

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

Υποστηρικτικό κείμενο

Πτυχιακής Εργασίας

Εικονογραφική Ερμηνεία Επιστημονικής Φαντασίας
της Κέρκυρας, 2017

Αμαλία Τσιλιμιγκάκη

ΤΧ2010043

Επιβλέπων Διδάσκων

Σπυρίδωνας Βερύκιος

Κέρκυρα

Ιούνιος 2018

Πίνακας περιεχομένων

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ	3
ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΚΕΦΑΛΑΙΩΝ	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΕΔΙΟ ΕΡΕΥΝΑΣ - ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	7
2.1 Μαζική Κουλτούρα.....	7
2.3 Εικονογράφηση	8
2.4 Επιστημονική Φαντασία.....	9
2.5 Αστικά Τοπία	10
2.6 Στόχος της εργασίας.....	11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΣΕΙΡΑΣ	12
3.1 Φωτογράφιση και επιλογή τοπίων	12
3.2 Γραμμική σχεδίαση του χώρου και των επιμέρους στοιχείων	13
3.3 Εισαγωγή χρώματος, σκιών και φώτων	16
3.4 Τελικές διορθώσεις στην εικόνα	18
3.5 Τεχνικά Χαρακτηριστικά και Υλικοτεχνική Υποδομή	18
3.6 Χρονοδιάγραμμα Υλοποίησης.....	19
3.7 Εργαλεία και Προγράμματα	20
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ.....	20
4.1 Η Εικαστική Προσέγγιση της Επιστημονικής Φαντασίας.....	20
4.2 Σχεδιαστική Προσέγγιση	22
4.3 Χρωματική Ανάλυση.....	23
4.4 Ισομετρική Προοπτική.....	24
4.5 Εφαρμογή Αρχών Design.....	28
4.5.1 Οπτική Ενότητα	28
4.5.2 Έμφαση.....	30
4.5.3 Κλίμακα και Αναλογίες.....	33
4.5.4 Ισορροπία	37
4.5.5 Ρυθμός.....	40
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΕΠΙΛΟΓΟΣ	43
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	45
ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ	46
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	47

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αντικείμενο της πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία και σύσταση μιας σειράς ψηφιακών εικόνων που εντάσσεται στη γενική κατηγορία της εικονογράφησης. Θέμα της είναι μια προσωπική εικονογραφική ερμηνεία αστικών τοπίων της Κέρκυρας με όρους Επιστημονικής Φαντασίας. Ειδικότερα κάθε εικονογράφιση αναπαριστά ένα φανταστικό, αφαιρετικό αστικό τοπίο όπου επικρατεί η τεχνολογική ανάπτυξη και το οποίο είναι εμπνευσμένο από κάποιο υπάρχον αστικό τοπίο της Κέρκυρας. Για το λόγο αυτό, στην υλοποίηση της εργασίας η μελέτη της χωροταξίας και της αρχιτεκτονικής του υπάρχοντος τοπίου από φωτογραφίες και επισκέψεις ήταν σημαντικός παράγοντας ώστε να αναπαρασταθεί η επιθυμητή πληροφορία.

Το παρόν κείμενο υποστηρίζει, παρουσιάζει, περιγράφει και αναλύει τη διαδικασία που ακολουθήθηκε για την υλοποίηση της εικονογραφικής αυτής σειράς. Επίσης, υποστηρίζει την εργασία μέσα από θεωρητική έρευνα, σχετική με το αντικείμενο, που έγινε πριν και κατά τη διάρκεια της υλοποίησης της πτυχιακής εργασίας. Στο τελευταίο κεφάλαιο, εν είδει συμπεράσματος, αναφέρονται σκέψεις και προβληματισμοί όσον αφορά τη διαδικασία δημιουργίας μιας εικονογραφικής σειράς και του σκοπού της.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΚΕΦΑΛΑΙΩΝ

Κεφάλαιο 1- Εισαγωγή

Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται μια εισήγηση στο θέμα της πτυχιακής εργασίας, στα ζητήματα που πραγματεύεται η γραπτή υποστήριξη και στους προσωπικούς στόχους και σκοπούς της συγκεκριμένης εργασίας.

Κεφάλαιο 2- Πεδίο Έρευνας - Εφαρμογής

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο ορίζονται και αναλύονται τα γνωστικά πεδία στα οποία εντάσσεται η πτυχιακή εργασία. Γίνεται μια εισαγωγή, αναφορικά προς τους στόχους της εργασίας και αναλύεται συνοπτικά η μεθοδολογία για την επίτευξή τους.

Κεφάλαιο 3- Παραγωγική Διαδικασία της Εικονογραφικής Σειράς

Στο Δεύτερο κεφάλαιο αναλύονται λεπτομερώς όλες οι διαδικασίες και μεθοδολογίες παραγωγής με τη σειρά που πραγματοποιήθηκαν. Γίνεται αναφορά στα προγράμματα και στα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία των εικόνων και παρουσιάζεται ένα συνοπτικό χρονοδιάγραμμα υλοποίησης της εργασίας.

Κεφάλαιο 4- Εικαστικές Επιλογές

Στο Τρίτο κεφάλαιο αναλύονται οι εικαστικές επιλογές με βάση τις οποίες πραγματοποιήθηκαν οι εικονογραφήσεις. Ειδικότερα γίνεται αναφορά σε σχεδιαστικές αρχές, αισθητικά πλαίσια και καλλιτέχνες που αποτέλεσαν έμπνευση για την επίτευξη της πτυχιακής εργασίας.

Κεφάλαιο 5- Συμπεράσματα – Επίλογος

Στο τελευταίο κεφάλαιο περιγράφεται κατά πόσο εκπληρώθηκαν οι στόχοι στους οποίους αποσκοπούσε το έργο, αλλά και τι επιπροσθέτως αποκομίστηκε από την περάτωση της εργασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Όπως προαναφέρθηκε αντικείμενο της πτυχιακής εργασίας είναι μία εικονογραφική ερμηνεία αστικών τοπίων της Κέρκυρας με όρους Επιστημονικής Φαντασίας¹. Όσον αφορά τη συσχέτιση με την πόλη της Κέρκυρας είναι πολύ σημαντικό να τονιστεί το γεγονός πως κάθε εικονογράφιση αποτελεί μία προσωπική, μυθοπλαστική ερμηνεία ενός αστικού τοπίου της πόλης στο μέλλον το οποίο δεν είναι απαραίτητα κατανοητό από το θεατή.

Το πεδίο έρευνας και εφαρμογής εντάσσεται στην κατεύθυνση της εικονογράφησης, και από αυτή την άποψη κρίνεται σημαντική η εξέταση θεωρητικών ζητημάτων που αφορούν στον τομέα αυτό αλλά και των περαιτέρω αισθητικών χαρακτηριστικών που αξιοποιήθηκαν. Στη συνέχεια παρουσιάζεται η διαδικασία παραγωγής της εικονογραφικής σειράς και η ανάλυση των χαρακτηριστικών και της δομής της. Εξηγούνται οι μέθοδοι που υιοθετήθηκαν κατά την υλοποίηση της παραγωγικής διαδικασίας και οι ανάλογες αισθητικές επιρροές. Τέλος, αναφέρονται συμπεράσματα που

¹ Επιστημονική Φαντασία είναι το είδος μυθιστορήματος που πραγματεύεται κυρίως τις επιπτώσεις και επιδράσεις που μπορεί να επιφέρει η τεχνολογική και επιστημονική ανάπτυξη στη κοινωνία και στον άνθρωπο.

προέκυψαν μετά την ολοκλήρωση της εργασίας και σκέψεις για ενδεχόμενη περαιτέρω εστίαση.

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία μίας συλλογής εικονογραφήσεων αστικών τοπίων εμπνευσμένα από τοποθεσίες της πόλης της Κέρκυρας, εφαρμόζοντας την ισομετρική προοπτική, και οι οποίες εντάσσονται εικαστικά στον τομέα της Επιστημονικής Φαντασίας. Οι εικονογραφήσεις αυτές θα μπορούσαν εν δυνάμει να αποτελούν το περιβάλλον ενός παιχνιδιού ή μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων ή να παρουσιαστούν σε ένα περιοδικό μαζικής κυκλοφορίας στα πλαίσια διαφήμισης. Δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στη σχεδίαση των κτιρίων και του χώρου ώστε να παραπέμπουν σε ένα φανταστικό γεωμετρικό κόσμο Επιστημονικής Φαντασίας. Επίσης στις εικόνες υπάρχει παντελής απουσία ανθρώπινης ύπαρξης και τα κτίρια παραπέμπουν κυρίως σε γεωμετρικά γλυπτά. Παρ' όλο που αισθητικά όλες οι εικόνες ακολουθούν την ίδια προσέγγιση, σχεδιαστικά διέπονται από διαφορετικά χαρακτηριστικά που θα αναλυθούν παρακάτω. Τα αστικά τοπία της Κέρκυρας αποτέλεσαν αποκλειστικά τη βάση για τη σχεδίαση της πολεοδομίας και ορισμένων κτιρίων στις εικονογραφήσεις με αποτέλεσμα οι αναφορές στα υπάρχοντα τοπία να μην είναι ξεκάθαρες.

Καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου το ενδιαφέρον μου επικεντρωνόταν κυρίως στον τομέα της ψηφιακής εικονογράφησης. Η επιλογή της εικονογράφησης δισδιάστατων αστικών τοπίων προέκυψε από το προσωπικό ενδιαφέρον για τον τομέα της αρχιτεκτονικής και της πολεοδομίας μιας πόλης και το πώς μπορούν τα παραπάνω να αξιοποιηθούν από έναν εικονογράφο στη δημιουργία ενός φανταστικού δισδιάστατου αστικού περιβάλλοντος Επιστημονικής Φαντασίας, το οποίο θα μπορούσε να αποτελεί το περιβάλλον ενός βιντεοπαιχνιδιού. Επίσης η έφεση μου για τη χρήση καθαρών γεωμετρικών σχημάτων με στοιχεία μινιμαλισμού και αφαίρεσης στην δημιουργία έργων οδήγησε στις ανάλογες εικαστικές επιλογές στη σχεδίαση των φορμών και των κτιρίων. Η επιλογή της πόλης της Κέρκυρας ως βάση για τη σχεδίαση της πολεοδομίας και ορισμένων κτιρίων οφείλεται στο γεγονός

πως καθώς κατοικώ στο συγκεκριμένο νησί τα τελευταία οχτώ χρόνια, οι τοποθεσίες της πόλης προς εικονογράφιση ήταν πιο οικείες προς εμένα και για το λόγο αυτό και πιο ενδιαφέρον να πειραματιστώ στην απόδοση ενός τελείως διαφορετικού εικαστικά αστικού τοπίου. Στις τοποθεσίες που επιλέχθηκαν συνήθως βρίσκονταν κάποιο χαρακτηριστικό κτίριο ή μνημείο της πόλης το οποίο όμως δεν αποτέλεσε και αναγκαία συνθήκη στην επιλογή.

Σημαντικό ζήτημα προς επίλυση κατά την πραγματοποίηση της εργασίας υπήρξε το κατά πόσο τα στοιχεία των εικονογραφήσεων θα παραπέμπουν σε αυτά του πραγματικού τοπίου και αν είναι αναγκαίος παράγοντας ο θεατής να κατανοεί τη συσχέτιση της εικονογράφισης με το πραγματικό τοπίο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΕΔΙΟ ΕΡΕΥΝΑΣ - ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

2.1 Μαζική Κουλτούρα

Γενικότερα η πτυχιακή εργασία υπάγεται στην κατηγορία της Μαζικής Κουλτούρας. Ειδικότερα οι εικονογραφήσεις όπως προαναφέρθηκε θα μπορούσαν να παρουσιαστούν σε ένα περιοδικό μαζικής κυκλοφορίας στα πλαίσια διαφήμισης ή εικαστικής επένδυσης ή να αποτελούν το περιβάλλον ενός βιντεοπαιχνιδιού, δηλαδή μέσα επικοινωνίας και διασκέδασης που απευθύνονται στο ευρύ κοινό.

Με τον όρο Μαζική Κουλτούρα αναφερόμαστε στις πληροφορίες και εμπειρίες που μεταδίδονται ή προωθούνται στο ευρύ κοινό από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας² μέσα σε μικρό χρονικό διάστημα. Καθώς τα προϊόντα αυτά απευθύνονται σε ένα μεγάλο αριθμό κοινού, χαρακτηρίζονται από αμεσότητα και εύκολη κατανόηση. Σκοπός της μεταδιδόμενης αυτής πληροφορίας είναι να προσφέρει ευχαρίστηση και ικανοποίηση στο κοινό προκαλώντας έντονα

² Τα μέσα μαζικής επικοινωνίας χωρίζονται συνήθως στα έντυπα μέσα (εφημερίδες, περιοδικά, κατάλογοι, αφίσες και βιβλία) και στα ηλεκτρονικά μέσα (τηλεόραση, υπολογιστής, ραδιόφωνο).

συναισθήματα και εμπειρίες. Για το λόγο αυτό η πληροφορία είναι κατάλληλα σχεδιασμένη ώστε να είναι ευρέως ελκυστική σε έναν μεγάλο αριθμό ατόμων που μοιράζονται παρόμοιες εμπειρίες, ενδιαφέροντα, αξίες και γούστα. Αξίζει να αναφερθεί η επίκριση προς τη ‘μαζική τέχνη’³ από τους υποστηρικτές της ‘υψηλής τέχνης’⁴, χαρακτηρίζοντας την μη αυθεντική, ανούσια, επιφανειακή και οικονομικά υποκινούμενη.

Το κοινωνικό σύνολο επηρεάζεται ριζικά από τη Μαζική Κουλτούρα οικονομικά και κοινωνικά. Οικονομικά καθώς δημιουργείται ένα τεράστιο κύκλωμα διαφήμισης, παραγωγής και αγοράς και κοινωνικά καθώς δημιουργούνται κοινά πρότυπα, αξίες και στόχοι μεταξύ των ατόμων που αλληλεπιδρούν συνεχώς μεταξύ τους. Επιπρόσθετα δεχόμαστε πληροφορίες για γεγονότα, δρώμενα αλλά και γνώσεις, ιδέες, απόψεις, συναισθήματα και εμπειρίες από διαφορετικούς πομπούς.⁵

2.3 Εικονογράφηση

Καθώς η πτυχιακή εργασία αποτελεί μία εικονογραφική σειρά είναι απαραίτητο να γίνει αναφορά στον τομέα της Εικονογράφησης και στα κύρια χαρακτηριστικά του.

Εικονογράφηση είναι ένα είδος οπτικής επικοινωνίας που αποσκοπεί στο να επικοινωνήσει ένα συγκεκριμένο περιεχόμενο ή ιδέα στο θεατή και συνήθως απευθύνεται στο ευρύ κοινό. Ειδικότερα μία εικονογράφηση μπορεί να αποτελεί τη διακόσμηση, την ερμηνεία ή την οπτική επεξήγηση ενός κειμένου, ιδέας ή διαδικασίας σε κάποιο ηλεκτρονικό ή έντυπο μέσο όπως αφίσες, περιοδικά, βιβλία, κινούμενα σχέδια, βιντεοπαιχνίδια, ταινίες και μαθητικά ή τεχνικά εγχειρίδια. Για το λόγο αυτό, ανάλογα με το σκοπό, η εικονογράφηση μπορεί να είναι διακοσμητική, τεχνικά επεξηγηματική ή πιο προσωπικά

³ Ταινίες, κινούμενα σχέδια, τηλεοπτικές σειρές, χορευτική μουσική.

⁴ Ποίηση, ζωγραφική, γλυπτική, θέατρο, μπαλέτο, συμφωνική μουσική.

⁵ Fredric Rissover, Mass Media and the Popular Arts, McGraw Hill Editions, 1977.

εκφραστική. Θα μπορούσαμε να παρομοιάσουμε τον τομέα της Εικονογράφησης με την εύρεση οπτικών λύσεων για την αναπαράσταση ιδεών.

Όσον αφορά την προσωπική έκφραση του δημιουργού, παρ' όλο που είναι αναπόφευκτη, δεν αποτελεί τον απώτερο σκοπό. Αυτό οφείλεται στο γεγονός πως ένας εικονογράφος δημιουργεί έργα που εξυπηρετούν το σκοπό των πελατών που του τα αναθέτουν και συνήθως ο σκοπός αυτός είναι εμπορικός. Αντίστοιχα η πτυχιακή εργασία, θα μπορούσε να αποτελεί την εικονογράφηση ενός βιντεοπαιχνιδιού Επιστημονικής Φαντασίας, ενός περιοδικού στα πλαίσια κάποιας διαφήμισης ή και βιβλίου.⁶

2.4 Επιστημονική Φαντασία

Εικαστικά, ο μελλοντικός, διαστημικός χαρακτήρας που επιθυμούσα να αποδώσω στις εικονογραφήσεις είναι εμπνευσμένος από έργα καλλιτεχνών και ταινίες που ακολουθούν την αισθητική της Επιστημονικής Φαντασίας.

Επιστημονική Φαντασία είναι το είδος μυθιστορήματος που πραγματεύεται κυρίως τις επιπτώσεις και επιδράσεις που μπορεί να επιφέρει η τεχνολογική και επιστημονική ανάπτυξη στη κοινωνία και στον άνθρωπο. Ο όρος καθιερώθηκε το 1920 από τον Αμερικανό εκδότη Hugo Gernsback⁷, ο οποίος υπήρξε και από τους πρώτους υποστηρικτές του είδους.⁸

Η Επιστημονική Φαντασία αποτελεί καινούριο είδος και προέρχεται από τη Δύση, όπου οι κοινωνικές μετατροπές που επήλθαν από τη Βιομηχανική Επανάσταση ενέπνευσαν συγγραφείς και διανοούμενους να γράψουν για το μελλοντικό αντίκτυπο της τεχνολογίας. Μέχρι την αρχή του 20^{ου} αιώνα είχε ήδη δημιουργηθεί μια συλλογή θεματικών επιστημονικής φαντασίας κάποιες

⁶ Ian Noble and Russel Bestley, Visual Research, Ava Publishing Sa, 2005.

⁷ Έκδωσε το πρώτο περιοδικό Επιστημονικής Φαντασίας, Εκδόσεις : Experimenter Publishing.

⁸ Michael Burns, Digital Sci- Fi Art : a step by step guide to creating stunning, futuristic images, United Kingdom : Ilex Editions, 2004.

από τις οποίες ήταν η μελλοντική εξέλιξη του ανθρώπινου είδους, διαστημικά ταξίδια, αποικισμός πλανητών, ρομπότ, εξωγήινα όντα, τηλεμεταφορά στο χωροχρόνο, χαμένοι πολιτισμοί ή η πιθανή κατάρρευση ενός πολιτισμού. Οι φανταστικές αυτές ιστορίες περιλαμβάνουν προφητικές προειδοποιήσεις, ουτοπικές κοινωνικές βλέψεις, φανταστικούς κόσμους, εξτρεμιστικές πολιτικές αναταραχές και γιγάντιες καταστροφές σε μορφή κηρυγμάτων, διαλογισμών, σάτιρας, παρωδίας και αλληγοριών. Σημαντικοί συγγραφείς του είδους ήταν οι George Orwell ⁹ , Isaac Asimov ¹⁰ και Arthur C. Clarke ¹¹.

Έως τον 21^ο αιώνα, η Επιστημονική Φαντασία είχε εξελιχθεί από ένα είδος λογοτεχνίας σε μια παγκοσμίως αναπτυσσόμενη υποκουλτούρα με πολλούς ακόλουθους και υποστηρικτές. Πλέον παράγονταν βιβλία, ταινίες, τηλεοπτικές σειρές, βιντεοπαιχνίδια, περιοδικά, κόμικς και ιστότοποι που εντάσσονταν στο είδος. ¹²

2.5 Αστικά Τοπία

Όλες οι εικονογραφήσεις αναπαριστούν Αστικά Τοπία εμπνευσμένα από εικονογραφημένα έργα Επιστημονικής Φαντασίας. Γενικότερα στον τομέα της Τέχνης, τα Αστικά Τοπία αποτελούν έργα που αναπαριστούν πόλεις και τα διάφορα δομικά χαρακτηριστικά τους όπως δρόμοι, κτίρια και πάρκα. Το Αστικό Τοπίο θεωρείται επίσης και ταυτόσημο του φυσικού τοπίου στα πλαίσια της αστικής ζωής. Οι καλλιτέχνες αυτού του είδους αντιμετωπίζουν τη πόλη σαν πηγή έμπνευσης με σκοπό την προσωπική ερμηνεία των διαφορετικών πλευρών της όπως την ταυτότητα, την ιστορία, τη μοντερνικότητα, το μέγεθος, την πυκνότητα και την αρχιτεκτονική της. Η

⁹ George Orwell, '1984', Secker & Warburg, Ιούnius 1949.

¹⁰ Isaac Asimov, 'The Foundation Trilogy', 1942-1993.

¹¹ Arthur C. Clarke, '2001 : A Space Odyssey', Hutchinson, 1968.

¹² Bruce Sterling, Science Fiction, <https://www.britannica.com/art/science-fiction>, p.1 .

αρχιτεκτονική άλλωστε είναι αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής μας ζωής και οι καλλιτέχνες αντλούν έμπνευση από οτιδήποτε τους περιβάλλει.¹³

Στον τομέα της Εικονογράφησης τα Αστικά Τοπία μπορεί να έχουν το ρόλο του περιβάλλοντος και της απόδοσης της γενικότερης ατμόσφαιρας ενός βιντεοπαιχνιδιού, κόμικς, εικονογραφημένου βιβλίου ή ταινίας ή να αποτελούν κομμάτι διαφήμισης ή εικαστικής επένδυσης σε μέσο¹⁴ που απευθύνεται στο ευρύ κοινό.

2.6 Στόχος της εργασίας

Γενικότερος στόχος της εργασίας μου είναι να καταφέρω να αποδώσω μία εικονογραφική ερμηνεία Αστικών Τοπίων της Κέρκυρας προσαρμόζοντάς τα στην αισθητική της Επιστημονικής Φαντασίας, με στοιχεία Γεωμετρικής Αφαίρεσης¹⁵ και Μινιμαλισμού¹⁶ στη σχεδίαση των φορμών, και εφαρμόζοντας την ισομετρική προοπτική. Οι εικονογραφήσεις αυτές θα μπορούσαν εν δυνάμει να αποτελούν το περιβάλλον ενός παιχνιδιού ή μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων ή να παρουσιαστούν σε ένα περιοδικό μαζικής κυκλοφορίας στα πλαίσια διαφήμισης. Δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στο σχεδιασμό της αρχιτεκτονικής των κτιρίων και του χώρου ώστε να παραπέμπουν σε ένα φανταστικό γεωμετρικό κόσμο Επιστημονικής Φαντασίας. Τα αστικά τοπία της Κέρκυρας αποτέλεσαν αποκλειστικά τη βάση για τη σχεδίαση της πολεοδομίας και ορισμένων κτιρίων στις εικονογραφήσεις με αποτέλεσμα οι αναφορές στα υπάρχοντα τοπία να μην είναι ξεκάθαρες.

¹³ Fayrouz Samir Abdelbaky, Cityscape as an Inspiration for Contemporary Painting, International Journal on : The Academic Research Community Publication, Οκτώβριος 2017, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3055096

¹⁴ Περιοδικό ή ιστοσελίδα.

¹⁵ Η Γεωμετρική Αφαίρεση βασίζεται στη χρήση γεωμετρικών φορμών οι οποίες τοποθετούνται σε μη ψευδαισθητικό χώρο και συνδυάζονται σε μη αναπαραστατικές συνθέσεις.

¹⁶ Ο Μινιμαλισμός σχεδιαστικά περιορίζεται σε πολύ λιτά μέσα και τεχνικές, τα στοιχεία είναι αφηρημένα, αντικειμενικά, απρόσωπα και απαλλαγμένα από επιφανειακές διακοσμήσεις.

Επιπρόσθετα, ένας σημαντικός στόχος ήταν και η πλήρης κατανόηση αρχών design ώστε να μπορέσω να τις εφαρμόσω στο έργο και να αποδώσω ένα εικαστικά και σχεδιαστικά καλό αποτέλεσμα, χωρίς όμως να αποτελούν και αναγκαία συνθήκη, το οποίο θα μπορούσε να οδηγήσει στον περιορισμό της προσωπικής έκφρασης . Οι αρχές αυτές design αφορούν το κάδρο¹⁷ ,τη σύνθεση των επιμέρους στοιχείων και το χρώμα. Για την απόδοση του χρώματος δόθηκε μεγάλη σημασία στην αισθητική της Cyberpunk κουλτούρας, του χαρακτήρα που τη διέπουν και αντίστοιχων καλλιτεχνών που θα αναφερθούν παρακάτω.

Με τη δημιουργία της συγκεκριμένης πτυχιακής κατάφερα να αφοσιωθώ και να εξασκήσω τις ικανότητες μου στα αντικείμενα που με ενδιαφέρουν περισσότερο, που είναι η εικονογράφηση και η εφαρμογή γεωμετρικών σχημάτων στη σχεδίαση στοιχείων και να αποκτήσω γνώσεις πάνω σ' αυτά.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΣΕΙΡΑΣ

3.1 Φωτογράφιση και επιλογή τοπίων

Το πρώτο βήμα της υλοποίησης της εργασίας ήταν η περιήγηση στην πόλη της Κέρκυρας, η λήψη και έρευνα στον παγκόσμιο ιστό φωτογραφιών των πιθανών τοπίων που θα εικονογραφούνταν στη συνέχεια. Οι περιοχές που φωτογραφήθηκαν ήταν συνήθως αυτές στις οποίες βρίσκονται ένα ή πολλά κτίρια που θεωρούνται χαρακτηριστικά μνημεία της Κέρκυρας ή φημίζονται για το αρχιτεκτονικό τους ενδιαφέρον. Στο στάδιο αυτό δεν είχε αποφασισθεί ακόμα το αισθητικό πλαίσιο στο οποίο θα εντάσσονταν οι εικόνες. Αξίζει να αναφερθεί πως κατά τη διάρκεια της φοίτησής μου στο Πανεπιστήμιο πάντα

¹⁷ Μέγεθος και σχήμα.

είχα μία έφεση προς την αφαίρεση, το μινιμαλισμό και τη γεωμετρία που αποτέλεσε και την αφετηρία για την τελική απόφαση. Επίσης η τελική επιλογή των τοπίων προς εικονογράφηση δεν πραγματοποιήθηκε στο πρώτο στάδιο αλλά κατά τη διάρκεια όλης της εργασίας. Πιο συγκεκριμένα, μετά τη δημιουργία κάθε εικονογράφησης ακολουθούσε και μελέτη για την επιλογή της επόμενης.



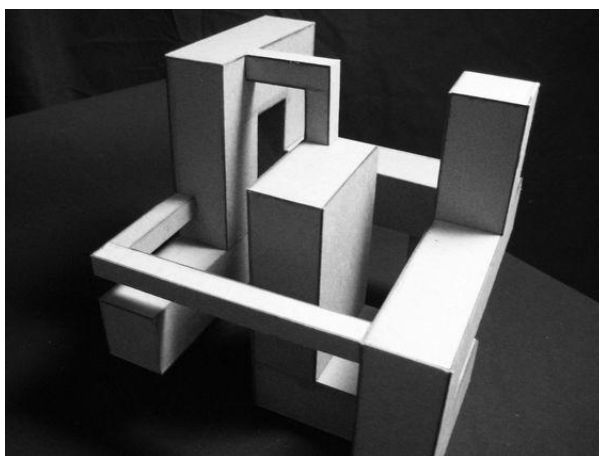
Εικ. 1. Παράδειγμα πανοραμικής Φωτογραφίας από τον Παγκόσμιο Ιστό.

Από τη στιγμή που αποφασίστηκε το εικαστικό πλαίσιο στο οποίο θα εντάσσονταν οι εικονογραφήσεις, ξεκίνησε η παραγωγική διαδικασία. Η διαδικασία που περιγράφεται παρακάτω αφορά κάθε εικόνα που παράχθηκε ξεχωριστά.

3.2 Γραμμική σχεδίαση του χώρου και των επιμέρους στοιχείων

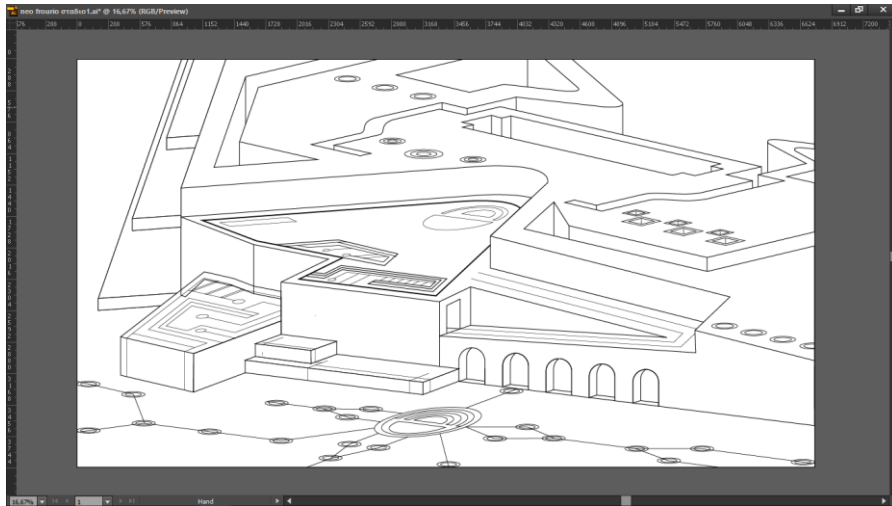
Αφού επιλέχτηκε η φωτογραφία στην οποία θα βασιζόταν η εικονογράφηση, έγινε μία έρευνα ως προς αντίστοιχα εικαστικά δουλειές, δίνοντας βάση στο σχήμα του κάδρου και το σχέδιο. Συγχρόνως με τη μελέτη καλλιτεχνών αλλά και φωτογραφιών από μακέτες αρχιτεκτονικών μελετών που αποτέλεσαν

σημαντικές πηγές έμπνευσης, παράγονταν οι εικόνες οι οποίες διέπονταν και από πολλές μετατροπές. Σε αυτό το στάδιο δεν ασχολήθηκα με το χρώμα, τα φώτα και τις σκιάς αλλά αποκλειστικά με τα περιγράμματα, τη σύνθεση και το κάδρο.



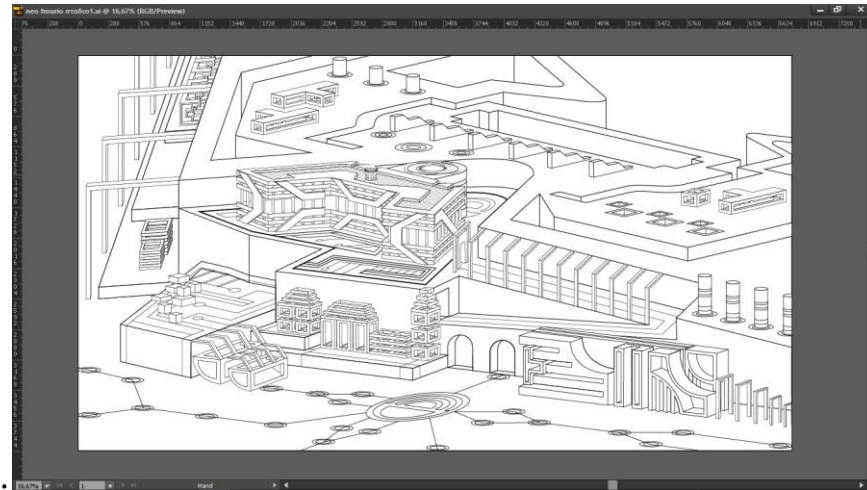
Εικ. 2. Sarah Wing, Παράδειγμα μακέτας αρχιτεκτονικής μελέτης.

Αρχικά έπρεπε να πραγματοποιηθεί λεπτομερειακή μελέτη των φωτογραφιών που διέθετα ώστε να κατανοηθεί η πολεοδομία και η κατανομή του χώρου στο πραγματικό Αστικό Τοπίο. Πέρα από τις προσωπικές φωτογραφίες, σημαντική βοήθεια προσέφεραν και οι πανοραμικές φωτογραφίες που ήταν ανεβασμένες στον παγκόσμιο ιστό καθώς η οπτική των εικονογραφήσεων μου είναι πανοραμική. Στη συνέχεια ξεκίνησα με τη γραμμική σχεδίαση των βασικών χαρακτηριστικών του τοπίου, όπως οι δρόμοι και τα εδαφικά επίπεδα. Αυτό το στάδιο αποτέλεσε και τη βάση για τις επερχόμενες αποφάσεις όσων αφορά το σχεδιασμό και το μέγεθος των επιμέρους στοιχείων (π.χ κτίρια, δέντρα).

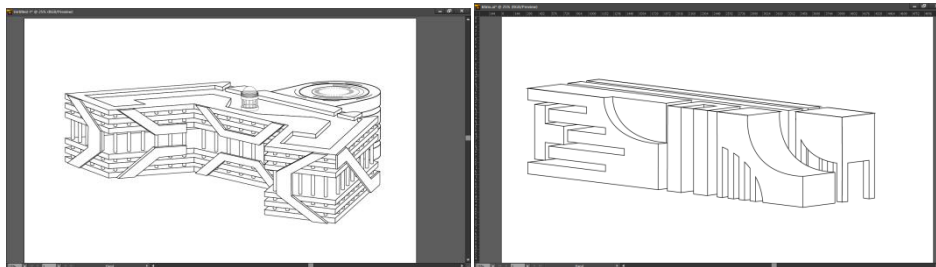


Εικ. 3. Παράδειγμα σχεδίασης βασικών δομικών χαρακτηριστικών του τοπίου.

Μετά τη χωροταξική σχεδίαση ακολούθησε η σχεδίαση των κτιρίων και των φυσικών στοιχείων του τοπίου όπως δέντρα. Το βασικό περίγραμμα των κτιρίων και δέντρων σχεδιάζονταν στο αρχικό αρχείο με σκοπό να ρυθμιστούν ανάλογα τα μεγέθη και τα ύψη τους, με σκοπό να ανταποκρίνονται σε ένα βαθμό στην πραγματικότητα. Η συνέχεια της παραγωγής τους πραγματοποιούνταν σε ξεχωριστά αρχεία δίνοντας βάση στα επιμέρους σχεδιαστικά τους στοιχεία. Αφού σχεδιάζονταν όλες οι φόρμες, τοποθετούνταν συνολικά στο αρχικό αρχείο, στην τοποθεσία που τους αναλογούσε. Με την ολοκλήρωση της σύνθεσης των περιγραμμάτων γίνονταν και οι κατάλληλες μετατροπές στη θέση, το μέγεθος και το ύψος ώστε το αποτέλεσμα πέρα από το να παραπέμπει χωροταξικά στην πραγματικότητα να είναι και εικαστικά καλό.



Εικ. 4. Παράδειγμα ένωσης εδάφους με κτίρια.



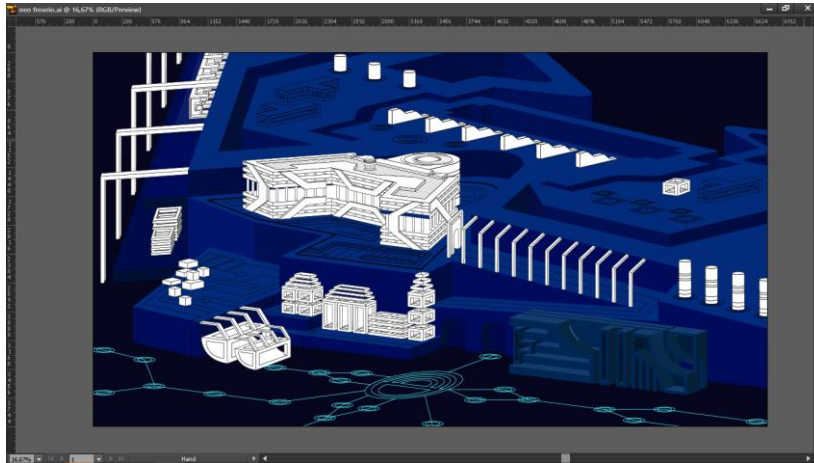
Εικ. 5 και 6 . Παραδείγματα σχεδιασμού ενός κτιρίου.

3.3 Εισαγωγή χρώματος, σκιών και φώτων

Μετά την ολοκλήρωση της γραμμικής σχεδίασης ακολουθεί η εισαγωγή χρώματος. Στο αρχικό στάδιο αυτής της διαδικασίας πραγματοποιήθηκε εκτενής μελέτη της χρήσης χρώματος από καλλιτέχνες που έχουν δημιουργήσει τοπία, σκηνές και εικόνες που ακολουθούν την αισθητική του Cyberpunk¹⁸. Αφού έγινε η επιλογή της βασικής χρωματικής παλέτας μιας εικόνας ακολούθησε ο χρωματισμός του χώρου όπως φόντος και επίπεδα εδάφους. Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενέργειας ακολούθησε η εισαγωγή χρώματος σε κάθε κτίριο μεμονωμένα. Στο χρωματισμό των κτιρίων έγινε

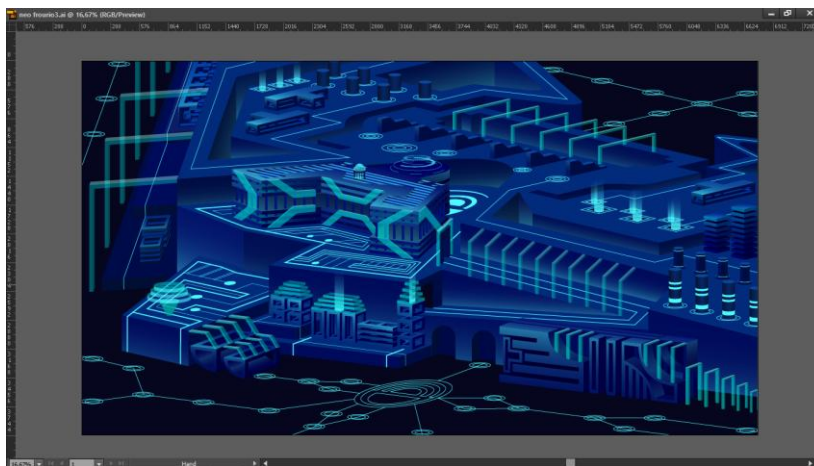
¹⁸ Cyberpunk είναι ένα υποείδος επιστημονικής φαντασίας που χαρακτηρίζεται από ανεπτυγμένη επιστήμη και τεχνολογία σ' ένα αστικό, εκβιομηχανισμένο και δυστοπικό μέλλον.

χρήση κυρίως τριών αποχρώσεων του μπλε, καθώς λόγω χρήσης ισομετρικής προοπτικής είναι φανερές μόνο τρεις όψεις ενός κτιρίου, η πρόσοψη, η κάτοψη και μία από τις πλάγιες όψεις. Η κατανομή των αποχρώσεων έγινε ανάλογα με την υποτιθέμενη πηγή φωτός και ήταν η ίδια σε όλα τα κτίρια. Αργότερα αποδίδονταν σε διάφορα αντικείμενα της σκηνής που λειτουργούσαν σαν πηγές φωτών νέον, αποχρώσεις του τουρκουάζ και του ροζ.



Εικ . 7 . Παράδειγμα ενδιάμεσου σταδίου εισαγωγής χρώματος.

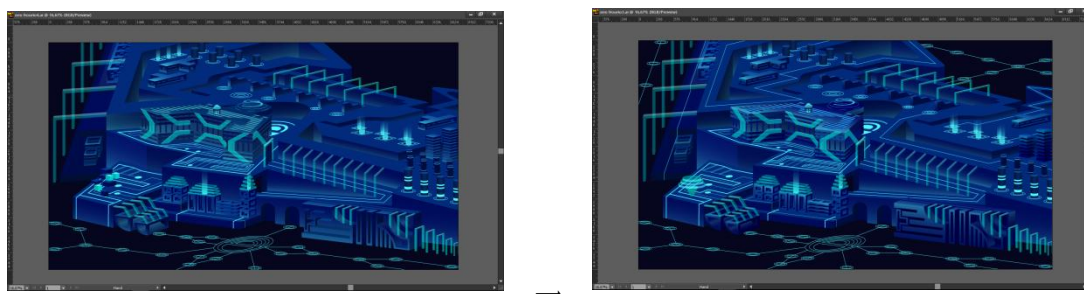
Τέλος, ακολούθησε η δημιουργία φωτών και σκιών στον περιβάλλοντα χώρο, στα επιμέρους στοιχεία του και στα κτίρια. Η εισαγωγή φωτών και σκιών ρυθμιζόταν ανάλογα με τον προσανατολισμό των φωτών νέον της σκηνής και της κύριας υποτιθέμενης πηγής φωτός.



Εικ . 8 . Τελικό στάδιο εισαγωγής χρώματος, σκιών και φωτών.

3.4 Τελικές διορθώσεις στην εικόνα

Το τελικό στάδιο παραγωγής των εικόνων περιλαμβάνει τις επιδιορθώσεις και μετατροπές που επιδέχονταν οι εικόνες. Οι διορθώσεις είχαν ως σκοπό, με την ολοκλήρωση όλων των παραπάνω διαδικασιών, να δημιουργηθεί καλύτερη σχεδιαστική και χρωματική συνοχή μεταξύ των επιμέρους στοιχείων της εικόνας. Αυτές μπορεί να αφορούσαν τα δομικά χαρακτηριστικά τους όπως τοποθεσία, μέγεθος, ύψος, το χρώμα ή και τον προσανατολισμό των φώτων και σκιών.



Εικ .9.10. Παράδειγμα διορθώσεων που διενεργήθηκαν στα φώτα.

3.5 Τεχνικά Χαρακτηριστικά και Υλικοτεχνική Υποδομή

Όλες οι εικονογραφήσεις έλαβαν μέρος στο πρόγραμμα Adobe Illustrator CS6 το οποίο ειδικεύεται στη δημιουργία διανυσματικών γραφικών ή αλλιώς vector graphics. Απαραίτητη προϋπόθεση για τη δημιουργία τους ήταν η πολύ καλή γνώση στη χρήση του προγράμματος και των επιμέρους εργαλείων του. Πιο συγκεκριμένα όλο το σχέδιο έγινε με τη χρήση του Pen Tool και του Shape Builder Tool. Για την εισαγωγή χρώματος και υφών έγινε εκτενής χρήση του Paint Bucket Tool και του Gradient Tool, ενώ τα εργαλεία που

χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία εφέ ήταν το Gaussian Blur και οι μάσκες. Όσον αφορά στην απόδοση ισομετρικής προοπτικής στις εικονογραφήσεις απαραίτητη ήταν η χρήση των guides με βάση των οποίων δημιουργήθηκαν όλα τα περιγράμματα.

Πολύ σημαντική ήταν και η χρήση του προγράμματος 3D Studio Max το οποίο συνέβαλλε στην απόδοση φώτων και σκιών. Αρχικά παράγονταν στο πρόγραμμα απλοϊκά παραδείγματα 3d κτιρίων και στη συνέχεια προσθέτονταν πηγές φωτός. Με βάση τα αποτελέσματα στην απόδοση φώτων και σκιών στο 3D Studio Max γίνονταν και οι ανάλογες μετατροπές στην εικονογράφηση στο Illustrator.

3.6 Χρονοδιάγραμμα Υλοποίησης

Η διαδικασία της παραγωγής των εικονογραφήσεων ξεκίνησε το Μάιο του 2017 και τελείωσε το Μάιο του 2018, σε συνολική διάρκεια ενός χρόνου. Σε αυτό το χρονικό διάστημα τα βασικά στάδια της πραγματοποίησης της εικονογραφικής σειράς ήταν τα εξής : 1) Μελέτη και φωτογράφιση αστικών τοπίων της Κέρκυρας 2) Μελέτη για τη δημιουργία Αστικών Τοπίων που βασίζονται στην ισομετρική προοπτική 3) Έρευνα για καλλιτέχνες που ακολουθούν την αισθητική της Επιστημονικής Φαντασίας 4) Παραγωγική διαδικασία με βάση τα στάδια που αναφέρονται παραπάνω 5) Τελικές επιδιορθώσεις στις εικόνες με σκοπό τη συνοχή μεταξύ τους 6) Σύνθεση της εικονογραφικής συλλογής στην τελική της μορφή.

3.7 Εργαλεία και Προγράμματα

Για την επίτευξη των παραπάνω χρησιμοποιήθηκαν τα εξής μέσα:

Adobe Illustrator Cs6

Autodesk 3D Studio Max

Γραφικές ύλες και χαρτί

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

4.1 Η Εικαστική Προσέγγιση της Επιστημονικής Φαντασίας

Όσον αφορά τη συνολική ατμόσφαιρα και αισθητική που επιθυμούσα να αποδώσω στα Αστικά Τοπία που απεικονίζω, κύρια επιρροή αποτελούν ταινίες και έργα Επιστημονικής Φαντασίας.

Ειδικότερα στις εικονογραφήσεις όλα τα τοπία παρουσιάζονται τεχνητά χωρίς την ύπαρξη φυσικών στοιχείων. Επιδιώξα την απόδοση διαστημικού χαρακτήρα με τη χρήση ψυχρών χρωμάτων και τη σχεδίαση φώτων και καθαρών γεωμετρικών φορμών με μεταλλική υφή τα οποία παραπέμπουν σε διαστημικές εγκαταστάσεις και κατασκευές. Ο διαστημικός χαρακτήρας, τα φώτα, η σχεδίαση νέον γραμμών που θυμίζουν ηλεκτρονικό κύκλωμα ενός chip και η σχεδίαση ολογραμμάτων που αναλαμβάνουν το ρόλο των δρόμων και των δέντρων είναι τα στοιχεία που υποδηλώνουν την έντονη ύπαρξη της τεχνολογίας. Σημαντική εικαστική επιρροή αποτέλεσε η σειρά κινουμένων σχεδίων Tron : Uprising. (βλ. εικ.12.)

Χρωματικά, όπως προαναφέρθηκε, αντλήθηκε έμπνευση από καλλιτεχνικά έργα και ταινίες που εντάσσονται στην υποκουλτούρα του Cyberpunk. Στα έργα αυτά γίνεται έντονη χρήση ψυχρών, σκοτεινών χρωμάτων στο φόντο και στις φόρμες, τα οποία έρχονται σε αντίθεση με φώτα νέον της σκηνής σε

αποχρώσεις κυρίως του ανοιχτού γαλάζιου και του ροζ. Επιρροή της αισθητικής των αστικών τοπίων σε Cyberpunk ταινίες, κόμικ και καλλιτεχνικά έργα αποτελούν μεγαλουπόλεις της σημερινής Ιαπωνίας όπως το Τόκυο και της Κίνας όπως το Χονγκ Κονγκ και η Σαγκάη.¹⁹ Οι πόλεις αυτές χαρακτηρίζονται από υπέρμετρη αστικοποίηση, έντονη χρήση φώτων νέον σε διαφημίσεις και πινακίδες, ελάχιστη ύπαρξη φυσικών στοιχείων καθώς τα κτίρια και οι δρόμοι κατακλύζουν το τοπίο, μοντέρνα κτίρια και χαοτικό πολεοδομικό σχεδιασμό. Εικονογράφος που αξιοποιεί τη συγκεκριμένη χρωματική παλέτα είναι ο Romain Trystam. (βλ. εικ.11.)



Εικ.11. Romain Trystam

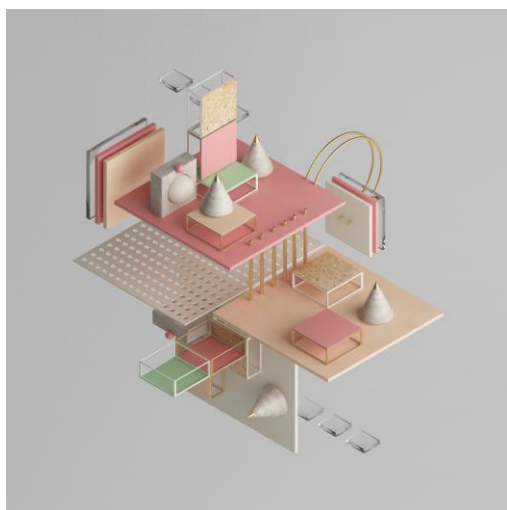
¹⁹ Οι συγκεκριμένες πόλεις αποτελούν τα κέντρα της τεχνολογίας σήμερα.



Εικ.12. Darren Bacon, Tron : Uprising concept art.

4.2 Σχεδιαστική Προσέγγιση

Όσον αφορά τη σχεδίαση των φορμών, επιθυμούσα να ακολουθούν μία γεωμετρικά αφηρημένη προσέγγιση. Για το σκοπό αυτό έγινε μελέτη καλλιτεχνών που δημιουργούν συνθέσεις τριών ή δύο διαστάσεων, αποτελούμενες από γεωμετρικά σχήματα (βλ. εικ.13.) αλλά και αρχιτεκτονικών μελετών και γλυπτών. (βλ. εικ.14.)



Εικ.13. Javier Torres, Isometric Shapes.



Εικ.14. David Umemoto, Concrete Sculpture.

Στόχος της επιλογής αυτής ήταν η απλότητα και καθαρότητα των στοιχείων. Ειδικότερα, με τη σχεδίαση και επανάληψη βασικών γεωμετρικών φορμών επιθυμούσα να προσδώσω μία αίσθηση τάξης και καλαισθησίας στη σκηνή.

Αυτό είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία καθαρά φαντασιακών και μυθοπλαστικών σκηνών στις οποίες λείπει οτιδήποτε οργανικό, όλα είναι τεχνητά και τα περισσότερα κτίρια παραπέμπουν κυρίως σε γεωμετρικά γλυπτά παρά σε οικοδομήματα που εξυπηρετούν ανθρώπινες ανάγκες.

4.3 Χρωματική Ανάλυση

Ειδικότερα όσον αφορά το χρώμα, πέρα από τη χρήση του σκούρου μπλε και γκρι για το χρωματισμό των εδαφικών επιπέδων και των κτιρίων, ο χρωματικός συνδυασμός των φώτων νέον δεν είναι ίδιος σε όλες τις εικονογραφήσεις.

Στις περισσότερες σκηνές τα φώτα έχουν τις αποχρώσεις του ανοιχτού γαλάζιου και του ροζ. Η αντιφατική αυτή διχρωμία μεταξύ θερμού και ψυχρού χρώματος επιθυμούσα να αποδώσει ένταση, ζωντάνια και μεγαλύτερη περιπλοκότητα στην εικόνα. Ο συνδυασμός αυτός επίσης προσδίδει μεγαλύτερη έμφαση στα θερμά φώτα καθώς η υπόλοιπη σύνθεση διέπεται αποκλειστικά από ψυχρά χρώματα. (βλ. εικ.18.)

Ωστόσο σε ορισμένες σκηνές τα φώτα νέον έχουν μόνο την απόχρωση του ανοιχτού γαλάζιου. Ως αποτέλεσμα ολόκληρη η σύνθεση χαρακτηρίζεται από πολλές αποχρώσεις του μπλε. Η μονοχρωμία αυτή επιθυμούσα να προσδώσει οπτική ενότητα και χρωματική λιτότητα στις συγκεκριμένες εικόνες αλλά και να δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στην υφή των φορμών και στο σχέδιο

(βλ. εικ.15.)



Εικ . 15.

4.4 Ισομετρική Προοπτική

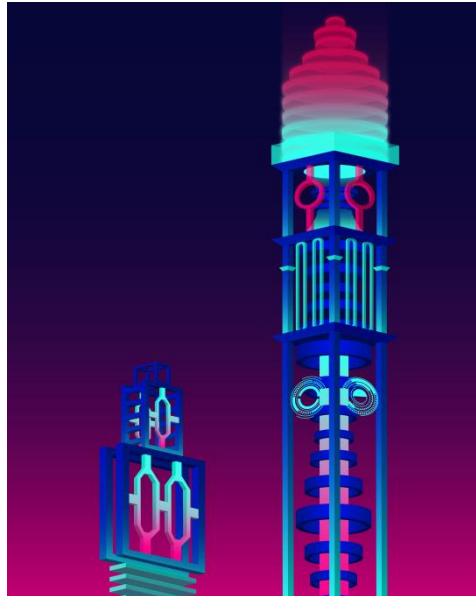
Όσον αφορά στην προοπτική των αστικών τοπίων, σκοπός ήταν η δημιουργία της ψευδαίσθησης του βάθους και των τριών διαστάσεων των αντικειμένων σε δύο διαστάσεις. Αυτό δεν επιτεύχθηκε με την χρήση της παραδοσιακής γραμμικής προοπτικής , στην οποία όλες οι γραμμές συγκλίνουν σ' ένα σημείο φυγής στον ορίζοντα , αλλά με την χρήση της ισομετρικής προοπτικής. Η επιλογή αυτή βασίστηκε στη σχεδιαστική απλοποίηση που επιθυμούσα να αποδώσω, λόγω της αίσθησης επιπεδότητας²⁰, αυστηρότητας²¹ και τάξης που διέπει την Ισομετρική Προοπτική.

Η Ισομετρική Προοπτική δε χρησιμοποιείται αποκλειστικά για την πανοραμική οπτικοποίηση σκηνών. Στην εργασία, σε ορισμένες εικονογραφήσεις ο θεατής βλέπει τη σκηνή από κάτω προς τα πάνω. Στις εικόνες αυτές τα στοιχεία είναι πολύ λιγότερα και κοντινά συγκριτικά με τις πανοραμικές εικονογραφήσεις.

²⁰ Η αίσθηση επιπεδότητας και τάξης δημιουργείται από τον παραλληλία των κάθετων και οριζόντιων γραμμών των φορμών.

²¹ Για την επίτευξη της Ισομετρικής Προοπτικής γίνεται κυρίως χρήση καθαρών γεωμετρικών σχημάτων.

Σκοπός της επιλογής αυτής ήταν η μεγαλύτερη έμφαση σε συγκεκριμένα κτίρια και στα επιμέρους χαρακτηριστικά τους και η απόδοση μεγαλύτερης λιτότητας στην εικόνα σε σχέση με τις υπόλοιπες. (βλ. εικ.16.)

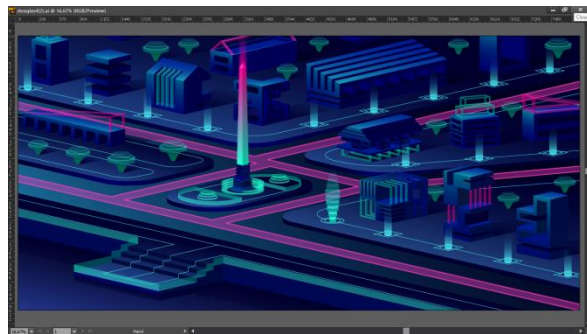


Εικ .16.

Πιο συγκεκριμένα, η ισομετρική προοπτική είναι η μέθοδος που χρησιμοποιείται για την αναπαράσταση αντικειμένων τριών διαστάσεων σε δύο διαστάσεις, κυρίως σε αρχιτεκτονικά και τεχνικά σχέδια και βιντεοπαιχνίδια. Είναι μία αξονομετρική προβολή στην οποία οι γωνίες σύγκλισης των τριών συντεταγμένων (x , y , z) ενός απεικονιζόμενου αντικειμένου είναι ίσες.

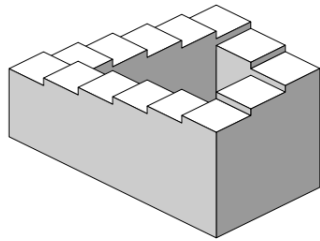


Εικ . 17 . Παράδειγμα ισομετρικής 3d σκηνής.



Εικ. 18 . Παράδειγμα από την πτυχιακή εργασία.

Καθώς σε μια σκηνή με ισομετρική προοπτική όλες οι κάθετες γραμμές των αντικειμένων είναι παράλληλες μεταξύ τους και αντίστοιχα οι οριζόντιες, δεν υπάρχει σημείο φυγής. Ως αποτέλεσμα τα απεικονιζόμενα αντικείμενα δε μεγεθύνονται ούτε μικραίνουν όσο πλησιάζουν ή απομακρύνονται από το θεατή. Ενώ αυτή η μέθοδος είναι επωφελής στ' αρχιτεκτονικά σχέδια όπου διευκολύνει τη μελέτη και διερεύνηση των όγκων, μπορεί να οδηγήσει και σε παραμορφώσεις. Όπως για παράδειγμα στην περίπτωση που υπάρχει δυσκολία στη μέτρηση του βάθους και του ύψους. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα τη δημιουργία παράδοξων και απίθανων σχημάτων όπως βλέπουμε και στην



εικόνα 19.

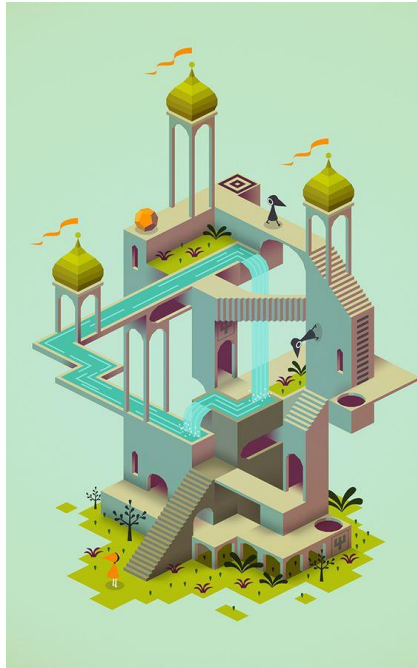
Εικ . 19

Βέβαια αν αυτές τις παραμορφώσεις τις εκμεταλλευτούμε σωστά μπορεί να αποδώσουν ένα πολύ ενδιαφέρον αισθητικό αποτέλεσμα.²²

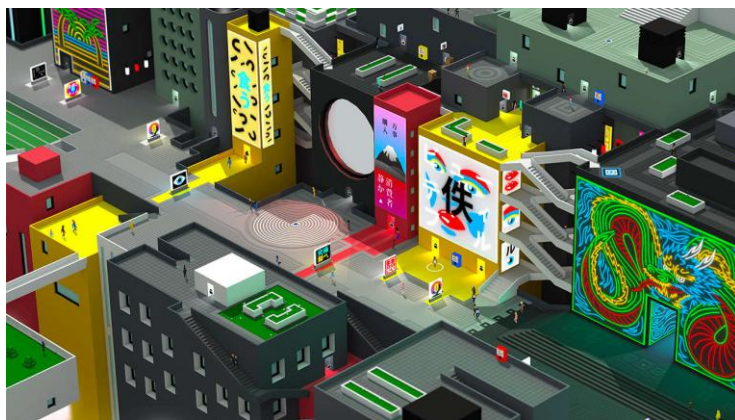
Παραδείγματα καλλιτεχνών που έχουν αξιοποιήσει την ισομετρική προοπτική στα έργα τους και αποτέλεσαν έμπνευση για τη δημιουργία της πτυχιακής εργασίας είναι οι δημιουργοί των παιχνιδιών Monument Valley (βλ. εικ.20.) και Tokyo 42 (βλ. εικ.21.).

²² Andrew Gale, Perspective, <https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/perspective/>, 2007

David A. Lauer & Stephen Pentak , Design Basics, Thomson Learning Editions, 2002 , σελ 196-197.



Етк . 20 .



Етк .21.

4.5 Εφαρμογή Αρχών Design

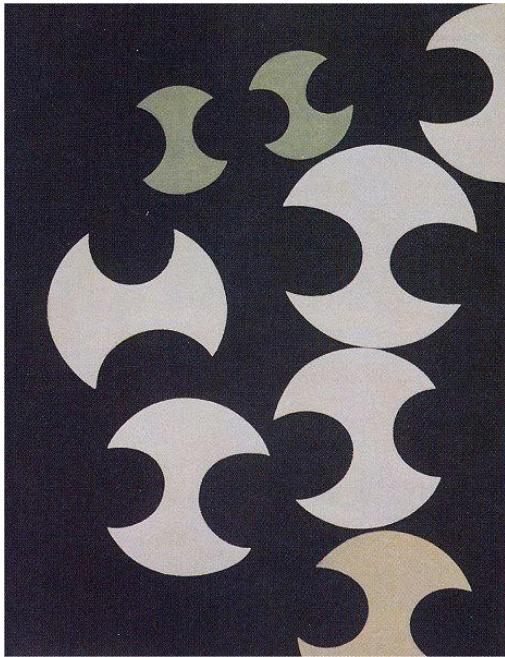
Όπως και όλες οι δημιουργικές διαδικασίες έτσι και η εικονογράφηση μιας ιδέας πρέπει να βασίζεται σε κάποιο πλάνο. Δηλαδή ο εικονογράφος οφείλει να οργανώσει τα στοιχεία του σχεδίου του με σκοπό να δημιουργήσει ένα οπτικό μοτίβο και οργάνωση. Για την επίτευξη αυτής της οργάνωσης όμως απαιτείται η εύρεση λύσεων σε οπτικά προβλήματα. Τα προβλήματα αυτά ποικίλουν και μπορούν να πάρουν πολλές διαφορετικές μορφές και γι' αυτό δεν υπάρχουν αυστηροί και απόλυτοι κανόνες για τη λύση τους. Ωστόσο η μελέτη επιτυχημένων έργων καλλιτεχνών και σχεδιαστών στη διάρκεια πολλών χρόνων, έχουν οδηγήσει στην ανάπτυξη ορισμένων αρχών και κριτηρίων. Αυτές οι αρχές σχεδίασης υπάρχουν για να βοηθήσουν τον καλλιτέχνη στη δημιουργία επιτυχημένων έργων και όχι για να τον περιορίσουν.

Έτσι και στην περίπτωση της πτυχιακής εργασίας, καθ' όλη τη διαδικασία παραγωγής των εικονογραφήσεων προσπάθησα να βασιστώ και να εφαρμόσω ορισμένες από αυτές τις αρχές τις οποίες θα αναφέρω παρακάτω.

4.5.1 Οπτική Ενότητα

Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό της οπτικής ενότητας σ' ένα σχέδιο είναι όταν ολόκληρη η σύνθεση είναι οπτικά επικρατέστερη των επιμέρους στοιχείων της. Δηλαδή παρ' όλο που κάθε στοιχείο έχει τη δική του σημασία, ο θεατής πρέπει πρώτα να αντιλαμβάνεται τη σύνθεση σα σύνολο παρά σα μια συλλογή από διαφορετικά κομμάτια. Με λίγα λόγια η οπτική ενότητα δηλώνει μια αρμονία και συμφωνία μεταξύ των διαφόρων στοιχείων που είναι εμφανής στο μάτι. Αυτή η ιδέα προέρχεται από την ανάγκη του θεατή να αντιληφθεί κάποιου είδους οργάνωση ή συνδετικό κρίκο μεταξύ των αντικειμένων. Αυτό οφείλεται στο γεγονός πως ο ανθρώπινος εγκέφαλος ψάχνει για οπτικά παρόμοια στοιχεία και όταν τα αναγνωρίσει βλέπει ένα συνεκτικό σχέδιο και όχι ένα

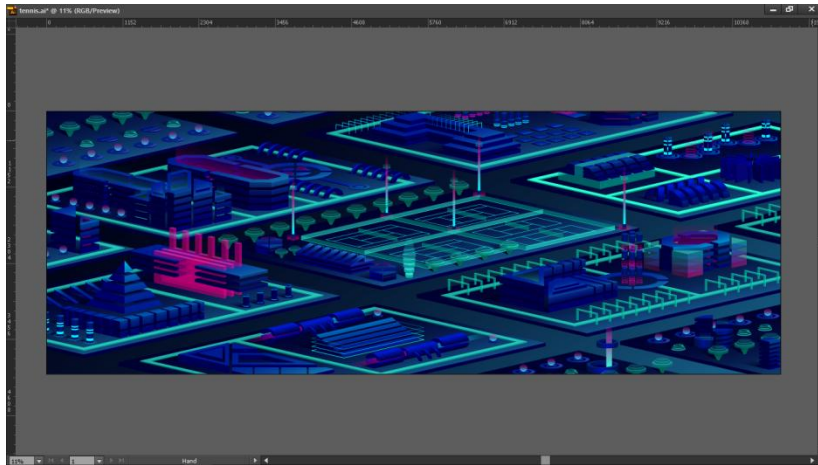
ανοργάνωτο χάος. Το χάος λειτουργεί σαν απωθητικός παράγοντας. Έτσι ο σχεδιαστής πρέπει να παρέχει κάποια ένδειξη ενότητας και συνοχής που ο θεατής αναζητάει απ' την πρώτη στιγμή που αντικρίζει ένα έργο όπως στο έργο της Sophie Taeuber – Arp (βλ. εικ.22.).²³



Εικ .22. Sophie Taeuber – Arp, Composition with Circles Shaped by Curves. 1935, Kunstmuseum Bern.

Στην πτυχιακή μου προσπάθεια να προσδώσω οπτική ενότητα στα έργα μου σχεδιάζοντας τα επιμέρους κτίρια και δέντρα κάθε εικονογράφησης από τη σύνθεση παρόμοιων, καθαρών, γεωμετρικών σχημάτων. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα κάθε στοιχείο να είναι οπτικά ξεχωριστό, αλλά και να διέπεται από έναν αφαιρετικά γεωμετρικό χαρακτήρα ο οποίος λειτουργεί σαν συνεκτικός παράγοντας σε όλο το σχέδιο.

²³ David A. Lauer & Stephen Pentak , Design Basics, Thomson Learning Editions, 2002 , σελ 22-25.



Εικ. 23 . Παράδειγμα Οπτικής Ενότητας στην Πτυχιακή.

4.5.2 Έμφαση

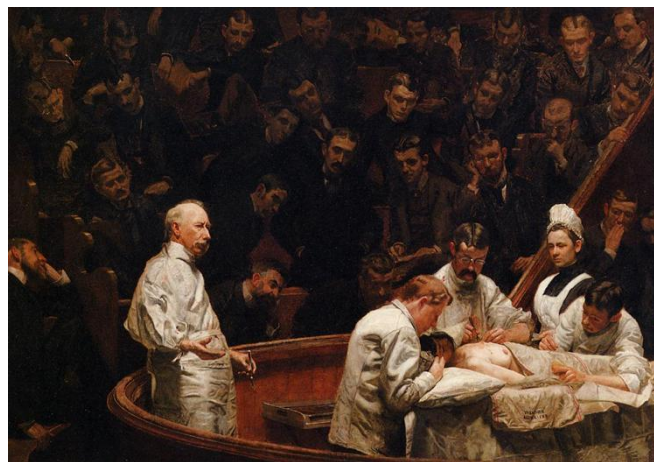
Ο καλλιτέχνης σε πολλές περιπτώσεις επιθυμεί ο θεατής αρχικά να εστιάσει την προσοχή του σ' ένα συγκεκριμένο στοιχείο του σχεδίου με σκοπό να τον ενθαρρυνθεί να παρατηρήσει το συνολικό σχέδιο αναλυτικότερα. Αυτός ο μηχανισμός ονομάζεται σημείο έμφασης ή αλλιώς σημείο εστίασης και προσδίδει αντίθεση και οπτική έμφαση στο σχέδιο. Σε ένα έργο μπορούν να υπάρχουν περισσότερα από ένα σημεία εστίασης. Συνήθως τα δευτερεύοντα σημεία έμφασης τραβούν λιγότερη προσοχή από το σημείο εστίασης.

Υπάρχουν διάφορα μέσα που μπορεί να αξιοποιήσει ο καλλιτέχνης με σκοπό να δώσει έμφαση σε ορισμένα τμήματα του σχεδίου. Αρχικά είναι η έμφαση μέσω της αντίθεσης, στην οποία ένα συνεχόμενο μοτίβο στο σχέδιο διακόπτεται από ένα διαφορετικό στοιχείο το οποίο αυτόματα τραβάει την προσοχή. Αυτό το είδος έμφασης μπορεί να επιτευχθεί με την έντονη διαφορά στη φωτεινότητα, το σχήμα, τη φόρμα και το μέγεθος (βλ. εικ.24.). Μία άλλη τεχνική είναι η έμφαση μέσω απομόνωσης. Πιο συγκεκριμένα το αντικείμενο στο οποίο ο σχεδιαστής θέλει να δώσει έμφαση, τοποθετείται μόνο του μακριά από τα υπόλοιπα τα οποία είναι συγκεντρωμένα. Η φόρμα του αντικειμένου είναι ανεξάρτητη και δε συμβάλλει στη διαδικασία (βλ. εικ.25.). Αξίζει να

αναφερθεί και η έμφαση που επιτυγχάνεται μέσω της τοποθεσίας των αντικειμένων. Για παράδειγμα όταν πολλά αντικείμενα με τον τρόπο που τοποθετούνται στη σύνθεση δείχνουν προς ένα συγκεκριμένο στοιχείο, τότε δημιουργείται ένα σημείο εστίασης. Πολύ καλό παράδειγμα είναι ένα ακτινωτό σχέδιο όπου οι φόρμες εκτείνονται από το σημείο σύγκλισης και το βλέμμα του θεατή κατευθύνεται αυτόματα προς αυτό (βλ. εικ.26.).²⁴

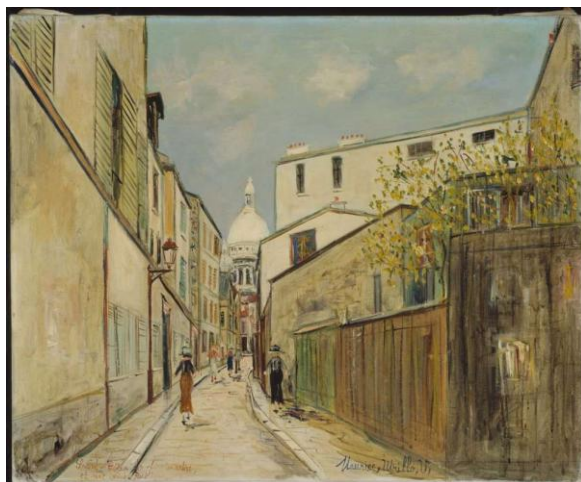


Εικ .24. Francisco Zurbarán, The Funeral of Saint Bonaventure, 1629, Museum of Louvre.



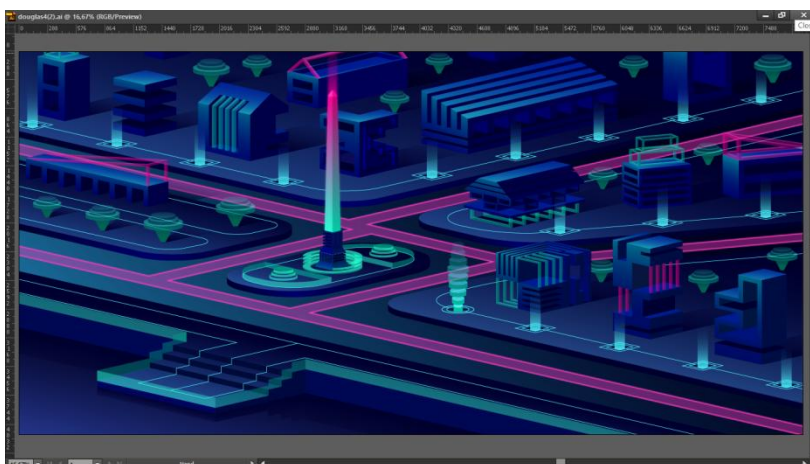
Εικ.25. Thomas Eakins, The Agnew Clinic, 1889, University of Pennsylvania Art Collection.

²⁴ David A. Lauer & Stephen Pentak , Design Basics, Thomson Learning Editions, 2002 , σελ 46-53.



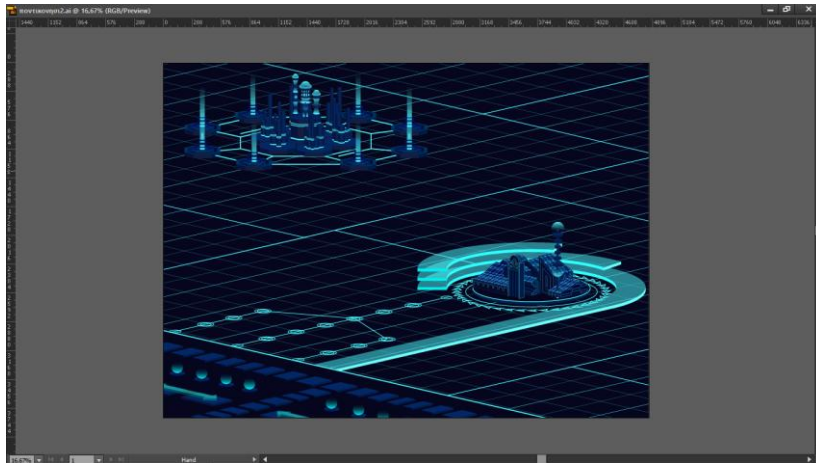
Εικ. 26. Maurice Utrillo, Church of Le Sacre Coeur, Montmartre et rue Saint-Rutisque, Museum of Fine Arts, Boston.

Στην πτυχιακή εργασία έκανα χρήση και των τριών ειδών έμφασης. Στην εικόνα 27 έκανα εφαρμογή της έμφασης μέσω αντίθεσης καθώς το αντικείμενο κοντά στο κέντρο είναι φωτεινότερο, καταλήγει σε διαφορετικό χρώμα και είναι ψηλότερο από τα υπόλοιπα, αλλά και της έμφασης μέσω τοποθεσίας των αντικειμένων καθώς όλα τα κτίρια συγκλίνουν προς αυτό. Επιπρόσθετα στην εικόνα 28 εφάρμοσα την έμφαση μέσω απομόνωσης, αλλά με δύο σημεία εστίασης όπου το πιο φωτεινό²⁵ είναι και το κύριο. Τέλος στην εικόνα 29 είναι εμφανής η χρήση της έμφασης μέσω της τοποθεσίας.

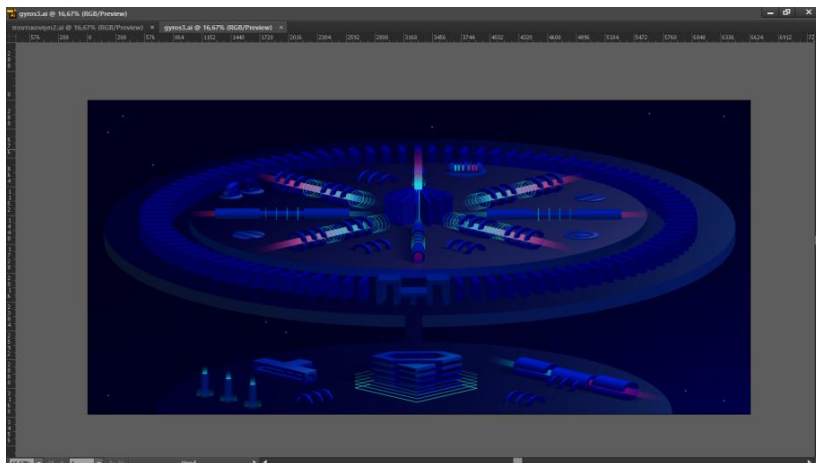


Εικ. 27 .

²⁵ Έμφαση μέσω αντίθεσης.



Εικ . 28 .



Εικ .29.

4.5.3 Κλίμακα και Αναλογίες

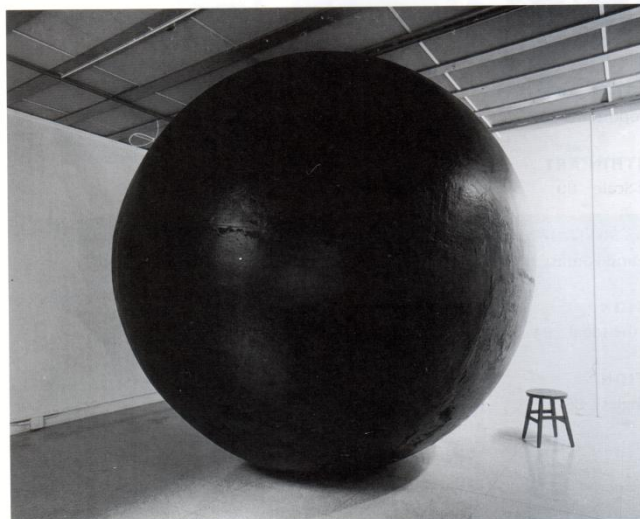
Η Αναλογία και η Κλίμακα είναι σχεδιαστικές αρχές που αφορούν το μέγεθος. Η Κλίμακα είναι το μέγεθος ενός αντικειμένου σε σχέση με τα υπόλοιπα σ' ένα έργο, ενώ η Αναλογία αναφέρεται στο μέγεθος των διαφόρων στοιχείων ενός αντικειμένου και στη σχέση μεταξύ τους. Οι καλλιτέχνες αξιοποιούν αυτές τις αρχές για να αναπαραστήσουν ή να μεταλλάξουν το ιδεατό και να εκφράσουν τις προσωπικές τους ιδέες στο θεατή.

Οι άνθρωποι τείνουμε να κρίνουμε την κλίμακα ενός αντικειμένου σε σχέση με το ανθρώπινο σώμα και όταν ένας καλλιτέχνης επιλέγει να αναπαραστήσει ορισμένα αντικείμενα πολύ μεγάλα ή μικροσκοπικά, αποσκοπεί στο να τονίσει τη σημασία τους ή να παρουσιάσει μία καινούρια οπτική (βλ. εικ.30.).

Επιπρόσθετα το ανθρώπινο σώμα αποτελεί τη βάση με την οποία οι άνθρωποι κρίνουν και τις αναλογίες ενός αντικειμένου. Για παράδειγμα ένα μάτι πρέπει να είναι μικρότερο από ένα πρόσωπο ή οι ώμοι πρέπει να είναι πλατύτεροι της περιφέρειας. Ένα δυσανάλογο αντικείμενο τείνει να προσελκύει το βλέμμα του θεατή. Αυτή η φανερή υπερβολή στις αναλογίες μπορεί να προσδώσει ένα χιουμοριστικό ή απωθητικό χαρακτήρα στο έργο (βλ. εικ.31.). Αντίθετα, σ' ένα έργο στο οποίο όλες οι φιγούρες είναι αναλογικές δημιουργείται ένα αίσθημα ηρεμίας και ικανοποίησης (βλ. εικ.32.).

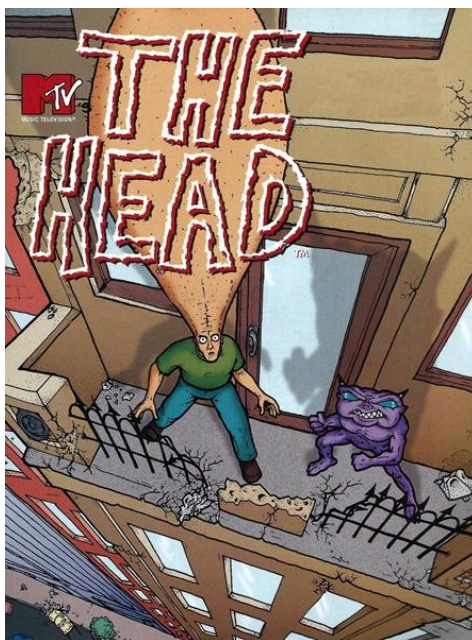
Στην παρακάτω εικονογράφηση της πτυχιακής εργασίας (βλ. εικ.33.) έκανα χρήση της αρχής της κλίμακας με σκοπό να τονίσω τη μεγαλύτερη σημασία του ενός κτιρίου σε σχέση με το άλλο. Όσων αφορά στις αναλογίες, σε όλες τις εικονογραφήσεις, σκοπός ήταν οι φόρμες να είναι αναλογικές μεταξύ τους και να ανταποκρίνονται εν μέρει στην πραγματικότητα. (βλ. εικ.34.)²⁶

²⁶ David A. Lauer & Stephen Pentak , Design Basics, Thomson Learning Editions, 2002 , σελ 60-63.

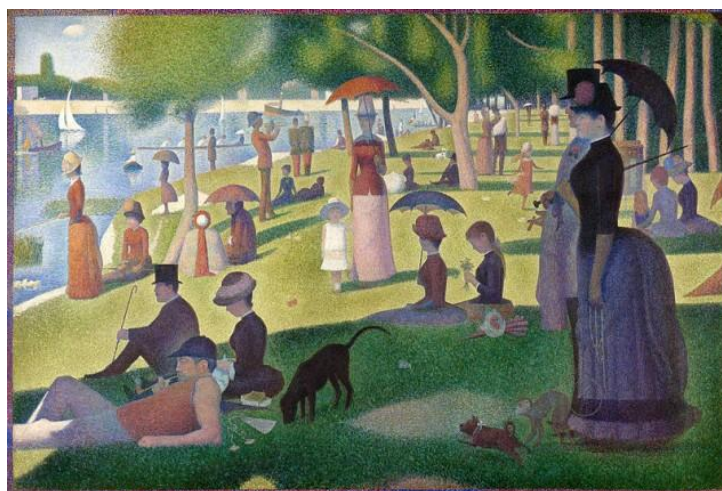


Richard Roth. *Untitled*. 1983. Installation: 11' diameter (3.4 m) sphere with red stool.
© 1993 Richard Roth. Photo: Fredrik Marsh.

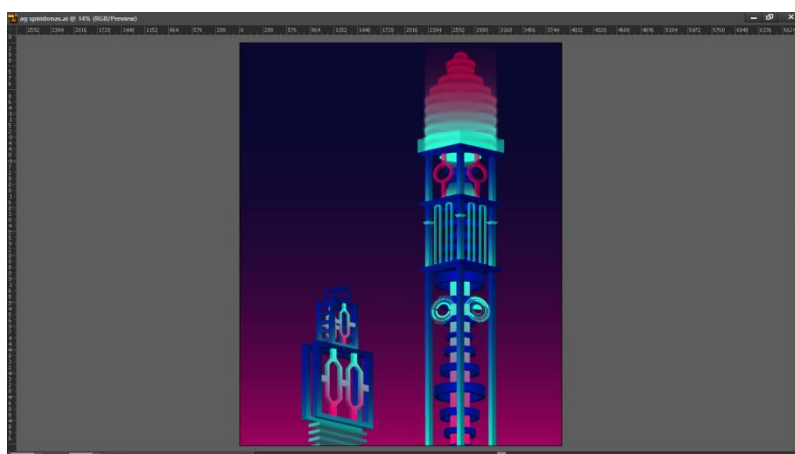
Ек.30. Richard Roth, *Untitled*, 1983.



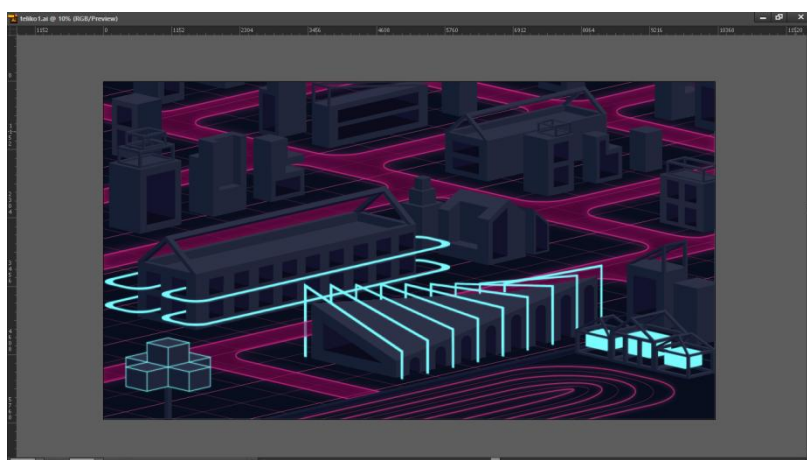
Ек.31. Eric Fogel, *The Head*, 1994.



Εικ.32. George – Pierre Seurat, A Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte, 1884, Art Institute of Chicago.



Εικ.33.



Εικ.34.

4.5.4 Ισορροπία

Η αρχή της Ισορροπίας αφορά την κατανομή των αντικειμένων σε μία σύνθεση και μπορεί να της προσδώσει σταθερότητα, δομή, έμφαση και δυναμική. Κατά την παραγωγή ενός σχεδίου ο καλλιτέχνης καλείται να τοποθετήσει τα διάφορα αντικείμενα έτσι ώστε το αποτέλεσμα να είναι αισθητικά καλό και να ικανοποιεί κάποιο σκοπό ή να εκφράζει κάποια οπτική ή αίσθηση. Υπάρχουν τρεις τύποι ισορροπίας, η Συμμετρική Ισορροπία, η Ασύμμετρη Ισορροπία και η Ακτινωτή Ισορροπία των οποίων η εφαρμογή βοηθάει στην επίτευξη ενός ανάλογου οπτικού εφέ.

Στη Συμμετρική Ισορροπία, όλα τα οπτικά στοιχεία της μίας πλευράς αντικατοπτρίζονται και στην άλλη. Τα στοιχεία αυτά δεν είναι απαραίτητο να είναι πανομοιότυπα αλλά όμοια σε αριθμό, χρώμα, σχήμα και κλίμακα. Όταν τα στοιχεία έχουν την ίδια βαρύτητα και στις δύο πλευρές θεωρείται πως η σύνθεση είναι ισορροπημένη. Η Συμμετρική Ισορροπία συνήθως αποδίδει ένα πιο τυπικό σχέδιο με δομή, οργάνωση και σταθερότητα (βλ. εικ.35.).

Στην Ασύμμετρη Ισορροπία τα οπτικά στοιχεία στις δύο πλευρές δεν είναι πανομοιότυπα. Ασύμμετρη Ισορροπία επιτυγχάνεται όταν μικρότερα σε μέγεθος αντικείμενα στη μία πλευρά ισορροπούν με μεγαλύτερα στην άλλη ή μικρότερα στοιχεία τοποθετούνται πιο μακριά από το κέντρο της εικόνας σε σχέση με τα μεγαλύτερα. Αυτός ο τύπος Ισορροπίας αξιοποιείται όταν ο καλλιτέχνης επιθυμεί να προσδώσει μία πιο τυχαία ή λιγότερο οργανωμένη αίσθηση στο έργο του. Μία ασύμμετρη σύνθεση διέπεται από περισσότερη ένταση και δυναμική από μία συμμετρική σύνθεση και κρατά την προσοχή του κοινού επικεντρωμένη στο οπτικό μήνυμα (βλ. εικ.36.).

Στην Ακτινωτή Ισορροπία όλα τα στοιχεία της εικόνας εκτείνονται από το κέντρο της σε μία κυκλική ροή. Με αυτό τον τρόπο πολύ εύκολα μπορεί να

δημιουργηθεί ένα σημείο εστίασης καθώς όλα τα στοιχεία καθοδηγούν το βλέμμα του θεατή προς το κέντρο (βλ. εικ.37.).²⁷

Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα χρήσης της αρχής της Ισορροπίας σε εικονογραφήσεις της εργασίας. Στην εικόνα 38 είναι εμφανής η εφαρμογή της Συμμετρικής Ισορροπίας, διότι η βαρύτητα των στοιχείων της μίας πλευράς είναι ίση με τη βαρύτητα των στοιχείων της άλλης πλευράς. Επίσης στην εικόνα 39 βλέπουμε σε εφαρμογή την Ασύμμετρη Ισορροπία καθώς ενώ τα στοιχεία της δεξιάς πλευράς είναι περισσότερα και μεγαλύτερα σε μέγεθος, καταφέρνουν να έρθουν σε ισορροπία με τα διαγώνια διαδοχικά, μακρόστενα φωτεινά αντικείμενα της αριστερής πλευράς τα οποία υστερούν κατά πολύ σε αριθμό. Χρήση της Ακτινωτής Ισορροπίας παρατηρούμε στην εικόνα 40 όπου όλα τα κτίρια εκτείνονται από το κτίριο στο κέντρο το οποίο αποτελεί και το σημείο εστίασης.



Εικ .35. Domenico Veneziano, The St. Lucy Altarpiece, 1445, Galleria degli Uffizi, Florence.

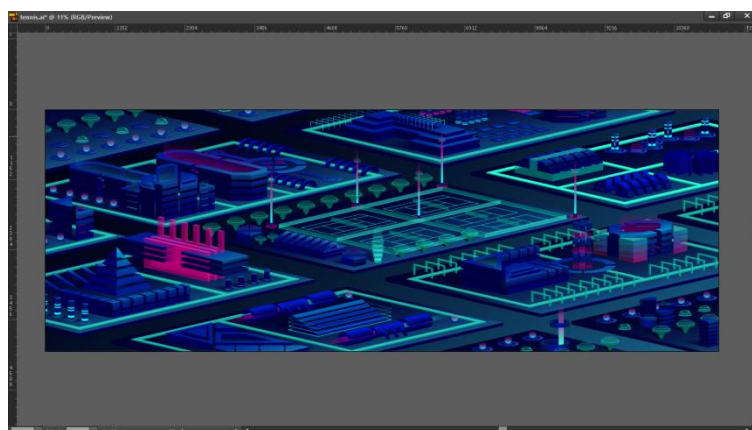
²⁷ David A. Lauer & Stephen Pentak , Design Basics, Thomson Learning Editions, 2002 , σελ 76-97.



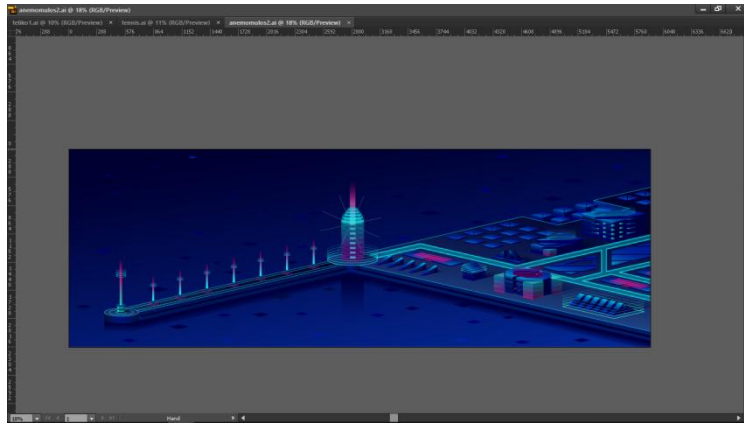
Εικ.36. Haim Steinbach, *Supremely Black*, 1989, Sonnabend Gallery, New York.



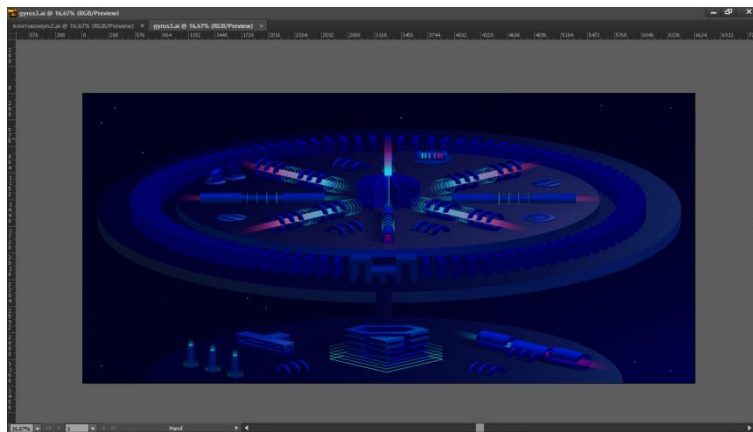
Εικ.37. Rosabelle Ben, *Whirling Log*, 1985.



Εικ .38. Παράδειγμα εφαρμογής Ισομετρικής Ισορροπίας στην Πτυχιακή.



Εικ .39. Παράδειγμα εφαρμογής Ασύμμετρης Ισορροπίας στην Πτυχιακή.



Εικ .40. Παράδειγμα εφαρμογής Ακτινωτής Ισορροπίας στην Πτυχιακή.

4.5.5 Ρυθμός

Ο Ρυθμός ως Σχεδιαστική Αρχή σχετίζεται με την κίνηση και πιο συγκεκριμένα με την πορεία του βλέμματος του θεατή πάνω σε μία διάταξη επαναλαμβανόμενων μοτίβων. Ειδικότερα, βασίζεται στην καθαρή επανάληψη στοιχείων που είναι ίδια ή ελάχιστα παραλλαγμένα μεταξύ τους. Η παρουσία ρυθμού μπορεί να προσδώσει προβλεψιμότητα και τάξη σε μία σύνθεση.

Υπάρχουν ποικίλα είδη Ρυθμού, στην εργασία όμως αξιοποιήθηκαν τρία από αυτά, ο Κανονικός Ρυθμός, ο Εναλλασσόμενος Ρυθμός και ο Προοδευτικός

Ρυθμός. Συγκεκριμένα αυτά τα είδη εφαρμόστηκαν κυρίως στην αρχιτεκτονική των κτιρίων και όχι τόσο στο σύνολο της σύνθεσης.

Κανονικός ρυθμός

Στον Κανονικό Ρυθμό τα μεσοδιαστήματα μεταξύ των επαναλαμβανόμενων στοιχείων και τα ίδια τα στοιχεία είναι ίδια ή παρόμοια σε μέγεθος και μήκος. Επίσης τα στοιχεία και τα μεσοδιαστήματα είναι σε συμφωνία παρ' όλο που μπορεί να διαφέρουν ελάχιστα μεταξύ τους μορφικά. Η αυστηρότητα του Κανονικού Ρυθμού μπορεί να οδηγήσει σε ένα λιγότερο ενδιαφέρον και προβλέψιμο αποτέλεσμα το οποίο όμως δεν είναι απαραίτητα πληκτικό (βλ. εικ.41.) .

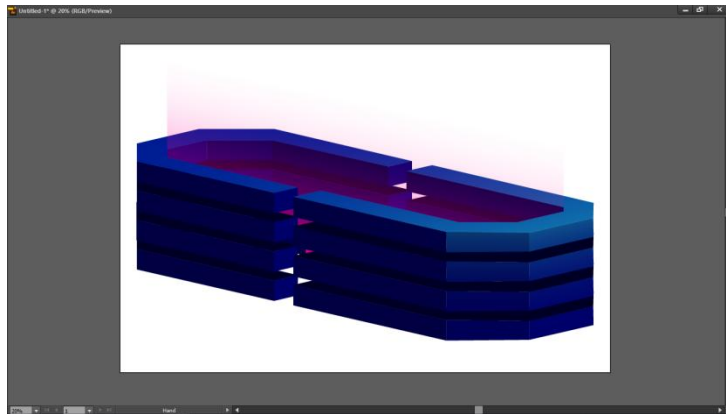
Εναλλασσόμενος Ρυθμός

Στον Εναλλασσόμενο Ρυθμό παρατηρούμε τη διαδοχή μοτίβων και σχημάτων τα οποία επανεμφανίζονται με μία συγκεκριμένη σειρά. Τα μοτίβα αυτά εναλλάσσονται συνεχώς μεταξύ τους στο έργο αποδίδοντας μια προβλέψιμη αλληλουχία. Ο Εναλλασσόμενος Ρυθμός μπορεί να θεωρηθεί ένας Κανονικός Ρυθμός με μεγαλύτερη περιπλοκότητα και ποικιλία μοτίβων πράγμα το οποίο τον καθιστά και λιγότερο μονότονο (βλ. εικ.42.).

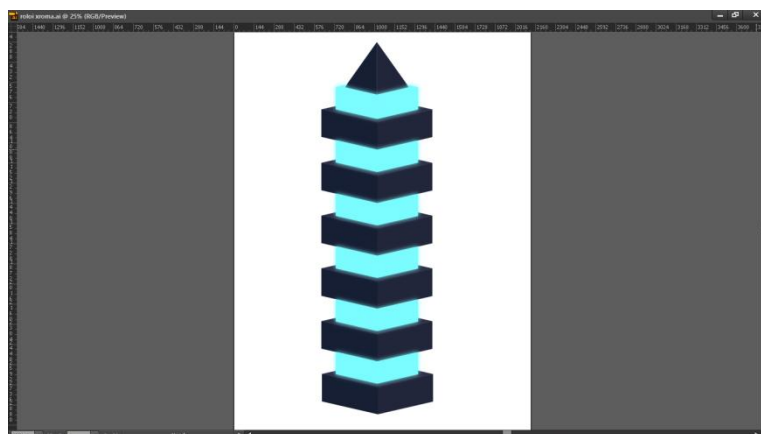
Προοδευτικός Ρυθμός

Ο Προοδευτικός Ρυθμός περιλαμβάνει την επανάληψη, αλλά αυτή ενός μόνο στοιχείου το οποίο αλλάζει με ένα συγκεκριμένο τρόπο. Ειδικότερα, δίνεται η αίσθηση του διαδοχικού μοτίβου το οποίο όμως προοδευτικά διαφοροποιείται

σε μέγεθος, χρώμα, φωτεινότητα και υφή, μεμονωμένα ή και συνδυαστικά. Τα μεσοδιαστήματα μεταξύ των στοιχείων είναι ίσα ή και αυτά μπορούν να διαφοροποιούνται προοδευτικά. Το αποτέλεσμα δημιουργεί ενδιαφέρον και οπτική ένταση και τείνει να κατευθύνει το βλέμμα του θεατή κατά μήκος της προόδου (βλ. εικ.43.).²⁸

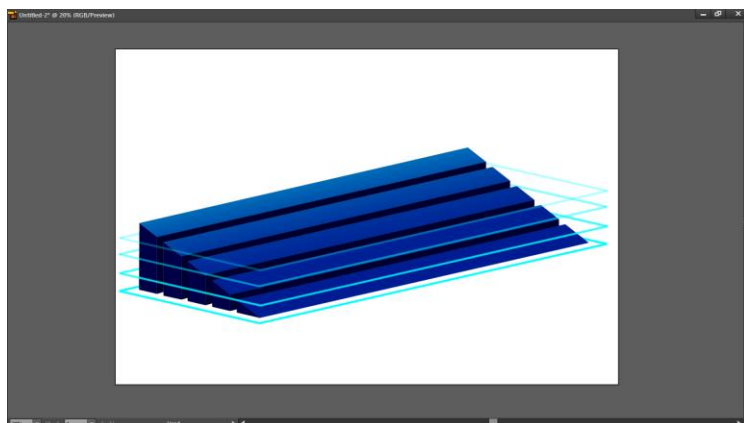


Εικ.41. Παράδειγμα εφαρμογής Κανονικού Ρυθμού στην Πτυχιακή.



Εικ.42. Παράδειγμα εφαρμογής Εναλλασσόμενου Ρυθμού στην Πτυχιακή.

²⁸ David A. Lauer & Stephen Pentak , Design Basics, Thomson Learning Editions, 2002 , σελ 100-108.



Εικ.43. Παράδειγμα εφαρμογής Προοδευτικού Ρυθμού στην Πτυχιακή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ένα γενικότερο συμπέρασμα από την περάτωση της Εργασίας είναι πως κατά τη διάρκεια παραγωγής μιας εικονογραφικής σειράς ο εικονογράφος μπορεί να παρεκκλίνει εν μέρει από τον αρχικό του στόχο, ώστε να εξυπηρετηθεί κάποιος διαφορετικός σκοπός. Πιο συγκεκριμένα στην Πτυχιακή Εργασία αρχικός στόχος υπήρξε η ξεκάθαρη συσχέτιση των εικονογραφήσεων με τα πραγματικά Αστικά Τοπία από το θεατή. Παρ' όλ' αυτά στην πορεία διαπιστώθηκε πως λόγω της παραδοσιακής αρχιτεκτονικής που διέπει την πόλη της Κέρκυρας ο στόχος αυτός δεν ήταν εφικτός. Για το λόγο αυτό έγινε μία πιο ελεύθερη προσέγγιση όσον αφορά το σχέδιο δίνοντας βάση στην απόδοση του εικαστικού χαρακτήρα της Επιστημονικής Φαντασίας. Η διαπίστωση αυτή αφορά κυρίως το σχεδιασμό των κτιρίων καθώς σε πολλές περιπτώσεις η σχεδίαση των εικονογραφημένων οικοδομημάτων αποκλίνει κατά πολύ από την αρχιτεκτονική των πραγματικών. Η ενέργεια αυτή λάμβανε μέρος σε εικονογραφήσεις στις οποίες τα στοιχεία ήταν πολλαπλά και τα συγκεκριμένα κτίρια δεν αποτελούσαν το κύριο χαρακτηριστικό των Τοπίων. Η επιθυμητή συσχέτιση πραγματοποιήθηκε δίνοντας μεγαλύτερη βάση στην ορθότερη απόδοση βασικών δομικών χαρακτηριστικών του πραγματικού Τοπίου, όπως

οι δρόμοι, τα εδαφικά επίπεδα και συγκεκριμένα αντιπροσωπευτικά οικοδομήματα.

Επιπρόσθετα, μια ενδιαφέρουσα διαπίστωση που επιβεβαιώθηκε, είναι ο βαθμός βελτίωσης που μπορεί να επιτευχθεί σε πολλούς σχεδιαστικούς και τεχνικούς τομείς καθ' όλη τη διάρκεια παραγωγής μιας εικονογραφικής σειράς. Παρατηρώντας τις εικονογραφήσεις με βάση τη χρονική σειρά με την οποία παράχθηκαν, είναι εμφανής η σταδιακή καταλληλότερη χρήση χρώματος, φωτός και σκιάς. Επίσης, το σχέδιο γίνεται πιο περίπλοκο και λεπτομερές, οι εικονογραφήσεις αποκτούν περισσότερα στοιχεία και η εικαστική προσέγγιση ανταποκρίνεται σε μεγαλύτερο βαθμό στην επιθυμητή. Οι βελτιώσεις αυτές οφείλονται στη σταδιακή εξοικείωση με το σχεδιαστικό πρόγραμμα, την αισθητική και τη μεγαλύτερη ευκολία στην υλοποίηση ιδεών.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Fredric Rissover, Mass Media and the Popular Arts, McGraw Hill Editions, 1977.
- Diana Crane, The production of culture : media and the urban arts, London : Sage, 1992.
- H. H. Arnason. 2006. Ιστορία της Σύγχρονης Τέχνης. Επίκεντρο.
- John Stathatos. 1996. Art & the city : a dream of urbanity. Academy Editions.
- Rick Poynor. 2003. No More Rules : Graphic Design and Postmodernism. Laurence King Publishing.
- Ian Noble and Russel Bestley, Visual Research, Ava Publishing Sa, 2005.
- Hal Foster, Rosalind E. Krauss, Benjamin H. D. Buchloh, Yve-Alain Bois. 2007. Η τέχνη από το 1900 : μοντερνισμός, αντιμοντερνισμός, μεταμοντερνισμός. Επίκεντρο.
- Charlotte & Peter Fiell. 2003. Graphic Design Now. Taschen.
- Julius Wiedermann. 2005. Illustration now!. Taschen.
- David A.Lauer, Stephen Pentak. 2008. Design Basics. Wadsworth / Thomson.
- Michael Burns. 2004. Digital sci-fi art : a step-by-step guide to creating stunning, futuristic images. Illex.
- Gary Tonge. 2008. Bold visions : the digital painting bible, for fantasy and science-fiction artists. David & Charles.
- Grant Morrison, Chris Weston, Gary Erskine. 2004. The Filth. DC Comics.
- Riccard Linde. 2005. Game art : creation, direction, and careers. Charles River Media.
- Edith Anderson Feisner. 2006. Colour : how to use colour in art and design. Laurence King Publishing

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

Fayrouz Samir Abdelbaky, Cityscape as an Inspiration for Contemporary Painting, International Journal on : The Academic Research Community Publication, Οκτώβριος 2017,

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3055096

Bruce Sterling, Science Fiction,

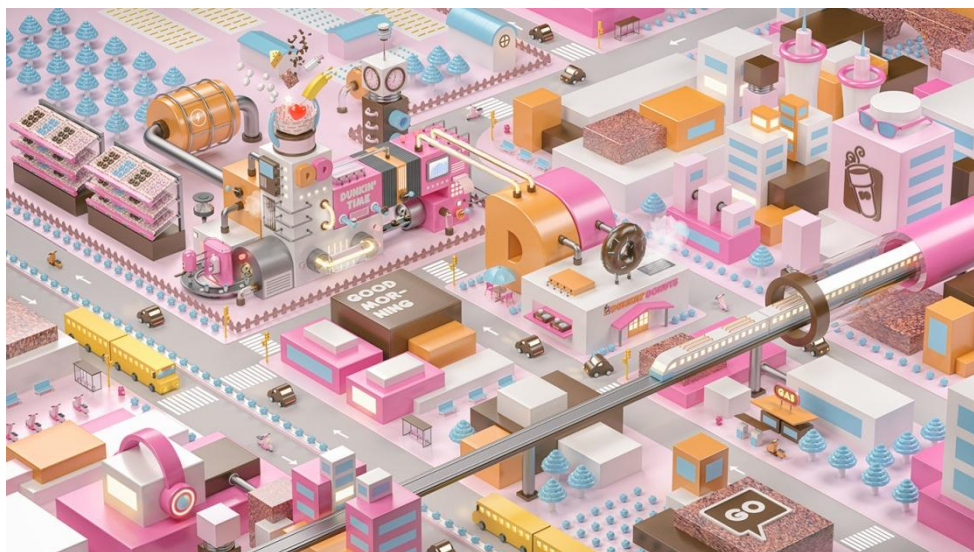
<https://www.britannica.com/art/science-fiction>

Andrew Gale, Perspective, 2007.

<https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/perspective/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παρακάτω παραθέτονται ορισμένα έργα και οι δημιουργοί τους, τα οποία αποτέλεσαν έμπνευση για την υλοποίηση της Πτυχιακής Εργασίας.



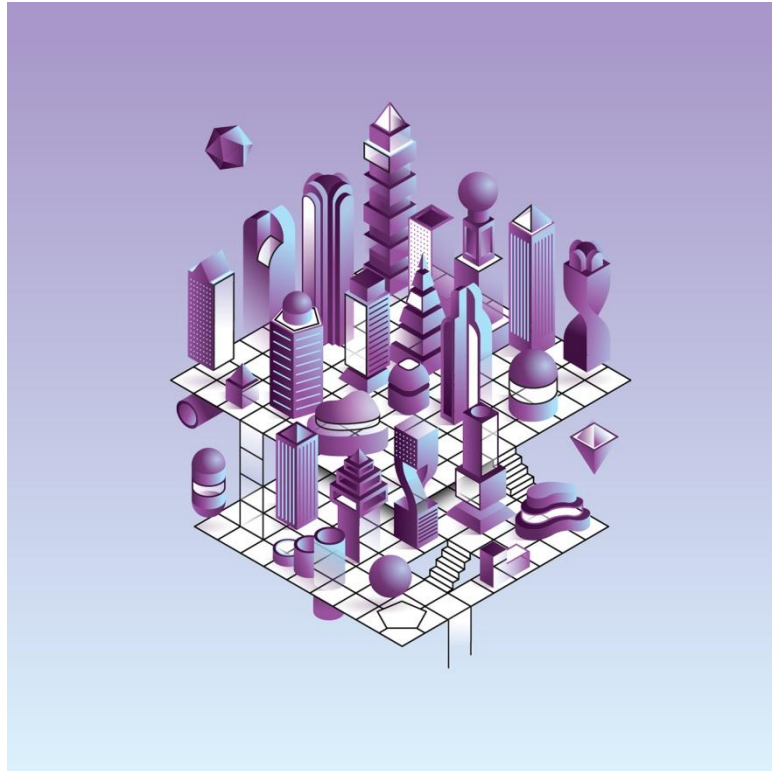
1. Sebastian Zuluaga, Dunkin' Time



2.Riso, Manchester



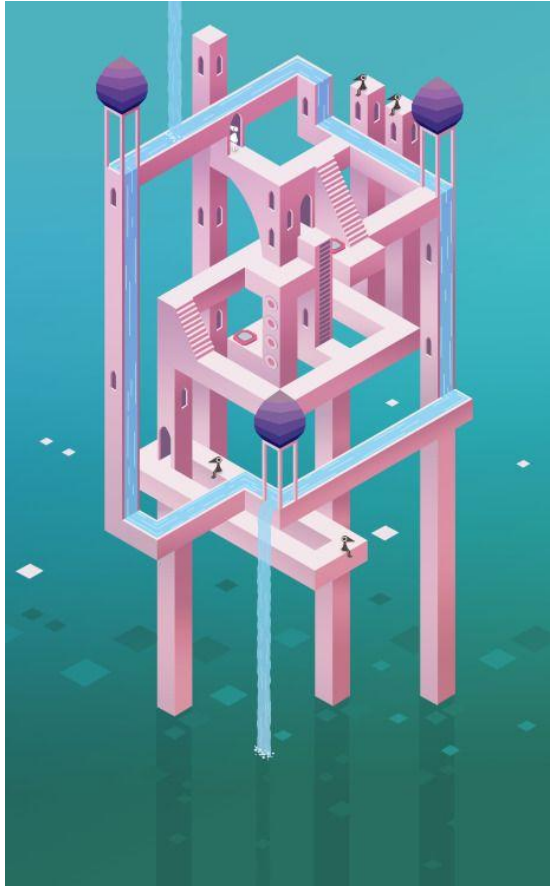
3.Romain Trystram, The Layl Factory



4. Rutger Paulusse, Flatland



5. Kang Yujin, Potion 09



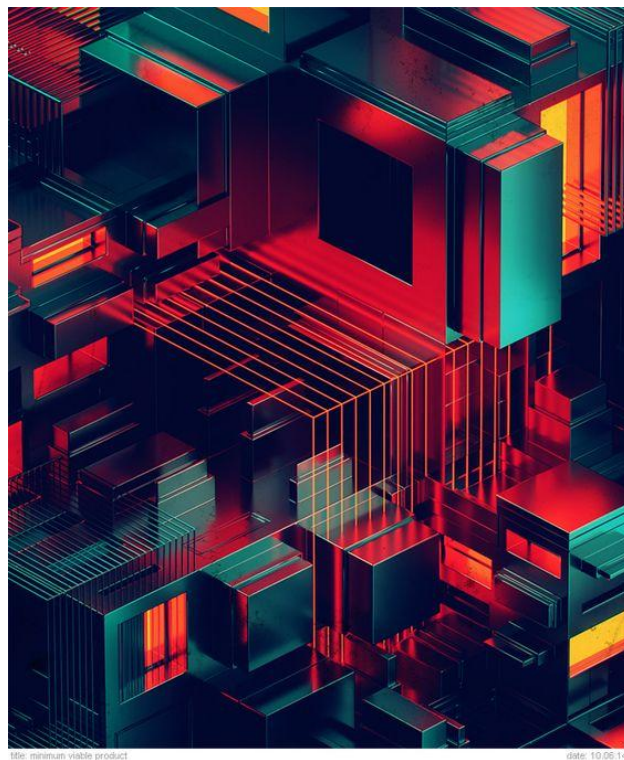
6.Monument Valley Art



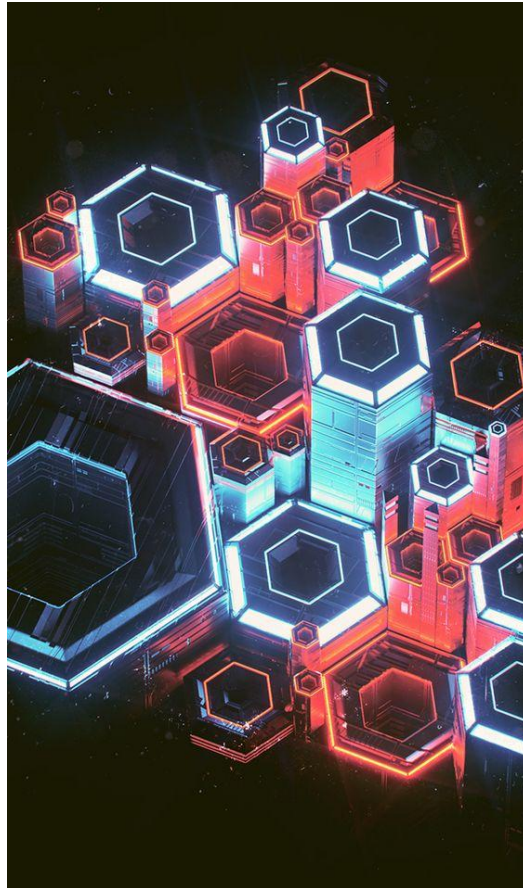
7.Monument Valley Art



8.Omid Vojdani, Shape +Form



9.Mike Winkelmann



10.Mike Winkelmann



11.Nikoloz Kuparadze, The City Beyond



12.Tron Uprising concept art



13.Tron Uprising concept art



14.Mike Winkelmann