,1998

ΚΑΝΤΙΝΣΚΙ ΒΑΣΙΛΙ,ΣΗΜΕΙΟ - ΓΡΑΜΜΗ - ΕΠΙΠΕΔΟ ,Δωδώνη,2011

McCloud Scott ,Κατανοώντας τα Κόμικς: Η Αόρατη Τέχνη, WebComics ,2014

Ταρλαντέζος Λευτέρης, Ιστορία των κόμικς,ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ,2006

## COMIC

The City: A Vision in Woodcuts,Frans Masereel,1925

Comic Culture #2-Sneak peek,2019

Arkham Asylum - A Serious House ,1984

Blake & Mortimer Vol 04 - The Francis Blake Affair,2008

The Walls of Samaris,1987

Batman (Baldakijn) - 054 - De Destroyer 1

Cin City,Frank Miller 2002

## ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ

Michelle Gamboa ,Architecture, Construction, and the Comics Reading Experience in Chris Ware ' s Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth ,2009

City in Graphic Novel: Cultural and Representation of Architecture through Comics and Graphic Novel,Arzhul Ortham,2015

PLUG-IN CITY- Archigram,Στεφάνια Τσιγκούνη

Αρχιτεκτονική & COMICS αναζητώντας την ουτοπία,Γιαννακόπουλος,2015

## ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ-ΕΠΙΣΚΕΨΗ COMICCON ATHENS 2019

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

[https://issuu.com/theotrian/docs/gothamcity\\_athenscity](https://issuu.com/theotrian/docs/gothamcity_athenscity)

<https://www.archdaily.com/256839/batman-architecture-the-dark-knight-rises-and-gothams-buildings-fall/>

<https://www.archisearch.gr/student-works/apo-tin-gotham-city-stin-athens-city-i-athina-mesa-apo-ta-komix-tis/>

<https://popaganda.gr/art/comics/>

<https://archinect.com/forum/thread/150046892/fictional-architecture-cities-in-comics>

Architecture and comic <http://architectureandcomics.blogspot.com/>

Comics and Architecture, Comics in Architecture  
A (not so) short recount of the interactions between architecture and graphic narrative  
<https://www.mascontext.com/issues/20-narrative-winter-13/comics-and-architecture-comics-in-architecture-a-not-so-short-recount-of-the-interactions-between-architecture-and-graphic-narrative-1/>

Architecture and comic domus [https://www.domusweb.it/en/news/2015/11/05/architecture\\_in\\_comic\\_strip\\_form.html](https://www.domusweb.it/en/news/2015/11/05/architecture_in_comic_strip_form.html)

The city in comics domus <https://www.domusweb.it/en/architecture/2010/06/16/the-city-in-the-comics.html>

The Architecture in Comics by Renata Rafaela Pascoal <https://comicsforum.org/2015/01/23/the-architecture-in-comics-by-renata-rafaela-pascoal/>

Dark Knight/White Heat: The Architecture of Gotham City  
[http://fantasticjournal.blogspot.com/2008/09/dark-knightwhite-heat-architecture-of.html?utm\\_medium=website&utm\\_source=archdaily.com](http://fantasticjournal.blogspot.com/2008/09/dark-knightwhite-heat-architecture-of.html?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com)

Comic: Come Into Me #3  
<https://thisisnotabloggoddammit.wordpress.com/2018/10/07/comic-Come-into-me-3/>

<http://graphicine.com/francois-schuiten-quarks/>



The power of drawing <http://www.abitare.it/en/design-en/visual-arts-en/2018/09/23/comics-graphic-novel-architecture/>

Book review: "The City: A Vision in Woodcuts" by Frans Masereel <https://patricktreardon.com/book-review-the-city-a-vision-in-woodcuts-by-frans-masereel-2/>

10 Must Read Graphic Novels About Architecture <https://www.arch2o.com/10-must-read-graphic-novels-architecture/>

Comics in architecture, architecture in comics <https://www.floornature.com/blog/comics-in-architecture-architecture-in-comics-11021/>

Gotham state of mind: what do comics tell us about cities? <https://www.theguardian.com/cities/2014/sep/09/gotham-new-york-what-do-comics-tell-us-about-cities>

Louis Sullivan <https://www.urbanremainschicago.com/news-and-events/2018/08/16/salvaging-early-louis-h-sullivan-designed-rothschild-building-cast-iron-ornament/>

Chris Ware's buildings—without their stories <https://www.chicagoreader.com/chicago/chris-ware-comic-art-institute-architecture-louis-sullivan-richard-nickel/Content?oid=15623391>

Chris Ware talks about higher education, creating art as a Chicagoan, and making peace with self-doubt <https://www.chicagoreader.com/chicago/chris-ware-talks-about-learning-making-art-as-a-chicagoan-and-making-peace-with-self-doubt/Content?oid=39983199>

Intricate Illustrations of Italo Calvino's 'Invisible Cities' <https://www.archdaily.com/906742/intricate-illustrations-of-italo-calvinos-invisible-cities?fbclid=IwAR2B2l6GXDqxAUoDg-ohcNxUvoBJm-iwNyNDckajVUvM4F8ZlUKoRk3SS49A>

Zygmunt Bauman – Πόλη των Φόβων, Πόλη των Ελπίδων <https://kompreser.espivblogs.net/2012/02/20/zygmunt-bauman-poli-twn-fobwn-poli-twn-elpidwn/?fbclid=IwAR08h-RhY6DFS7HsDdKcmMm1sNZWwe1wB9eqByx3qcQITsH9qsPoLEAA9ysA>

The Architecture of the Comic Book City <https://architizer.com/blog/inspiration/industry/the-architecture-of-the-comic-book-city/>

Amazing Building Adventures! <https://www.nybooks.com/daily/2015/11/05/amazing-adventures-architecture-comics/>

"A World Where Architecture is the Driving Force Behind Society:" The Fantastic Urban Designs of Francois Schuiten <https://www.core77.com/posts/22580/A-World-Where-Architecture-is-the-Driving-Force-Behind-Society-The-Fantastic-Urban-Designs-of-Francois-Schuiten>

Heroic Urbanism: 13 Ultra-Cool Comic Book Cities <https://weburbanist.com/2010/09/20/heroic-urbanism-13-cool-comic-book-cities/>

Opal City <https://comicvine.gamespot.com/opal-city/4020-47880/>

Gotham City <https://comicvine.gamespot.com/gotham-city/4020-23611/>

10 Έλληνες δημιουργοί κόμικς που πρέπει να γνωρίζεις <https://www.lifo.gr/mag/features/4239>

Η Τέχνη του Χρώματος και ο Συμβολισμός του <http://www.artmag.gr/articles/art-articles/about-art/item/745-the-art-of-color-and-symbolism>

Ανακαλύπτοντας την ένατη τέχνη...Τα κόμικς! <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047>  
History of comics [https://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_comics](https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_comics)

Πόσα δεν γνωρίζεις για τα αγαπημένα σου κόμικς; Πολλά! <https://ipop.gr/eidisis/posaden-gnorizeis-gia-ta-agapimena-soy-komiks-polla/>

Yes Is More: The BIG Philosophy <https://www.archdaily.com/366660/yes-is-more-the-big-philosophy>

Lynd Ward: Expressionism in Graphic Novels <https://charcoalstereo.wordpress.com/2015/01/14/lynd-ward-expressionism-in-graphic-novels/>

The History of Comics: Decade by decade <https://the-artifice.com/history-of-comics/>

Comics: Comic Books <https://www.illustrationhistory.org/genres/comics-comic-books>

From Comic Strips to Comic Books: The History of Comic Art in America - by An Barry Bui [http://www.people.vcu.edu/~djbromle/cartoon04/projects/barry/barry\\_comic-strips.htm](http://www.people.vcu.edu/~djbromle/cartoon04/projects/barry/barry_comic-strips.htm)

The Walls of Samaris:  
A Classic French Comic You Probably Haven't Read  
<http://seuart.org/magazine/3494/the-walls-of-samaris-a-classic-french-comic-you-probably-havent-read/>

Peter Cook Plug-in City: Maximum Pressure Area, project (Section) 1964 <https://www.moma.org/collection/works/797>

Archigram: Plug-in-City, The Walking City & Instant City <https://study.com/academy/lesson/archigram-plug-in-city-the-walking-city-instant-city.html>

Archigram's "Walking City" Concept  
<http://walkingthecityupolis.blogspot.com/2011/03/guest-post-archigrams-walking-city.html>

## Ε ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ

1. comic cin city, Frank Miller, 2002
2. <https://mutts.com/product/strip-031218/>
3. <https://www.amazon.com/Detective-Comics-1000-Deluxe-Batman/dp/1401294197>
4. comic logicomic
5. <https://comicbook.com/anime/2019/07/11/most-popular-manga-trends-new-report-2018-anime/>
6. <https://mymodernmet.com/webcomic-architects-leewardists/>
7. [https://www.researchgate.net/figure/The-Colour-Wheel-Image-with-permission-from-wwwartyfactorycom\\_fig5\\_281089718](https://www.researchgate.net/figure/The-Colour-Wheel-Image-with-permission-from-wwwartyfactorycom_fig5_281089718)
8. ITEN GIOXANES , Η τέχνη του χρώματος, σελ. 37
9. Arkham Asylum - A Serious House , 1984
- 10, 11, 12. ITEN GIOXANES , Η τέχνη του χρώματος, σελ. 46-47
13. comic cin city, Frank Miller, 2002
14. ITEN GIOXANES , Η τέχνη του χρώματος, σελ. 48

15, 16, 17. ITEN GIOXANES , Η τέχνη του χρώματος, σελ. 65-66

18. Blake & Mortimer Vol 04 - The Francis Blake Affair

19. ITEN GIOXANES , Η τέχνη του χρώματος, σελ. 66

20, 21, 22, 23. ITEN GIOXANES , Η τέχνη του χρώματος, σελ. 86-87-89

25, 26, 27. ITEN GIOXANES , Η τέχνη του χρώματος, σελ. 96

28, 29, 30, 31. ITEN GIOXANES , Η τέχνη του χρώματος, σελ. 86-87

32, 33, 34, 35. ITEN GIOXANES , Η τέχνη του χρώματος, σελ. 104-105

36. <https://adplanningpocketbook.wordpress.com/2016/07/21/plutchiks-theory-of-emotion-which-emotion-should-your-campaign-evoke-to-engage-consumers/>

37. logicomic

38. Joker

39. McCloud Scott , Κατανοώντας τα Κόμικς: Η Αόρατη Τέχνη, WebComics

40. Blake & Mortimer Vol 04 - The Francis Blake Affair

41-49. ITEN GIOXANES , Η τέχνη του χρώματος, σελ. 122-123

50. Blake & Mortimer Vol 04 - The Francis Blake Affair

51. Arkham Asylum - A Serious House , 1984

52. [https://en.wikipedia.org/wiki/Thomas\\_Nast#/media/File:Nast-Boss-Tweed-1871.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Thomas_Nast#/media/File:Nast-Boss-Tweed-1871.jpg)

53. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Ally\\_Sloper#/media/Fichier:Ally\\_Sloper\\_by\\_W.\\_G.\\_Baxter.jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ally_Sloper#/media/Fichier:Ally_Sloper_by_W._G._Baxter.jpg)

54 [https://www.wikiwand.com/en/The\\_Yellow\\_Kid](https://www.wikiwand.com/en/The_Yellow_Kid).

55. <https://www.worthpoint.com/worthopedia/batman-23-1944-classic-joker-cover-dc-1887745417>

56. <https://www.etsy.com/listing/232524451/flash-vol-1-177-silver-age-comic-book>

57. Arkham Asylum - A Serious House ,1984

58. <https://www.cosmicrealms.gr/shop/batman-dark-knight-iii-the-master-race-hc/>

59. <https://en.wikipedia.org/wiki/Futurism>

60. <https://creativemarket.com/blog/italian-futurism-design>

61. [https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CE%BD%CF%84%CF%8C%CE%BD%CE%B9%CE%BF\\_%CE%A3%CE%B1%CE%BD%CF%84%27\\_%CE%95%CE%B-B%CE%AF%CE%B1#/media/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF:Antonio\\_Sant'Elia.jpg](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CE%BD%CF%84%CF%8C%CE%BD%CE%B9%CE%BF_%CE%A3%CE%B1%CE%BD%CF%84%27_%CE%95%CE%B-B%CE%AF%CE%B1#/media/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF:Antonio_Sant'Elia.jpg)

62-65. <https://creativemarket.com/blog/italian-futurism-design>

66. <https://www.etsy.com/listing/263112361/the-fountainhead-8x10-print>

67. [https://we-make-money-not-art.com/a\\_guide\\_to\\_archigram\\_196174/](https://we-make-money-not-art.com/a_guide_to_archigram_196174/)

68. [http://architectuul.com/architects/view\\_image/archigram/11591](http://architectuul.com/architects/view_image/archigram/11591)

69. <https://anarchitectures.net/post/150349985857/archigram-the-6s-are-still-influencing-by>

70. <https://www.treehugger.com/modular-design/plug-in-cities-making-a-come-back.html>

71. <https://books.google.gr/books?id=QqhubYvGmowC&printsec=frontcover&dq=Archigram:+Architecture+Without+Architecture&hl=el&sa=X&ved=0a-hUKEwiWgNPJn8rmAhWly6YKHTOECcQQ6AEIMzAB#v=onepage&qWse>

72. <https://www.treehugger.com/modular-design/plug-in-cities-making->

73. <http://cyberneticzoo.com/walking-machines/1964-walking-city-ron-herron-british/>

74. The Architecture of the Comic Book City <https://architizer.com/blog/inspiration/industry/the-architecture-of-the-comic-book-city>

75. <https://m.comixology.com/Amazing-Spider-Man-by-Nick-Spencer-Vol-1-Back-To-Basics/digital-comic/712988>

76. [https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-722109166-batman-detective-comics-vol-8-desde-afuera-\\_JM?quantity=1](https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-722109166-batman-detective-comics-vol-8-desde-afuera-_JM?quantity=1)

77. <https://mappingnewyork.wordpress.com/2012/05/08/map-of-manhattan-in-the-official-handbook-to-the-marvel-universe/>

78. <https://batmania.misentropy.com/post/789190302/map-of-gotham-city-via>

79. The Architecture of the Comic Book City <https://architizer.com/blog/inspiration/industry/the-architecture-of-the-comic-book-city>

80,81,83. Batman (Baldakijn) - 054 - De Destroyer 1

82,84. <https://www.archdaily.com/256839/batman-architecture-the-dark-knight-rises-and-gothams-buildings-fall/>

85. <https://www.supermanhomepage.com/image-gallery-action-comics-1000-variant-covers/>

86,87. <http://www.mundosuperman.com/dc-tv-anuncia-metropolis/>

88. <https://www.altaplana.be/en/dossiers/interviews/start>

89. <https://www.tumblr.com/tagged/les-cit%C3%A9s-obscures>

90. <https://metropoworld.tumblr.com/post/167490804413/fran%C3%A7ois-schuiten>

91-92. The Walls of Samaris

93-94. <http://highlike.org/atelier-olschinsky/>







