

Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων
Τμήμα Αρχιτεκτόνων
Μηχανικών
Ακαδημαϊκό Έτος 2020-2021

**Τρεις σταθμοί στη σχέση
γραφικής και
αρχιτεκτονικής αφήγησης:
Zoom Issue, Manhattan
Transcripts, Yes Is More –
νόημα, τεχνικές, προέλευση
και απόηχος**

Επιβλέπον Καθηγητής:
Νίκος Πατσαβός

Βενετία Σιώρου

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	4
ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ, ΣΤΑ STORYBOARDS ΚΑΙ Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΚΟΠΙΑ ΤΟΥ ΖΗΤΗΜΑΤΟΣ	10
1.1 COMICS – ΤΑ ΚΥΡΙΑ ΓΝΩΡΙΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΔΗΜΟΦΙΛΟΥΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΟΙ ΠΤΥΧΕΣ ΤΗΣ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ	12
1.2 STORYBOARDS – Η ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ	15
1.3 Ο ΑΠΟΗΧΟΣ ΤΗΣ ΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ	17
1.4 ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΑΝΑΦΟΡΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΠΟΥ ΑΝΑΔΕΙΚΝΥΟΥΝ ΤΗ ΣΧΕΣΗ	19
1.5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	23
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η ΓΡΑΦΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΩΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ ΜΕΣΟ ΤΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΙΔΕΑΣ: ZOOM ISSUE	24
2.1 //ARCHIGRAM – AMAZING ARCHIGRAM: ZOOM ISSUE	26
2.2 ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΩΣ ΑΝΑΤΡΕΠΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΒΑΣΙΣΜΕΝΟ ΣΤΙΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΙΚΟΝΩΝ ΤΩΝ ARCHIGRAM ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΟΥΤΟΠΙΚΗ ΘΕΩΡΗΣΗ ΤΩΝ ARCHIGRAM	28
2.3 Η ΣΧΕΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ, ΤΟΥ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΥ ΓΕΓΟΝΟΤΟΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΤΟΥ ZOOM ISSUE ΚΑΙ ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ	30
2.4 Ο ΑΠΟΗΧΟΣ ΤΟΥ ZOOM ISSUE ΣΤΙΣ ΜΕΤΕΠΕΙΤΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΤΙΣ ΟΜΑΔΑΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ	34
2.5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	35
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΩΝ STORYBOARDS ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ: MANHATTAN TRANSCRIPTS	36
3.1 //TSCHUMI – MANHATTAN TRANSCRIPTS	38
3.2 ΟΙ ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΤΑ STORYBOARDS ΩΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΩΝ ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΧΩΡΩΝ	39
3.3 ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΕΠΕΙΣΟΔΙΑ ΣΤΟ ΜΑΝΗΤΤΑΝ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΗΣΗ ΤΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΔΙΑΔΟΧΗΣ ΤΟΥ TSCHUMI	41

3.4 Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΩΝ STORYBOARDS ΣΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ TSCHUMI	45
3.5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	46
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΜΟΡΦΗ ΤΩΝ ARCHICOMICS: YES IS MORE	48
4.1 // BJARKE INGLES – YES IS MORE	50
4.2 Η «ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΟΥΤΟΠΙΑ» ΚΑΙ ΤΟ ΠΡΩΙΜΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΤΟΥ BJARKE ΓΙΑ ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΚΙΝΗΤΗΡΙΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ YES IS MORE	51
4.3 ΤΟ «PSEUDO-COMIC» YES IS MORE ΚΑΙ Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΩΝ ΚΤΗΡΙΑΚΩΝ ΕΡΓΩΝ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΟΥ ΚΛΑΣΣΙΚΟΥ COMIC STRIP	52
4.4 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	57
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5	58
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	59
ΓΛΩΣΣΑΡΙ	62
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	63
ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ	66
ΠΗΓΕΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	67

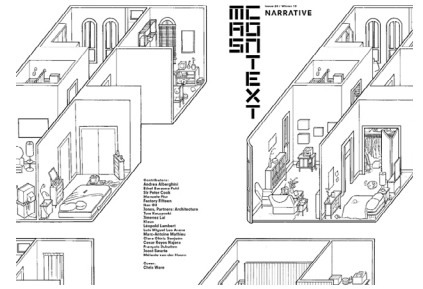
Οι διάφορες στρατηγικές γραφικής αφήγησης, όπως τα comics ή τα storyboards, αποτελούν ζωτικής σημασίας στοιχεία της σύγχρονης οπτικής κουλτούρας. Υπό αυτήν την έννοια, τον περασμένο αιώνα προκάλεσαν το ακαδημαϊκό ενδιαφέρον, σε μικρό αλλά διαρκώς αυξανόμενο ποσοστό. Ως εκ τούτου κατάφεραν να ενταχθούν με ποικίλους τρόπους στην αρχιτεκτονική συνείδηση. Για την ανάδειξη της σχέσης αρχιτεκτονικής και γραφικής αφήγησης, θα επιλεγούν τρία παραδείγματα. Πρώτο, που αποτελεί και σημείο αναφοράς, η κυκλοφορία του *Amazing Archigram: Zoom issue* των Archigram, όπου, προκειμένου να μεταφέρουν και στους άλλους την ιδέα τους σχετικά με τη διαστημική εποχή της μηχανής, τα μέλη της ομάδας επέλεξαν ως αφηγηματικό μέσο τα κόμικς επιστημονικής φαντασίας. Το δεύτερο παράδειγμα αφορά τον Bernard Tschumi και το βιβλίο *Manhattan Transcripts* – εδώ ο θεωρητικός - αρχιτέκτονας χρησιμοποιεί την κινηματογραφικού τύπου αφηγηματική στρατηγική των storyboards και κατά αυτόν τον τρόπο αναπαριστά αποδομημένους χώρους και γεγονότα σε συνάρτηση με τον χρόνο. Ως τρίτο παράδειγμα αναφέρεται ένα σύγχρονο archicomix, το βιβλίο της ομάδας αρχιτεκτόνων *BIG Yes Is More*, όπου επιχειρείται μια βιογραφική αναφορά στα κτηριακά τους έργα μέσω του κλασικού comic strip. Κάθε μέρος αυτού του τριπτύχου έχει προσφέρει τρεις διαφορετικές όψεις, οι οποίες, σε θεωρητικό επίπεδο, προσδιορίζουν ποια είναι η σχέση με την αρχιτεκτονική: την αναπαράσταση της αρχιτεκτονικής ιδέας, τη λόγια αρχιτεκτονική προσέγγιση της γραφικής αφήγησης και την ανάλυση της αρχιτεκτονικής σκέψης πίσω από τη σύλληψη κτηριακών έργων.

Archicomic | Architectural representation | Comic strips |
Graphic narrative | Sequential Art | Storyboard | Visual culture

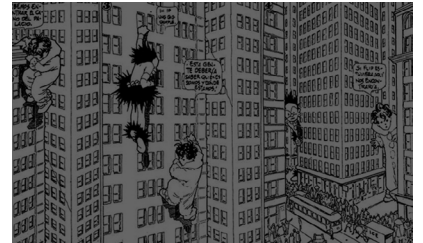
Η μελέτη των κόμικς - storyboards ως αφηγηματικού μέσου, σε συνάρτηση με την αρχιτεκτονική, λαμβάνει χώρα στο πλαίσιο μιας ευρέως διαδεδομένης εκτίμησης προς τη γραφική αφήγηση, που προωθείται από τον τύπο, τις δημοσιεύσεις, τις εκθέσεις, τα μουσεία αλλά και τα media. Αδιαμφισβήτητα, η οικειοποίηση με την οπτική κουλτούρα έχει συμβάλει σημαντικά, όμως το ενδιαφέρον των αρχιτεκτόνων προς το αντικείμενο εστιάζει στις δυνατότητες των «διαδοχικών εικόνων» ή και του comic strip, τα οποία συνδυάζουν εικόνα, χώρο, κίνηση ή και κείμενο. Αν ανατρέξει κανείς σε αρχιτεκτονικές δημοσιεύσεις των τελευταίων 30 χρόνων, εντοπίζει αρκετά παραδείγματα προς αυτήν την κατεύθυνση. Όπως τα κόμικς, ιδιαίτερα από τη δεκαετία του '60, τραβούν την προσοχή του ακαδημαϊκού κόσμου ως αντικείμενο μελέτης και κατανόησης, έτσι και η αρχιτεκτονική τα μελετά όχι τόσο για το περιεχόμενο τους αλλά ως μια διαδραστική διαδικασία. Με βάση τα παραπάνω, σκοπός της εργασίας δεν είναι η πολιτισμική ερμηνεία του φαινομένου της πρόσληψης των κόμικς από την αρχιτεκτονική εντός του πλαισίου της λαϊκής pop κουλτούρας, αλλά η συνθετική λογική που η νέα αυτή σχέση ανέδειξε ως δυνατότητα για την αρχιτεκτονική σκέψη. Η αναγκαία παρόλα αυτά, πολιτισμική θεώρηση στοιχειοθετείται στο πρώτο κεφάλαιο της έρευνας.

Πολλές δημοσιεύσεις και ερευνητικές μελέτες εμβαθύνουν στο ζήτημα και δείχνουν πως το ενδιαφέρον είναι έντονο και επαναλαμβανόμενο. Σημαντικές διερευνητικές πηγές είναι το αρχιτεκτονικό περιοδικό MAS CONTEXT στο τεύχος NARRATIVE και οι ερευνητικές εκθέσεις του Lus Arana. Οι εν λόγω πηγές παρουσιάζουν με σαφή στοιχεία το αντίκτυπο του comic strip ως πολιτισμικής συνεισφοράς, η οποία μπορεί να υποστηρίξει την αρχιτεκτονική σκέψη και δημιουργία. Ανάμεσα σε πολλά διαφορετικά σύγχρονα οπτικά σενάρια, όπως το animation ή οι 3D υψηλής ευκρίνειας αναπαραστάσεις, καθίσταται σαφές πως η αρχιτεκτονική, ακόμη και σήμερα, επιμένει στην απλή αφήγηση: στις γραμμές και στα χρώματα που είναι τυπωμένα σε ένα χαρτί – ένα είδος απλότητας και αμεσότητας που τα κόμικς διαθέτουν στο μέγιστο. Ανακύπτουν, όμως, ερωτήματα για το πώς αυτή η σχέση γεννήθηκε και εξελίχθηκε, και ποιες είναι οι μορφές που λαμβάνει. Μέσα από αυτή την αναζήτηση, επιχειρείται η θεωρητική επισκόπηση σε ζητήματα που αφορούν τα comics, τα storyboards και την ένταξη της γραφικής αφήγησης στην αρχιτεκτονική, με την ευρύτερη έννοια.

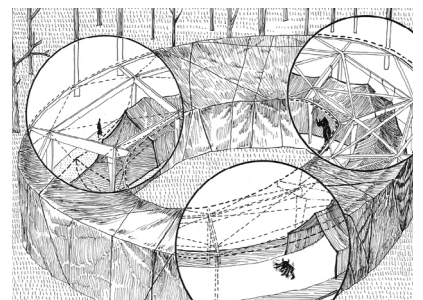
Αναλύονται σημαντικοί ορισμοί και ιστορικές αναφορές που σχετίζονται άμεσα με τα παραδείγματα που παρατίθενται αλλά και με την αρχιτεκτονική. Σε αυτήν την κατεύθυνση, εστιάζοντας στις τεχνικές, στις στρατηγικές και στην αισθητική των κόμικς, στο κύριο σκέλος της εργασίας εντοπίζονται τρία αντιπροσωπευτικά παραδείγματα, αναδεικνύοντας ένα σημαντικό τρίπτυχο: (α) την άμεση χρήση των κόμικς ως αναπαραστατικού μέσου για την αφήγηση της αρχιτεκτονικής ιδέας, (β) τον τρόπο με τον οποίο ένα διαφορετικό μέσο γραφικής αφήγησης που σχετίζεται με τον κινηματογράφο,



1. MAS CONTEXT, NARRATIVE, Issue 20 / Winter 13



2. ερευνητικό δοκίμιο του Koldo Lus Arana στο περιοδικό MAS CONTEXT - Little Nemo in Slumbeland, Winsor McCay.



3. ερευνητικό δοκίμιο της Melanie van der Hoop στο περιοδικό MAS CONTEXT - Maison de vair, Alexandre Doucin.

όπως τα storyboards, χρησιμοποιείται στην αρχιτεκτονική και (γ) την ανάλυση της αρχιτεκτονικής σκέψης πίσω από τη σύλληψη κτηριακών έργων. Το τρίπτυχο εξετάζεται αντιστοίχως μέσω τριών αναφορών: Archigram, Bernard Tschumi και Bjarke Ingles. Αυτά τα παραδείγματα προσφέρουν τρεις διαφορετικές όψεις, οι οποίες σε θεωρητικό επίπεδο προσδιορίζουν ποια είναι η σχέση με την αρχιτεκτονική. Η επιλογή τους οφείλεται στο ότι καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα αντιπροσωπευτικών εικόνων για τη συγκεκριμένη έρευνα πεδίου. Η σειρά με την οποία αναλύονται είναι χρονολογικά αύξουσα, ωστόσο δεν επιχειρείται η ιστορική προσέγγιση του ζητήματος. Ο διαχωρισμός εστιάζει σε τρεις διαφορετικού τύπου εφαρμογές, οι οποίες, πιο περιγραφικά, εντάσσονται στο τρίπτυχο: science fiction archicomics - αρχιτεκτονικά storyboards - αρχιτεκτονικά pseudocomics.

Οι Archigram, στην κατεύθυνση των archicomics, με κύριο αφηγηματικό μέσο το science-fiction comic strip, δημοσίευσαν το 1964 το Zoom Issue, δηλώνοντας, με ηχηρό τρόπο, τη γεφύρωση αυτής της σχέσης. Προκειμένου να κάνουν γνωστή την ιδέα τους σχετικά με τη διαστημική εποχή της μηχανής, τα μέλη της ομάδας επέλεξαν ως κύριο μέσο την επιστημονική φαντασία, που βρισκόταν ούτως ή άλλως σε μεγάλη άνθηση τη δεκαετία του '60. Στο τεύχος υπάρχει αφήγηση τεσσάρων σελίδων με super-ήρωες και στη συνέχεια κάποια collage του Warren Chalk με κύριες θεματικές την επιστημονική φαντασία, το επιστημονικό γεγονός και την αρχιτεκτονική. Το Zoom Issue έγινε ευρέως γνωστό μέσω της κυκλοφορίας του στην Ευρώπη αλλά και στην Αμερική. Αποτελεί παράδειγμα του πώς ένα τόσο απλοϊκό και φθινό μέσο, όπως το collage, μπορεί να αποδώσει την αρχιτεκτονική ιδέα, χωρίς να την εξετάζει μέσα από πολυσέλιδα κείμενα και μεμονωμένες εικόνες. Ωστόσο, τα μέλη της ομάδας επισημαίνουν πως η δουλειά τους δεν ταυτίζεται με το science fiction comic strip και πως αυτό αποτελεί ένα είδος «δανείου» για να εκφράσουν τις θεωρήσεις τους.

Από την άλλη, κοιτώντας κανείς ανάμεσα σε πολλές αρχιτεκτονικές προσεγγίσεις της γραφικής αφήγησης εντοπίζει ένα ακόμη είδος που μοιάζει με τα κόμικς, όμως δανείζεται στοιχεία και από τον κινηματογράφο. Αυτή είναι η περίπτωση των storyboards, με χαρακτηριστική τη σειρά Manhattan Transcripts του Bernard Tschumi, ο οποίος στο έργο αυτό παρουσιάζει τέσσερα επεισόδια που τοποθετούνται στην πόλη του Μανχάταν και χρησιμοποιεί την αφηγηματική τεχνική των διαδοχικών εικόνων. Η τελική σύνθεση αποτελείται από σειρές φωτογραφιών και σχεδίων που αναπαριστούν αποδομημένους χώρους και γεγονότα σε συνάρτηση με τον χρόνο. Σκοπός είναι η ανάδειξη των πολύπλοκων σχέσεων μεταξύ αντικειμένων και γεγονότων. Άλλος στόχος είναι η συσχέτισή τους με την πόλη του 20ού αιώνα. Ανάμεσα στις θεωρητικές αναφορές του σημειώνεται η «αρχιτεκτονική διαδοχή», την οποία προσδιορίζει μέσω του τρίπτυχου χώρος - γεγονός - κίνηση. Πηγή έμπνευσης αυτού του τρόπου αναπαράστασης, όπως αναφέρει ο ίδιος στην



4. Archigram



5. αριστερά: το Amazing Archigram 4: Zoom Issue. Cover του (Warren Chalk, Μάιος 1964). δεξιά: το εξώφυλλο του Mystery in Space #86 (DC Comics, Σεπτέμβριος 1963).

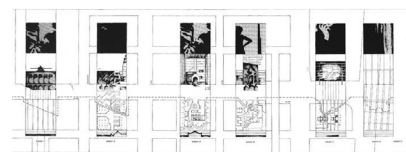


6. Bernard Tschumi

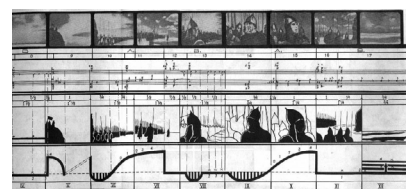
εισαγωγή του βιβλίου, είναι τα κινηματογραφικά διαγράμματα του Sergei Eisenstein, ενώ στη θεματική των γεγονότων εντάσσεται το πιο διαδεδομένο και ακραίο κινηματογραφικό σενάριο, το αρχέτυπο του φόνου.

Το τρίτο παράδειγμα αφορά μια πιο σύγχρονη εκδοχή των archicomics, που δανείζεται τα στοιχεία του κλασικού comic strip σε συνδυασμό με στρατηγικές σύγχρονου marketing. Ο Bjarke Ingles χρησιμοποιεί το comic strip προκειμένου να ικανοποιήσει το πρώιμο ενδιαφέρον του για το μέσο, ενώ ταυτόχρονα έρχεται σε απόλυτη συσχέτιση με την πρόθεση της ομάδας να αποδώσει με ευθύ τρόπο τις αρχιτεκτονικές της σκέψεις πίσω από τα κτηριακά έργα. Κατά αυτόν τον τρόπο, οι BIG δημιούργησαν ένα εύκολα αναγνώσιμο βιβλίο, το *Yes Is More*, που συνδυάζει εικόνα και κείμενο, με διαδοχικό τρόπο, δίχως να τα διαφοροποιεί. Στο περιεχόμενό του εκτίθενται οι behind the scenes ιστορίες των κτηριακών τους έργων, μέσω διαδοχικών panels και balloons, ενώ πρωταγωνιστής της αφήγησης είναι ο ίδιος ο Bjarke. Η δουλειά των BIG αποτελεί δείγμα εφαρμογής σύγχρονων αρχιτεκτονικών λύσεων που αποσκοπούν στη λειτουργικότητα, όσον αφορά τη μοντέρνα αρχιτεκτονική, σε συνδυασμό με επαναστατικές προτάσεις που εστιάζουν στη βιωσιμότητα. Η σκέψη λοιπόν πίσω από τα κτηριακά τους έργα αποτελούσε πάντοτε μια σύνθεση πολύπλοκων ιδεών και γεγονότων. Ως εκ τούτου, το comic strip προσφέρεται για να αφηγηθεί κανείς αυτά τα γεγονότα, κάτι που στην περίπτωση των BIG έχει ιδιαίτερη σημασία. Το *Yes Is More* χαρακτηρίζεται από τον Lus Arana ως pseudo-comic, καθώς δεν συντίθεται από τα αναλογικά στοιχεία του κλασικού κόμικ, αλλά από εικόνες δημιουργημένες από σύγχρονα software παραγωγής εικόνων και τοποθετημένες σε panels, καθώς και από φωτογραφίες προερχόμενες από το διαδίκτυο.

Και τα τρία παραδείγματα αποτέλεσαν ένα είδος manifesto στον αρχιτεκτονικό τύπο, γεγονός που είχε ως αποτέλεσμα να τους ασκηθούν πολλές κριτικές. Το 1967, όταν το *Zoom Issue* είχε ήδη κερδίσει το κοινό του, ο Rene Vienne αναφέρει ότι «*Τα comic strips είναι η μοναδική αληθινή δημοφιλής λογοτεχνία του αιώνα*». Αντίθετα, ο Isidore Isou υποστήριξε πως τα κόμικς είναι «*μια κατώτερη τάξη της τέχνης [...] ένα ανώνυμο, χυδαίο, ακόμη και απαράδεκτο μέσο*». Σε κάθε περίπτωση, τα κόμικς προσφέρουν διαφορετικές οπτικές για το πώς η αρχιτεκτονική μπορεί με απλοϊκά μέσα να παραγάγει αφηγηματικά προϊόντα που δύσκολα αντικαθίστανται από πολυσέλιδα δοκίμια και μονολιθικές εικόνες. Ακόμη και στην πιο λογιά τους εκδοχή (storyboards του Tschumi), οι εικόνες πρωταγωνιστούν και υποβοηθούν τον αναγνώστη να κατανοήσει τις ιδέες του θεωρητικού - αρχιτέκτονα. Όσο για τα archicomics, πράγματι οι δημιουργοί τους τα χρησιμοποιούν ως ανατρεπτικό εργαλείο, το οποίο, κατά κάποιον τρόπο, αποτελεί πειραματικό αντικείμενο για την αρχιτεκτονική. Η δυναμική όμως του ίδιου του μέσου κατάφερε να συμβάλει ακόμη περισσότερο στην επιτυχία τους



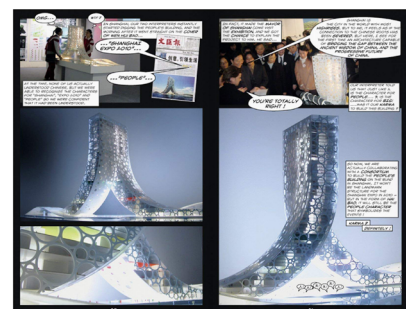
7. *The Manhattan transcripts*, σελ.30-31.



8. τα διαδοχικά διαγράμματα του Sergei Eisenstein.



9. Bjarke Ingles



10. *Yes Is More*, σελ. 30-31

ARCHIGRAM: ΑΥΤΟ ΘΑ ΤΟΥΣ ΑΝΑΣΤΑΤΩΣΕΙ!



COOK: ΔΕΝ ΜΕ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ Η ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ. ΔΕΝ ΠΙΣΤΕΥΩ ΣΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ. ΑΠΛΩΣ ΠΙΣΤΕΥΩ ΠΩΣ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΚΑΝΟΥΜΕ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟΝ ΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΟΥΝ. ΘΑ ΜΑΣ ΔΩΣΕΙ ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΣΗ ΑΝ ΔΑΝΕΙΣΤΟΥΜΕ ΤΑ COMICS ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΑΣΤΑΤΩΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΚΟΙΝΟ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑ.

BJARKE: ΑΝΤΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΟΥΜΕ ΔΟΚΙΜΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΞΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ, ΣΧΕΔΙΑ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΕΣ ΣΕ ΞΕΧΩΡΙΣΤΗ ΔΙΑΤΑΞΗ ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΙ ΩΣΤΕ ΝΑ ΣΧΗΜΑΤΙΣΟΥΝ ΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟ COMIC ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΣΥΝΔΥΑΖΕΙ ΚΕΙΜΕΝΟ, ΣΧΕΔΙΑ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΕΣ ΠΡΟΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΔΙΗΓΗΘΟΥΝ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΚΑΘΕ PROJECT.



TSCHUMI: ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΣ ΠΩΣ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΧΩΡΙΣ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ, ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ, ΧΩΡΙΣ ΒΙΑ, ΤΑ TRANSCRIPT ΣΕΠΙΧΕΙΡΟΥΝ ΝΑ ΦΕΡΟΥΝ ΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΤΗΣ, ΚΑΘΩΣ ΕΝΤΑΣΣΟΥΝ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ ΤΟΣΟ ΣΤΟΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟ ΛΟΓΟ ΟΣΟ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΑΡΑΣΤΑΞΗ ΑΥΤΟΥ.



изображение: КАРДЫ

куз тразы ИМ тактов

Музыка

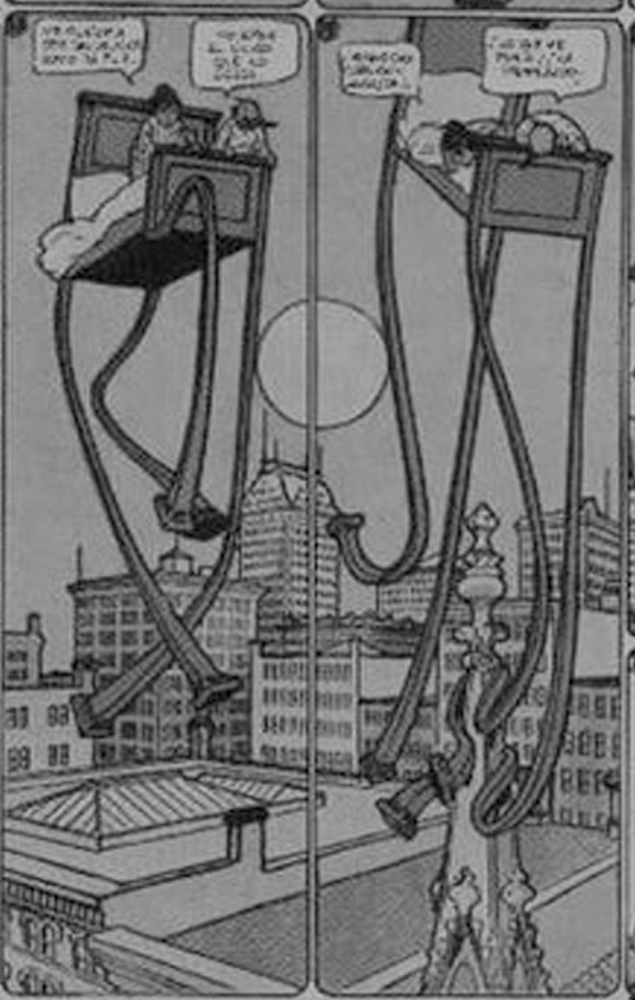
Адаagio $\text{♩} = 48$

ителъность

стема изображения

КОМПОЗИЦИЯ

L'ART INVISIBLE
EN BREF
UN RÉSUMÉ EN 3



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΙΣΗ ΣΤΑΚΟΜΙΚΣ, ΤΑ
STORYBOARDS ΚΑΙ
Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΚΟΠΙΑ ΤΟΥ
ΖΗΤΗΜΑΤΟΣ.

Η διερεύνηση της σχέσης αρχιτεκτονικής - κόμικς γεννά ερωτήματα και για τις δύο πλευρές. Αν και επίκεντρο της μελέτης είναι η αρχιτεκτονική σκοπιά του ζητήματος, προκειμένου να προχωρήσει κανείς σε βαθύτερα συμπεράσματα, πρέπει να γνωρίζει και την άλλη πλευρά. Ο κόσμος των κόμικς είναι πολυδιάστατος και η εξέλιξή τους παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Αρκετοί θεωρητικοί και καλλιτέχνες έχουν ασχοληθεί με την «επιστημονική ανάλυση» του αντικείμενου και οι θεωρήσεις τους είναι πολύ χρήσιμες για την κατανόηση του. Από την άλλη, τα storyboards είναι μια μορφή γραφικής αφήγησης που μοιάζει με τα κόμικς, όμως σχετίζεται και με τον κινηματογράφο. Έτσι, τα δύο αντικείμενα διαχωρίζουν τη θέση τους, όμως σχετίζονται με την αρχιτεκτονική κατά ισότιμο τρόπο.

Η θεωρητική επισκόπηση στα δύο αυτά πεδία δημιουργεί γόνιμο έδαφος για την εμφάνιση της αρχιτεκτονικής και βοηθά στην κατανόηση του ιδεολογικού συσχετισμού τους. Αν και πρόκειται για ένα φαινομενικά ασυνήθιστο πεδίο μελέτης σε σχέση με την αρχιτεκτονική, είναι γεγονός πως η γραφική αφήγηση είναι παρούσα σε πολλές αρχιτεκτονικές δραστηριότητες τόσο ως αναπαραστατικό μέσο, όσο και ως εργαλείο ανάπτυξης μιας άποψης ή μιας ιδέας. Συνεπώς, στο πρώτο αυτό κεφάλαιο διατυπώνονται κάποιες χαρακτηριστικές αναφορές, που δεν αποσκοπούν σε μια ιστορική ανασκόπηση, αλλά στον καθορισμό ενός ευρύτερου πλαισίου για την κατανόηση του τριπτύχου που ακολουθεί.

1.1 COMICS – ΤΑ ΚΥΡΙΑ ΓΝΩΡΙΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΔΗΜΟΦΙΛΟΥΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΟΙ ΠΤΥΧΕΣ ΤΗΣ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

«[...] ένα ευρύ φάσμα από πιθανές πληροφορίες μέσα στις χωρικές και χρονικές λειτουργίες της εικόνας.» Groensteen, *The System of Comics*, 2005)

Η σύγχρονη μορφή των κόμικς είναι αυτή που κυριάρχησε στην pop-κουλτούρα. Τα βασικά τους στοιχεία συντίθενται από τις δεκαετίες του '30 και του '40, έχοντας ήδη επηρεαστεί από την τέχνη του κινηματογράφου, την κινούμενη εικόνα και τη στατικότητα της παραδοσιακής ζωγραφικής.¹ Ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι διαφορετικές προσεγγίσεις των διαφόρων συγγραφέων - καλλιτεχνών που επιχειρούν να προσδιορίσουν τα χαρακτηριστικά αυτής της διαδοχικής τέχνης. Σύμφωνα με τον Will Eisner, τα κόμικς είναι μια:

«Διαδοχική Τέχνη (Sequential Art) αλλά και ένα μέσο δημιουργικής έκφρασης, μια ιδιαίτερη στρατηγική, μια τέχνη λογοτεχνικού τύπου η οποία πραγματεύεται τη διευθέτηση εικόνων ή φωτογραφιών και λέξεων με σκοπό την αφήγηση μιας ιστορίας ή τη δραματοποίηση μιας ιδέας».²

Αργότερα ο Scott McCloud ενισχύει τον ορισμό, λέγοντας ότι τα κόμικς είναι:

«Αόρατη τέχνη (Invisible Art) που αποτελείται από αντιπαρατιθέμενες εικονογραφικές και άλλου είδους εικόνες, με εσκεμμένη σειρά τοποθέτησης, οι οποίες έχουν σκοπό τη μετάδοση πληροφοριών και/ή την παραγωγή ενός αισθητικού αποτελέσματος στον αναγνώστη».³

Αντίστοιχα, ο Πέτρος Μαρτινίδης μιλά για τα κόμικς πιο απλοϊκά, χαρακτηρίζοντάς τα ως την «τέχνη της εικονογράφησης», «μια ιδιαίτερη τέχνη» που είναι «τέχνη της αφήγησης ιστοριών με διαδοχή σχεδιασμένων εικόνων στην τυπογραφική επιφάνεια», η οποία αντλεί «ιδέες απ' όλες τις παραδόσεις της μυθοπλασίας, εκφραστικούς τρόπους απ' όλα τα κεκτημένα των εικαστικών αναπαραστάσεων, και τεχνικές απ' όλα τα μέσα μαζικής επικοινωνίας».⁴

Τα κόμικς, όπως και τα κινούμενα σχέδια, αντλούν τη δημοτικότητά τους από την πολλαπλότητα του μηνύματος. Στο μυαλό του αναγνώστη πραγματοποιούνται διασυνδέσεις ανάμεσα σε κείμενο και εικόνα.⁵ Ένα επιπλέον σπουδαίο προσόν τους είναι η ικανότητα να συμπυκνώνουν πολλές πληροφορίες, όπως για παράδειγμα την



1 . Λευτέρης, Τ. (2006). *Ιστορία των Κόμικς*. Αθήνα: Αιγόκερως, σελ. 11.

2 . Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press, σελ. 5.

3 . McCloud, S. (χ.χ.). *Understanding comics (the invisible art)*.

4 . Μαρτινίδης, Π. (1990). «ΚΟΜΙΚΣ» - Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης. ΑΣΕ Α.Ε., σελ. 16.

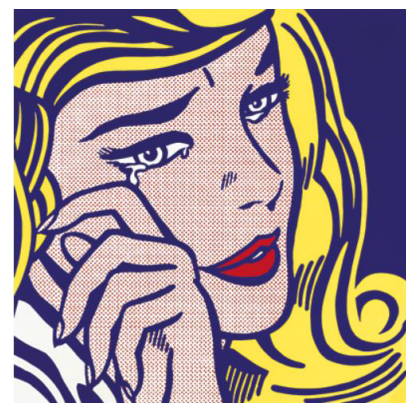
5 . Λευτέρης, Τ. (2006). *Ιστορία των Κόμικς*. Αθήνα: Αιγόκερως, σελ. 21.

αφήγηση μιας ολόκληρης ιστορίας σε μία μόνο σελίδα, η οποία θα μπορούσε να αναλυθεί σε 300 και πλέον γραπτές σελίδες.⁶ Αποτελούν, λοιπόν, ένα φιλικό user interface.⁷ Επιπλέον, λόγω της αμεσότητας στη μετάδοση πληροφοριών, δίνουν τη δυνατότητα στον δημιουργό να εκφράσει και να δραματοποιήσει την ιδέα ή την άποψή του με απλοϊκούς τρόπους. Το πιο σημαντικό, όμως, πλεονέκτημα είναι η χρήση της εικόνας, αφού η σύγχρονη εποχή δίνει στην εικόνα την πρωτοκαθεδρία. Παρ' όλα αυτά, στη σύγχρονη συνείδηση δεν παύει να υπάρχει μια συγκρατημένη στάση απέναντι στα κόμικς, καθώς θεωρούνται συντηρητικό μέσο αφήγησης, δεδομένων των νέων τεχνολογιών και των δυνατοτήτων.

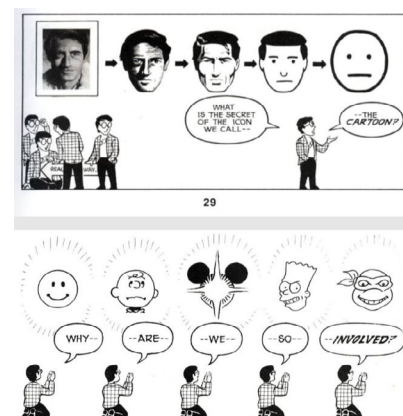
Οι δημιουργοί κόμικς εισάγουν τμήματα μιας «πλοκής» σε διαφοροποιημένους πίνακες. Έπειτα ενοποιούν τους πίνακες σε μια σελίδα, για να παραχθεί ένα σύνολο.⁸ Βέβαια, δεν υπάρχουν περιορισμοί στην τεχνική με την οποία θα παράγονται τα γραφικά μυθιστορήματα, καθώς αυτή μπορεί να διαφοροποιείται ανάλογα με τη διάθεση του κάθε δημιουργού. Στιλιστικά μπορούν να είναι σχεδιασμένα στο χέρι, στον υπολογιστή ή να αποτελούνται από ακολουθίες φωτογραφιών, χρωματισμένων έργων τέχνης και όχι μόνο. Διαφοροποιήσεις εμφανίζονται και στις τεχνολογίες, στις γραμμές, στο ύφος και στη σκηνοθεσία. Αντίστοιχα, ανεξάντλητη είναι και η ποικιλία των θεμάτων όπως και τα είδη.⁹

Ο Πέτρος Μαρτινίδης, στο «ΚΟΜΙΚΣ» - Τέχνη και τεχνικές εικονογράφησης, προσδιορίζει τα «εξωτερικά κριτήρια που θα μπορούσαν να δημιουργήσουν ταξινομικές κατηγορίες» μεταξύ των κόμικς. Αυτά είναι η ιστορική ταξινόμηση, η γεωγραφική ταξινόμηση, η θεματική των εικονογραφημάτων, τα ειδικά χαρακτηριστικά των ηρώων, τα χαρακτηριστικά των κυριότερων αντιπάλων των ηρώων και, τέλος, οι τόποι όπου μεταφέρονται οι ήρωες.¹⁰ Οι τόποι, που αφορούν την αρχιτεκτονική, είναι μυθοποιημένες εκδοχές του χώρου και «είτε οι κατηγορίες είναι "πόλη - ύπαιθρος" είτε "παρελθοντικό - μελλοντικό" ή "επίγειο - υπόγειο"». Ο Μαρτινίδης διακρίνει μία ακόμη υπερ-τοπική ταξινόμηση, αυτήν του τόπου του αναγνώστη και του τόπου των κόμικς που είναι «μια διπλή ιδιότητα της ασφαλούς κατοικίας του νεαρού αναγνώστη απέναντι στις ανεξερεύνητες αντιξοότητες του υπόλοιπου κόσμου».

Ένα ακόμη είδος στιλιστικού διαχωρισμού εντοπίζεται στα κόμικς «super-ηρώων» και στα «ανεξάρτητα» ή αλλιώς «εναλλακτικά» κόμικς. Και τα δύο αποτελούν προϊόντα διαδοχικής τέχνης που συνδυάζουν κείμενο και εικόνα, όμως ο διαχωρισμός τους δεν



12. Roy Lichtenstein, *Crying Girl*,



13. Scott McCloud, *Understanding Comics - The Invisible Art*, σελ. 29-30



14. comics super ηρώων και manga

⁶ . Hoorn, M. V. (2012). *Building representations and their collapsing one upon another*. MAS Context, σσ. 32-47.

⁷ . Λευτέρης, *Ιστορία των Κόμικς*, ό.π.

⁸ . Singsen, D. (2017). *Teaching Comics and Graphic Novels as Art History*.

⁹ . Λευτέρης, *Ιστορία των Κόμικς*, ό.π., σελ. 11.

¹⁰ . Μαρτινίδης, «ΚΟΜΙΚΣ» - Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, ό.π., σελ. 116.

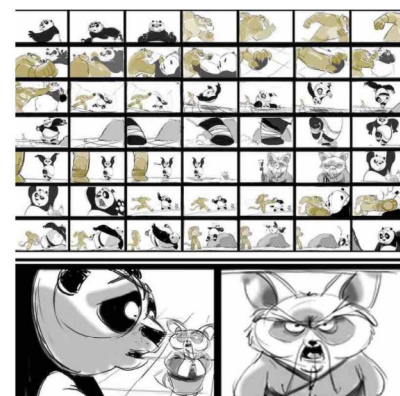
βασίζεται στο περιεχόμενο ούτε στη θεματολογία. Συχνά τα κόμικς super-ηρώων (συμπεριλαμβανομένων και των γιαπωνέζικων manga που πλησιάζουν αρκετά σε αυτήν τη λογική) παράγονται από ομάδες ατόμων που πολλές φορές ανήκουν σε ένα εκδοτικό studio. Αντίθετα, τα «εναλλακτικά» κόμικς, τα οποία συνήθως παράγονται στην Ευρώπη ή την Αμερική, δημιουργούνται συχνά από ένα άτομο το οποίο έχει ταυτόχρονα τα καθήκοντα του συγγραφέα, του σχεδιαστή και του εικονογράφου. Αυτού του είδους τα κόμικς είτε δημοσιεύονται από εκδοτικούς οίκους είτε ιδιωτικώς, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στον δημιουργό να έχει τον πλήρη έλεγχο του περιεχομένου, γεγονός που προσφέρει ένα είδος ελευθερίας ως προς τη διερεύνηση νέων πρακτικών που μπορεί να ξεφεύγουν από τις συμβατικές μεθόδους παραγωγής των κόμικς, φέρνοντας έτσι στην επιφάνεια νέες προσεγγίσεις και ποιότητες. Αυτού του είδους οι προσεγγίσεις αφορούν κατά κύριο λόγο τις αρχιτεκτονικές αναφορές που αναλύονται στο δεύτερο σκέλος της παρούσας εργασίας.

1.2 STORYBOARDS – Η ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Τα storyboards είναι προσχεδιασμένες «στατικές» σκηνές που υπονοούν κινούμενες εικόνες. Αποδίδονται είτε με ζωγραφική στο χέρι είτε με αποκόμματα εικόνων. Παρά το γεγονός πως αποτελούν σημαντικό κομμάτι της διαδοχικής τέχνης, καθώς εμπεριέχουν τη χρήση των panels και των balloons, διαχωρίζουν τη θέση τους από τα κόμικς. Δεν δημιουργούνται για να «αναγνωστούν», αλλά για να γεφυρώσουν το κενό μεταξύ του κινηματογραφικού σεναρίου και της τελικής αποτύπωσης της ταινίας. Στην πράξη, το storyboard προτείνει τις διαφορετικές οπτικές γωνίες της κάμερας και τις διαφορετικές ιδέες σχετικά με τη σκηνογραφία και τον φωτισμό.¹¹ Τα storyboards, λοιπόν, είναι εικονογραφημένες όψεις που απασκοπούν στο να δείξουν πώς, για παράδειγμα, στον χώρο του σινεμά ο σκηνοθέτης ή ο παραγωγός οραματίζεται τη μορφή του τελικού προϊόντος που πρόκειται να δημιουργήσει.¹² Σύμφωνα με τον Hart, «αν κανείς δημιουργήσει προσεκτικά και διεξοδικά storyboards, μπορεί να γνωρίζει ακριβώς τι πρόκειται να συμβεί πριν ακόμη ξεκινήσουν τα γυρίσματα της ταινίας». Ωστόσο, το storyboard έχει εντελώς διαφορετική μορφή αφήγησης σε σύγκριση με το μέσο το οποίο εξυπηρετεί, που είναι ο κινηματογράφος ή το θέατρο.

Ο ίδιος ο όρος storyboard γεννήθηκε, όταν κάποιος τοποθέτησε τα σχέδια μιας διαδοχικής ιστορίας σε μεγάλες επιφάνειες beaverboards, μια ιδέα που διευκόλυνε τους δημιουργούς που παρήγαγαν μεγάλο αριθμό σχεδίων. Στην πραγματικότητα, ξεκίνησαν στον τομέα του animation και έχουν τις ρίζες τους στους δημιουργούς της Disney, οι οποίοι τοποθετούσαν τους ανεξάρτητους πίνακές τους στη σειρά στον τοίχο, ώστε να είναι πιο εύκολο να τους κοιτούν και να τους τροποποιούν. Κάποιες από τις πρώτες εμφανίσεις του μέσου αφήγησης εντοπίζονται στις αρχές του 19ου αιώνα, όταν ο Winsor McCay δημιουργούσε comic strips για animation.¹³ Αργότερα, από το 1920 έως το 1930, γράφτηκαν διάφορα σενάρια υπό τη μορφή του ανερχόμενου φαινομένου του animation, σειρές που αποτελούσαν κυρίως live - σενάρια δράσης. Αυτό πολύ γρήγορα άρχισε να περιπλέκει τα πράγματα και έτσι ξεκίνησαν να προστίθενται περισσότερα σχέδια στα σενάρια, ώσπου μετατράπηκαν σε ολόκληρες σκιτσαρισμένες ιστορίες.

Τα storyboards πλέον χρησιμοποιούνται με σκοπό την ανάπτυξη ενός σεναρίου, την ανάδειξη μιας ιδέας, τη βελτίωση ενός σεναρίου ή την οπτικοποίηση ενός τελειοποιημένου σεναρίου. Ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα κινηματογραφικά διαγράμματα του Sergei Eisenstein, τα οποία βρίσκονται πίσω από τα Manhattan Transcripts του Tschumi. Ο Eisenstein ως έφηβος διάβαζε κόμικς και



15. storyboard βασισμένο σε σκηνή από την ταινία κινουμένων σχεδίων Kungu Fu Panda.



16. storyboard βασισμένο σε σκηνή από την τηλεοπτική σειρά Game of Thrones.



17. toryboard βασισμένο στην ταινία κινουμένων σχεδίων Dumbo, Walt Disney

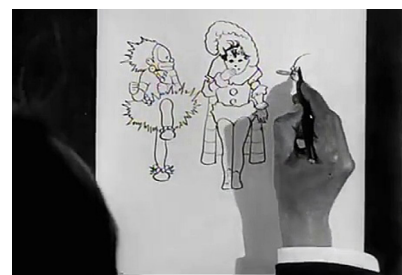
¹¹ . Eisner, *Comics & Sequential Art*, ό.π., σελ. 146.

¹² . Simon, M. (2000). *STORYBOARDS: Motion in Art*. Melbourne New Delhi: Focal Press, σελ. 1.

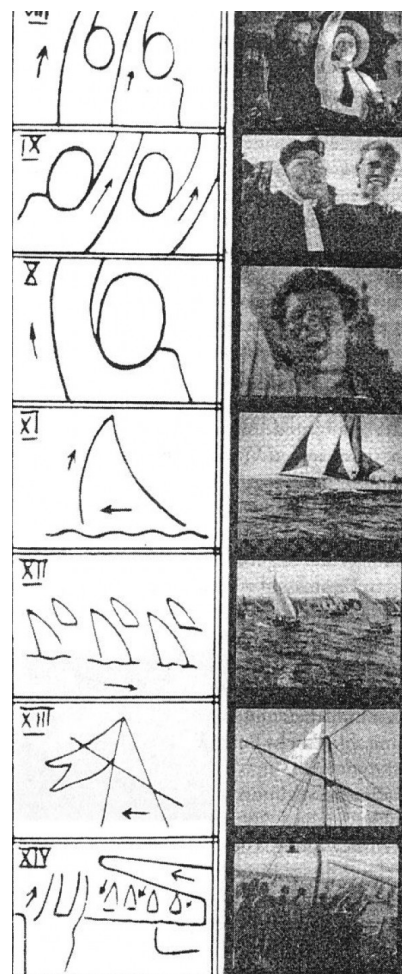
¹³ . Στο ίδιο.

επηρεασμένος από το προσωπικό του ενδιαφέρον δημιούργησε μια μέθοδο με την οποία κωδικοποιούσε τις ταινίες του ως ένα σύνολο σειρών παράλληλων strips που εμπειρείχαν την εικόνα, τα πλαίσια, τη μουσική, τα διαγράμματα της κίνησης, τη φιγούρα ή το σχήμα του εδάφους. Όλα αυτά συνέθεταν ένα σύνολο πολλαπλών στρώσεων απεικόνισης της ταινίας.¹⁴

Οι έννοιες που πραγματεύονται σε μεγάλο βαθμό τα storyboards είναι ο χρόνος και ο κοινώς αποδεκτός προσδιορισμός του φαινομένου της διάρκειας και της εμπειρίας αυτής.¹⁵ Πρόκειται για μια διάσταση άρρηκτα συνδεδεμένη με τη γραφική αφήγηση και θα μπορούσε να ισχυριστεί κανείς πως τα storyboards είναι ένα μέσο «μέτρησης» και καταγραφής της εμπειρίας στον χρόνο. Επιπλέον, η χρήση τους ενδείκνυται ως ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο στα πρώτα στάδια της σχεδιαστικής διαδικασίας και σε δεύτερη φάση στην παρουσίαση ενός έργου.¹⁶ Δεν είναι λίγες οι φορές που τα storyboards επιλέγονται για τη διάδοση μιας ιδέας, καθώς είναι σπουδαίο εργαλείο για τη διευκόλυνση του δημιουργού στο τελικό στάδιο της δουλειάς του. Οι αφηγηματικές μονάδες που συνθέτουν τα storyboards συνδέονται μεταξύ τους σύμφωνα με την τεχνική του κινηματογραφικού montage, δημιουργώντας έτσι ως τελικό προϊόν μια οικεία δομή, στην οποία πρωταγωνιστεί η αίσθηση της κίνησης.



18. *Little Nemo* (1911) από τον Winsor McCay και τα κινούμενα κόμικς του.



19. Sergei Einstein, διαδοχικά διαγράμματα

¹⁴ Lus Arana, L. M. (Koldo) (2019). «Comics and architecture: a reading guide telling architecture(s): comics, cartoons and graphic narrative in architecture». Στο J. Charley, *The Routledge Companion on Architecture Literature and the City*, 347-384 (και ιδίως σελ. 361). New York: Routledge Companions.

¹⁵ Eisner, *Comics & Sequential Art*, ό.π., σελ. 25.

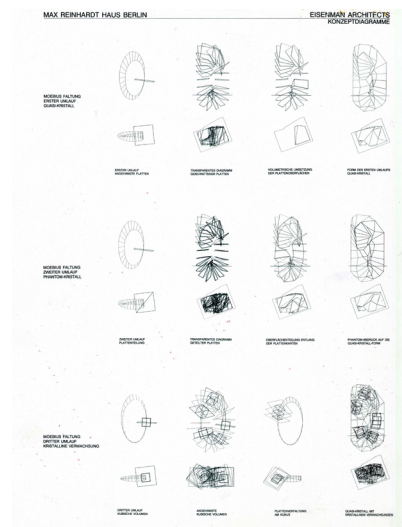
¹⁶ Marcos, C. (2019). *Graphic Imprints, The influence of Representation and Ideation Tools in Architecture*. San Vicente del Raspeig, Spain: Springer, σελ. 753.

1.3 Ο ΑΠΟΗΧΟΣ ΤΗΣ ΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

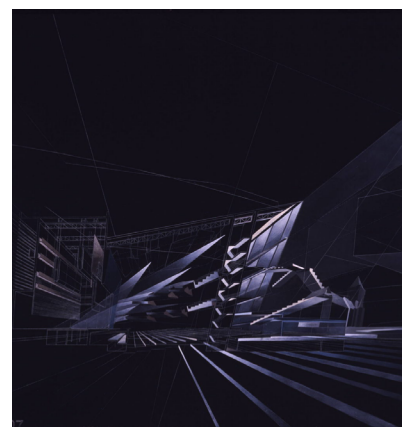
Αδιαμφισβήτητα, αυτό το όλο και εντονότερο ενδιαφέρον για τη γραφική αφήγηση εκδηλώνεται στο πλαίσιο της γενικής επανεμφάνισης του σινεμά και άλλων media, παράλληλα με τη διαρκώς αυξανόμενη μαζική παραγωγή εικονικών προϊόντων. Η αρχιτεκτονική, που διψά για νέες εικόνες και πάντα εφεύρισκε καινούργιους τρόπους αναπαράστασης, με το να είναι θεατής των πολιτισμικών εξελίξεων της οπτικής κουλτούρας, ακολουθεί και αυτή τα βήματά τους. Τα κόμικς δεν θα μπορούσαν να περάσουν απαρατήρητα. Παρά τη χαμηλών τόνων εμφάνιση αυτής της σχέσης, παρατηρείται πως το μέσο ενθουσιάζει τους αρχιτέκτονες με τη μοναδική του ικανότητα να συνδυάζει τον χώρο και την κίνηση. Τα παραδείγματα είναι πολλά και εμφανίζονται σε διαφορετικές στιγμές της ιστορίας, ιδιαίτερα τις τελευταίες δεκαετίες, όπου έχει παρατηρηθεί αυξανόμενη τάση να κατανοηθεί το αντικείμενο. Αρχιτεκτονικές δημοσιεύσεις των τελευταίων τριάντα χρόνων αναδεικνύουν μια διακριτική αλλά σταθερή τάση των αρχιτεκτόνων να συνδέουν τη γραφική αφήγηση με την αρχιτεκτονική. Τα κόμικς, λοιπόν, προσφέρουν μία «δια-δραστική» δομή αναπαράστασης, που αφορά την αρχιτεκτονική και ταυτόχρονα επιβάλλεται από τις πρακτικές της σύγχρονης οπτικής κουλτούρας.

Το comic strip ή οι διαδοχικές εικόνες είναι το ιδανικό μέσο για την αναπαράσταση και την ανάλυση του αρχιτεκτονικού χώρου ή, αλλιώς, για την καταγραφή και την εφαρμογή της εμπειρίας στον αρχιτεκτονικό χώρο, μια εμπειρία που αναγκαστικά εμπεριέχει τον χρόνο¹⁷ – έννοια που στο πεδίο της αρχιτεκτονικής ενισχύει τον αφηγηματικό χαρακτήρα του σχεδιασμού. Κάποια από τα πιο διαδεδομένα δείγματα «διαδοχικών» σχεδίων εντοπίζονται σε αρχιτεκτονικές αναπαραστάσεις, όπως στις αυτόνομες παρεμβάσεις του Peter Eisenman, στις «κινητικές μορφές» της Zaha Hadid ή και στα Manhattan Transcripts του Bernard Tschumi. Εδώ γίνεται φανερό το ενδιαφέρον για το «κινητό αντικείμενο» και την έννοια του χρόνου που ενσωματώνεται στη σύγχρονη αρχιτεκτονική σκέψη, η οποία ήδη από τις αρχές του μοντέρνου κινήματος απομακρύνεται από τη στατικότητα της παραδοσιακής αρχιτεκτονικής. Αυτό το γεγονός έχει επιβάλει την αφηγηματική διάσταση του σχεδιασμού και δικαίως, αφού η αρχιτεκτονική ιδανικά είναι αποτέλεσμα «δράσης». Σε αυτές τις περιπτώσεις, τα αρχιτεκτονικά στοιχεία αντιμετωπίζονται ως ζωντανοί οργανισμοί. Κατά τον σχεδιασμό, τα κτηριακά έργα και αντικείμενα αποκτούν ξεχωριστές ιδιότητες: κινούνται, λυγίζουν, γέρνουν. Αυτός ο τρόπος αναπαράστασης βοηθά τους αρχιτέκτονες που χρειάζονται εικόνες για τα παραγόμενα από τη φαντασία τους προϊόντα.

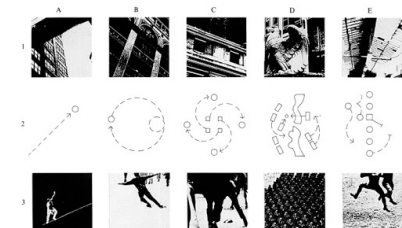
Παρ' όλα αυτά, τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή το μέσο αφήγησης έχει βρεθεί σε ένα είδος αδιεξόδου, καθώς δεν βρίσκεται πια στο επίκεντρο των mass media όσο παλιότερα. Η αρχιτεκτονική,



20. Peter Eisenman, THE MAX REINHARDT HAUS, Berlin, Germany, 1992

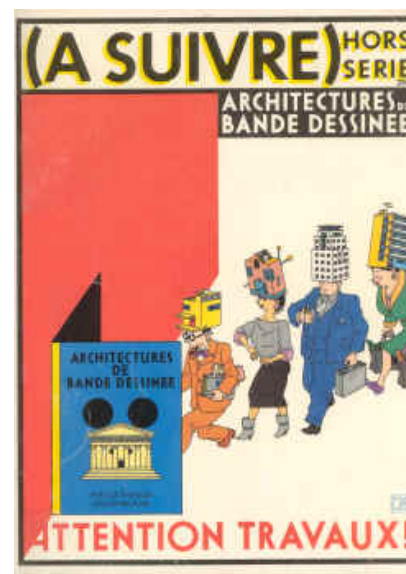


21. Zaha Hadid Architects. Cardiff Bay Opera House, 1994-1996



22. Bernard Tschumi, The Manhattan Transcripts, σελ. 46

από τη δική της πλευρά, δεν είναι τόσο παραγωγική σε αυτόν τον τομέα, τουλάχιστον από την εποχή της έκθεσης του Institut Français d'Architecture «*Attention travaux! Architectures de Bande Dessinée*», το 1985. Από τότε ο κόσμος των κόμικς επανακαλύπτεται περιοδικά.¹⁸ Κάποια από τα δείγματα της ανανεωμένης αυτής σχέσης χαρακτηρίζονται από την άμεση χρήση των κόμικς μέσω επικοινωνίας της ιδέας και της αρχιτεκτονικής δημιουργίας. Η στρατηγική αυτή προσδιορίζεται από τη Melanie Van Der Hoorn με τον όρο αρχιτεκτονικά κόμικς, ή αλλιώς archicomics. Πρόκειται για αφηγήσεις με τη μορφή comic strip, στις οποίες πρωταγωνιστεί η αρχιτεκτονική.¹⁹ Στο βιβλίο *Bricks and Balloons* η συγγραφέας - αρχιτέκτονας παρουσιάζει μια εκτεταμένη συλλογή από αρχιτεκτονικά projects σε αντίστοιχη λογική. Από το συγκεκριμένο θέμα δεν θα μπορούσαν να απουσιάζουν και οι εκθέσεις με στοχευμένη θεματική «*αρχιτεκτονική και κόμικς*», όπως η «*Architecture in comic-strip Form*» που πραγματοποιήθηκε στο Oslo το 2015 ή οι εκθέσεις του Mas Context.



23. "Attention travaux! - Architectures de bande dessinée"



24. "Architecture in Comic Strip Form", The National Museum - Architecture, 9 Οκτωβρίου 2015 έως 28 Φεβρουαρίου 2016.



25. MAS Context: Analog 2012 που περιλάμβανε την έκθεση "Architectural Narratives".

¹⁸ Lus Arana, L. M. (2013). «Welcome 2D Future - Cinema, Comics and transdemic construction of the City of the Future [Some random notes]». In P. Gadanho & S. Oliveira, *Once Upon a Place - Architecture & Fiction*, 266. Portugal: Caleidoscópio, Edicao e Artes Gráficas, SA Rua de Estrasburgo, 26 r/c Oto. 2605-756 Casal de Cambra.

¹⁹ Lus Arana, L. M. (2013, Winter). Comics and Architecture, *NARRATIVE*, 20, σσ. 16-31 (23).

1.4 ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΑΝΑΦΟΡΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΠΟΥ ΑΝΑΔΕΙΚΝΥΟΥΝ ΤΗ ΣΧΕΣΗ

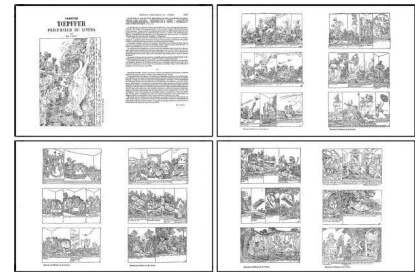
Πολλοί αποδίδουν τη γέννηση των κόμικς στις προϊστορικές ζωγραφιές των σπηλαιών. Στους νεότερους χρόνους, τα πρώτα δείγματα κυκλοφόρησαν τον 18ο αιώνα. Τον 19ο αιώνα συναντούμε πολλές καρικατούρες και πολιτικές γελοιογραφίες σε περιοδικά και εφημερίδες. Πρωτοπόροι σκιτσογράφοι θεωρούνται οι Wilhelm Busch (1832-1908) και Rodolphe Töpffer (1799-1846).²⁰ Ο Töpffer, Ελβετός συγγραφέας και παιδαγωγός, μεταξύ 1830 και 1840 δημιούργησε μια σειρά από ελαφρώς σατιρικές γραφικές αφηγήσεις.²¹ Εδώ συναντάται για πρώτη φορά στην Ευρώπη η χρήση εικόνων καρτούν και «πινάκων», παράλληλα με έναν ανεξάρτητο συνδυασμό λέξεων και εικόνων. Επιπλέον, ο τρόπος απόδοσης εντάσσεται στο φάσμα του γραφικού στυλ *ligne claire*, που αργότερα απασχόλησε τη γαλλο-βελγική σχολή των κόμικς. Το *Voyages en Zigzag* (1844) είναι ένα από τα πιο δημοφιλή βιβλία του και επηρέασε, μεταξύ των άλλων, τον Γάλλο μετα-ιμπρεσιονιστή ζωγράφο Henri de Toulouse-Lautrec, καθώς και τον Le Corbusier.

Πιθανότατα το πρώτο δείγμα της χρήσης της γραφικής αφήγησης στην αρχιτεκτονική να ξεκινά από τον Le Corbusier στο τεύχος 11-12 του *L'Esprit Nouveau*, όπου, στο πλαίσιο του *spirit of construction and synthesis* που εκπροσωπούσε το περιοδικό, δημοσιεύτηκε το «*Toepffer, précurseur du cinema*», μια σειρά σχεδίων εμπνευσμένη από τον Rodolphe Töpffer.²² Το συγκεκριμένο διήγημα διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση των απόψεων του Le Corbusier αλλά και στη σχέση του με τα ταξίδια. Επιπλέον, στο εικονογραφημένο *Lettre a Madame Mayer* (1925), ο Ελβετός αρχιτέκτονας παρουσιάζει την ιδέα του για τη *Ville Meyer* (εικόνα), ένα κτήριο που δεν χτίστηκε ποτέ ενώ η πρόταση για αυτό προβάλλεται μέσα από διαδοχικές εικόνες όψεων του κτηρίου συνοδευόμενες από κείμενο όπως στα κόμικς. Ωστόσο, ο συγκεκριμένος τρόπος αναπαράστασης εντοπίζεται και στις πρώτες αποδόσεις της *Ville Contemporaine* στο *L'Esprit Nouveau* (1922).²³

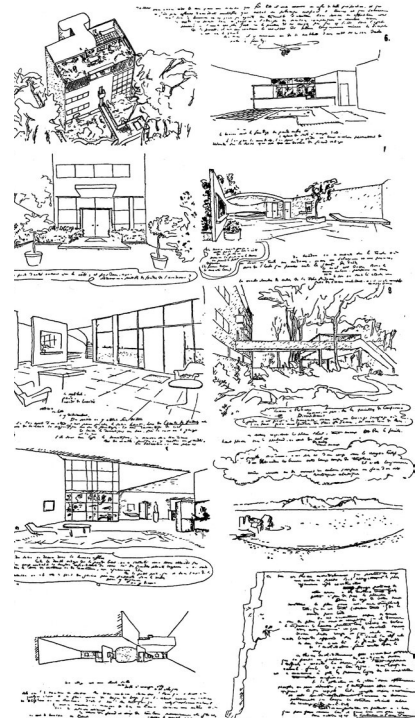
Παράλληλα, την περίοδο της δεκαετίας του '30, αρκετοί δημιουργοί κόμικς, οι οποίοι ήταν καταξιωμένοι εικονογράφοι και συγγραφείς, ενεπλάκησαν σε εκλεπτυσμένες δουλειές που εξερευνούσαν και εξέλιξαν τα όρια αυτού του νέου σχετικά μέσου. Ο Winsor McCay, ο δημιουργός του «*Little Nemo in Slumberland*» (1905-1927), ήταν ένας επιδέξιος εικονογράφος και καρτουνίστας, αλλά το σημαντικότερο, όπως αναφέρει ο Spiegelman στην ιστορική του έκθεση σχετικά με την προέλευση των «*comix*», ήταν ότι «ο McCay αντιλαμβάνονταν τις δυνατότητες των *comic strips* ως μοναδικών τυπικών στοιχείων, τόσο την αφήγηση όσο και τη σχεδιαστική σημασία του μεγέθους και σχήματος του *panel*, και πώς αυτά τα



26. 'Brutus Calicot' (1846), Rodolphe Töpffer.



27. Le Corbusier, The eight plates of "Toepffer, précurseur du cinema", στο *L'Esprit Nouveau* 11-12, Νοέμβριος 1921.



28. Le Corbusier, *Lettre a Madame Mayer* (1925).

20 . Λευτέρης, *Ιστορία των Κόμικς*, ό.π., σελ. 22.

21 . Singen, D. (2017). *Teaching Comics and Graphic Novels as Art History*.

22 . Lus Arana, «*Comics and architecture*», ό.π., σσ. 347-384.

23 . Lus Arana, «*Comics and architecture*», ό.π., σελ. 20.

ανεξάρτητα panels συνδυάζονταν με σκοπό να σχηματίσουν ένα συναφές σύνολο». ²⁴ Το «*Little Nemo in Slumberland*» έχει επηρεάσει την εξέλιξη του comic strip, των καρτούν αλλά και την αρχιτεκτονική σκέψη, καθώς οι αναφορές στον αστικό χώρο ενίσχυσαν την αρχιτεκτονική φαντασία προς αυτήν την κατεύθυνση. «*Η πόλη Mars του McCay μπορεί εύκολα να γίνει αντικείμενο οραματισμού ως μια υπερβολική εκδοχή της πόλης του σήμερα*». ²⁵

Τη δεκαετία του '30, επιπλέον, χαρακτηριστική είναι η άνθηση της επιστημονικής φαντασίας. Οι αφηγήσεις μετατρέπονται από σύντομα comic strip σε ολοκληρωμένα γραφικά μυθιστορήματα – ιδιαίτερα το 1938, όταν τα action comics και το είδος των superheroών συστήνονται για πρώτη φορά στο κοινό, με χαρακτηριστικό σημείο αναφοράς τον Superman. Στα μέσα της δεκαετίας του '60, η επιστημονική φαντασία έρχεται ξανά στο προσκήνιο και αυτό συμβαίνει παράλληλα με τις ριζικές αλλαγές στην τεχνολογική ανάπτυξη. ²⁶ Μεταξύ άλλων έχουμε τον Yuri Gagarin, τον πρώτο άνθρωπο στο διάστημα, την κυκλοφορία των πρώτων φωτοτυπικών μηχανημάτων και το οπτικό ολόγραμμα laser. Μέσα σε αυτό το κλίμα, προβάλλονται εικόνες ουτοπικών πόλεων με το όραμα της πόλης του 20ού αιώνα. ²⁷ Στην Αμερική, τα Marvel Comics, αφοσιωμένα στην επιστημονική φαντασία, δημιουργούν μια νέα γενιά superheroών που έχουν ιδιαίτερο αντίκτυπο στους εφήβους. Σειρές όπως το «*Doctor Strange*», το «*Captain Marvel*», το «*The Silver Surfer*» είχαν πρωταγωνιστές ήρωες που επηρέασαν γενιές όπως αυτήν του Warren Chalk.

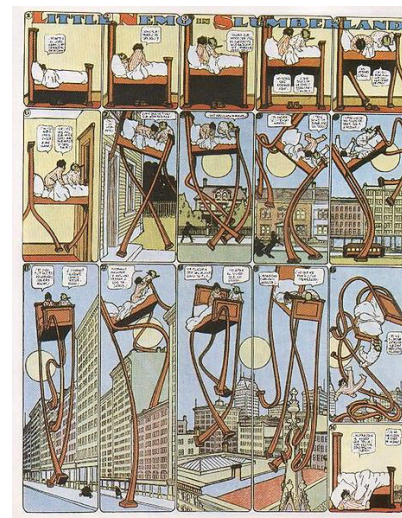
Τα κόμικς στον αρχιτεκτονικό τύπο προωθούνται σε μεγάλο βαθμό τη δεκαετία του '60, ιδιαίτερα μετά τη δημοσίευση του Amazing Archigram: Zoom Issue, τον Μάιο του 1964. Σε ένα τεύχος αφιερωμένο στην αρχιτεκτονική και την επιστημονική φαντασία, τα κόμικς είχαν τον κυρίαρχο ρόλο. Την ίδια περίοδο τα κόμικς εισάγονται στη βρετανική σκηνή μέσω του Ryner Banham και των Independent Group. Τα κόμικς μετατράπηκαν σε κυρίαρχο μέλος της οπτικής κουλτούρας που συνοδεύεται από την άνοδο του bande dessinée στη Γαλλία – παραδείγματα εντοπίζονται στα τεύχη του L'Architecture d'Aujourd'hui, του AA, και ιδιαίτερα στα τεύχη του περιοδικού Casabella την περίοδο διεύθυνσης του Alessandro Mendini (1970-76). Η νέα μεταμοντέρνα αναθεώρηση του σύγχρονου οράματος και η κληρονομιά που άφησε έχουν άμεση σχέση με μια σειρά επεμβάσεων ασυμβίβαστης αισθητικής. Χαρακτηριστική είναι η δουλειά του Piers Gough, ο οποίος μετέτρεψε τα καρτούν του σε σατιρικά σχέδια κτηρίων, που στέκονται ακόμη

²⁴ . rī, S. (1988, Nov./Dec.). Commix: An Idiosyncratic Historical and Aesthetic Overview. Print magazine, σσ. 61-73 (64).

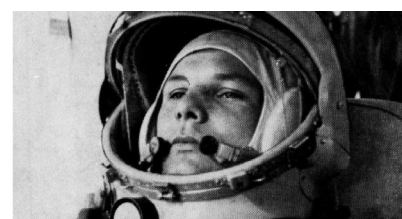
²⁵ . Lus Arana, «Comics and architecture», ό.π., σελ. 370.

²⁶ . Lus Arana, «Comics and architecture», ό.π., σελ. 349.

²⁷ . Lus Arana, K. L. (2016). Architectural Narratives / Building Stories. (G. FOUNDATION, Interviewer).



29. *Little Nemo in Slumberland*, 26 July 1908, Winsor McCay.



30. Yuri Gagarin, ο πρώτος άνθρωπος στο διάστημα, 12 Απριλίου, 1961.



31. *Fantastic Four*, #60,

και σήμερα σαν ζωντανή ζωγραφική.

Ταυτόχρονα, τη δεκαετία του '60, στο πλαίσιο της γενικότερης επανάκτησης του ενδιαφέροντος για τα κόμικς, γίνεται δυναμική προσπάθεια ανάδειξής τους σε ακαδημαϊκό επίπεδο. Αυτό φαίνεται είτε μέσω της έντονης εμφάνισης της pop art στον αγγλοσαξονικό κόσμο είτε μέσω του φραγκόφωνου πληθυσμού, ο οποίος επιδίωξε τη δημιουργία των πρώτων ιδρυμάτων με σκοπό τη μελέτη και τη διατήρηση του *bande dessinée*.²⁸ Αργότερα, το 1964, ο Umberto Eco μελετά τα κόμικς ως ένα χρήσιμο εργαλείο για την ακαδημαϊκή διατριβή του «*Apocalittici e integrati*».²⁹ Η επιστημονική φαντασία με κόμικς, όπως το Dan Dre, είχαν μόνιμο αντίκτυπο στη σχηματοποίηση της αρχιτεκτονικής φαντασίας και στα διανοητικά ενδιαφέροντα μιας ολόκληρης γενιάς.

Η περίοδος μεταξύ της δεκαετίας του '60 και του '70 ανέδειξε γενιές καλλιτεχνών οι οποίοι πρώτα εξάσκησαν τις ικανότητές τους στο *bande dessinée* και ύστερα ξεκίνησαν να εντάσσουν τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα στην αρχιτεκτονική. Αυτήν την μετα-archigram περίοδο, τα κόμικς άρχισαν να συναντώνται με ραγδαίους ρυθμούς στις εναλλακτικές δημοσιεύσεις. Το αυξημένο ενδιαφέρον οφείλεται σε δύο γεγονότα: στη διείσδυση των κόμικς στον ακαδημαϊκό κόσμο μέσω των Robert Crumb, Marshall McLuhan και Umberto Eco, και στη μαζική κυκλοφορία των pulp sci-fi comics.³⁰ Η αισθητική των κόμικς εμπλουτίστηκε με ανεξάρτητες αρχιτεκτονικές δημοσιεύσεις, που ήταν κατά κύριο λόγο ριζοσπαστικά «μικρά περιοδικά», τα οποία συνήθως παράγονταν από ευρηματικές ομάδες – για παράδειγμα, το γαλλικό περιοδικό *Utopie*, επηρεασμένο από τους Archigram, το *Whole Earth Catalog* (1968-1972), το *Inflatocookbook* των Ant Farm ή τα φοιτητικά fanzines όπως το ARse και AAQ (Architectural Association Quartely).³¹

Το 1966, ο Rudolph Doernach δημοσίευσε στο *Architectural Design*, τεύχος αριθμ. 36, το «*Provolution*», μια σειρά διαδοχικών panels, για να παρουσιάσει ένα από τα bio-tectural σχέδιά του. Αυτό το αφηγηματικό πνεύμα συνοδεύει τα storyboards των Superstudio (που δημοσιεύονται ως ένθετα σε τεύχη του Casabella) και πολύ αργότερα υιοθετείται και από τον Bernard Tschumi. Στα μέσα της δεκαετίας του '70, το ανατρεπτικό πνεύμα που επικρατούσε προηγουμένως άρχισε να παρακμάζει παράλληλα με τη γενικότερη πτώση του φαντασιακού πνεύματος, καθώς η αρχιτεκτονική από τις «μεγακατασκευές» (megastuctures) επιστρέφει στην κανονικότητα των «μικροκατασκευών». Τα κόμικς και τα cartoons χάνουν την καθιερωμένη θέση τους στα περιοδικά, ενώ στην αρχιτεκτονική

²⁸ Lus Arana, L. M. (2013, Winter). Comics and Architecture, *NARRATIVE*, 20, σσ. 16-31(20).

²⁹

³⁰ Lus Arana, «Comics and architecture», ό.π., σελ. 349-350.

³¹ Lus Arana, «Comics and architecture», ό.π., σελ. 352.



32. CASABELLA XL, 1976μ
Οκτώβριος, τεύχος 418.



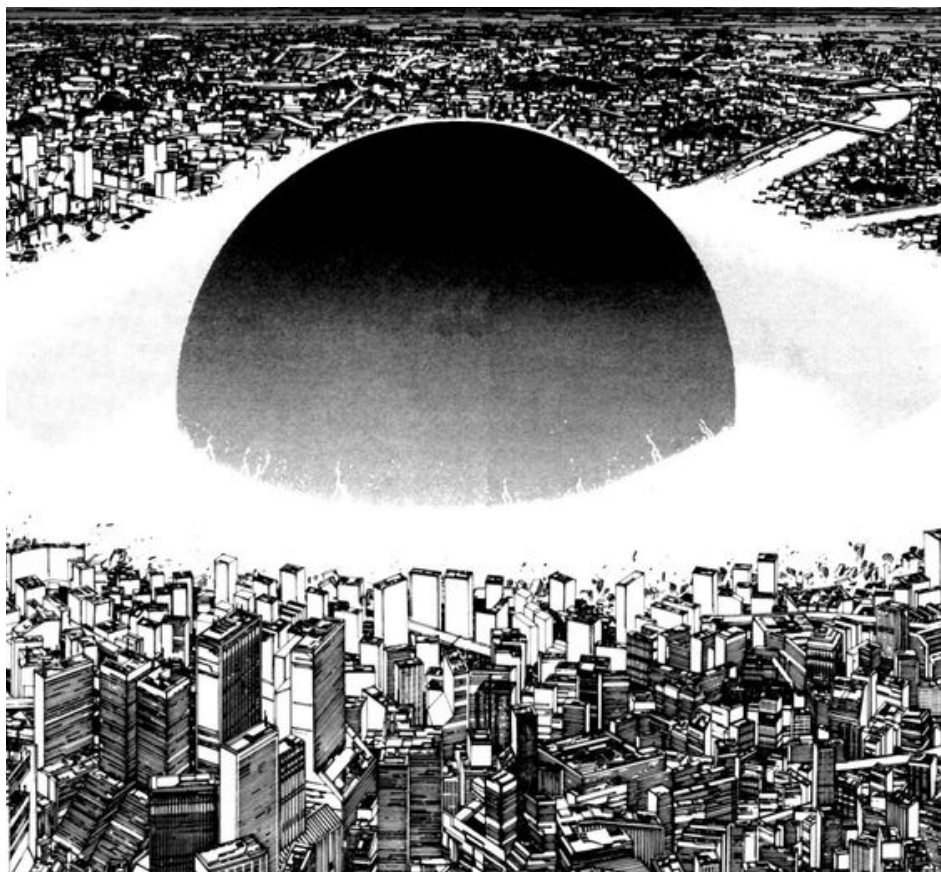
33. ECO UMBERTO, APOCALITTICI E INTEGRATI, 1977.



34. 'Utopie: Κείμενα και Έργα, 1967-1978.

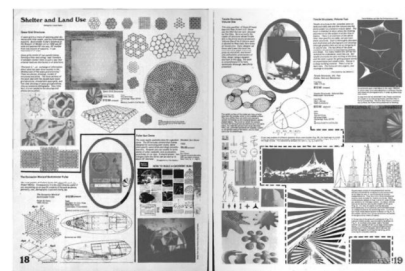
εμφανίζονται σπάνια και μόνο ως επικοινωνιακό εργαλείο.

Τη δεκαετία του '80, χαρακτηριστική είναι η άνθηση του manga στο ιαπωνικό science fiction, το οποίο περιγράφεται κυρίως ως υπογενές «*cyberpunk*» comic strip και λειτούργησε ως παραμορφωμένος αντικατοπτρισμός της αστικής πραγματικότητας της χώρας. Τα κόμικς αυτά παρουσιάζουν την αστική πραγματικότητα είτε από τη γοητευτική σκοπιά της παράδοσης της Ιαπωνίας είτε από τη σκοπιά μιας όμορφης υπερμοντέρνας techno-δυστοπίας.³² Αντίστοιχα στην Ευρώπη, ακολουθώντας το πνεύμα της cyberpunk κουλτούρας, οι σκηνοθέτες Moebius και Philippe Druillet δημιούργησαν κόμικς που επηρέασαν την ταινία «*Blade Runner*», μια νεονουάρ κινηματογραφική παραγωγή που έφερε τις επόμενες γενιές καλλιτεχνών κόμικς και αρχιτεκτόνων ένα βήμα παραπέρα. Το *Les Cités Obscures*, των Benoît Peeter και Francois Schuiten, ήταν ένα κόμικ αφιερωμένο στην αρχιτεκτονική, που εξερευνούσε τις σχέσεις μεταξύ των μυθιστορηματικών πόλεων και της πραγματικότητας.³³ Έτσι, η γραφική αφήγηση ξεκινά να συγχέει το περιεχόμενό της με τις απαρχές των ουτοπικών φανταστικών πόλεων, μια προσέγγιση που απασχολεί και τροφοδοτεί την αρχιτεκτονική σκέψη εδώ και αρκετές δεκαετίες.

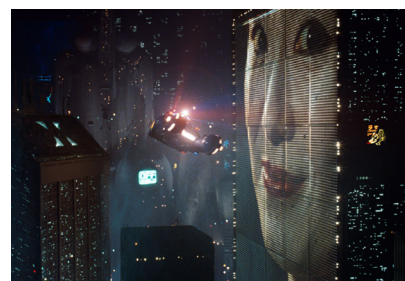


32 . Lus Arana, «Comics and architecture», ό.π., σελ. 371.

33 . Στο ίδιο.



35. Σελίδες από το *WHOLE EARTH CATALOG*.



36. Σκηνή από την ταινία *Blade Runner*.



37. François Schuiten, *Les Cités Obscures*, 2018

38. *Neo Tokyo*, *Akira*, Katsuhiro Otomo

Α διαμφισβήτητα, η διαδοχική εικόνα, τα κόμικς, οι χαρακτήρες τους και οι διάφορες μορφές τους έχουν μέχρι και σήμερα χαραχτεί στην αμερικανική, ευρωπαϊκή και ιαπωνική πολιτισμική μνήμη και ασκούν διαρκώς επιρροή στην πολιτισμική επικοινωνία και δυναμική. Στον απόηχο της γραφικής αφήγησης στην αρχιτεκτονική και γνωρίζοντας τα παραπάνω, ιδιαίτερα σε σχέση με μία προσωπικότητα όπως αυτή του Le Corbusier, που ιστορικά έχει επηρεάσει πολλές γενιές αρχιτεκτόνων, αντιλαμβάνεται κανείς πως η γραφική αφήγηση έχει την ικανότητα να επαναπροσδιορίσει την εμπειρία της αρχιτεκτονικής.³⁴ Η έρευνα στο πεδίο «αρχιτεκτονική και κόμικς» οδηγεί στη διαπίστωση ότι τα παραδείγματα γεφύρωσης των δύο αντικειμένων είναι πολλά και αξιόλογα. Το comic strip είναι τόσο δημοφιλές γιατί επιτρέπει στους αρχιτέκτονες να παρουσιάσουν ένα έργο, μια ιδέα ή να εκφράσουν μια κριτική σκέψη-άποψη.³⁵ Για την αρχιτεκτονική, η γραφική αφήγηση δεν είναι απλώς ένας διαδοχικός τρόπος αναπαράστασης με σκοπό την απεικόνιση του έργου τους, είναι επιπλέον ένα μέσο σκέψης μέσω του οποίου τακτοποιούν το έργο τους και διαδίδουν την αρχιτεκτονική ιδέα, τις αρχές και τις απόψεις τους. Συνεπώς τα κόμικς, περισσότερο από ένα απλό μέσο επικοινωνίας, περιλαμβάνονται και στη διαδικασία παραγωγής της αρχιτεκτονικής.

34 Lus Arana, L. M. (2016). *Architectural Narratives / Building Stories*, ό.π.

35 Hoon, M. V. (2012). *Building representations and their collapsing one upon another*. *MAS Context*, σσ. 32-47(35).

AMAZING ARCHIGRAM 4

21



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

Η ΓΡΑΦΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΩΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ

ΜΕΣΟ ΤΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΙΚΗΣ ΙΔΕΑΣ: ZOOM

ISSUE.



SPACE PROBE!

100%

PROBES which in the past have been used to study the atmosphere and the surface of the moon, are now being used to study the atmosphere of other planets.

These probes are being used to study the atmosphere of other planets. They are being used to study the atmosphere of other planets. They are being used to study the atmosphere of other planets.

100%

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

100%

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

BLAM!

100%

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

UNDERWATER ZOOM

5

Underwater cities in the next few years will be built in the sea. They will be very different from the cities we live in now.

SCIENCE FICTION Situation Architecture

6

Space probes and satellites are being used to study the earth and other planets. They are being used to study the atmosphere of other planets.

SCIENCE FICTION

7

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

SCIENCE FICTION

8

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

POP UP INTO A NEW WORLD

9

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

POP UP INTO A NEW WORLD

10

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

ZOOMING PRICE WHIZZ

11

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

THE GESTURE

14

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

SCIENCE FICTION

15

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

SCIENCE FICTION

16

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

PLUG CITY

17

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

ZOOM AND REAL ARCHITECTURE

18

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

A ZOOM BIBLIOGRAPHY

19

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

SPECIAL SPECIAL SPECIAL

20

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.

CRUST 5 BIG

21

These cities will have flying cars and other futuristic features. They will be built in the sky and will be very different from the cities we live in now.



Τον Μάιο (άνοιξη - καλοκαίρι) του 1964 εκδόθηκε το τεύχος των Archigram Amazing Archigram: Zoom issue, αποτελώντας την τελευταία κυκλοφορία της σειράς Plug-in City (1962-1964). Το περιεχόμενο του περιοδικού κατάφερε να αναδείξει τους Archigram σε ομάδα με συγκεκριμένη ιδεολογική και αισθητική ατζέντα. Η ηχηρή χρήση των κόμικς και της επιστημονικής φαντασίας μετατράπηκε σε αναπόφευκτη παρουσία στην αρχιτεκτονική και γραφική αφήγηση. Ταυτόχρονα, η ομάδα θα αποτελέσει κίνητρο για τη χρήση των κόμικς στην αρχιτεκτονική τη δεκαετία του '60 και '70. Επιπλέον, το εν λόγω τεύχος σήμανε την απαρχή της σχέσης των Archigram με τη μηχανική και τη διαδοχική εικόνα, μια τακτική που χρησιμοποιείται σε πολλές από τις επόμενες δουλιές τους.

Το Archigram Issue No.4 είναι η τελευταία κυκλοφορία του Plug-in City και οι ιδέες του έγιναν πιο δημοφιλείς με την κυκλοφορία του. Στο «φυλλάδιο» Archigram I διατυπώνονται ιδέες των Archigram για τις φουτουριστικές και συχνά «μνημειακές αστικές μηχανές», οι οποίες αργότερα συνιστούσαν την κυρίαρχη «*neo-avant-garde αρχιτεκτονική*» της δεκαετίας του 1960 και των αρχών του 1970.³⁶ Η κυκλοφορία αυτή αποτελεί κομμάτι του Plug-in City, στο οποίο εντάσσονται μικρότερα projects και ιδέες, και πραγματοποιείται μεταξύ 1962 και 1964. Τα ζητήματα τα οποία αναπτύσσονται σταδιακά στα τεύχη Archigram 2 και 3 αφορούν αναλώσιμα κτήρια. Στα τεύχη αυτά γίνεται αντιληπτό πως το Plug-in City είναι «*μια σειρά προτάσεων που δείχνουν μια πόλη ελεγχόμενη από υπολογιστή και η οποία είναι σχεδιασμένη με σκοπό την αλλαγή*». Επιπλέον, όπως αναφέρει και ο Warren Chalk, σε αυτήν την πόλη «*[...] αποσπώμενα στοιχεία συντίθενται σε μια δομή υπηρεσιών "megastucture"*». Και συμπληρώνει:

«*[...] το πρώτο τεύχος Archigram στην πραγματικότητα δημιουργήθηκε από εμένα, τον David και τον Mike, και τότε γνωρίσαμε και τα υπόλοιπα μέλη του group [...] οι οποίοι συμμετείχαν στο δεύτερο. Στο τρίτο, το "Expendability", ήρθαμε λίγο πολύ όλοι πιο κοντά. Ξαφνικά, από διακόσιες πωλήσεις [το περιοδικό] ανέβηκε σε περισσότερες από χίλιες πωλήσεις σχεδόν αμέσως, και είχαμε κόσμο από το Μιλάνο, τη Φλωρεντία και άλλες πόλεις που γνώριζαν γι' αυτό. Αυτό συνέβη όταν ο Reyner Branhham είδε το τρίτο [τεύχος], και πήρε μαζί του στην Αμερική το [Archigram] 4».³⁷*

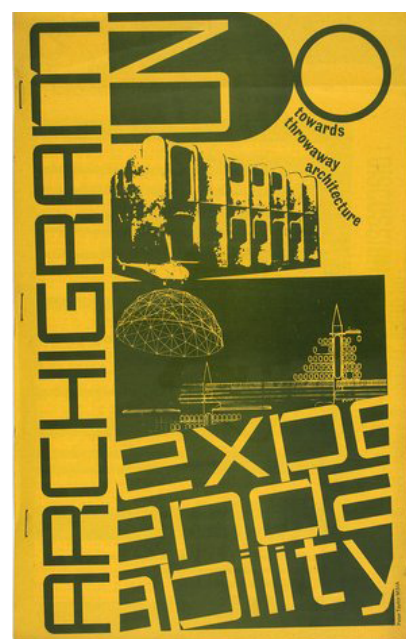
Το τέταρτο τεύχος της ομάδας είναι το πρώτο που διανεμήθηκε διεθνώς και η δημοτικότητά του οφείλεται στην εμπλοκή του Branhham.³⁸ Ο Warren συναντήθηκε μαζί του, καθώς ήταν γείτονες,



40. Archigram Magazine τεύχος No. 1, 1961.



41. Archigram Magazine τεύχος No. 2, 1962.



42. Archigram Magazine τεύχος No. 3, 1963, 'Expendability: Towards Throwaway Architecture'.

³⁶ S. Sadler, (2005). Architecture Without Architecture. Cambridge, Massachusetts – London England: THE MIT Press, σελ. 11.

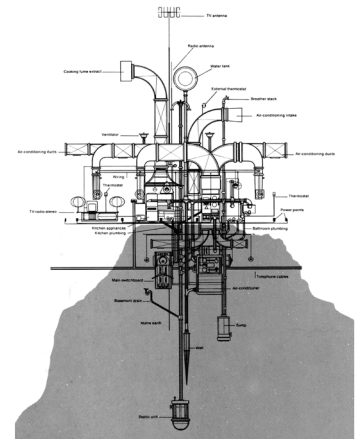
³⁷ P. Cook, (2013, winter). MAS CONTEXT - Amazing Archigram. (K. L. Lus Arana, Δημοσιογράφος), σελ. 51.

³⁸ Warren Chalk, P. C. (χ.χ.). Archigram.net. Ανάκτηση από <https://www.archigram.net/index.html>.

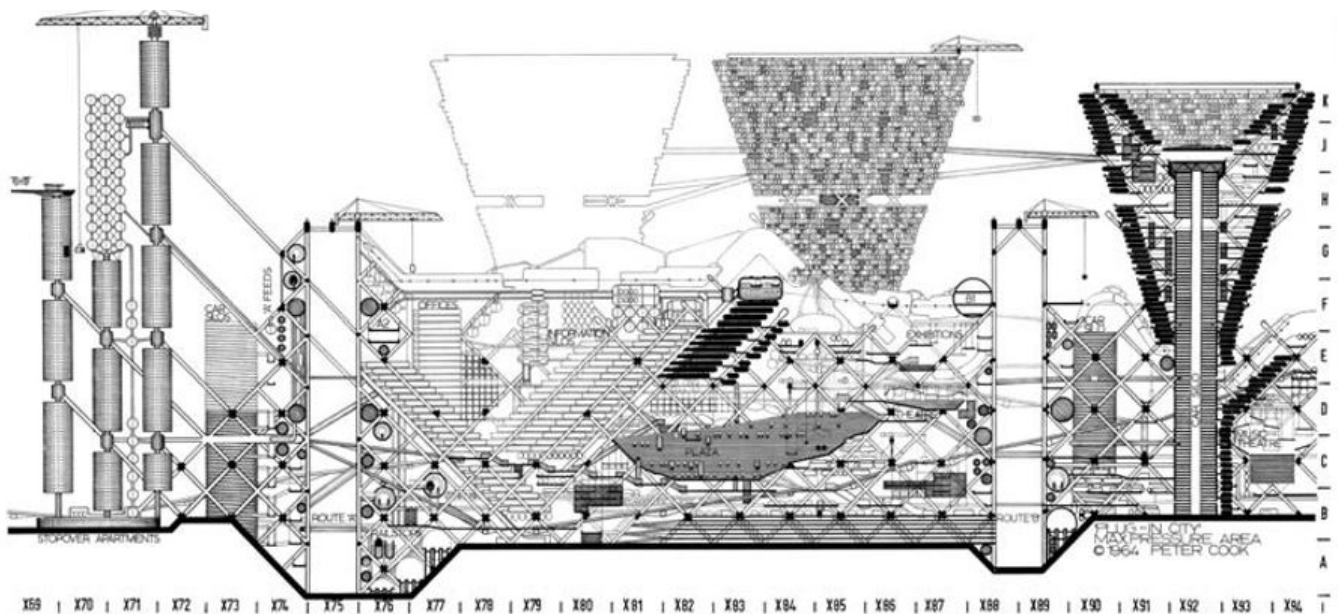
και του έδωσε το περιοδικό, το οποίο και πήρε στην Αμερική, όπως αναφέρει ο Crompton. Εκεί συνάντησε τους Phillip Johnson και Peter Blake, οι οποίοι εμπλέκονταν με το περιοδικό Architectural Record. Ο Blake ενέταξε το Zoom Issue στο επόμενο τεύχος του περιοδικού τους και έτσι οι Archigram έγιναν γνωστοί στις Ηνωμένες Πολιτείες.³⁹



43. Architectural record, May 1964.



44. Reyner Banham & François Dallegret Anatomy of a Dwelling, 1965.



39. Η Plug-In City των Archigram, μια ιδέα που αναπτύχθηκε μεταξύ 1963 και 1966.

³⁹ . Archigram. «The Archigram Archival Project» (χ.χ.) <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=56>.

2.2 ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΩΣ ΑΝΑΤΡΕΠΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΒΑΣΙΣΜΕΝΟ ΣΤΙΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΙΚΟΝΩΝ ΤΩΝ ARCHIGRAM ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΟΥΤΟΠΙΚΗ ΘΕΩΡΗΣΗ ΤΩΝ ARCHIGRAM

Η ιδεολογία της ομάδας συνδέεται στενά με την τεχνοκρατική φιλοσοφία του Αμερικανού Buckminster Fuller και, κατά συνέπεια, με τους υποστηρικτές των John McHale και Reyner Banham.⁴⁰ Η προσέγγισή τους ήταν εστιασμένη στην «υψηλή τεχνολογία» και στις ελαφριές κατασκευές. Επομένως, όταν οι Archigram έστησαν μια νέα ιδέα που θα βοηθούσε να ξεπεραστεί η «αρχιτεκτονική στασιμότητα» της εποχής, σύμφωνα με τον Peter Cook

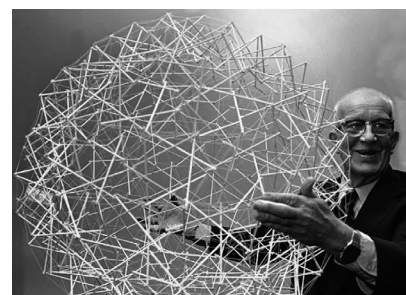
«ήταν αναπόφευκτο να στραφούμε στη διερεύνηση του τι συμβαίνει αν ολόκληρο το αστικό περιβάλλον προγραμματιστεί και κατασκευαστεί με σκοπό την αλλαγή».⁴¹

Η αξιολογη ικανότητα της ομάδας στην εικονογραφική αφήγηση τους επέτρεψε να προβάλλουν τις ιδέες τους με εικόνες και όχι με λέξεις. Πολλές από τις δημοφιλείς εικόνες τους εντοπίζονται σε αρχιτεκτονικούς διαγωνισμούς.⁴² Ο Geoffrey Broadbent το 1973 αναφέρει πως

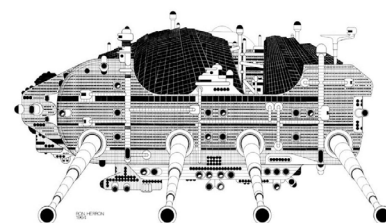
«επικοινωνούσαν με ένα διεθνές κοινό, ανεξάρτητα της λεκτικής γλώσσας, και σε αυτό το επίπεδο, επίσης, ήταν ένα κομμάτι του Swinging London τόσο όσο ήταν η Mary Quant και οι Beatles».

Τα σχέδια ήταν σαφή και μπορούσαν να «μεγεθυνθούν» ή, αλλιώς, να «γίνουν zoom-in» και να διερευνηθούν στη λεπτομέρεια – ένα είδος λεπτομέρειας διαφορετικής από αυτήν που απασχολεί γενικά την κτηριακή αρχιτεκτονική. Δεν τους αφορούν οι τομές των κτηρίων, τα δάπεδα και οι επιμέρους υλικές λεπτομέρειες. Έχουν μια πιο ρητορική σκοπιά απέναντι στην αρχιτεκτονική και αυτό άλλωστε φαίνεται από τις τεχνολογικές «μηχανές» που σχεδίασαν, οι οποίες δεν ήταν σε καμία περίπτωση υλοποιήσιμες, σύμφωνα με τις τότε δυνατότητες της τεχνολογίας.

Πέραν αυτής της ικανότητας, που είχε ήδη αποδειχθεί από τα προηγούμενα projects τους, οι ίδιοι αναζητούσαν καινούργιους τρόπους για να αναδείξουν τη δυναμική της νέας εποχής της μηχανής. Για τον σκοπό αυτό, στο νέο τεύχος του Plug-in City δεν θα μπορούσαν πάρα να στραφούν στα κόμικς. Χρησιμοποίησαν, λοιπόν, αυτήν την αποδομηστική τακτική ως ανατρεπτικό εργαλείο, ικανοποιώντας έτσι την εμπάθειά τους για το μέσο και τραβώντας την προσοχή του αρχιτεκτονικού κόσμου εξαιτίας της ικανότητάς τους να παράγουν εικόνες.⁴³ Πριν από το Zoom Issue, τα κόμικς είχαν



45. Buckminster Fuller, Tensegrity Structure.



46. Ron Herron, Walking City, 1964.



47. *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*, Richard Hamilton, 1956.

40 . Frampton, K. (1992). Place, Production and Scenography: International Theory and Practice since 1962. Στο K. Frampton, *Modern Architecture: A Critical History* (Chapter 4). London: Thames and Hudson.

41 . Cook, P. (1991). 5 Plug-in. Στο *Archigram*, 36. Switzerland: Birkhäuser Verlag: Basel.

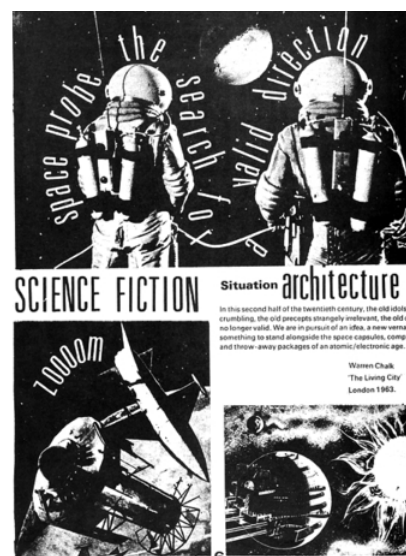
42 . Sadler, *Architecture Without Architecture*, ό.π., σελ. 143.

43 . Lus Arana, L. M. (2013, winter). Comics and Architecture, *NARRATIVE*, 20, σσ. 16-31, 148.

κάνει ήδη την εμφάνισή τους στην έκθεση «*This Is Tomorrow*» (1956), με ένα ρομαντικό κόμικ του Jack Kirby, το οποίο είχε ενσωματωθεί από τον Richard Hamilton στο ημιτελές «*Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*» Τη στιγμή που ο Peter Cook και ο David Greene δημιούργησαν το Archigram Paper One (Μάιος 1961), συμπεριέλαβαν τα ενδιαφέροντα μιας ολόκληρης γενιάς, επηρεασμένοι από τις διαστημικές περιπέτειες του Dan Dare στο *The Eagle*.

Σίγουρα οι εικόνες των Archigram παρουσιάζουν εικαστικό ενδιαφέρον ως προς την στυλιστική τους εξέλιξη με την έννοια που αυτό μπορεί να περιγράψει τη στυλιστική τους εξέλιξη. Ως εκ τούτου, το *Zoom Issue* ήταν αφιερωμένο στην αρχιτεκτονική αλλά και την επιστημονική φαντασία με την ευρύτερη έννοια, τα κόμικς όμως είχαν την πιο προνομιούχα παρουσία. Συγκεκριμένα, οι τρεις θεματικές τις οποίες πραγματεύονταν στο εν λόγω τεύχος ήταν η επιστημονική φαντασία, το επιστημονικό γεγονός και η αρχιτεκτονική. Στο *The Archigram Archival Project*, το τεύχος *Zoom* χαρακτηρίζεται ως διαστημικό κόμικ ή αλλιώς τεύχος επιστημονικής φαντασίας.⁴⁴ Σε αυτό το «*space-age-sci-fi*» κόμικ, προστίθενται επιπλέον κείμενα, αλλά και κείμενα σχολιασμού. Εξάλλου, ήδη πέντε χρόνια πριν το *Zoom* ο Yuri Gagarin είχε πάει στο διάστημα και η ιδέα του ανθρώπου στο φεγγάρι υπήρξε έκτοτε ένα ευρύτερα ελκυστικό σενάριο. Σχετικά με το περιεχόμενο, ο Dennis Crompton αναφέρει:

«Ο Warren έγραψε στην ουσία ένα δοκίμιο σχετικά με τη σχέση της αρχιτεκτονικής, της επιστημονικής φαντασίας, του *science fact* και των *comics*. Την εποχή που το έγραφε αυτό, δηλαδή το 1964, υπήρξε μια τεράστια αλληλοεπικάλυψη μεταξύ αυτού που παρουσιάζεται ως κόμικ και του τι άνθρωποι όπως ο *Frei Otto* και ο *Bucky Fuller* έγραψαν χρόνια αργότερα. [...], δεν υπήρξαν μεγάλες διαφοροποιήσεις μεταξύ της επιστημονικής φαντασίας και του *science fact* – μερικές φορές το *science fact* ήταν ακόμη πιο μπροστά από την επιστημονική φαντασία και μερικές φορές πίσω της. Και μερικές φορές η αρχιτεκτονική ήταν μπροστά από το τι βρισκόταν στα κόμικς, και μερικές φορές δεν είχε εντοπίσει τις πιθανότητες».⁴⁵



48. Archigram Magazine Issue No. 4, science fiction/science fact theme.

⁴⁴ Archigram. «*The Archigram Archival Project*» (χ.χ.). <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=56>.

⁴⁵ Archigram. «*The Archigram Archival Project*» (χ.χ.). <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=56>.

2.3 Η ΣΧΕΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ, ΤΟΥ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΥ ΓΕΓΟΝΟΤΟΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΤΟΥ ZOOM ISSUE ΚΑΙ ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

Προκειμένου να αποδοθεί η σχέση επιστημονικής φαντασίας - επιστημονικού γεγονότος - αρχιτεκτονικής, το τεύχος εικονογραφήθηκε με περικομμένες και αυτούσιες εικόνες από κόμικς. Όμως, όπως αναφέρει ο Crompton, «δεν ήταν καν ένα κόμικ». Στο Archigram Four, The Zoom Issue, μεταξύ άλλων τοποθετούνται μαζί σειρές «πινάκων» κόμικς. Η τεχνική αυτή απεικόνιση υπό την μορφή comic strip έχει άμεση σχέση με τα collage που χαρακτηρίζουν τα projects τους, τα οποία επίσης πρωταγωνιστούν σε αυτό το editorial του Plug-In City. Επιπλέον, το τεύχος δεν είναι απλώς προϊόν εκτύπωσης, καθώς σε αυτό προστίθενται χρώματα όπως το μπλε (που τυπώθηκε ως litho), το κίτρινο και το κόκκινο μέσω της τεχνοτροπίας της μεταξοτυπίας. Το εξώφυλλο του τεύχους επιμελήθηκε ο Warren Chalk σε συνεργασία με τον Peter Cook. Με τη μεταξοτυπία ασχολήθηκε ο Dennis Crompton, ενώ με τη δημιουργία των κολλάζ συμμετείχαν όλα τα μέλη της ομάδας.

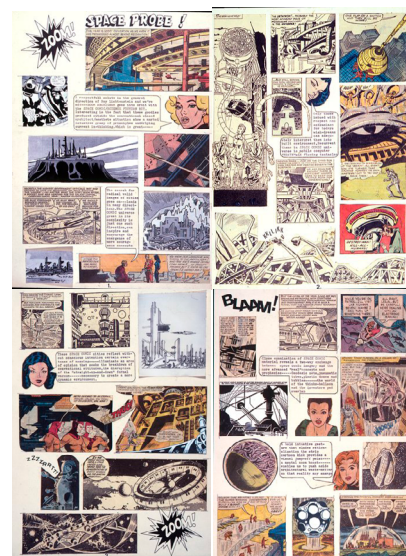
Αρχικά, το «Space Probe!» είναι ένα κολλάζ 4 σελίδων, όπου, υπό την πλήρη επιμέλεια του Warren Chalk, τοποθετούνται μαζί σειρές «πινάκων» κόμικς.⁴⁶ Είναι γεγονός πως οι Archigram επικεντρώνουν το ενδιαφέρον τους όχι τόσο στην ιστορία του «Space Probe!», αλλά στο μέσο αφήγησης αυτής της ιστορίας. Ο Lus Arana αναφέρει πως αυτό το collage

«μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα είδος montage το οποίο έφερε κοντά δύο αφηγηματικά επίπεδα: αυτό της ευρύτερης έννοιας του manifesto, αλλά και αυτό των ιστοριών μέσα από τα panels, συν το νέο σύνολο αναγνώσεων που εμφανίζεται στην αλληλεπίδραση μεταξύ των δύο αυτών επιπέδων».⁴⁷

Πρόκειται για ένα σενάριο που εξελίσσεται μέσα από panels διαλόγου, φουτουριστικά τοπία χωρίς λεζάντες και κριτική επεξήγηση από γυναικείες φιγούρες. Ο Reyner Banham υπογραμμίζει πως η επιτυχία του Archigram 4: Zoom Issue οφείλεται στην ευρηματικότητα του Warren Chalk πάνω στα κόμικς-κολλάζ, αλλά και στις σελίδες 1-4 που είναι ένα είδος montage.⁴⁸ Ωστόσο, σύμφωνα με τον Koldo Lus Arana, το κολλάζ του Warren Chalk συντίθεται εξ ολοκλήρου από αποκόμματα κάποιων αμερικάνικων «pulp» κόμικς, από το 1953 έως το 1963. Συγκεκριμένα, οι εικόνες αυτές έχουν κοπεί από διαστημικά κόμικς όπως τα Planet Comics, Out of this World, Outer Space, Mystery in Space, καθώς και από κάποιες ιστορίες τρόμου. Επιπλέον, έχουν χρησιμοποιηθεί κάποιες ονομασίες super-ηρώων. Επίσης σημειώνεται ότι πουθενά δεν εντοπίζονται εικόνες από τη



48. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 10.



49. Archigram Magazine Issue No. 4, Space Probe, σελ. 1-4.



51. δεξιά το εξώφυλλο του Zoom Issue, αριστερά το εξώφυλλο του τεύχους #86 της σειράς κόμικς MYSTERY IN SPACE.

46 . Sadler, *Architecture Without Architecture*, ό.π., σελ. 38.

47 . Lus Arana, L. M. (Koldo) (2019). «Comics and architecture: a reading guide telling architecture(s): comics, cartoons and graphic narrative in architecture». Στο J. Charley, *The Routledge Companion on Architecture Literature and the City*, 347-384 (και ιδίως σελ. 354). New York: Routledge Companions.

48 . Caglar, Z. T. (2013). Welcome 2D Future - Cinema, Comics and transdemic construction of the City of the Future [Some random notes]. In P. Gadanho & S. Oliveira, *Once Upon a Place - Architecture & Fiction*, 266. Portugal: Caleidoscópio, Edicao e Artes Gráficas, SA Rua de Estrasburgo, 26 rfc Oto. 2605-756 Casal de Cambra.

δημοφιλή βρετανική σειρά κόμικς «Don Dare». Η επόμενη σελίδα, ακολουθώντας τα τυπικά συνθετικά στοιχεία του comic strip σε ασπρόμαυρη εκδοχή, αναπαρίσταται με μια πλοκή που σκοπό έχει να προωθήσει το επόμενο τεύχος του Plug-in City, το Metropolis Issue. Εδώ πρωταγωνιστεί ένα υποβρύχιο σκάφος, το «underwater zoom», και μεταξύ άλλων υπάρχει και αναφορά στο όνομα του ωκεανογράφου Jacques Cousteau.

Ακολουθεί μια σειρά από ασπρόμαυρες σελίδες –collage– στις οποίες αναπαρίστανται σκηνές σε διαστημικό τοπίο. Το παρόν εδώ δίνει το κείμενο, με τη μορφή τυχαίας τοποθέτησης λέξεων και φράσεων που αποπροσανατολίζουν το μάτι του αναγνώστη, αλλά το περιεχόμενό τους αντιστοιχεί στις λέξεις-κλειδιά των ιδεών των Archigram. Στην πρώτη εκ των δύο συνδυαστικών σελίδων που ακολουθούν πρωταγωνιστεί ο τίτλος «*Situation architecture*». Εδώ οι Archigram μιλούν για την αρχιτεκτονική του Living City, την επιστημονική φαντασία και το επιστημονικό γεγονός μέσα από ένα collage αφιερωμένο σε αστροναύτες, δορυφόρους, διαστημόπλοια και διαστημικές κάψουλες. Στη συνέχεια έρχεται το collage με τίτλο «*ZOOM*», μια λέξη που φαίνεται να λέει ο ήρωας κόμικς Superman, όπου περιέχονται εικόνες μεταξύ των οποίων και τα «ανθρώπινα κελιά» («*Brain*») του Will Burtin, σε λοξή τοποθέτηση, συνοδευόμενες από λέξεις-κλειδιά σε αντίστοιχη λογική.

Ακολουθεί ένα έγχρωμο δισέλιδο με αναπαράσταση του City of Zoom. Σε αυτό το collage κυριαρχούν το κίτρινο, το μπλε και το κόκκινο (που τυπώθηκαν με τη μέθοδο της μεταξοτυπίας), ενώ απεικονίζονται και τέσσερις πύργοι «πρότυπα της πόλης του μέλλοντος», σχεδιασμένοι για έναν διεθνή διαγωνισμό. Σε αντιστοιχία με τον κάθε πύργο υπάρχει και ένα κείμενο, το οποίο μας πληροφορεί ότι κάθε πύργος έχει σχεδιαστεί από διαφορετικό μέλος των Archigram (ο Πύργος 1 από τον Warren Chalk, ο Πύργος 2 από τον Ron Herron, ο Πύργος 3 από τον Frank Linden και ο Πύργος 4 από τον Peter Cook). Συγκεκριμένα, ο Crompton αναφέρει ότι «κάθισαν όλοι μαζί στο γραφείο του Taylor Woodrow για να κόψουν την “pop-up” σελίδα [τη σελίδα ένθετο]». ⁴⁹ Η επόμενη σελίδα, είναι ακόμη ένα collage αφιερωμένο στο Fun Palace, ένα project του 1961 από τους Cedric Price και Joan Littlewood. Εδώ οι Archigram επιχειρούν να υποστηρίξουν τα φουτουριστικά κτηριακά τους σχέδια χρησιμοποιώντας τον πυρίμαχο ρυθμιζόμενο θόλο, που στεγάζει το κινητό θέατρο του Fun Palace ως τρανό παράδειγμα εφαρμογής τέτοιου είδους αρχιτεκτονικής. Χαρακτηριστικά αναγράφεται:

«Πολλοί πρόκειται να πουν πως τα πράγματα του ZOOM είναι ωραία, όμως δεν θα μπορούσατε ποτέ να τα χτίσετε... Αυτό είναι για αυτά τα πουλάκια... Και να το... Και χτίζεται».



52. αριστερά η πρώτη σελίδα του Space Probe, δεξιά σελίδα από την σειρά κόμικς του Russ Manning, Magnus Robot Fighter (1963).



53. Archigram Magazine Issue No. 5, Metropolis'



54. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 5

49 . Archigram. «The Archigram Archival Project» (x.x.) <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=56>.

Ακολουθεί η σελίδα με τίτλο «*The gesture*», όπου οι Archigram συσχετίζουν την αρχιτεκτονική με τα καρτούν. Κάνουν λόγο για την εσκεμμένη πρόθεση των αρχιτεκτόνων να ανακαλύπτουν φανταστικές εικόνες. Στο σύνολό του, το μεγαλύτερο μέρος του εικονογραφικού υλικού που παρατίθεται είναι από αρχιτέκτονες οι οποίοι «αποδεικνύουν πως κάποιες φορές μπορούν να γίνουν τόσο θαρραλέοι και δυναμικοί όσο και οι καρτουνίστες». Στο ίδιο πνεύμα, όσον αφορά την αρχιτεκτονική φαντασία, τοποθετείται μια σειρά αρχιτεκτονικών έργων όπως το «*Metropolis*» των Hunt, Kettelhut και Vollbrecht (1928) ή το «*City on the Water Project*» (1960) του James Fitzgibbon. Στην επόμενη σελίδα του editorial, μια έντονη μαύρη και άσπρη σύνθεση συνοδεύεται από κείμενο, όπου αρχικά υπάρχει πιθανώς ένας «διάλογος» που πραγματοποιείται στο πλαίσιο κάποιας διαστημικής αποστολής. Ακολουθώς, στο αφιέρωμα για τη «συνδυακή πόλη», παρατίθεται μια εναέρια όψη μιας μόνο μικρής τομής της Plug-In City, της πόλης που σύμφωνα με τους δημιουργούς της εκτείνεται σε όλη την Ευρώπη. Είναι μια ευθεία γραμμή με τοποθετημένα «κεντριά» που περιέχουν γειτονιές. Τα μικρά κουτιά είναι τα συνδυακά κομμάτια όπου πραγματοποιούνται όλες οι ανθρώπινες δραστηριότητες. Το σύστημα του πλέγματος μέσω του οποίου συνδέονται είναι αρκετά μεγάλο σε ύψος. Η μαύρη λωρίδα αναπαριστά το τέλος της πόλης που συνδέεται με τον διαστημικό σταθμό στα δεξιά.⁵⁰

Εν συνεχεία, στο κείμενο με τίτλο «*Zoom and Real Architecture*», οι Archigram επιχειρούν να θεσπίσουν τις θέσεις τους για τα ζητήματα που πραγματεύεται το τεύχος. Αναφορικά με τα κόμικς, ο Cook (1964) γράφει χαρακτηριστικά:

«Υπάρχει η ίδια συνοχή μεταξύ των "Adventure Comics" της πόλης της περιόδου 1962-1963 και των έργων Αλπικής Αρχιτεκτονικής του Taut για το 1917, καθώς περιέχουν την ίδια δυναμική της "πρόβλεψης" και του στυλ».

Ακολουθεί ένα ακόμη collage με τίτλο «*A Zoom Bibliography*», όπου οι Archigram παραθέτουν κάποιες πηγές από τις οποίες έχουν πάρει τις εικόνες τους, εξαιτίας, όπως σχολιάζεται, της «λιτής σχεδίασης και της εξαιρετικά εξελιγμένης εκτυπωτικής τεχνικής αλλά και των δυνατοτήτων που προσφέρει το μικροσκοπικό ραπέλ». Μεταξύ άλλων, αναφέρονται και στα κόμικς που χρησιμοποίησαν, τα οποία, όπως επισημαίνουν, είναι κατά κύριο λόγο αμερικανικής προέλευσης – για παράδειγμα, η σειρά «*DC Superman (National Comics)*». Το τεύχος κλείνει με μια ακόμη σύνθεση που χαρακτηρίζεται από την επαναλαμβανόμενη εμφάνιση της λέξης «*SPECIAL*». Τέλος, στο οπισθόφυλλο, το οποίο ακολουθεί το μοτίβο των χρωμάτων της μεταξοτυπίας, αναγράφεται μια λίστα από διεθνείς εκδοτικούς οίκους.⁵¹



55. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 6



56. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 7



57. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 8

50 Chapman, P. (1965). «*THE PLUG - IN CITY*» 297 - 280. Athens Center of Ekistics, Constantinos A. Doxiadis Archives, σελ. 279.

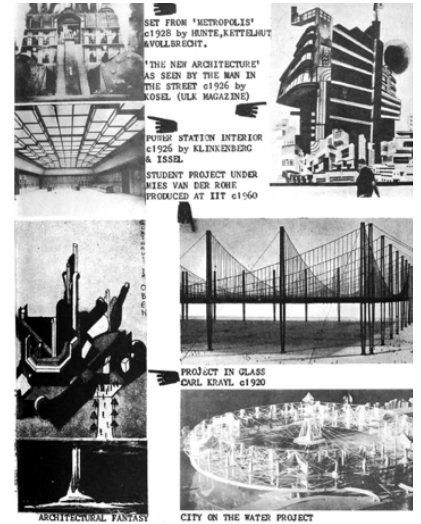
51 Archigram. «*The Archigram Archival Project*», ό.π.



58. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 9



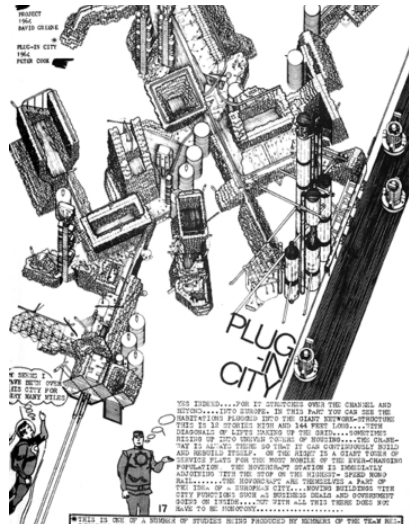
59. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 10



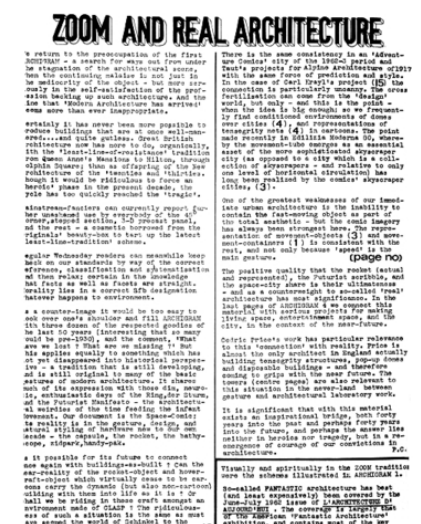
60. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 11



61. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 12



62. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 13



63. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 14



64. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 15



65. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 16



66. Archigram Magazine Issue No. 4, σελ. 17

2.4 Ο ΑΠΟΗΧΟΣ ΤΟΥ ZOOM ISSUE ΣΤΙΣ ΜΕΤΕΠΕΙΤΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΤΙΣ ΟΜΑΔΑΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ

Επόμενα έργα των Archigram, στις οποίες εντάσσονται τα κόμικς, είναι το The Archigram Opera (1974) και το The Metamorphosis of an English Town... It Happened Cheek-By-Jowl (1970) από τον Peter Cook. Στο Walking City του Ron Herron (1964), παρουσιάζονται εικόνες με τα λόγια του Jack Kirby, πρωταγωνιστή στο «Space Probe». Επιπλέον, το project της ομάδας Instant City αποτελεί ακόμη ένα παράδειγμα γραφικής αφήγησης με τη μορφή comic strip. Επρόκειτο για ένα «κινητό τσίρκο» (μετακινούμενο με zerpelin), το οποίο, αφού «μόλυνε» την πόλη που βρισκόταν, έφευγε για την επόμενη.

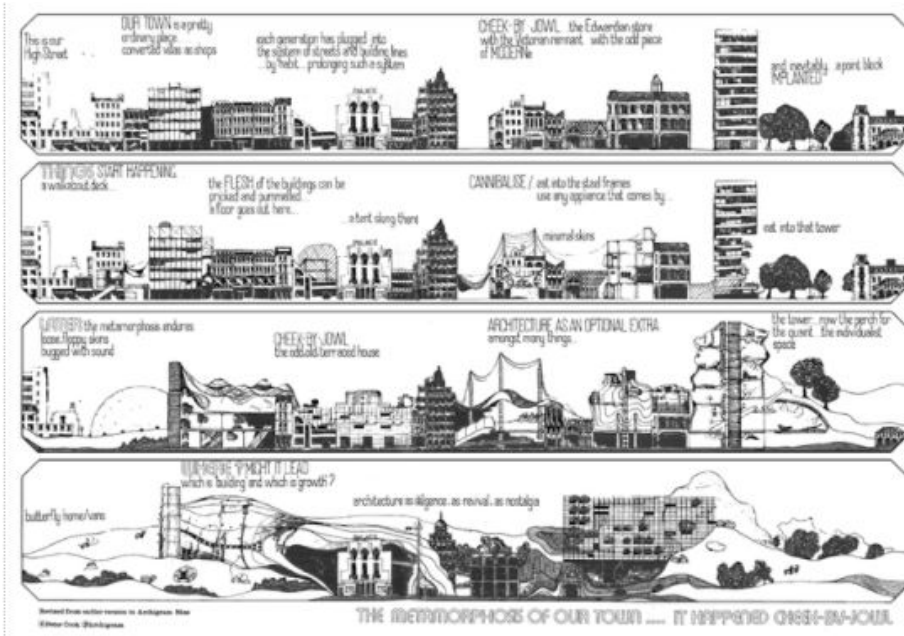
Επιπλέον, χαρακτηριστική είναι η ταχεία εξάπλωση των κόμικς στο πεδίο των «εναλλακτικών δημοσιεύσεων» της δεκαετίας του '60 και του '70, μετά την κυκλοφορία του Zoom Issue. Στη Γαλλία, μια πανομοιότυπη προσέγγιση με αυτήν των Archigram κυκλοφόρησε, μεταξύ του 1967 και 1978, στο περιοδικό Utopie, όπου συμπεριλαμβάνονταν «μικρά περιοδικά». ⁵² Αντίθετα, όμως, με τους Archigram, η ομάδα Utopie δεν εμπλεκόταν αποκλειστικά με αρχιτεκτονικά ζητήματα, καθώς στα μέλη της περιλαμβάνονταν κοινωνιολόγοι, αρχιτέκτονες και αρχιτέκτονες τοπίου.



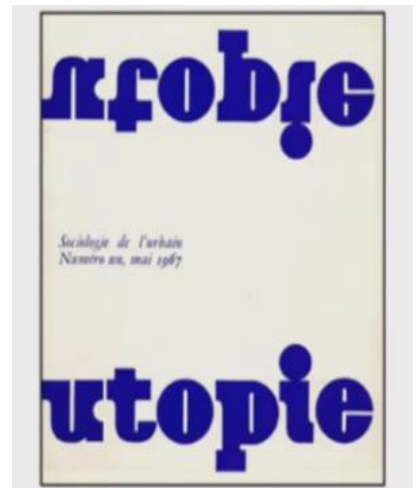
67. Archigram Opera, 1974, Cartoon - Captain Marvel, οπτικοακουσική παρουσίαση που παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο κέντρο Pompidou.



68. Archigram, The True Story Told by Peter Cook.



69. "The Metamorphosis of an English Town... It Happened Cheek-By-Jowl", Peter Cook, 1970.



70. Utopie no 2/3, May 1969.

⁵² Lus Arana, L. M. (Koldo), «Comics and Architecture: A reading Guide», ό.π., σελ. 350.

2.5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Όσον αφορά το comic strip και τις τεχνικές που χρησιμοποιεί η ομάδα, αυτές δεν απέχουν από τις εικόνες science fiction comics που είναι οικείες στο ευρύ κοινό. Το ενδιαφέρον σε αυτήν την περίπτωση δεν βρίσκεται στις τεχνοτροπίες, αλλά στη δυναμική του μέσου. Οι Archigram, έχοντας ήδη κατακτήσει την εικόνα ως εργαλείο, αναζητούν τρόπους να την πάνε ένα βήμα ακόμη πιο πέρα, εκμεταλλευόμενοι αυτό το εμπορικό και δημοφιλές για εκείνη την εποχή μέσο και ταυτόχρονα ικανοποιώντας το προσωπικό πάθος που έχουν γι' αυτήν. Ένα ερώτημα που προκύπτει εδώ είναι αν αυτές οι εικόνες θεωρούνται ικανές να επηρεάσουν την αρχιτεκτονική σκέψη τον 21ο αιώνα. Στο διαδικτυακό συνέδριο που πραγματοποιήθηκε το 2020 με τίτλο «Archigram Cities online Symposium – ZOOM 3: Transmissions», στο Μουσείο Εικαστικής Τέχνης M+, στο Χονγκ Κονγκ, ο Eriel Genadt, αναφερόμενος στο Zoom Issue, λέει:

«[...] η περιορισμένη αρχιτεκτονική του Zoom υπογραμμίζει το πόσο ριζικές ήταν οι ιδέες των Archigram γύρω στο 1970, αλλά ταυτόχρονα αποκαλύπτει και πόσο απροετοίμαστες είναι οι κοινωνίες μας να αντιμετωπίσουν τη μη εφαρμογή αυτού που οι Archigram ονόμαζαν αληθινή αρχιτεκτονική. Οι κοινωνίες είναι απροετοίμαστες σε κοινωνικό και τεχνολογικό επίπεδο, σε αντίθεση με τους χαρακτήρες των κόμικς επιστημονικής φαντασίας, οι οποίοι φαίνονται να χειρίζονται την αποσυναρμολόγηση της αρχιτεκτονικής με μεγάλη επιτυχία».

Το collage του Warren Chalk, που συντίθεται από αποκόμματα pulp-κόμικς της δεκαετίας του '50 και του '60, αποτελεί την απόδειξη πως ακόμη και ένα χαμηλής τεχνολογίας και χαμηλού κόστους μέσο μπορεί να αναδείξει στο μέγιστο τη φαντασία πάνω στην αστική αρχιτεκτονική. Η σύγχρονη πόλη, αν και μέχρι σήμερα βρίσκεται σε σχηματοποιημένη μορφή (παρόλο που έρχεται από τον 19ο αιώνα), φαίνεται πως έχει πρώτα συλληφθεί μέσα από αφηγηματικού τύπου ουτοπικές εικόνες όπως το «Metropolis» του King Camp Gillette. Επομένως, δεν θα μπορούσε το Zoom και οι σκέψεις των Archigram να αποκλειστούν από τις «προφητικές» εικόνες για την πόλη του μέλλοντος. Ο Peter Cook αναφέρει πως ο ίδιος δεν θεωρούσε τις εικόνες τους ουτοπικές.

«[...] Δεν με ενδιέφερε ποτέ η επιστημονική φαντασία. Απλά σκεφτόμουν πως τα projects που κάναμε ήταν δυνατόν να πραγματοποιηθούν. Μπορεί να σκεφτείς πως είμαι αφελής, όμως πάντα τα έβλεπα ως κάτι που συνδέεται με τον κόσμο που γνώριζα. Ποτέ δεν τα σκεφτόμουν ως ουτοπικά, τα σκεφτόμασταν ως μια επέκταση του ήδη γνωστού εδάφους».⁵³

⁵³ . Cook, P. (2013, winter). MAS CONTEXT - Amazing Archigram. (K. L. Lus Arana, Δημοσιογράφος), σελ. 52.

THE MANHATTAN TRANSCRIPTS

THEORETICAL PROJECTS



BERNARD TSCHUMI

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

Η ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΩΝ
STORYBOARDS ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ:
ΜΑΝΗΑΤΤΑΝ ΤΡΑΝΣΚΡΙΠΤΣ

MT1

They found the Transmogrifier by accident. Just one little boy and the world's first system, consisting of 200 tiny vials of metropolitan placidity... phenomena that they had no means of giving up. So when the discovery of one and all the second accident occurred... the occasion of mystery... They had to get out of the Park... quick. But one was needed, the creature he didn't know... and that creature... "and it was no one. THE PARK."



MT3

The Fall... First it was just a battered child, then a man of earth, then a whole tower. The wave of movement spread, selective and sudden, drawing its original and whole city in a wave of chaos and heroic safety... that what could she do... more that the elevator ride had turned into a challenge, with violent death? THE TOWER.



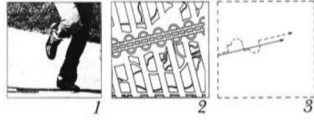
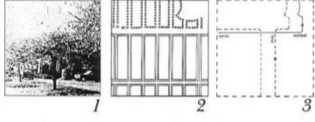
MT4

Here is the Block, with its four yards and its window frames... where self-directed soldiers get out on narrow ledges... where football players and you up for knowing the wrong kind of strong arm dancers... where everything you want belongs in somebody else... and the only way to get it is through movement, or death. THE BLOCK.

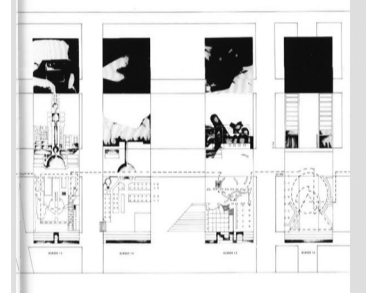
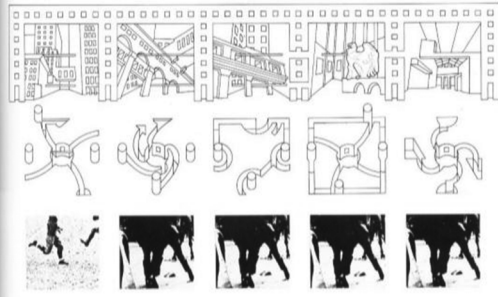
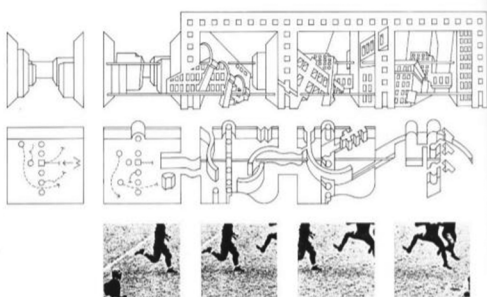
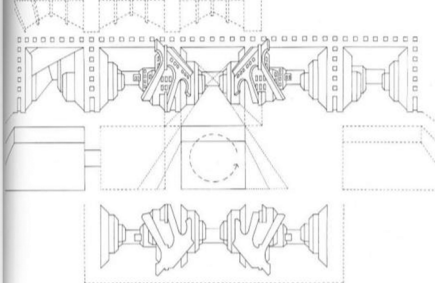
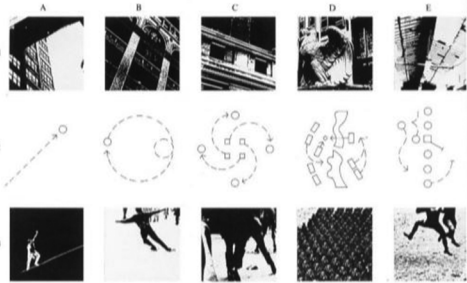
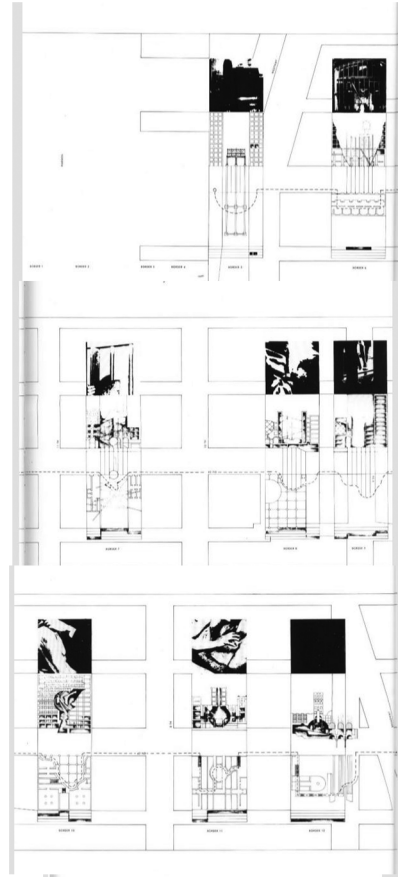
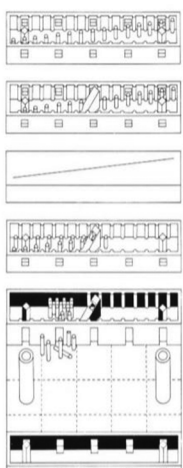
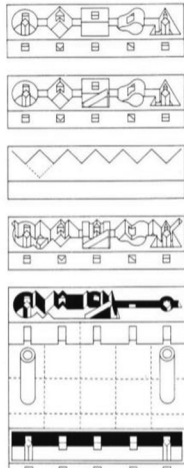
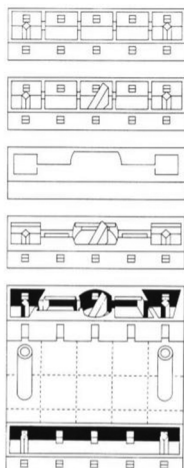
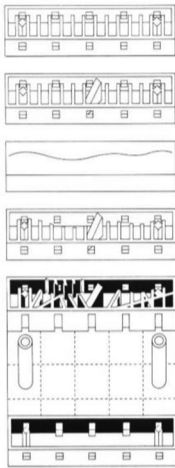
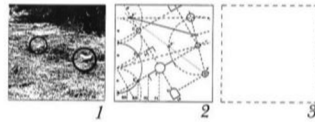
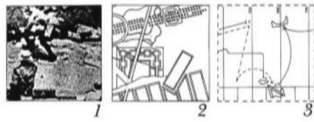
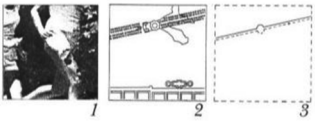
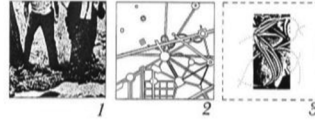
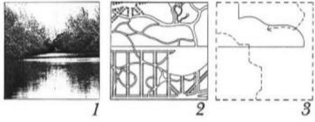


MT2

Under Crossing... Derelict parts and fussy books, notes and sketches, cheap whores and glowing skyscrapers had all been part of his world. So when he got out of jail, he thought he could pass safely from one to the next... but then he met her. To him, she was an engine... bold, shy, serious, and childlike in turn. From the moment he saw her he was a man possessed... possessed by a woman who was beautiful to look at, but hard to love... THE STREET.



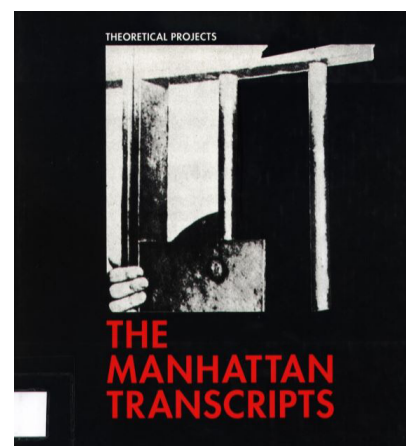
FEW CLUBS AT SIZING
Police, Secretive into Action of
Mighty, Race Little on
What is Main Street
SOME STABLED WORLD
How Barred Beauty and the
Larger Detective Force in
Being the Middle.



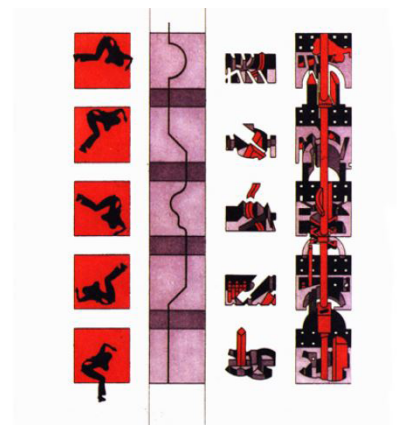
3.1 //TSCHUMI – MANHATTAN TRANSCRIPTS

Στις εικόνες του Tschumi αναδεικνύεται επιτυχώς η συνύπαρξη διαφορετικών χρονικών πλαισίων που αφορούν την αρχιτεκτονική και προσδίδουν στην αφήγησή της ένα ενδιαφέρον εφέ. Στο βιβλίο *Manhattan Transcripts*, τα οποία δημιουργήθηκαν στα τέλη της δεκαετίας του '70, εντοπίζεται μια εναλλακτική οπτική αναπαράσταση που δανείζεται την τεχνική των storyboards και επιχειρεί να την εντάξει στο πλαίσιο της θεωρίας του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού. Πρόκειται για μια σειρά διαδοχικών εικόνων-σχεδίων που διαφέρουν από τις περισσότερες αναπαραστάσεις, καθώς δεν απεικονίζουν ούτε πραγματικά έργα αλλά ούτε και απλά αρχιτεκτονικά οράματα, προτείνοντας με τον τρόπο τους μια εναλλακτική ερμηνεία στην αρχιτεκτονική αφήγηση.

Ο Tschumi μετακόμισε στη Νέα Υόρκη το 1975 με σκοπό να συνεργαστεί με το γνωστό γραφείο Institute for Architecture and Urban Studies (IAUS), όπου επικεφαλής ήταν ο Peter Eisenman, από τον οποίο και προσκλήθηκε.⁵⁴ Εκεί ξεκίνησε να εργάζεται στα *Manhattan Transcripts* αλλά και στην έρευνά για το Central Park. Οι ιδέες των *Manhattan Transcripts* παρουσιάστηκαν σε τέσσερις σημαντικές εκθέσεις: στο Artists' Space Gallery στη Νέα Υόρκη το 1978, στο AA του Λονδίνου το 1979, στο PS1 Gallery στη Νέα Υόρκη το 1980 και στο Max Protech Gallery το 1981, επίσης στη Νέα Υόρκη. Η πρώτη από αυτές τις εκδηλώσεις στο Artists' Space Gallery είχε τον τίτλο «*Architectural Manifestos*» και επρόκειτο για την πρώτη προσωπική έκθεση του Tschumi. Το βιβλίο πρωτοκυκλοφόρησε το 1981, ενώ το 1994 επανακυκλοφόρησε μια αναθεωρημένη και εμπλουτισμένη έκδοση στο πλαίσιο της συνεργασίας του με το Museum of Modern Art (MoMA).⁵⁵



71. *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981



72. *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981



73. Το Central Park την δεκαετία του '70'.



74. Bernard Tschumi, "Manifestos," έκθεσιακός χώρος στο Artists Space, Νέα Υόρκη, Απρίλιος, 1978

⁵⁴ . Charitonidou, M. (2020). Simultaneously Space and Event: Bernard Tschumi's Conception of Architecture. *ETH Zürich, CH: Arena Journal Of Architectural Research*, σελ. 14.

⁵⁵ . Tschumi, B. (1994). *The Manhattan Transcripts*. London: Academy Editions, σελ. 4.

3.2 ΟΙ ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΤΑ STORYBOARDS ΩΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΩΝ ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΧΩΡΩΝ

Η σκέψη του Tschumi επικεντρώνεται στο χάσμα μεταξύ της κοινωνικής πραγματικότητας και των ουτοπικών ονείρων. Θεωρήθηκε, μάλιστα, αντίσταση ενάντια στην τάση των αρχιτεκτόνων των προηγούμενων γενεών να εστιάζουν στην αυτονομία της αρχιτεκτονικής και να απορρίπτουν εξωτερικευμένες προσεγγίσεις που κυριαρχούσαν στα επιστημονικά μοντέλα της Μοντέρνας Αρχιτεκτονικής.⁵⁶ Ένα επιπλέον ζήτημα πίσω από την αρχιτεκτονική του θεωρήθηκε ήταν η πεποίθησή του πως η «αρχιτεκτονική αφήγηση δεν θα έπρεπε ποτέ να απευθύνεται με γραμμικό τρόπο». Αντί αυτού δίνει έμφαση στη μη γραμμικότητα της αρχιτεκτονικής αφήγησης, με τη χρήση της έννοιας «aleatory narrative», επηρεασμένος από την ανάλυση των λογοτεχνικών έργων του Ronald Barthes.⁵⁷

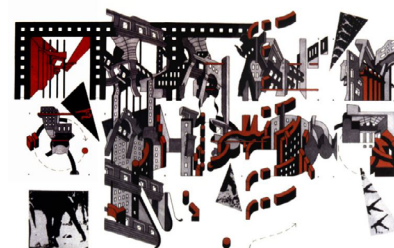
Τα κύρια χαρακτηριστικά των ενδιαφερόντων του προκύπτουν από τους πειραματισμούς του αλλά και από τις παιδαγωγικές του πρακτικές τη δεκαετία του '70.⁵⁸ Οι πρακτικές αυτές πυροδότησαν τους ισχυρισμούς του πως η μοναδική ποιότητα της αρχιτεκτονικής είναι το γεγονός ότι τα μέσα με τα οποία υλοποιούνται οι ιδέες είναι επίσης τα μέσα με τα οποία αυτές εκφράζονται οπτικά και κοινωνικά. Ο Gevork Hartoonian στο *Architecture and Spectacle: A Critique* αναφέρει:

«[...] επηρεασμένος από τις μαθητικές εξεγέρσεις τη δεκαετία του '60 και τη δουλειά των Archigram, ο Tschumi δημιούργησε αρχιτεκτονική στο φως εννοιών όπως “αποσύνδεση” (disjunction) και “γεγονός” (event), ενσωματώνοντάς τες σε μια κινηματογραφική εμπειρία».⁵⁹

Η αφηγητική μορφή των Transcripts προκύπτει σε συνέχεια των «ζωντανών» χώρων, όπως αναφέρει ο Tschumi, δηλαδή των τοίχων κάποιου δωματίου όπου αναρτούσε σειρές χάρτινων σχεδίων. Αυτά στην πορεία, λόγω της «διαδοχικής» φύσης τους, ήταν εύκολο να συνθέσουν ένα βιβλίο. Επιπλέον, η έννοια του montage είναι κρίσιμη για την κατανόηση των προθέσεων πίσω από τις αναπαραστατικές στρατηγικές του βιβλίου. Ο τρόπος που ο Tschumi αντιλαμβάνεται το montage πηγάζει σε μεγάλο βαθμό από τις ιδέες του Sergei Eisenstein, του φημισμένου σοβιετικού σκηνοθέτη της δεκαετίας του 1920. Η επιρροή του κινηματογράφου στο έργο του ενισχύεται με αναφορές που καθιστούν σαφές το ενδιαφέρον του προς τις σκηνοθετικές τεχνικές αφήγησης. Συγκριμένα, ο Tschumi αναφέρει πως τα Transcripts «[...] δεν διαφέρουν από ένα κινηματογραφικό σενάριο του Eisenstein ή κάποιες σκηνοθετικές κατευθύνσεις του Moholy-Nagy».⁶⁰ Η επιρροή της κινηματογραφικής αφηγηματικής



75. Parc de la Villette, Paris, 1982-1998



76. The Manhattan Transcripts, 1976-1981



77. László Moholy-Nagy, *Konstruktionen*. Kestenermappe 6, 1923

56 . Charitonidou, ό.π., σελ. 2.

57 . Στο ίδιο.

58 . Στο ίδιο.

59 . Hartoonian, G. (2012). *Architecture and Spectacle: A Critique*. Νέα Υόρκη: Routledge, σελ. 83.

60 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 7.

δομής του storyboard γίνεται ακόμη πιο σαφής στην εισαγωγή του *Manhattan Transcripts* (1994) όπου αναφέρεται:

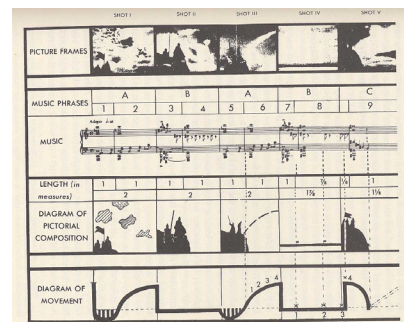
«Όπως σε αυτά τα κινηματογραφικά βιβλία στα οποία οι εικονογραφήσεις είναι διευρύνσεις πλαισίων από την ταινία, τα *Transcripts* αποτελούνται από “πλαίσιο με πλαίσιο” περιγραφές μιας αρχιτεκτονικής ανάκρισης». ⁶¹

Τα *Manhattan Transcripts*, λοιπόν, δεν είναι ούτε αληθινά αρχιτεκτονικά έργα αλλά ούτε και απλώς προϊόντα φαντασίας. Σκοπός τους είναι να μεταδώσουν στον αναγνώστη μια ερμηνεία της πραγματικότητας και γι' αυτόν τον λόγο χρησιμοποιούνται φωτογραφίες «μαρτυρίας» γεγονότων ή «λειτουργιών» ή «προγραμμάτων». Ταυτόχρονα, κατόψεις, τομές και διαγράμματα περιγράφουν χώρους και επιδεικνύουν τις κινήσεις των διαφόρων πρωταγωνιστών. Πρόκειται για σειρές διαδοχικών σχεδίων και εικόνων που αναδεικνύουν διασυνδέσεις μεταξύ της χρήσης, της μορφής και των κοινωνικών αξιών, όπου βασικός άξονας είναι η αμφίδρομη αλληλεξάρτηση του χώρου και της λειτουργίας, καθώς «στην αρχιτεκτονική, οι χώροι είναι κατάλληλοι για δράσεις, όπως οι δράσεις είναι κατάλληλες για τους χώρους». ⁶² Ένας ακόμη στόχος ήταν η συσχέτισή τους με την πόλη του 20ού αιώνα. Ως εκ τούτου, ο Tschumi παραθέτει σε αντιστοιχία τους στόχους αυτών των εναλλακτικών, για την αρχιτεκτονική αναπαράσταση, κινηματογραφικών διαδοχικών σχεδίων, τα οποία επιχειρούν να αναδείξουν την

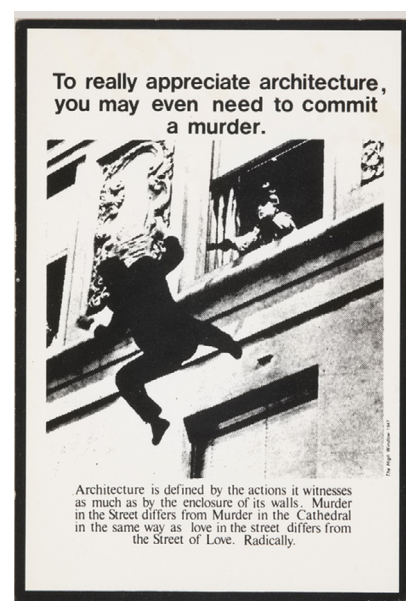
«[...] πολύπλοκη σχέση μεταξύ των χώρων και της χρήσης τους, μεταξύ του σκηνικού και του σεναρίου, μεταξύ του “τύπου” (type) και του “προγράμματος” (program), μεταξύ των αντικειμένων και των γεγονότων».

Τα «προγράμματα» που χρησιμοποιούνται για τα *Manhattan Transcripts* «[...] παραλληλίζονται με το πιο ακραίο και δημοφιλές κινηματογραφικό σενάριο: το αρχέτυπο του φόνου». Αυτό συμβαίνει για να τονιστεί πως ίσως η αρχιτεκτονική, «[...] πέρα από τα λειτουργικά ζητήματα που την αφορούν, ασχολείται επίσης και με την αγάπη και τον θάνατο». Έτσι, μετατρέπονται σε μια «[...] πρακτική που εξερευνά αναπάντεχες αντιπαραθέσεις». ⁶³ Όπως αναφέρει ο Tschumi:

«Υποστηρίζοντας πως δεν υπάρχει αρχιτεκτονική χωρίς το γεγονός, χωρίς πρόγραμμα, χωρίς βία, τα *Transcripts* επιχειρούν να φέρουν την αρχιτεκτονική στα όριά της, καθώς εντάσσουν συγκεκριμένες προγραμματικές και σημαντικές ανησυχίες τόσο στον αρχιτεκτονικό λόγο όσο και στην αναπαράσταση αυτού».



78. Sergei Eisenstein, sequences diagrams



79. Bernard Tschumi, Advertisements for Architecture, 1976-1977

61 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π.

62 . Tschumi, B. (1983). Themes from *The Manhattan Transcripts*. Στο *Illustrated Index*, σσ. 65-74. Architectural Association School of Architecture.

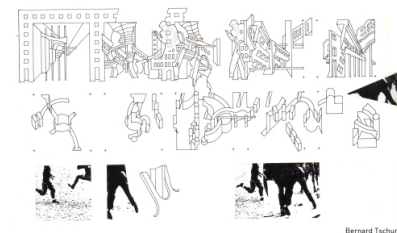
63 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 7.

3.3 ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΕΠΙΣΟΔΙΑ ΣΤΟ ΜΑΝΗΤΤΑΝ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΗΣΗ ΤΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΔΙΑΔΟΧΗΣ ΤΟΥ TSCHUMI

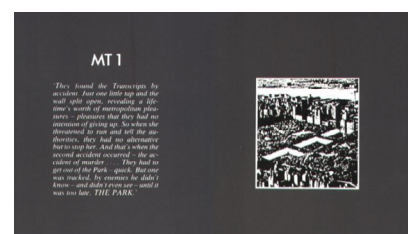
Με σκοπό να ανατρέψουν τα δεδομένα στον τομέα της αρχιτεκτονικής αναπαράστασης, στα Transcripts χρησιμοποιούνται φωτογραφίες στρατηγικά τοποθετημένες, κάνοντας, είτε άμεσα είτε έμμεσα, τους αναγνώστες «μάρτυρες γεγονότων».⁶⁴ Τα σχέδια, οι ενότητες και τα διαγράμματα περιγράφουν χώρους και υποδεικνύουν τις κινήσεις των πρωταγωνιστικών αντικειμένων με τέτοιο τρόπο, ώστε να συνθέτουν ένα «σκηνοκώ». Κεντρικό ζήτημα των Transcripts είναι τα τρία επίπεδα του χώρου, το γεγονός και η κίνηση που εμπλέκονται το ένα με το άλλο.⁶⁵ Η εμπλοκή αυτή ενισχύεται μέσω της διαδοχικότητας, μιας έννοιας που απασχολεί τον Tschumi εξίσου με τη διαδοχική τέχνη του comic strip. Στο Architecture and Disjunction, ο Tschumi μιλά για την «αρχιτεκτονική διαδοχή» (architectural sequence), η οποία «περιέχει και υπονοεί τουλάχιστον τρεις σχέσεις». Η πρώτη από αυτές είναι μία «χωρική ακολουθία» και αποτελεί «εσωτερική σχέση, η οποία έχει να κάνει με τη μέθοδο της δουλειάς». Οι υπόλοιπες σχέσεις είναι εξωτερικές: η μία είναι «χωρική διαδοχή» και «ασχολείται με την αντιπαράθεση των πραγματικών χώρων» και η άλλη είναι «προγραμματική διαδοχή» και ασχολείται «με το πρόγραμμα», δηλαδή με τα περιστατικά και τα γεγονότα.⁶⁶ Σε συνέχεια αυτού του τρίπτυχου, η τελική ονομασία που δίνεται στην κάθε διαδοχική οριζόντια σχέση, αντιστοίχως, είναι space/event/movement, και εν συντομία SEM.⁶⁷

Οι χρησιμοποιούμενες αναπαραστατικές τακτικές είναι συνδυασμός διαφορετικών προοπτικών προβολών των φωτογραφιών και των σχεδίων που συμπεριλαμβάνονται στις λωρίδες και αναγκάζουν τον αναγνώστη να αλλάξει διαρκώς την οπτική του γωνία.⁶⁸ Στις στρατηγικές των Manhattan Transcripts εντάσσεται ένα είδος «σημειωτικών στρατηγικών, οι οποίες, εξ αυτού του λόγου, καλούν τους θεατές να ανακατασκευάσουν στο μυαλό τους μία “ενσωματωμένη αλληλεπίδραση”».⁶⁹ Επιπλέον, η αίσθηση των διαφορετικών κλιμάκων της πόλης αποδίδεται μέσα από τα διαφορετικά επίπεδα των κτηρίων και των λεπτομερειών τους. Με την αντιπαράθεση διαφορετικών κλιμάκων, ο Tschumi επιθυμεί να δώσει στον αναγνώστη την εντύπωση πως οι εικόνες του αποτελούν αναπόσπαστο μέλος ενός ενιαίου συνόλου, ενώ ταυτόχρονα επιχειρεί να ενεργοποιήσει την αίσθηση της κίνησης.

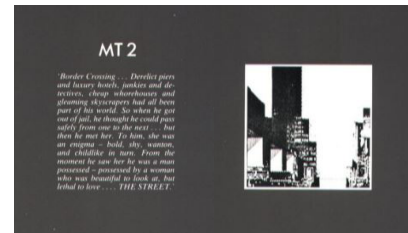
Ο Tschumi περιγράφει τη σειρά Manhattan Transcripts ως θεωρητικές



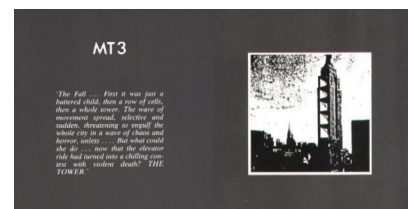
80. The Manhattan Transcripts, 1976-1981, σελ. 57



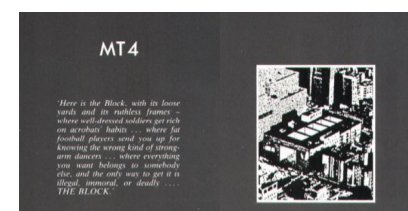
81. The Manhattan Transcripts, 1976-1981, σελ. 14-15



82. The Manhattan Transcripts, 1976-1981, σελ. 24-25



83. The Manhattan Transcripts, 1976-1981, σελ. 32-33



84. The Manhattan Transcripts, 1976-1981, σελ. 44-45

64 . Bernard Tschumi Architects (χ.χ.). Ανάκτηση από <http://www.tschumi.com>: <http://www.tschumi.com/projects/18/>.

65 . Tschumi, Themes from *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σσ. 65-74.

66 . Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Cambridge, Massachusetts - London, England: The MIT Press, σσ. 153, 154.

67 . Tschumi, *Architecture and Disjunction*, ό.π., σελ. 163.

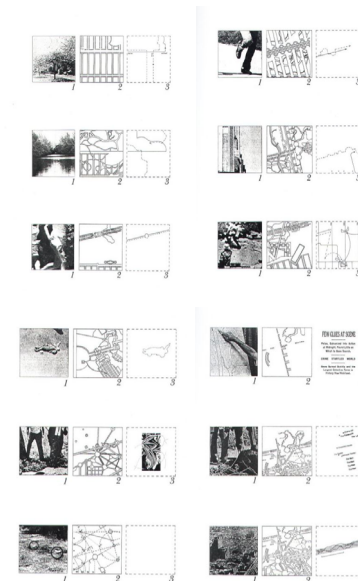
68 . Jamieson, C. J. (2017). *NATØ: Narrative Architecture in Postmodern London*. London: Routledge, σελ. 101.

69 . Charitonidou, ό.π., σελ. 14.

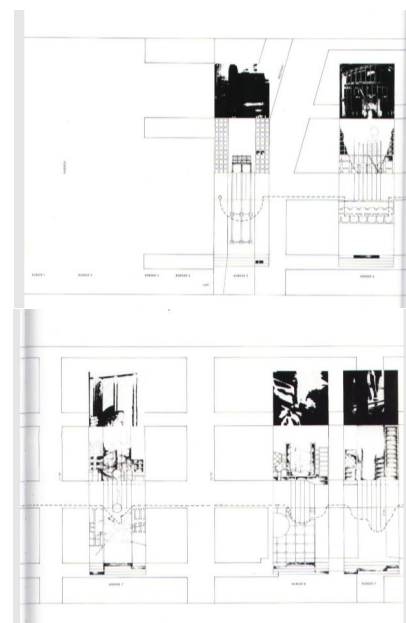
προτάσεις που αποδίδονται μέσα από το σχέδιο. Στα τέσσερα επεισόδια φανταστικών γεγονότων που πραγματοποιούνται στο Μανχάταν επιχειρείται η ερμηνεία της πραγματικότητας της πόλης, μέσα από διαγράμματα και ακολουθίες που υπογραμμίζουν τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων και των χώρων, σε μια υποδομημένη πραγματικότητα.⁷⁰ Στην «Προγραμματική Έκθεση» της σειράς –όπως και σε μια κινηματογραφική παραγωγή– αναφέρονται τέσσερα επεισόδια (MT 1, MT 2, MT 3, MT 4) τα οποία φέρουν τους τίτλους «The Park», «The Street (Border Crossing)», «The Tower (The Fall)» και «The Block». Ο όρος ΜΤ πλέον καθιερώνεται και αναφέρεται σε «εξαιρετικά τυποποιημένα διαγράμματα κινήσεων χορευτών, ποδοσφαιριστών, skaters, στρατιωτικών, ακροβατών».⁷¹

Το πρώτο επεισόδιο με τίτλο «The Park» τοποθετείται στο Central Park και συντίθεται από είκοσι τέσσερις σελίδες σχεδίων και φωτογραφιών με κεντρικό ζήτημα ένα σενάριο φόνου. Στην πρώτη μαύρη σελίδα του κεφαλαίου –όπως άλλωστε συμβαίνει και σε καθένα από τα επόμενα κεφάλαια– ως εισαγωγή υπάρχει ένα κείμενο που περιγράφει τη σκηνή. Η ιστορία ξεκινά με μια μοναχική φιγούρα να παρακολουθεί το θύμα. Στη συνέχεια πραγματοποιείται ο φόνος και ακολουθεί το κυνηγητό με τις αρχές και η αναζήτηση των στοιχείων για την ταυτοποίηση του δολοφόνου. Η «αρχή των τριών τετραγώνων» υπογραμμίζει το θανάσιμο κυνηγητό μεταξύ του δολοφόνου και των «κινούμενων» αρχιτεκτονικών γεγονότων.⁷² Τα σχέδια, οι εκφράσεις, οι σημειώσεις και οι κινήσεις είναι άρρηκτα συνδεδεμένα μεταξύ τους και μόνο μαζί μπορούν να προσδιορίσουν τον χώρο του Central Park. Κατά τον Tschumi, «οι φωτογραφίες κατευθύνουν τη δράση, οι κατόψεις αποκαλύπτουν τα σκληρά και τρυφερά αρχιτεκτονικά γεγονότα, τα διαγράμματα επιδεικνύουν τις κινήσεις των κύριων πρωταγωνιστών». Η διαδοχή της αφήγησης είναι γραμμική με έμφαση στη χρονικότητα, που αφομοιώνεται εν μέρει από μια λογική δομή.⁷³ Επιπλέον, κάθε σύνολο πλαισίων καθορίζει το επόμενο, λειτουργώντας ως σημείο αναφοράς που τροποποιείται από τον κανόνα της μεταμόρφωσης (όπως η συμπίεση).⁷⁴

Το δεύτερο επεισόδιο, το «The Street (Border Crossing)», τοποθετείται στην 42η Οδό, μια τυπική οδό της Νέας Υόρκης. Κύριο χαρακτηριστικό της είναι η ποικιλομορφία των κτηρίων, τα οποία ο συγγραφέας - αρχιτέκτονας χαρακτηρίζει ως «κόσμους» (worlds), με «εγκαταλελειμμένες αποβάθρες και πολυτελή ξενοδοχεία, φθηνές



85. *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981, σελ. 16-19



86. *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981, σελ. 26-27

70 . Marcos, C. (2019). *Graphic Imprints, The influence of Representation and Ideation Tools in Architecture*. San Vicente del Raspeig, Spain: Springer, σελ. 757.

71 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 10.

72 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 8.

73 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 10.

74 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 11.

αποθήκες και λαμπερο[ύς] ουρανοξύστες».⁷⁵ Ωστόσο, ο Tschumi εδώ δεν επιχειρεί να αναδείξει αυτούς τους «κόσμους», αλλά τα σύνορα μεταξύ τους. Ο κάθε «κόσμος», όπως ορίζουν τα όριά του, γίνεται «"χώρος" με τα γεγονότα που περιέχει, με τις κινήσεις που παρεμβάλλονται».⁷⁶ Και σε αυτό το επεισόδιο το θέμα είναι μια ιστορία φόνου. Καταγράφεται χρονικά η κίνηση ενός ατόμου που παρασύρεται σε βίαια και σεξουαλικού χαρακτήρα γεγονότα και τα οποία συμβαίνουν στην 42η Οδό («βγαίνει από τη φυλακή, κάνουν έρωτα, τον σκοτώνει, είναι ελεύθερη»)⁷⁷ Περιγράφονται, λοιπόν, κάποια γεγονότα, με το καθένα από αυτά να διαδραματίζεται σε διαφορετική περιοχή συγκεκριμένου αστικού τετραγώνου. Όπως και στο ΜΤ1, στο ΜΤ2 η διαδοχή της αφήγησης είναι γραμμική και δίνεται έμφαση στη χρονικότητα, που αφομοιώνεται εν μέρει από μια λογική δομή. Επιπλέον, αυτό το επεισόδιο «ξεκινά με μια ήδη υπάρχουσα χωρική ακολουθία» (τον δρόμο). Ο Tschumi αναφέρει πως «τα επιλεγμένα "πλαίσια" τροποποιούνται και τα επεισόδια συστήνουν την έννοια της μεταβίβασης, μέσω της οποίας ο χώρος επανεμφανίζεται ως ένα είδος εικόνας-φάντασμα».⁷⁸

Στο τρίτο επεισόδιο, «*The Tower (The Fall)*», αποτυπώνεται η τραγική πτώση από έναν ουρανοξύστη. Η πολλαπλότητα του προγράμματος σε έναν «πύργο» του Μανχάταν, η συνύπαρξη, για παράδειγμα, του γραφείου, της κατοικίας, της φυλακής, του ξενοδοχείου, του ασύλου,⁷⁹ καθιστά την πτώση δραστικά εναλλασσόμενη και ως εκ τούτου την εμπειρία της έναν τρόπο να εξερευνήσει κανείς τις πολλές χωρικές εναλλαγές και τις τυπολογικές τους διαστρεβλώσεις.⁸⁰ Κατά αυτόν τον τρόπο, διερευνάται η φύση των χώρων εντός του ουρανοξύστη, τους οποίους ο Tschumi διαχωρίζει σε «κελιά» (cells) και «αυλές» (yards). Αυτό το επεισόδιο, σε αντίθεση προς τα προηγούμενα δύο, πραγματεύεται την αναλογία, την αντίθεση, την ενίσχυση στο πλαίσιο της σχέσης του «προγράμματος» και του «τύπου».⁸¹ Το ΜΤ3 απεικονίζει δύο ασύνδετες μεταξύ τους στιγμές και «η διαδοχικότητα των εικόνων έχει κατά κάποιον τρόπο "αποχρονικοποιηθεί", με την έμφαση βασισμένη στη λογική».⁸² Σύμφωνα με τον Tschumi, στο ΜΤ3 «το γεγονός και η κίνηση συμπίπτουν με τυπικούς όρους, ακόμη και όταν οι πολιτισμικές επιπτώσεις αναπόφευκτα διαφέρουν από τη σημασία του μοτίβου κίνησης».⁸³

Στο τέταρτο και τελευταίο επεισόδιο, «*The Block*», πρωταγωνιστές είναι

75 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 24.

76 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 8.

77 . Στο ίδιο.

78 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 11.

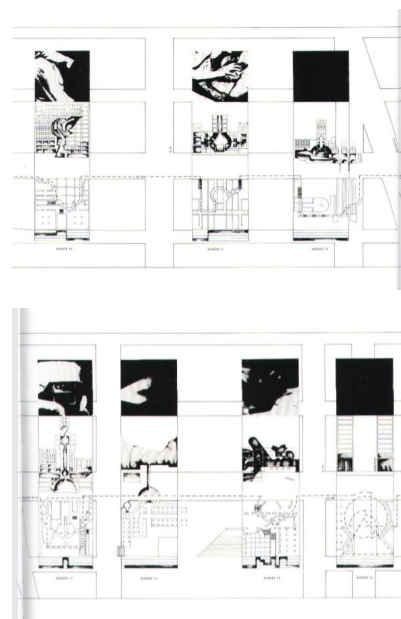
79 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 8.

80 . Στο ίδιο.

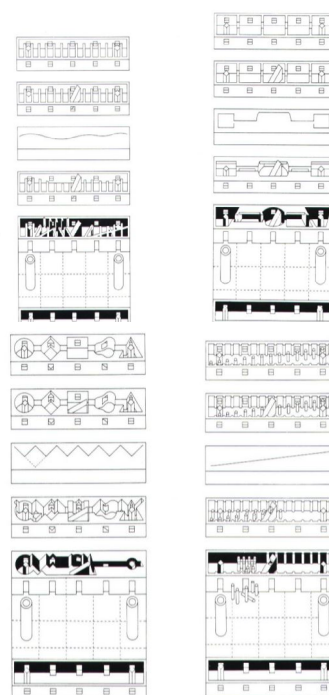
81 . Στο ίδιο.

82 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 10.

83 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 11.



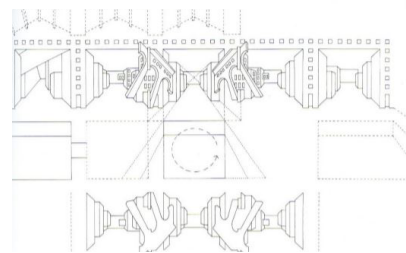
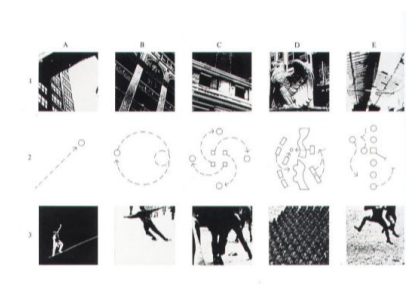
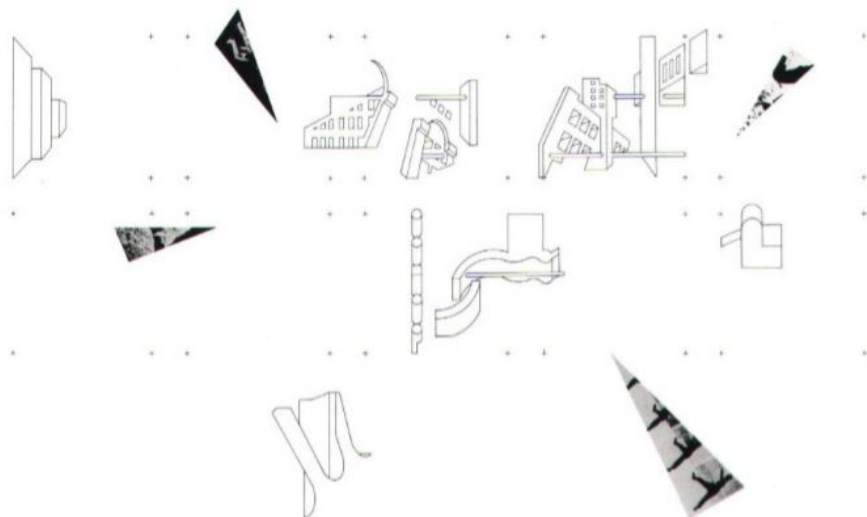
87. *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981, σελ. 28-29



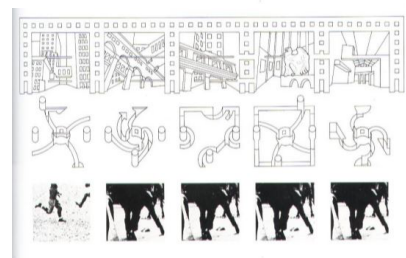
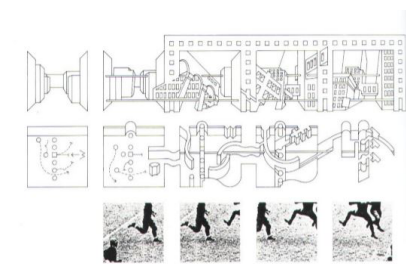
88. *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981, σελ. 35-38

ακροβάτες, ice skaters, χορευτές, στρατιώτες και ποδοσφαιριστές, που βρίσκονται στο ίδιο αστικό τετράγωνο και γίνονται μάρτυρες αναπάντεχων προγραμματικών γεγονότων. Διαμάχες, παιχνίδια και κάθε είδους δραστηριότητες, που στην ουσία δεν σχετίζονται με την ιδιότητά τους, δημιουργούν απίθανους συνδυασμούς. Κυρίαρχες είναι οι αντιπαραθέσεις μεταξύ κινήσεων - προγράμματος - χώρου. Στο επεισόδιο, η αφήγηση αποδομεί τα προγράμματα κατά τον ίδιο τρόπο που αποδομεί τις μορφές και τις κινήσεις, ενώ, κατά τον Tschumi, «προσθέτει, επαναλαμβάνει, συσσωρεύει, εισάγει, ξεθωριάζει, παραμορφώνει, διαχωρίζει κατά διακριτές, ασύνδετες στιγμές, και κάθε πλαίσιο μπορεί να ανταλλάσσεται με ένα άλλο».⁸⁴ Όπως και στο MT3, η διαδοχή του MT4 απομακρύνεται από την έννοια του χρόνου, δίνοντας έμφαση στη λογική.⁸⁵ Αυτό το επεισόδιο

«ξεκινά με μια σειρά από διακεκριμένα πλαίσια [πέντε «αληθινές» αρχιτεκτονικές συνθέσεις, πέντε «αληθινά» γεγονότα] και τα συνδυάζει μέσα σε μια σειρά από αυτόνομες και γραμμικές διαδοχές [μετασχηματικές και προγραμματικές], η κάθε μία με τη δική της εσωτερική λογική και τους δικούς της λογικούς κανόνες [όπως η πρόσθεση, η επανάληψη ή η αντιπαραθέση]. Μόνο στο τέλος μπορούν να παραλληλιστούν και τότε να αποδομηθούν σε κάτι εντελώς διαφορετικό».⁸⁶



99.. *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981, σελ. 46-47



90. *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981, σελ. 48 - 49

84 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ.10.

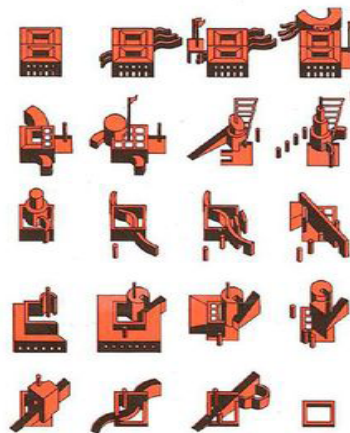
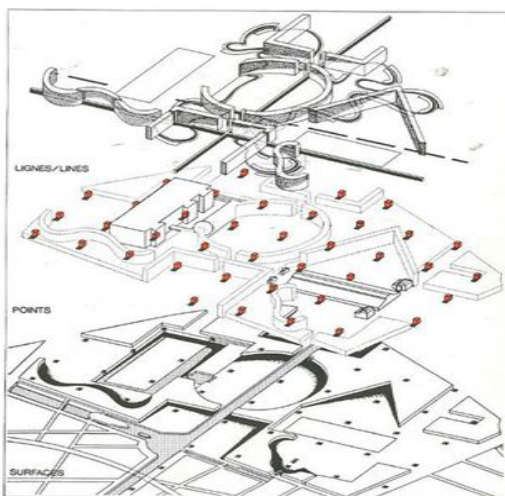
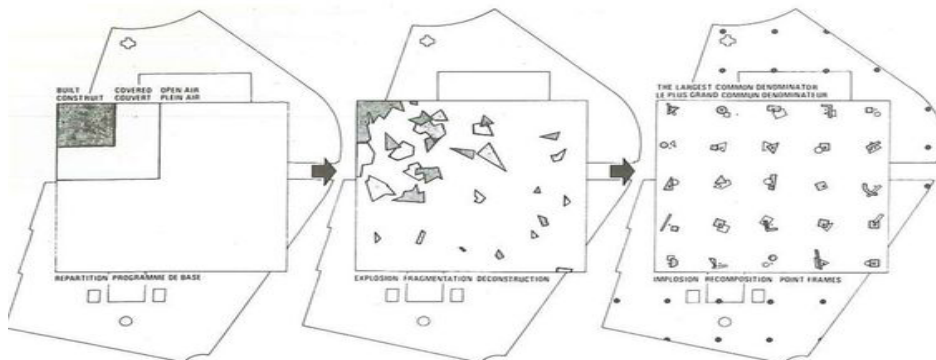
85 . Στο ίδιο.

86 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 11.

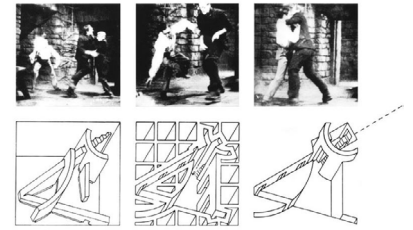
91. *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981, σελ. 59

3.4 Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΩΝ STORYBOARDS ΣΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ TSCHUMI

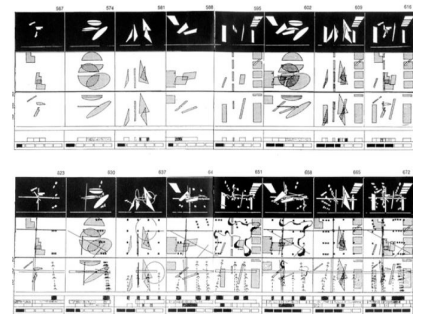
Στα Screenplays (1976-1978), τα Manhattan Transcripts (1976-1981) και το Fireworks (1991) εντοπίζεται μια εναλλακτική οπτική αναπαράσταση που δανείζεται την τεχνική των storyboards και επιχειρεί να την εντάξει στο πλαίσιο της θεωρίας του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού. Επιπλέον, αυτή η σύγκριση μεταξύ του πραγματικού σχεδιασμού και της διαδοχής εικόνων εντοπίζεται και στα σχέδια του Parc de la Villette, που κατασκευάστηκε το 1982 στο Παρίσι.⁸⁷ Η δημιουργία ενός πλέγματος με πολλές διαφορετικές δομές (Les Follies) συνθέτει μια κυματοειδή διαδρομή που οργανώνεται σε διαδοχικές «σκηνές». Τα Follies τοποθετούνται στο επίκεντρο της εργατικής τάξης στο Παρίσι και κέρδισαν ανάμεσα σε 472 συμμετοχές. Χαρακτηρίζεται ως το «μεγαλύτερο ασύνδετο κτήριο στον κόσμο» και ήταν το πρώτο έργο του Tschumi που, κατά την άποψή του, μπορούσε να προσδιορίσει τις ιδέες του «*architecture and disjunction*».



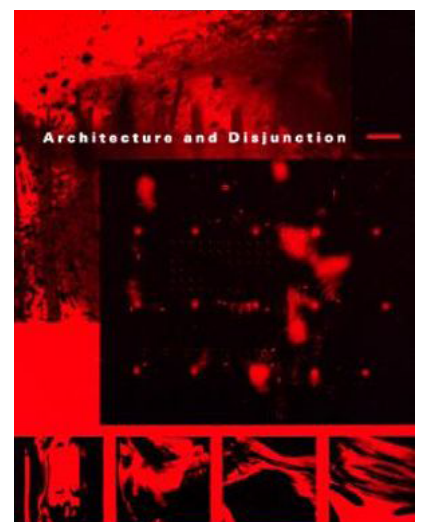
95. Parc de la Villette, Paris, 1982-1998



93.. Screenplays, 1976



94. Fireworks at Parc de la Villette Paris, 1992



96. Architecture and Disjunction, The MIT Press, 1996

3.5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Συνοψίζοντας, ως προς την αρχιτεκτονική αφήγηση, ο Tschumi αναφέρει πως αυτή «δεν αφορά μόνο τη διαδοχή αλλά και τη γλώσσα». Ακόμη προσθέτει πως «(η “γλώσσα” στην αρχιτεκτονική)», δηλαδή, «(η αρχιτεκτονική που “μιλά” είναι ένα αμφιλεγόμενο ζήτημα)». ⁸⁸ Ως εκ τούτου, ο Tschumi στα *Manhattan Transcripts* επιθυμεί να χρησιμοποιήσει σχεδιαστικές πρακτικές, ικανές να φέρνουν την αρχιτεκτονική πίσω στη θεώρηση του πραγματικού χώρου και της εμπειρίας του, ⁸⁹ εισάγοντας έστω στη σκέψη του την κιναισθητική εμπειρία της αρχιτεκτονικής. Η πρόθεσή του, να ανπιαμβάνεται δηλαδή την αρχιτεκτονική ως τον συγχρονισμό του χώρου και του γεγονότος, εμφανίζεται σε μεγάλο βαθμό στα, εμπνευσμένα από τα κινηματογραφικά διαγράμματα του Sergei Eisenstein, *Manhattan Transcripts*, των οποίων αποκλειστικός σκοπός είναι η καταγραφή ζητημάτων που έχουν διαφύγει από την κοινή αρχιτεκτονική αναπαράσταση – συγκεκριμένα από την πολύπλοκη σχέση μεταξύ των αντικειμένων και των γεγονότων.

Επιπλέον, από τη σκοπιά του ενδιαφέροντος προς τη γραφική αφήγηση, προκειμένου να επαναπροσδιορίσει κανείς τις ιδέες του, αρκεί να εστιάσει στο γεγονός ότι οι πειραματισμοί του βοήθησαν την αρχιτεκτονική να συνειδητοποιήσει πως πρέπει πάντα να προσπαθεί να ανακαλύπτει νέα αφηγηματικά εργαλεία και πρακτικές. Επομένως, τα *Manhattan Transcripts* μετατρέπονται σε μια αφήγηση που χαρακτηρίζεται από το ενδιαφέρον για την εξερεύνηση των αρχών του αρχιτεκτονικού χώρου μέσω της βιωματικής εμπειρίας αυτού, και κατά αυτόν τον τρόπο το έργο του Tschumi καθίσταται μια απόπειρα καταγραφής της εμπειρίας των χωρικών συνθηκών. Αυτές οι ιδέες, που τοποθετούνται στη δεκαετία του '70 έως και τα τέλη της δεκαετίας του '80, αποκτούν ιδιαίτερη αξία από μια σύγχρονη σκοπιά, καθώς το ενδιαφέρον του εστιάζει στη συνύπαρξη των διαφόρων κοινωνικών πρακτικών και των χωρικών δομών, κάτι που δεν θα σταματήσει ποτέ να απασχολεί την αρχιτεκτονική. Η Μαριάννα Χαριτονίδου στην έκθεσή της σχετικά με τα *Manhattan Transcripts*, με τίτλο «*Simultaneously Space and Event: Bernard Tschumi's Conception of Architecture*», συσχετίζει το έργο του Tschumi με το πρόσφατο γεγονός της πανδημίας της Covid-19:

«Τώρα που η δημόσια σφαίρα των αστικών συνθηκών βρίσκεται παγκοσμίως υπό απειλή, εξαιτίας της έξαρσης του ιού Covid-19, πρόσφατα, το 2020, [...] η θεωρητική σκοπιά που αναπτύσσεται από τον Bernard Tschumi τη δεκαετία του '70 μέσα από τα κείμενά του, η διδασκαλία και η σχεδιαστική πρακτική είναι χρήσιμες για να αντανakλάται το τι συμβαίνει στις πόλεις μας σήμερα, κοντά πενήντα χρόνια μετά. Στο πλαίσιο των συνθηκών που προκλήθηκαν από την πανδημία, οι κάτοικοι των πόλεων καλούνται να φανταστούν εκ νέου πώς βιώνουν, από τη μία πλευρά, τους απομονωμένους χώρους όπως το μπαλκόνι, και, από την άλλη, τον δημόσιο χώρο γενικότερα».⁹⁰

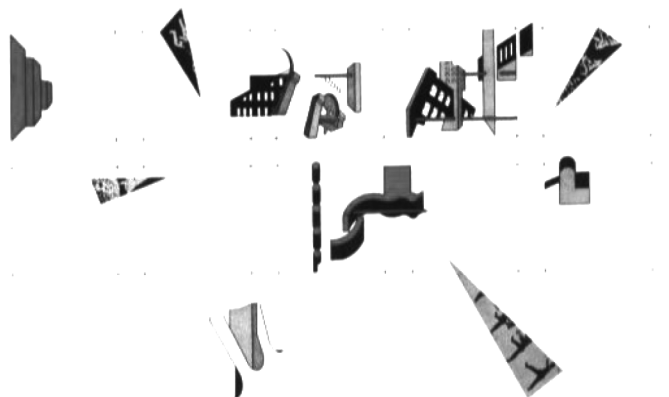
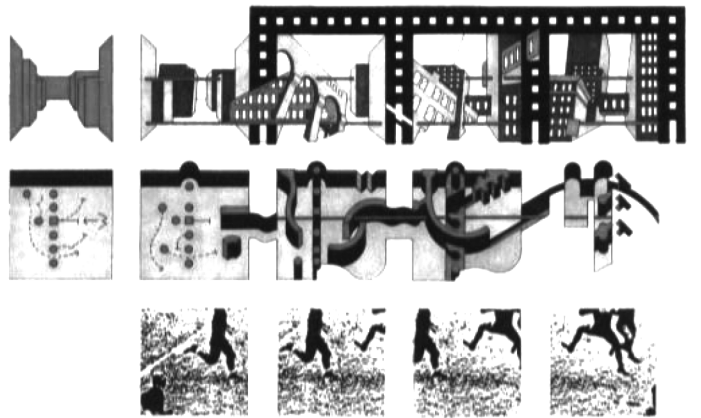
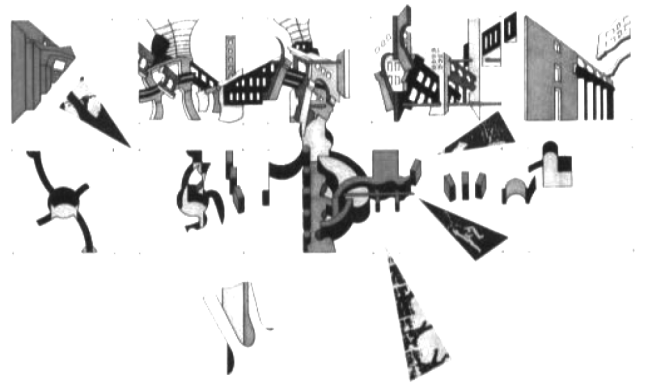
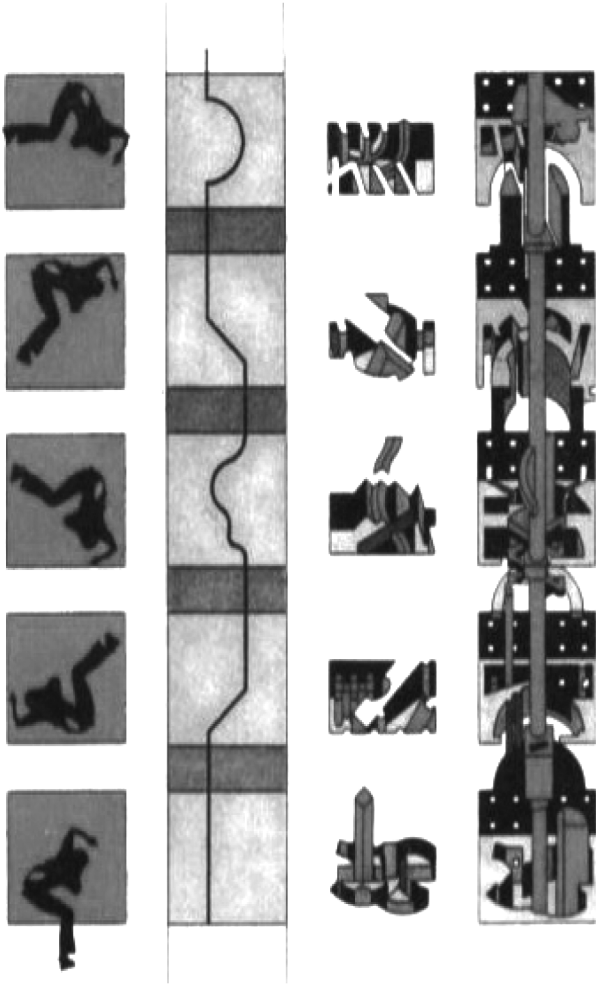
88 . Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, ό.π., σελ. 72.

89 . Charitonidou, ό.π., σελ. 5.

90 . Charitonidou, ό.π., σελ. 19.

92. *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981, III - XV

COLOR PLATES





YES IS MORE

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΜΟΡΦΗ ΤΩΝ
ARCHICOMICS: YES IS MORE



AN ARCHITECTONIC ON
 ARCHITECTURAL EVOLUTION
BIG BJARKE INGELLS
 GROUP

大



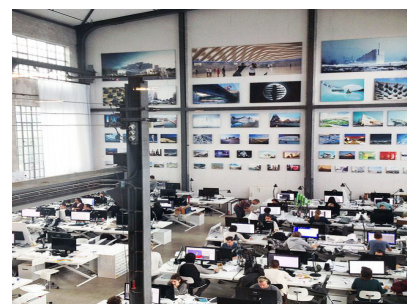
4.1 // BJARKE INGLES – YES IS MORE

Ανάμεσα στις σύγχρονες αναφορές γραφικής αφήγησης - αρχιτεκτονικής, σημαντικό παράδειγμα εφαρμογής των κόμικς ως επικοινωνιακού εργαλείου της αρχιτεκτονικής σκέψης, είναι το βιβλίο *Yes is more: An Archicomic on Architectural Evolution* (2009), το οποίο περιέχει την αυτοβιογραφία των πιο σημαντικών αρχιτεκτονικών έργων της ομάδας Bjarke Ingles Group (BIG). Αυτό το archicomic προσδιορίζει τις ιδέες του Bjarke Ingles αλλά και τα καινοτόμα έργα στα οποία ο ίδιος πρωταγωνιστεί ως συγγραφέας και συντάκτης. Στο βιβλίο αναφέρονται 35 από τα 189 έργα των BIG από το 1999 έως και το 2010, επιλεγμένα με βάση την επιρροή που άσκησαν στις αρχιτεκτονικές τους πρακτικές. Πρόκειται στην ουσία για το πρώτο αρχιτεκτονικό αυτοβιογραφικό βιβλίο που υιοθέτησε την αφηγηματική δομή των κόμικς. Ο Δανός αρχιτέκτονας δικαιολογεί τη χρήση του comic strip ως μέσου με το οποίο μπορεί να εκφράσει, με πιο άμεσο τρόπο, τη δημιουργική ιστορία των έργων της ομάδας, σε συνδυασμό με λέξεις και εικόνες, βασικό χαρακτηριστικό των κόμικς.⁹¹

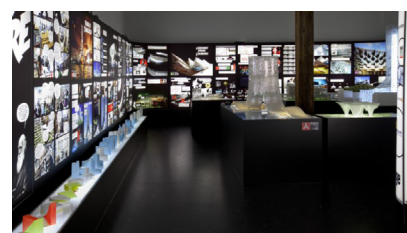
Η ομάδα ιδρύθηκε το 2005 στην Κοπεγχάγη από τον Bjarke Ingles και την Julien De Smedt. Πρόκειται για ένα από τα πιο σημαντικά αρχιτεκτονικά γραφεία με την έδρα τους στην Κοπεγχάγη και γραφεία στο Λονδίνο και στη Βαρκελώνη. Έργα τους συναντώνται στην Ευρώπη, στη Βόρεια Αμερική, στην Ασία και τη Μέση Ανατολή.⁹² Επιπλέον, οι BIG έχουν προκριθεί σε πολλούς διεθνείς διαγωνισμούς με κτήρια που χαρακτηρίζονται ως καινοτόμα από προγραμματική και τεχνική σκοπιά,⁹³ και, εκτός αυτού, οι πρακτικές τους έχουν αποσπασει πολλά αρχιτεκτονικά βραβεία. Το βιβλίο *Yes Is More* παρουσιάστηκε στην πρώτη έκθεση των BIG στο Danish Architecture Center, τον Φεβρουάριο έως και τον Μάιο του 2009.



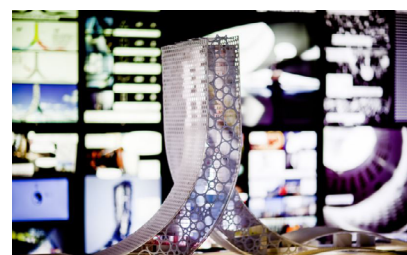
97. BIG-BJARKE INGELS GROUP, Λογότυπο



98. BIG-BJARKE INGELS GROUP, γραφεία



99. *Yes is more* exhibition



100. *Yes is more* exhibition

⁹¹ . Marcos, C. (2019). *Graphic Imprints, The influence of Representation and Ideation Tools in Architecture*. San Vicente del Raspeig, Spain: Springer, σελ. 759.

⁹² . BIG, Bjarke Ingles Group (2021), BIG Bjarke Ingles Group. <https://big.dk/#projects> (πρόσβαση 1/7/ 2021).

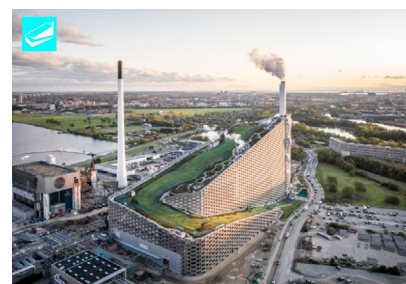
⁹³ . BIG, Bjarke Ingles Group (2011), *Bjarke Ingles Group Projects 2001-2010*, Κοπεγχάγη: Design Media Publishing Limited, σελ. 2.

4.2 Η «ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΟΥΤΟΠΙΑ» ΚΑΙ ΤΟ ΠΡΩΙΜΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΤΟΥ BJARKE ΓΙΑ ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΚΙΝΗΤΗΡΙΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ YES IS MORE

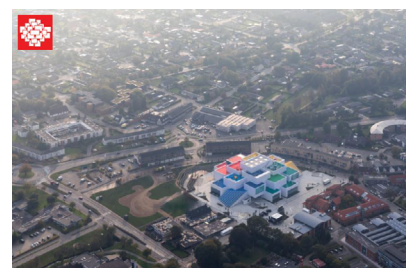
Η ομάδα BIG ξεκίνησε τα πρώτα της βήματα έχοντας ως βασική πρόθεση τον σχεδιασμό καινοτόμων κτηρίων με χαμηλό κόστος και ενεργειακή κατανάλωση. Παράλληλα, επιδιώκουν μέσα από την έρευνα και την ανάπτυξη να απελευθερώσουν την αρχιτεκτονική φαντασία από τις συμβατικές πρακτικές και τις συνήθειες τυπολογίες, προκειμένου να αντιμετωπίσουν τις διαρκώς αυξανόμενες αλλαγές που επιφέρει ο σύγχρονος τρόπος ζωής.⁹⁴ Αναφορικά με την κτηριακή αρχιτεκτονική, οι Bjarke Ingles Group πειραματίζονται σε διαφορετικές κλίμακες και τα έργα τους σχετίζονται με τις εναλλακτικές δυνατότητες της αρχιτεκτονικής, που μπορούν να φέρουν την ουτοπία πιο κοντά στην πραγματικότητα. Οι ιδέες τους εκφράζονται και στο βιβλίο *Yes Is More*, όπου το comic strip, ως κύριο μέσο αφήγησης, φέρνει στο προσκήνιο ένα από τα πρώτα ενδιαφέροντα του Bjarke Ingles.

Ήδη από τα πρώτα έργα των BIG, παρατηρείται το ενδιαφέρον για την ουτοπική αρχιτεκτονική και συγκεκριμένα για την «πραγματική ουτοπία». Η αρχιτεκτονική κοινότητα αρχικά ήταν δύσπιστη απέναντι σ' αυτές τις ιδέες, τα δεδομένα όμως στην πορεία άλλαξαν, ιδιαίτερα όταν πραγματοποιήθηκε το «VM House». Στο συγκεκριμένο συγκρότημα κατοικιών –πρωτόγνωρη για τα δεδομένα της Κοπεγχάγης κατασκευή– αποτυπώνονται με σαφήνεια οι προθέσεις των Bjarke Ingles Group. Σύμφωνα με τον Bjarke, το κτήριο ήταν μια «πραγματική ουτοπία» (pragmatic utopia), ενώ ο αρχιτέκτονας αναφέρει πως «και μόνο η σκέψη της ύπαρξης του σηματοδοτεί την ύπαρξη άλλων εναλλακτικών δυνατοτήτων. Έτσι, φέρνει την ουτοπία πιο κοντά». Η «πραγματική ουτοπία» είναι ένα κίνημα που δίνει έμφαση στον κοινωνικά και οικονομικά βιώσιμο σχεδιασμό, ενώ παράλληλα αποτελεί ένα είδος γεφύρωσης μεταξύ της πρακτικής προσέγγισης της πραγματικότητας και της επιθυμίας για δημιουργία βιώσιμης ζωής για τις μελλοντικές γενιές.⁹⁵

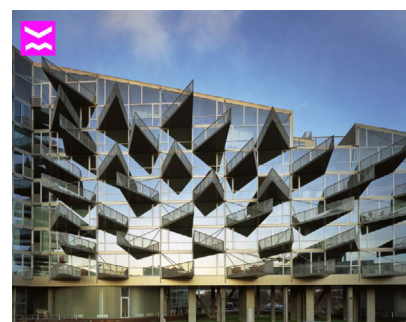
Ο δημοφιλής τίτλος *Yes Is More* είναι ένα λογοπαιγνίο με διπλή έννοια, αφού συνδυάζει τη θεμελιώδη φράση της μοντέρνας αρχιτεκτονικής «*Less Is More*» (Mies van der Rohe) με την ικανότητα να συμπεριλαμβάνει κανείς στην αρχιτεκτονική όσο το δυνατόν περισσότερες διαστάσεις (more) με τη μικρότερη δυνατή σπατάλη (less). Στο βιβλίο δεν έρχεται πρώτα το κείμενο και μετά οι εικόνες, αντιθέτως αναμειγνύονται μεταξύ τους συνθέτοντας ένα διαλεκτικό αποτέλεσμα. Ο Bjarke υλοποιώντας το ακολούθησε τα ενδιαφέροντα που είχε πριν την αρχιτεκτονική και αυτό του απέφερε θετικά αποτελέσματα, καθώς το βιβλίο απέκτησε μεγάλη δημοσιότητα και οι ιδέες του έγιναν ευρέως γνωστές. Στο επεισόδιο του «*Abstract*» αναφέρει πως η χρήση των κόμικς ήταν γι' αυτόν λογικό επακόλουθο, καθώς ο ίδιος από μικρός ήθελε να γίνει σχεδιαστής κόμικς: «Είναι λογικό, επειδή ήθελα να δημιουργήσω εικονογραφημένα μυθιστορήματα και κάποια στιγμή παρέκκλινα από αυτήν την πορεία».



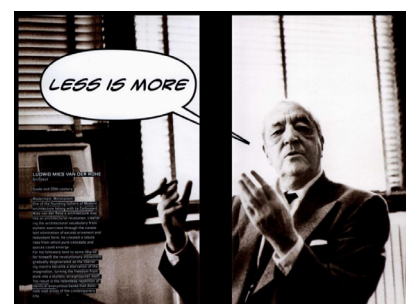
101. Copenhill, Κοπεγχάγη, 2020



102. Lego House, Μπιλούντ, 2017



103. VM Houses, Κοπεγχάγη, 2005



104. Ludwig Mies Van Der Rohe

94 . Στο ίδιο.

95 . Dugar, A. M. (2019), *Pragmatic Utopian Lighting Design: Classifying a modern architecture movement within the umbrella of sustainable design, and identifying its parallel lighting movement*, Lighting Research & Design, India.

4.3 ΤΟ «PSEUDO-COMIC» YES IS MORE ΚΑΙ Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΩΝ ΚΤΗΡΙΑΚΩΝ ΕΡΓΩΝ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΟΥ ΚΛΑΣΣΙΚΟΥ COMIC STRIP

Το archicomic της ομάδας BIG Yes Is More αποτελεί ένα «έργο δράσης»,⁹⁶ μια «βιογραφική»⁹⁷ επισκόπηση των κτηριακών έργων της ομάδας, όπου για κάθε ένα από αυτά υπάρχει αφήγηση υπό τη μορφή comic strip, και σε κάθε κεφάλαιο αντίστοιχα εξιστορούνται οι ιδέες πίσω από τα κτήρια και η πορεία πραγματοποίησής τους. Σε όλο το τεύχος υπάρχει μια κωμική διάθεση η οποία, σε συνδυασμό με την αμεσότητα της αφηγηματικής δομής του comic strip, δημιουργεί ένα ευχάριστο είδος ανάγνωσης. Πρωταγωνιστής του κόμικ είναι ο ίδιος ο Bjarke, ο οποίος σε κάθε παράδειγμα εξηγεί –με τη χρήση των balloons– τις αρχιτεκτονικές του τοποθετήσεις. Οι εικόνες εντάσσονται στην κλασική λογική των panels, , χωρίς όμως αυτά να υπογραμμίζονται από μαύρο πλαίσιο. Ξεχωρίζουν μεταξύ τους μέσω της «υδρορροής», δηλαδή του κενού που σχηματίζει διακλαδώσεις ανάμεσα στα panels, και αυτό ως φόντο υπάρχει παντού σε μαύρο χρώμα. Μεταξύ άλλων, περιέχει ρεαλιστικές εικόνες, διαγράμματα, απεικονίσεις κτηρίων ή και collage. Στο ένθετο του βιβλίου, όπου ο Bjarke εξηγεί τις προθέσεις των BIG, αναφέρει:

*«Αντί να χρησιμοποιήσουμε δοκίμια και επεξηγηματικά κείμενα, σχέδια και εικόνες σε ξεχωριστή διάταξη, τα έχουμε αντιγράψει ώστε να σχηματίσουν ένα βιβλίο κόμικ το οποίο συνδυάζει κείμενο, σχέδια και εικόνες, προκειμένου να διηγηθούν αυτά την ιστορία που υπάρχει πίσω από κάθε project».*⁹⁸

Ως προς τις τεχνικές αφήγησης, το Yes Is More είναι ένα δείγμα για το πώς η αρχιτεκτονική μπορεί να εκμεταλλευτεί την επικοινωνιακή αμεσότητα που προκύπτει από τις επικρατέστερες εμπορικές αφηγηματικές στρατηγικές. Χάρη στο διαδίκτυο και τα σύγχρονα software παραγωγής και επεξεργασίας εικόνων, οι συγκεκριμένες αφηγήσεις περιλαμβάνουν υψηλής ευκρίνειας εικόνες. Όλα αυτά συνθέτουν τη σύγχρονη μορφή του photo-collage, η οποία παλαιότερα ήταν πιο αναλογική. Ενοποιώντας το photo-collage προκύπτει το νέο είδος comic strip, το οποίο ο Koldo Lus Arana αναφέρει ως «ψευδο-κόμικ» (pseudo-comic). Το χαρακτηριστικότερο παράδειγμα «ψευδο-κόμικ»⁹⁹ είναι πιθανότατα το έργο του Scott McCloud.

Στο ασπρόμαυρο εξώφυλλο, το πρώτο πράγμα που τραβά το μάτι του αναγνώστη είναι ο τίτλος «Yes Is More» σε κλασική για τα κόμικς έντονη, άσπρη, πλάγια, γραμματοσειρά, συνοδευόμενος

96 . BIG, B. I. (2009). *Yes Is More, An Archicomic on Architectural Evolution*. Γερμανία: Taschen GmbH, σελ. 20.

97 . Στο ίδιο.

98 . Στο ίδιο.

99 . Lus-Arana, L. M. (Koldo) (2019). Comics and architecture: a reading guide Telling architecture(s): comics, cartoons and graphic narrative in architecture. Στο J. Charley, *The Routledge Companion on Architecture Literature and the City*, 347-384 (352). New York: Routledge Companions.



105. Yes Is more, BIG, σελ.10



106. Yes Is more, BIG, σελ.222-223



107. Yes Is more, BIG, σελ.20-21



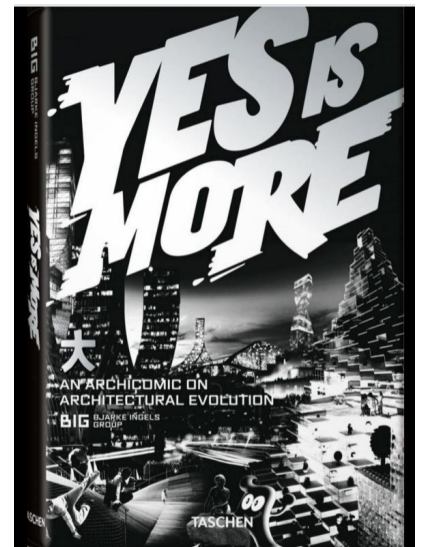
108. Yes Is more, BIG, σελ.126-127

από τον υπότιτλο «An Archicomic on Architectural Evolution», τη συντομογραφία της ομάδας BIG, την ονομασία του εκδοτικού οίκου και ένα κινέζικο σύμβολο (που σημαίνει ξύλο). Στο φόντο και σε δευτερεύον πλάνο, υπάρχει μια σύνθεση collage, όπου διακρίνει κανείς απεικονίσεις των κτηριακών έργων των BIG, τα οποία άλλοτε είναι κανονικές φωτογραφίες, άλλοτε φωτογραφίες αρχιτεκτονικών μοντέλων και άλλες φορές ρεαλιστικές αποδόσεις. Σε κάθε περίπτωση, τοποθετούνται με τέτοιο τρόπο, ώστε να συνθέτουν μια ολοκληρωμένη εικόνα που μπορεί να μπερδεύει, αλλά ταυτόχρονα να είναι ευχάριστη στο μάτι. Στο πιο κοντινά σημεία διακρίνει κανείς ζωντανές φιγούρες σε ανθρώπινη κλίμακα: skiers (στο Copenhill), ένα άγαλμα (η μικρή γοργόνα), μια φιγούρα καρτούν (HAI BAO), κάποιους ανθρώπους που φαίνεται να κατοικούν σε ένα από τα κτήρια, αλλά και ένα ανθρωπάκι της εταιρείας παιχνιδιών LEGO (LEGO House). Όλα αποτελούν ένα συνονθύλευμα αναφορών που πρωταγωνιστούν στις αφηγήσεις των κτηριακών έργων.

Στις πρώτες σελίδες, ανά δισέλιδο, υπάρχει και ένα διαφορετικό σημαντικό πρόσωπο σε ασπρόμαυρη απόδοση και στον καθένα τοποθετείται ένα «quote» μέσα σε comic balloon. Οι τέσσερις πρώτοι «quoters» είναι τρεις αρχιτέκτονες (Ludwig Mies Van Der Rohe, Philip Cortelyou Johnson, Rem Koolhaas) και ένας πολιτικός (Barac Hussein Obama II). Αυτοί προσφέρουν, με λογική ακολουθία, τροφή για την αρχιτεκτονική σκέψη του Bjarke, ενώ σε αντιστοιχία με τον καθέναν υπάρχει ένα επεξηγηματικό κείμενο με κωμική και κριτική διάθεση. Το τέταρτο πρόσωπο είναι ο ίδιος ο Bjarke, ο οποίος σε balloon γράφει τη φράση «Yes Is More», την κινητήρια σκέψη της ομάδας (λογοπαίγνιο του «Less Is More»).

Στη συνέχεια, ένα δισέλιδο με μαύρο φόντο και άσπρα γράμματα, η θεωρητική εισαγωγή όπου προσδιορίζονται οι θέσεις των BIG σχετικά με την «αρχιτεκτονική της πραγματικής ουτοπίας».¹⁰⁰ Αυτή είναι μια ιδέα που εισάγει στην αρχιτεκτονική όλες τις ανθρώπινες πτυχές (κοινωνικές, οικονομικές, περιβαλλοντικές) χωρίς να κάνει παραχωρήσεις στον σχεδιασμό. Για ενίσχυση των λεγομένων τους, παραθέτουν ένα ακόμη «quote» του νατουραλιστή Charles Robert Darwin: «It is not the strongest of the species that survives, nor the most intelligent, it is the one that is the most adoptable to change». Ακολουθεί ένα ακόμη δισέλιδο με ασπρόμαυρα «draft» αξονομετρικά σχέδια κτηρίων, τοποθετημένα σε ένα πολεοδομικό κομμάτι με διαδοχική σειρά. Άλλοτε είναι υπογραμμισμένα με χρώματα και άλλοτε όχι.

Ακολουθώντας, υπάρχουν τα περιεχόμενα τα οποία έρχονται μετά την εισαγωγή. Εδώ, σε μαύρο φόντο, όπως άλλωστε σε όλο το τεύχος, τοποθετούνται με άσπρα γράμματα οι τίτλοι των κεφαλαίων και μπροστά από αυτούς η αρίθμηση μαζί με ένα διαφοροποιημένο



109. Yes Is more, BIG, εξώφυλλο



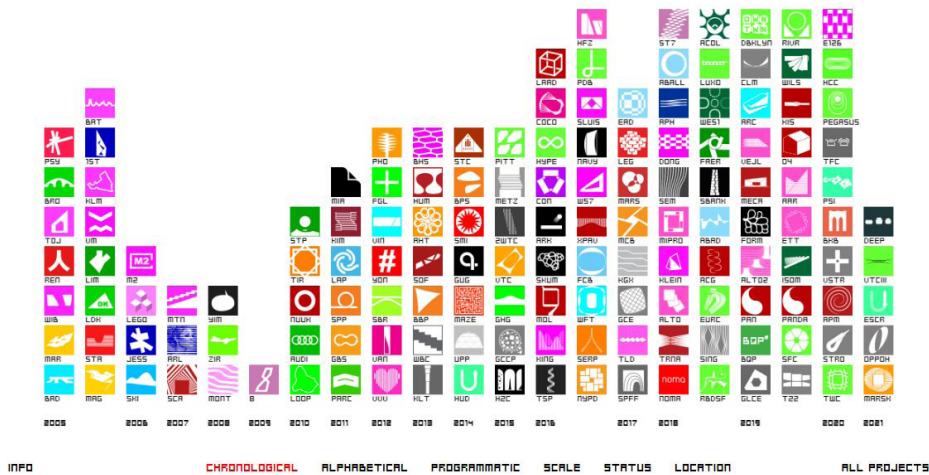
110. Yes Is more, BIG, σελ. 1-10

ίση, που αντιστοιχεί σε κάθε ένα από τα 35 κτηριακά έργα που αναλύονται. Εν συνεχεία, ένα ακόμη ένθετο υπό τη μορφή comic strip, με τον Bjarke να ξαναγεί τον αναγνώστη στον χώρο εργασίας των BIG, ενώ ταυτόχρονα εξηγεί με τη χρήση balloons το περιεχόμενο του βιβλίου και τις προθέσεις της αρχιτεκτονικής ομάδας. Μεταξύ άλλων αναφέρει πως τα κόμικς χρησιμοποιούνται ως μέσο αφήγησης, καθώς μπορούν και εξηγούν μια πολύπλοκη ιστορία με εύκολο τρόπο.¹⁰¹ Στο τελευταίο ranel, προσκαλεί τον αναγνώστη να προχωρήσει στο επόμενο κεφάλαιο του πρώτου κτηριακού παραδείγματος με τίτλο «People's Building».

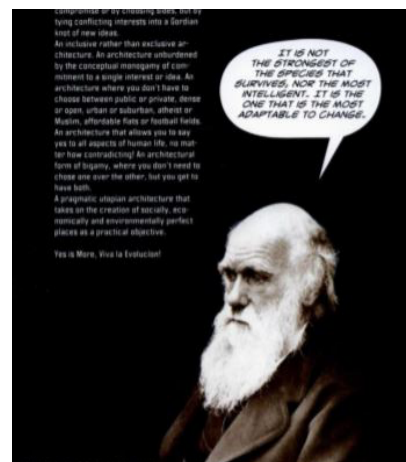
Κάθε ένα από τα 35 κτηριακά έργα ξεκινά με ένα δισέλιδο κάποιας προοπτικής απεικόνισης, που αντιστοιχεί στο καθένα ξεχωριστά. Οι εικόνες των κτηρίων έχουν επιλεγεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να φαίνονται μεγαλεπήβολα, ενώ ταυτόχρονα διακρίνει κανείς έναν δραματικό τόνο στα χρώματα και στον φωτισμό. Η συνθετική στρατηγική αυτών των δύο σελίδων είναι ίδια σε όλα τα κεφάλαια. Σε πρώτο πλάνο υπάρχει ένας τίτλος που αναφέρει συνοπτικά την ταυτότητα του έργου, ενώ η γραμματοσειρά και ο τρόπος απόδοσής του είναι ίδιος με αυτόν του τίτλου στο εξώφυλλο, άλλοτε σε μαύρο χρώμα και άλλοτε σε άσπρο. Στο κάτω αριστερό άκρο της εικόνας τοποθετείται ο τίτλος του κτηρίου και από κάτω το «εικονίδιο» (icon) που του αντιστοιχεί, προϊόν γραφιστικής επεξεργασίας για να αποδοθεί με απλότητα η ιδέα του κτηρίου. Τα συγκεκριμένα icons, πέρα από το Yes Is More, χρησιμοποιούνται με ευρηματικό τρόπο και στον διαδικτυακό ιστότοπο της ομάδας.

BIG

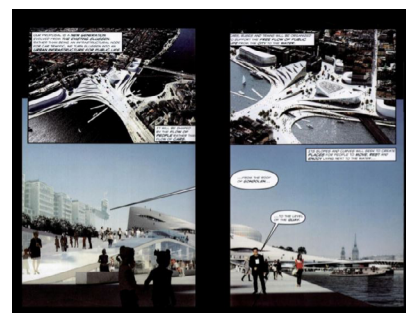
SEARCH



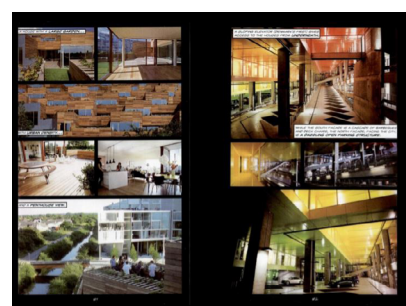
115. Ιστοσελίδα: BIG | Bjarke Ingels Group, icons



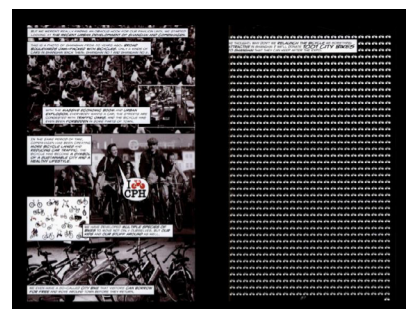
111. Yes Is more, BIG,σελ.11



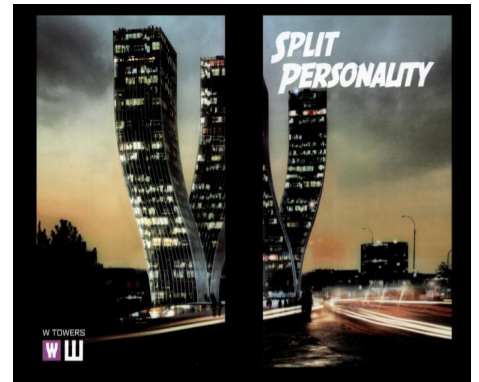
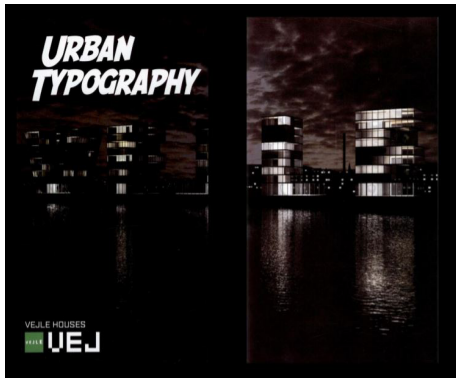
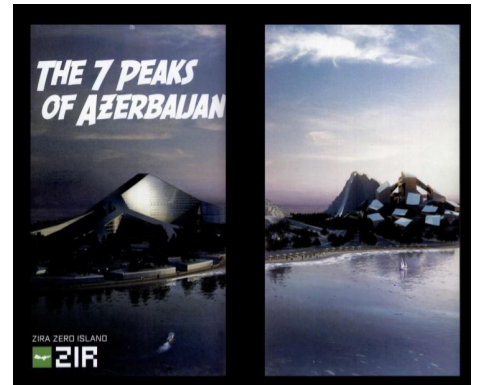
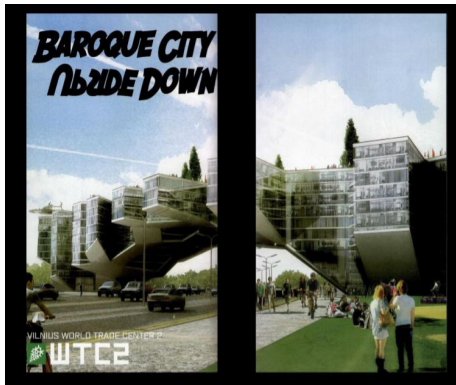
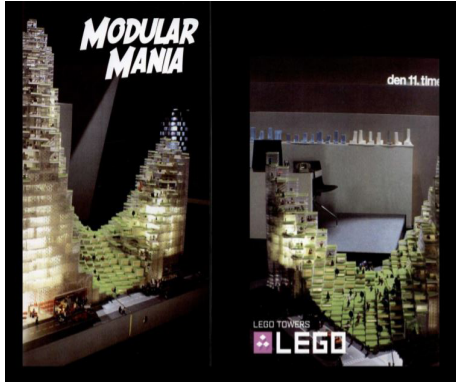
112. Yes Is more, BIG,σελ.288-289

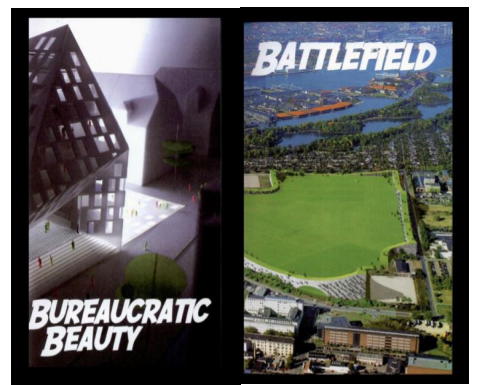
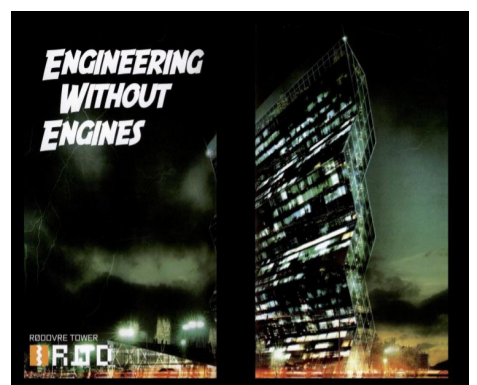
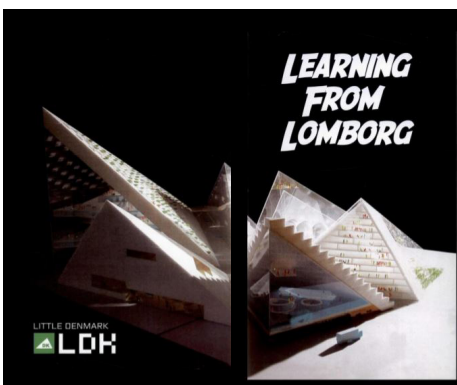
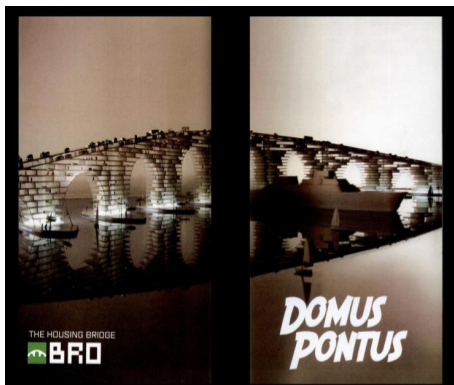
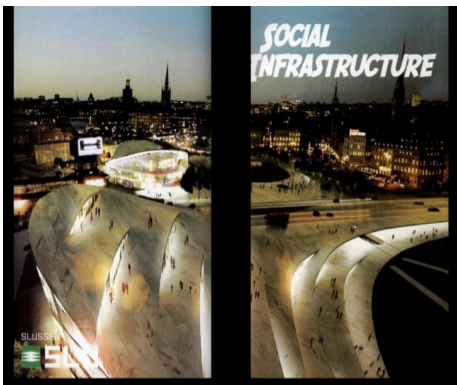
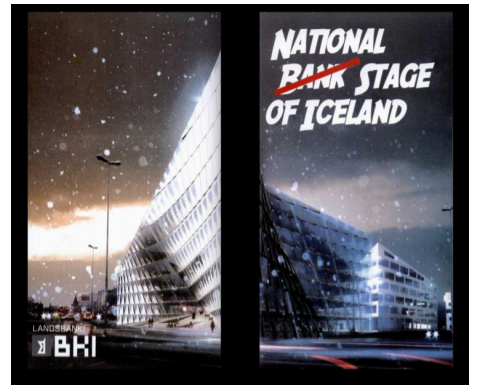
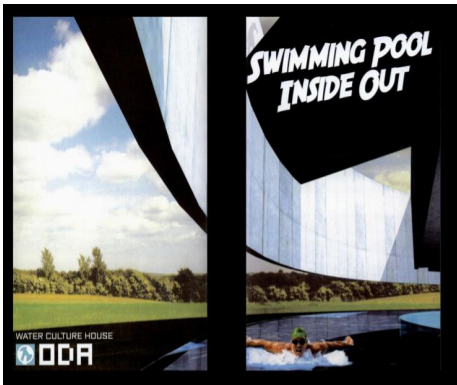
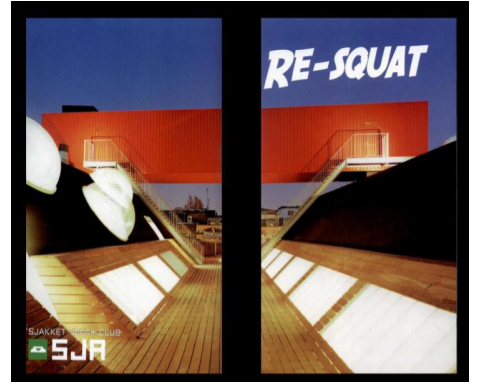
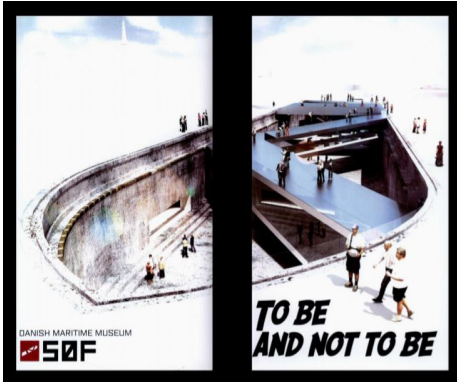


113. Yes Is more, BIG,σελ.81-82



114. Yes Is more, BIG,σελ.36-37





4.4 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Αν και οι Bjarke Ingles Group αποτελούν μια νεοσύστατη ομάδα, έχουν καταφέρει σε σύντομο χρονικό διάστημα να συνδέσουν το όνομά τους με την καινοτομία στην αρχιτεκτονική. Αυτό τους τη σύνδεση ενίσχυσε και η κυκλοφορία του *Yes Is More* (αδιαμφισβήτητο ένα manifesto), το οποίο από τη μία είναι τόσο ευχάριστο όσο και ένα βιβλίο κόμικ και από την άλλη εκφράζει τις μεγάλες ιδέες που γεννιούνται μέσα από πραγματικά κτηριακά έργα. Οι δύο αυτές αντικρουόμενες πτυχές του βιβλίου το αναδεικνύουν σε ένα αξιόλογο αρχιτεκτονικό αυτοβιογραφικό δείγμα, ενισχυμένο με το χιούμορ και με στρατηγικές που ξεφεύγουν από την κοινή αρχιτεκτονική αφήγηση. Δικαίως, λοιπόν, το Danish Architecture Centre περιγράφει τους BIG ως «παιχνιδιάρικους», «αμφιλεγόμενους», «καινοτόμους» και «προκλητικούς».¹⁰²

Επιπλέον, η ουτοπία–η πραγματική ουτοπία στη συγκεκριμένη περίπτωση–είναι μια έννοια που η αρχιτεκτονική ανακαλύπτει κάθε φορά από την αρχή, ενώ δεν είναι άγνωστη και στο πεδίο μελέτης της γραφικής αφήγησης-αρχιτεκτονικής. Έτσι, το *Yes Is More* είναι ένα manifesto στο οποίο εντοπίζονται πολλές ομοιότητες με την περιγραφή των *Timotheus Vermeulen* και *Robin van den Akker* σχετικά με την επικρατούσα κατάσταση του μοντερνισμού:

*«Ιστορικά το πεδίο της αρχιτεκτονικής έχει κυριαρχηθεί από δύο αντίθετα άκρα. Πρώτον από τη μία πλευρά οι τολμηρές ιδέες της avant-garde, οι οποίες πολύ συχνά είναι τόσο αποκολλημένες από την πραγματικότητα που αποτυγχάνουν να μετατραπούν σε κάτι πέρα από εκκεντρικές περιέργειες. Από την άλλη πλευρά, αποτελούν καλά οργανωμένους συμβούλους, οι οποίοι χιτίζουν προβλέψιμα και βαρετά κουτιά με υψηλές προδιαγραφές. Η αρχιτεκτονική μοιάζει να είναι προσκολλημένη μεταξύ δύο εξίσου άγονων μετώπων: της αφελούς ουτοπικής και της απολύτως πραγματικής αρχιτεκτονικής. Αντί να επιλέξουν κάτι ανάμεσα σε αυτά τα δύο, οι BIG επιχειρούν τη γόνιμη αλληλοεπικάλυψη των δύο αντιθέτων. Μια πραγματική ουτοπική αρχιτεκτονική που αναλαμβάνει τη δημιουργία κοινωνικά, οικονομικά και περιβαλλοντικά τελειοποιημένων τόπων από μια πρακτική σκοπιά».*¹⁰³

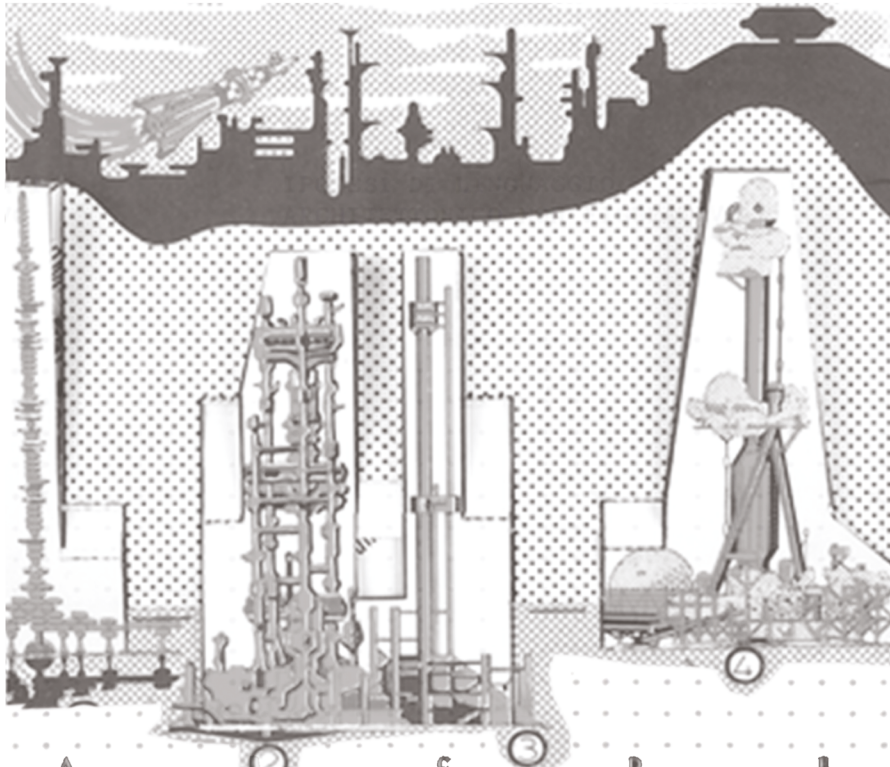
Επιπλέον, όσον αφορά τη γραφική αφήγηση, το *Yes Is More* είναι ένα archicomix όπου η εφαρμογή του comic strip λειτουργεί ως αποτελεσματική στρατηγική για να μεταδώσουν οι BIG τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα, αλλά και τις ιστορίες πίσω από τα κτήρια. Η χρήση του κειμένου που αιωρείται σε balloons, τα επεξηγηματικά διαγράμματα και τα ποικίλα είδη εικόνων τοποθετημένα με διαδοχική αλληλουχία λειτουργούν προς όφελος αυτού του σκοπού. Κατά αυτόν τον τρόπο, δίνεται ένα έναυσμα ώστε να υπάρξουν νέες τολμηρές αρχιτεκτονικές αφηγηματικές στρατηγικές και, ως εκ τούτου, νέα μέσα σχεδίασης, αναπαράστασης και αποτύπωσης να προσφέρονται και να κατευθύνουν ολοένα και περισσότερο την αρχιτεκτονική προς αυτήν την κατεύθυνση.

¹⁰² . Mas Context 1 (2009). More Spring 09. Mas Context, σελ. 82.

¹⁰³ . Vermulen, T. & van den Akker, R. (2010), Notes on metamodernism, *Journal of Aesthetics & Culture*, 2.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ



Τα κόμικς είναι μια διαδοχική - αόρατη Τέχνη - η τέχνη της εικονογράφησης, και τα πλεονεκτήματά τους, σε σχέση με την αρχιτεκτονική, εστιάζουν στην επικοινωνιακή αμεσότητα μέσω της αλληλεπίδρασης κειμένου - εικόνας. Οι διαφοροποιήσεις τους έχουν πολλές ιδιότητες, ενώ η έννοια του τόπου που αφορά την αρχιτεκτονική αποκτά υπερ-τοπικό χαρακτήρα, αν αναλογιστεί κανείς τη σχέση του χώρου στον οποίο βρίσκεται ο αναγνώστης και του χώρου δράσης των ηρώων. Επιπλέον, στην αρχιτεκτονική, οι αφηγήσεις, υπό τη μορφή κόμικς, ανήκουν στις εναλλακτικές δημοσιεύσεις και ακολουθούν το ευρύτερο κλίμα εκτίμησης προς την οπτική κουλτούρα. Πέρα, όμως, από το κλασικό comic strip, σε αυτό το πεδίο μελέτης - της διαδοχικής εικόνας σε σχέση με την αρχιτεκτονική - εντοπίζεται και η κινηματογραφική δομή των storyboards. Έτσι, η γραφική αφήγηση και οι διάφορες πτυχές της αποτελούν μια δια-δραστική δομή, που γοητεύει τους αρχιτέκτονες εξαιτίας των χωροχρονικών ιδιοτήτων της. Ταυτόχρονα, η ιστορική εξέλιξη των κόμικς δρα παράλληλα με τις αρχιτεκτονικές αναφορές. Τα παραδείγματα αλληλεπιδράσεων γραφικής αφήγησης - αρχιτεκτονικής ξεκινούν με τους Rodolphe Töpffer και Le Corbusier, κορυφώνονται με τους Archigram και την επιστημονική φαντασία, εδραιώνονται στην αρχιτεκτονική σκέψη με τον Bernard Tschumi και βρίσκουν σύγχρονες εφαρμογές από την ομάδα Bjarke Ingles Group. Οι αναφορές δείχνουν τρεις διαφορετικούς τρόπους απόδοσης της αρχιτεκτονικής ιδέας.

Ο τρόπος απόδοσης της γραφικής αφήγησης των Archigram, αν και «ουτοπικού τύπου», έχει περισσότερο αναπαραστατικό χαρακτήρα. Η πορεία της αφήγησης, παρόλο που αποδίδεται μέσα από ιστορίες super-ηρώων, δίνει στο αναγνωστικό κοινό μια πιο ξεκάθαρη εικόνα για την επιστημονική φαντασία, το επιστημονικό γεγονός και την αρχιτεκτονική, δηλαδή τα κύρια ενδιαφέροντα του Zoom Issue. Η επιστημονική φαντασία αλλά και οι ουτοπικές ιδέες για την πόλη του μέλλοντος μέσα από εμπορικές στρατηγικές, όπως το comic strip, είναι ένα φαινόμενο που βρίσκει έντονο ενδιαφέρον στη δεκαετία του '60, σε έναν μεταπολεμικό κόσμο που αναζητούσε ένα νέο μοντέλο διαβίωσης, θεωρώντας την πόλη ως το μέσο για τη δημιουργία του. Ως αποτέλεσμα αυτών των αναζητήσεων, αντίστοιχα με τους Archigram, έχουμε και την εμφάνιση αρχιτεκτονικών ομάδων όπως των CIAM, Team X, Archigram και Superstudio, με κάθε μία από αυτές να εισάγουν στην αρχιτεκτονική νέες ουτοπικές έννοιες της πόλης και, ταυτόχρονα, να εκφράζουν, με τον δικό τους τρόπο, την αντίδρασή τους στη σύγχρονη βιομηχανική κοινωνία. Είναι γεγονός πως αυτοί οι αρχιτέκτονες δεν έγιναν γνωστοί από το κατασκευαστικό τους έργο, αλλά μέσα από σχέδια, σκίτσα, απεικονίσεις, collage, κινηματογραφικές σκηνές ακόμη και ακουστικές προβολές, αποδεικνύοντας ότι μια αρχιτεκτονική ιδέα δεν χρειάζεται πάντα τρισδιάστατη μορφή για να κερδίσει τον κόσμο.

Αντίθετα ο Tschumi, στα διαδοχικά σχέδια και στις εικόνες του, μέσω της αποδόμησης της μορφής και της κίνησης, επιχειρεί να δει την

πόλη του Μανχάταν με μια πιο ρητορική ματιά. Η αφηγηματική δομή των storyboards ενδείκνυται ως ένα χρήσιμο εργαλείο για την αναπαράσταση της αρχιτεκτονικής σκέψης. Έτσι, τη δεκαετία του '60, η αρχιτεκτονική, όταν ακόμα εξερευνούσε το comic strip ως αναπαραστατικό μέσο, ταυτόχρονα αναζητούσε τρόπους να διαδώσει τις πολιτικές πεποιθήσεις που αφορούσαν πολλούς αρχιτέκτονες. Σε αυτή την αναζήτηση οφείλεται η «αρχιτεκτονική σε panel», που μπορεί και λειτουργεί παράλληλα με το χωρικό πλαίσιο.¹⁰⁴ Την πρακτική των panels εκμεταλλεύτηκε και ο Tschumi στα κινηματογραφικά του διαγράμματα, που έχουν απασχολήσει την αρχιτεκτονική σκέψη από το 1984 μέχρι και σήμερα.

Αν και οι BIG με το παράδειγμά τους διατηρούν το ενδιαφέρον για την εφαρμογή της γραφικής αφήγησης στην αρχιτεκτονική, διαφοροποιούν ωστόσο τη θέση τους από τα προηγούμενα δύο ως προς το περιεχόμενο και τον σκοπό. Θα μπορούσε η αναπαραστατική τους διάθεση να συσχετιστεί με το Space Probe των Archigram, ωστόσο η διαφορά μεταξύ της επιστημονικής φαντασίας και της ουτοπικής ιδέας, εφαρμοσμένης σε πραγματικά κτήρια, καθιστά τις θεματικές σαφώς διαφορετικές. Ο Koldo Lus Arana αναφέρει ότι μέσω των BIG η εκτεταμένη χρήση των κόμικς στην αρχιτεκτονική, ως μεμονωμένων όμως στοιχείων, έχει ανακαλυφθεί εκ νέου με τη μορφή ολοκληρωμένων φωτο-αφηγήσεων.¹⁰⁵ Η χρήση των κόμικς ως εργαλείου marketing δεν είναι ιδιαίτερα πρόσφατο φαινόμενο, ούτε και αρχιτεκτονική ανακάλυψη. Παρ' όλα αυτά, στο Yes Is More η χρήση τους μπορεί να χαρακτηριστεί και «εμπορικού χαρακτήρα». Τα κόμικς, στον 20ό αιώνα, χρησιμοποιούνται σε μεγάλο βαθμό με σκοπό την πώληση προϊόντων, ακόμη και ως επεξηγηματικά μέσα σε οδηγίες ασφάλειας. Επομένως, γίνεται αντιληπτό πως, εξαιτίας της ευανάγνωστης και «εύπεπτης» δομής τους, μπορούν εύκολα να καταστούν χρήσιμο αφηγηματικό μέσο για οποιονδήποτε σκοπό.

Τέλος, η επικοινωνιακή αμεσότητα που προκύπτει από μια αφηγηματική δομή όπως αυτή των το comic strip καθιστά τα κόμικς αποτελεσματικό εργαλείο για την αρχιτεκτονική σκέψη. Έτσι, αυτά μπορούν να φανούν χρήσιμα τόσο για την υποστήριξη της σχεδιαστικής διαδικασίας όσο και για την κοινοποίηση της ιδέας. Η σχέση αυτής της εξελισσόμενης τέχνης με την αρχιτεκτονική ήταν πάντα πολύ ισχυρή και οι τρεις αναφορές προσφέρονται για την επιβεβαίωση αυτού του ισχυρισμού. Τα new media έχουν αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούμε και κατά συνέπεια έχουν επηρεάσει τη σκέψη πίσω από την αρχιτεκτονική αναπαράσταση.

¹⁰⁴ Lus-Arana, L. M. (Koldo) (2019). Comics and architecture: a reading guide Telling architecture(s): comics, cartoons and graphic narrative in architecture. Στο J. Charley, *The Routledge Companion on Architecture Literature and the City*, 347-384 (36). New York: Routledge Companions.

¹⁰⁵ Lus-Arana, L. M. (Koldo) (2019). Comics and architecture: a reading guide Telling architecture(s): comics, cartoons and graphic narrative in architecture. Στο J. Charley, *The Routledge Companion on Architecture Literature and the City*, 347-384 (352). New York: Routledge Companions.

Όλη αυτή η αλλαγή έχει επιφέρει τη διαρκώς αυξανόμενη εκτίμηση για το σχέδιο με το χέρι και τις τεχνικές του collage. Τα κόμικς, λοιπόν, ως ένα πιο «αναλογικό» μέσο αφήγησης, έχουν την ικανότητα να προσδίδουν στην αρχιτεκτονική ιδέα ακόμη μεγαλύτερη αξία. Αν και οι αναφορές που αναλύονται στην ερευνητική μελέτη ξεκινούν με αφετηρία τη δεκαετία του '60, φαίνεται πως το ενδιαφέρον αυτό είναι ακόμη επίκαιρο.

balloon: (bulles ή phylactères στα γαλλικά) είναι στοιχεία του comic strip στα οποία εμπεριέχεται ο διάλογος και τα οποία παρεμβάλλονται στον χώρο της αφήγησης. Υπάρχουν βέβαια και τα balloons της «σκέψης», τα οποία είναι σιωπηλά και διαχωρίζονται από τα balloons που περιέχουν ομιλίες, μέσω του κυματιστού περιγράμματος και της διακεκομμένης ουράς τους. Υπάρχει και ένα ακόμη είδος balloon το οποίο εντοπίζεται σε περιπτώσεις ομιλίας μέσω μηχανικής υποστήριξης, όπως για παράδειγμα μέσω τηλεφώνου ή τηλεόρασης. Αυτού του τύπου τα balloons έχουν συνήθως οδοντωτό περίγραμμα.¹⁰⁶

gutter: («υδρορροή») ο όρος αναφέρεται στον εμφανή χώρο μεταξύ του κάδρου (frame ή hyperframe) και του φόντου της σελίδας, δηλαδή πρόκειται για το κενό μεταξύ των panels.¹⁰⁷

ligne claire: το γραφικό στυλ που αποφεύγει τη σκίαση, τη διαβάθμιση των χρωμάτων και εστιάζει στα σαφή περιγράμματα, στα απλά χρώματα και στη γεωμετρική ακρίβεια. Επιπλέον ενδείκνυται ως ευανάγνωστο αφηγηματικό εργαλείο.¹⁰⁸

manga: (γεννήθηκε στην Ιαπωνία από το ξεκίνημα του 20ού αιώνα) ο όρος αναφέρεται στην «ανεύθυνη εικόνα» (irrisposnsible image), όμως η ραγδαία του ανάπτυξη ξεκίνησε ήδη από το τέλος της δεκαετίας του '60, ως το αξιακό σύστημα της ιαπωνικής κοινωνίας και των υφιστάμενων ριζικών αλλαγών της.¹⁰⁹

¹⁰⁶ . Miller, A. (2007). *Reading bande dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*. Chicago, USA: Intellect Books, σελ. 97.

¹⁰⁷ . Miller, ό.π., σελ. 86.

¹⁰⁸ . Miller, ό.π., σελ. 18.

¹⁰⁹ . Miller, ό.π., σελ. 52.

Amardeep, D. M. (2019). Pragmatic Utopian Lighting Design: Classifying a modern architecture movement within the umbrella of sustainable design, and identifying its parallel lighting movement, India: Lighting Research & Design.

BIG, Bjarke Ingles Group (2009). Yes Is More - An Archicomic on Architectural Evolution. Κολωνία: Taschen GmbH.

BIG, Bjarke Ingles Group (2011). Bjarke Ingles Group Projects 2001-2010. Κοπεγχάγη: Design Media Publishing Limited

Chapman, P. (1965). The Plug-in City. Στο Athens Center of Ekistics, Constantinos A. Doxiadis Archives, 297-280.

Charitonidou, M. (2020). Simultaneously Space and Event: Bernard Tschumi's Conception of Architecture. Ζυρίχη: Arena Journal Of Architectural Research.

Cook, P. (1991). 5 Plug-in. Στο Archigram. Βασιλεία: Switzerland: Birkhäuser Verlag.

Cook, P. (2013). Συνέντευξη από Koldo Lus Arana, Mas-Context - Amazing Archigram, (Winter).

Eisner, W. (1985). Comics & Sequential Art by Will Eisner. Τάμαρακ, Φλώριδα: Poorhouse Press.

Frampton, K. (2007). Modern architecture: a critical history. Λονδίνο, Νέα Υόρκη: Thames & Hudson.

Glebas, F. (2009). Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation. Κίβα: Elsevier/Focal Press.

Hart, J. (2008). The art of the storyboard: a filmmaker's introduction. Βοστώνη: Elsevier/Focal Press.

Hartoonian, G. (2012). Architecture and Spectacle: A Critique. Νέα Υόρκη: Routledge.

Jamieson, C. (2017). NATØ: Narrative Architecture in Postmodern London. Λονδίνο: Routledge.

Jencks, C. (1973). Modern Movements in architecture (Penguin Art & Architecture). Νέα Υόρκη: Anchor Press.

Labio, C. (2017). The Inherent Three-Dimensionality of Comics. Yale University Press.

Lus Arana, L. M. (Koldo) (2013). Comics and Architecture, Narrative, 20, Winter: 16-31.

Lus Arana, L. M. (Koldo) (2013). Welcome 2D Future - Cinema, Comics and transdemic construction of the City of the Future [Some random notes]. Στο P. Gadanho & S. Oliveira (Eds), Once Upon a Place - Architecture & Fiction, 255-264. Λισαβόνα: Caleidoscópico.

Lus Arana, L. M. (Koldo) (2015). «*La Ligne Claire de Le Corbusier. Time, Space, and Sequential Narratives.*» Le Corbusier, 50 Years later, International Congress, Valencia.

Lus Arana, L. M. (Koldo) (2016). Interview by GRAHAM FOUNDATION. Architectural Narratives / Building Stories.

Lus Arana, L. M. (2019). Comics and Architecture: A reading Guide - Telling architecture(s): comics, cartoons and graphic narrative in architecture. Στο J. Charley (Ed.), *The Routledge Companion on Architecture, Literature and the City*, 347-384. Νέα Υόρκη: Routledge. Λονδίνο - Νέα Υόρκη: Routledge, Taylor and Francis Group.

Lus Arana, L. M. & Klaus (2013). «*MAS CONTEXT*», *Narrative*, 20, Winter.

Marcos, C. L. (2019). *Graphic Imprints, The influence of Representation and Ideation Tools in Architecture*. San Vicente del Raspeig, Ισπανία: Springer.

Μαρτινίδης, Π. (1990). «*ΚΟΜΙΚΣ*» - Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης. ΑΣΕ Α.Ε.

Mas Context 1 (2009). More Spring 09. Mas Context.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics (the invisible art) - «A Remarkable New Baedeker of the Toons»*'. Νέα Υόρκη: HarperPerennial.

Miller, A. (2007). *Reading bande dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*. Σικάγο: Intellect Books.

Revision of the modern : the Frankfurt architecture museum collection (1985). Λονδίνο: Architectural Design AD Editions.

Sadler, S. (2005). *Architecture Without Architecture*. Μασαχουσέτη - Λονδίνο: The MIT Press.

Simon, M. (2000). *STORYBOARDS: Motion in Art*. Μελβούρνη - Νέο Δελχί: Focal Press.

Singsen, D. (2017). *Teaching Comics and Graphic Novels as Art History*.

Spiegelman, A. (1988). *Commix: An Idiosyncratic Historical and Aesthetic Overview*, *Print magazine*, Nov./Dec., 61-73.

Ταρλαντζός, Λ. (2006). *Ιστορία των Κόμικς - Εισαγωγή στα κόμικς: ένας οδηγός της 9ης τέχνης*. Αθήνα: Αιγόκερως.

Tschumi, B. (1978). *Architectural Manifestos*. Νέα Υόρκη: Artist Space.

Tschumi, B. (1983). *Themes from The Manhattan Transcripts*. Στο *Illustrated Index*, 65-74. Architectural Association School of

Architecture.

Tschumi, B. (1994). *The Manhattan Transcripts*. Λονδίνο: Academy Editions.

Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Μασαχουσέτη, Λονδίνο: The MIT Press.

Tsigkouni, S. *PLUG-IN CITY*, Archigram, 1964. Sheffield: Humanities Assignment | Issues In Contemporary Architecture, Sheffield School of Architecture, Year 2 | 2012-2013.

van der Hoorn, M. (2012). *Bricks and Balloons: architecture in comic strip form*. Ρότερνταμ: 010 Publishers.

van der Hoorn, M. (2012). Building representations and their collapsing one upon another. Στο *Mas Context, Narrative*, 32-47. Σικάγο: Mas Context.

Vermeulen T. (2010). Robin van den akker, *Journal of Aesthetics & Culture*, 2.

Anderson, Alex. «*gsd.harvard.edu.*» <https://www.gsd.harvard.edu/>. 15 November 2019. <https://www.gsd.harvard.edu/2019/11/zoom-the-archigram-collection-arrives-at-the-harvard-graduate-school-of-design/>.

Archigram. «*The Archigram Aechival Project.*» χ.χ. <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=56>.

«*Bernard Tschumi Architects.*» <http://www.tschumi.com>. χ.χ. <http://www.tschumi.com/projects/18/>.

BIG, Bjarke Ingles Group (2021). BIG | Bjarke Ingles Group (<https://big.dk/#projects> (πρόσβαση 1/7/2021)).

<http://archigram.westminster.ac.uk/projects.php>. χ.χ.

«*MoMA.*» moma.org. χ.χ. <https://www.moma.org/collection/works/62>.

Practice, Research Centre for Experimental (2010). The Archigram Aechival Project. <http://archigram.westminster.ac.uk/magazine.php?id=99&src=mg> (πρόσβαση 23/6/2021).

Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton. Archigram.net. χ.χ. <https://www.archigram.net/index.html>.

1. <https://www.mascontext.com/tag/narrative/>
2. <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/>
3. <https://www.mascontext.com/tag/melanie-van-der-hoorn/>
4. <https://www.archigram.net/about.html>
5. <https://namhenderson.wordpress.com/2016/07/07/clara-oloriz-and-koldo-lus-arana-interview-sir-peter-cook/>
6. <http://www.tschumi.com/bernard-tschumi/>
7. The Manhattan transcripts, σελ.30-31
 8. <http://socks-studio.com/2011/04/21/sergei-eisenstein-sequences-diagrams-for-alexander-nevsky-and-battleship-potemkin/>
9. <https://big.dk/#about>
10. Yes Is More
- 11.
12. Roy Lichtenstein, Crying Girl, 1964
13. Scott mcCloud, Understanding Comics - The Invisible Art, σελ. 29- 30
14. <https://www.fanbyte.com/features/what-american-comics-can-learn-from-manga/>
15. <https://www.studiobinder.com/blog/storyboard-examples-film/#Animation-Storyboards>
16. <https://www.studiobinder.com/blog/storyboard-examples-film/#Television-Show-Storyboards>
17. <https://medium.com/@avisolo/storyboard-your-life-48da1e76e9d9>
18. <https://www.dailymotion.com/video/x3d593i>
19. <http://socks-studio.com/2011/04/21/sergei-eisenstein-sequences-diagrams-for-alexander-nevsky-and-battleship-potemkin/>
20. <https://eisenmanarchitects.com/The-Max-Reinhardt-Haus-1992>
21. <https://www.zaha-hadid.com/architecture/cardiff-bay-opera-house/>
22. Bernard Tschumi, The Manhattan Transcripts, σελ. 46
23. <https://www.loustal.nl/museum374.htm>
24. <https://www.nasjonalmuseet.no/en/exhibitions-and-events/the-national-museum--architecture/exhibitions/2015/architecture-in-comic-strip-form/>
25. <https://www.archdaily.com/284474/mas-context-analog-2012>
26. <https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>
27. https://www.academia.edu/31375077/La_Ligne_Claire_de_Le_Corbusier_Time_Space_and_Sequential_Narratives
28. https://www.researchgate.net/publication/291892047_Le_corbusier_read_comic_books_Notes_on_the_interactions_between_architecture_and_graphic_narrative/figures
29. Little Nemo in Slumberland, 26 July 1908, Winsor McCay
30. <https://www.rfi.fr/en/science-and-technology/20210415-a-lesson-for-mankind-60-years-on-from-yuri-gagarin-s-first-space-flight>

31. <https://www.marvel.com/articles/comics/is-this-the-single-best-marvel-comic-of-the-1960s>
32. <https://casabellaweb.eu/the-magazine/yearannata-1976-xl/>
33. ECO UMBERTO, APOCALITTICI E INTEGRATI. COMUNICAZIONI DI MASSA E TEORIE DELLA CULTURA DI MASSA, 1977
34. https://www.architectmagazine.com/design/culture/book-utopie-texts-and-projects-1967-1978_o
35. https://garage.vice.com/en_us/article/wxea49/looking-at-the-whole-earth-catalog-while-the-world-falls-apart
36. 1982, Blade Runner
37. François Schuiten, Les Cités Obscures - Brüssel, 2018
38. neo tokyo, Akira Katsuhiko Otomo
39. <https://www.dezeen.com/2020/05/12/archigram-plugin-in-city-peter-cook-dennis-crompton-video-interview-vid/>
40. <http://archigram.westminster.ac.uk/magazine.php?id=96&s-rc=mg>
41. <http://archigram.westminster.ac.uk/magazine.php?id=97&s-rc=mg>
42. Archigram Magazine Issue No. 3, 1963, 'Expendability
43. <https://www.architecturalrecord.com/ext/resources/archives/backissues/1964-05-RH.pdf?-178920000>
44. <https://www.architectural-review.com/essays/reputations/reyner-banham-1922-1988>
45. <https://www.archdaily.com/893555/tensegrity-structures-what-they-are-and-what-they-can-be κολλάζ>
46. Ron Herron, Walking City, 1964.
47. Just what is it that makes today's homes so different, so appealing? is a collage by English artist Richard Hamilton, 1956.
48. <http://archigram.westminster.ac.uk/magazine.php?id=99&s-rc=mg>
49. <http://archigram.westminster.ac.uk/magazine.php?id=99&s-rc=mg>
50. <http://archigram.westminster.ac.uk/magazine.php?id=99&s-rc=mg>
51. https://reececomics.com/product/mystery_in_space_86_7_5/
52. Russ Manning, Magnus Robot Fighter (1963)
53. <http://archigram.westminster.ac.uk/magazine.php?id=100&s-rc=mg>
54. Το ίδιο
55. Το ίδιο
56. Το ίδιο
57. Το ίδιο
58. Το ίδιο
59. Το ίδιο
60. Το ίδιο
61. Το ίδιο
62. Το ίδιο
63. Το ίδιο
64. Το ίδιο
65. Το ίδιο
66. Το ίδιο
67. <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=219>
68. <https://www.mascontext.com/tag/archigram/>
69. <https://www.mascontext.com/tag/archigram/>

70. Utopie no 2/3 , May 1969.
71. <http://www.tschumi.com/projects/18/>
72. <http://www.tschumi.com/projects/18/>
73. https://en.wikipedia.org/wiki/Central_Park#/media/File:Great-lawn-before250.jpg
74. https://www.researchgate.net/publication/348818108_Bernard_Tschumi%27s_Manhattan_Transcripts_as_an_Exploration_of_Unlikely_Confrontations_Spatial_Praxis_as_a_Dispositional_Agencing_Spaces_and_Events/figures?lo=1
75. <http://www.tschumi.com/history/>
76. <http://www.tschumi.com/projects/18/>
77. <https://www.moma.org/collection/works/68719>
78. <http://socks-studio.com/2011/04/21/sergei-eisenstein-sequences-diagrams-for-alexander-nevsky-and-battleship-potemkin/>
79. <https://www.we-find-wildness.com/2010/12/bernard-tschumi-advertisements-for-architecture/>
80. The Manhattan transcripts
81. Το ίδιο
82. Το ίδιο
83. Το ίδιο
84. Το ίδιο
85. Το ίδιο
86. Το ίδιο
87. Το ίδιο
88. Το ίδιο
89. Το ίδιο
90. Το ίδιο
91. Το ίδιο
92. Το ίδιο
93. <http://www.tschumi.com/projects/50/>
94. <http://www.tschumi.com/projects/47/>
95. <http://www.tschumi.com/projects/3/>
96. Architecture and Disjunction, The MIT Press, 1996
97. <https://big.dk/#about>
98. <https://big.dk/#about>
99. <https://big.dk/#projects-yim>
100. <https://big.dk/#projects-yim>
101. <https://big.dk/#projects-arc>
102. <https://big.dk/#projects-leg>
103. <https://big.dk/#projects-vm>
104. Yes Is more, BIG, σελ.8
105. Yes Is more, BIG, σελ.10
106. Yes Is more, BIG, σελ.222-223
107. Yes Is more, BIG, σελ.20-21
108. Yes Is more, BIG, σελ.126-127
109. Yes Is more, BIG, εξώφυλλο
110. Yes Is more, BIG, σελ. 1-10
111. Yes Is more, BIG, σελ.11
112. Yes Is more, BIG, σελ.288-289
113. Yes Is more, BIG, σελ.81-82
114. Yes Is more, BIG, σελ.36-37
115. <https://big.dk/#projects>
116. Yes Is more, BIG, δισέλιδα κεφαλαίων.

