



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΠΜΣ ANIMATION (ΔΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΚΑΙ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ
ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ)

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

**Η Επίδραση των Κύριων Καλλιτεχνικών Κινημάτων του 20^{ου} αιώνα
στο Animation**

Συγγραφέας

Κωνσταντίνα Ερασμία Μεταξά

ΑΜ: am21674232

Επιβλέπουσα:

Μάρθα Τσιάρα Έιπελνταουερ

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Αθήνα, Απρίλιος 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΠΜΣ ANIMATION (ΔΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΚΑΙ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ
ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ)

Η Επίδραση των Κύριων Καλλιτεχνικών Κινημάτων του 20^{ου} αιώνα
στο Animation

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι
Εξεταστική Επιτροπή:

A/a	ΟΝΟΜΑΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΑΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	Μάρθα Τσιάρα Ειπελντάουερ	Επίκουρη Καθηγήτρια	
2	Δρ. Ελένη Μούρη	Καθηγήτρια	
3	Δρ. Ρωσσέτος Μετζιτάκος	Αναπληρωτής Καθηγητής	

Πίνακας Περιεχομένων

Δήλωση Συγγραφέα Μεταπτυχιακής Εργασίας	4
Εισαγωγή	5
Σκοπός και Στόχος της Έρευνας	6
Αναγκαιότητα της Έρευνας	7
Ερευνητικά Ερωτήματα	8
Μεθοδολογία Συλλογής και Ανάλυσης των Δεδομένων	9
Θεωρητικό Υπόβαθρο	
10	
Καλλιτεχνικά Κινήματα	10
Εξπρεσιονισμός (Expressionism)	12
Κυβισμός (Cubism)	19
Ορφισμός (Orphism)	26
Φουτουρισμός (Futurism)	33
Αφηρημένη Τέχνη (Abstract Art)	41
Μεταφυσική Ζωγραφική (Pittura Metafisica)	48
Κονστρουκτιβισμός (Constructivism)	55
Ντανταϊσμός (Dadaism)	62
Νεοπλαστικισμός (Neoplasticism - De Stijl)	70
Μπαουχάους (Bauhaus)	77
Υπερρεαλισμός (Surrealism)	84
Αφηρημένος Εξπρεσιονισμός (Abstract Expressionism)	91
Ποπ Άρτ (Pop Art)	98
Οπ Άρτ (Op Art)	106
Συζήτηση – Συμπεράσματα	113
Ευχαριστίες	114
Βιβλιογραφία – Παραρτήματα	115

Δήλωση Συγγραφέα Μεταπτυχιακής Εργασίας

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Κωνσταντίνα Ερασμία Μεταξά του Νικολάου, με αριθμό μητρώου am21674232 φοιτήτρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος «ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο)» της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνω ότι: «Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα



Μάρθα Τσιάρα Έιπελνταουερ/ Ιδιότητα

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

(Υπογραφή)

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας «Κωνσταντίνα Ερασμία Μεταξά» που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΠΑΔΑ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.

https://www.uniwa.gr/wp-content/uploads/2021/01/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B5%CC%81%CF%82_%CE%99%CE%B4%CF%81%CF%85%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%85%CC%81_%CE%91%CF%80%CE%BF%CE%B8%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CC%81%CE%BF%CF%85_final.pdf

Εισαγωγή

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονείται στο πλαίσιο του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, με θέμα το Animation. Η έρευνα αφορά στην επίδραση που είχε η σύγχρονη τέχνη στον τομέα της εμφύχωσης. Η προσέγγιση πραγματοποιήθηκε με βιβλιογραφική επισκόπηση, συγκριτική ανάλυση περιεχομένου και παρατήρηση. Τέλος, παρατίθενται τα συμπεράσματα.

Την εργασία συνοδεύει επεξηγηματικό βίντεο και παρουσίαση, συμπληρώνοντας την οπτικοακουστικά με την προβολή έργων τέχνης των κινημάτων και αντίστοιχων παραδειγμάτων στο τομέα του animation.

Σκοπός και Στόχος της Έρευνας

Στόχος της διπλωματικής εργασίας είναι η διερεύνηση της σύνδεσης και αλληλεπίδρασης των σημαντικότερων καλλιτεχνικών κινημάτων του 20^{ου} αιώνα, ώστε να αναδείξει την επίδρασή τους στον τομέα του σύγχρονου animation.

Συγκεκριμένα, σκοπός της εργασίας είναι να εξηγήσει και να αναλύσει τα βασικά κινήματα του 20^{ου} αιώνα, ώστε να εξετάσει τον αντίκτυπο που έχουν σε σειρές και ταινίες κινουμένων σχεδίων, σε σειρές και ταινίες με στοιχεία εμφύχωσης, όπως τίτλοι αρχής/τέλους και οπτικών εφέ, βιντεοπαιχνίδια και διαφημίσεις της σημερινής εποχής.

Αναγκαιότητα της Έρευνας

Η μελέτη των καλλιτεχνικών κινημάτων αναδεικνύει την ουσιαστική σημασία της παρακολούθησης και κατανόησης της εξέλιξης της τέχνης στη σύγχρονη κοινωνία. Κάθε κίνημα λειτουργεί ως ανακλαστήρας της εποχής του, αναδεικνύοντας τις κοινωνικές, πολιτικές και πολιτισμικές δυνάμεις που το διαμορφώνουν. Μελετώντας τα κινήματα, εμβαθύνουμε στις συνθήκες που επηρεάζουν τους καλλιτέχνες και αναδεικνύουμε την αναγκαιότητα της δημιουργίας σε ένα ευρύτερο κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο. Έτσι, επιτυγχάνουμε ένα πιο ενδιαφέρον και εμπνευσμένο καλλιτεχνικό αποτέλεσμα, ενισχύοντας τη διασύνδεση μεταξύ τέχνης και κοινωνίας.

Το animation και ο μοντερνισμός αποτελούν δύο σημαντικά κεφάλαια στον πολύπλοκο χώρο της εξέλιξης της τέχνης. Ως μια νέα μορφή αυτόνομης τέχνης, το animation προσφέρει νέες δυνατότητες έκφρασης και επικοινωνίας. Συμπερασματικά, η μελέτη των καλλιτεχνικών κινημάτων κρίνεται αναγκαία για την εξέλιξή του, καθώς ενισχύει τη συνολική κατανόηση της τέχνης και της κινηματογραφικής έκφρασης, διαμορφώνοντας ένα πλούσιο τοπίο καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Ερευνητικά Ερωτήματα

- Πώς επηρέασαν τα καλλιτεχνικά κινήματα του 20^{ου} αιώνα τον τομέα του animation;
- Με ποιόν τρόπο αποτυπώνονται τα σύγχρονα κινήματα τέχνης στο animation ως προς:
 - την αισθητική,
 - τη θεματολογία,
 - την τεχνοτροπία,
 - την αναπαράσταση και
 - την τεχνολογία;
- Μπορεί το animation ως μέσο να εμπλουτίσει και να εξελίξει τα συγκεκριμένα κινήματα τέχνης;

Μεθοδολογία Συλλογής και Ανάλυσης των Δεδομένων

Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε βασίστηκε σε μία ποιοτική έρευνα, συμπεριλαμβάνοντας αρχικά μία βιβλιογραφική επισκόπηση, προκειμένου να επιτευχθεί μέσω συγκριτικής αξιολόγησης η εδραίωση της εργασίας.

Αναζήτησα τις βασικές πηγές πληροφόρησης από τη βιβλιοθήκη της ΑΣΚΤ, τη βιβλιοθήκη του ΠΑΔΑ, την Εθνική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος του ιδρύματος Σταύρος Νιάρχος, καθώς και από το διαδίκτυο, προκειμένου να μπορέσουν να αντληθούν τα κατάλληλα δεδομένα. Οι πηγές που αφορούσαν παραδείγματα επιρροής στον τομέα του animation από τα καλλιτεχνικά κινήματα ήταν σχεδόν ανύπαρκτες. Γρήγορα αντιλήφθηκα πως έπρεπε πρώτα να κατανοήσω το εκάστοτε κίνημα και ύστερα να βρω παραδείγματα προς ανάλυση μέσω πρωτογενούς έρευνας. Ως προς την ανάλυση των κινήματων, η βιβλιογραφία απαρτίζεται από βιβλία και άρθρα που επικεντρώνονται στα κινήματα και στους σημαντικότερους δημιουργούς της εποχής.

Μελέτησα προσεκτικά όλες τις πηγές, παρατηρώντας ότι ένα μεγάλο μέρος αυτών εμπειρείαν γραμμένη με πανομοιότυπο τρόπο την ίδια πληροφορία, με αποτέλεσμα να υπάρχει συχνή επανάληψη της ουσίας. Έπειτα, κράτησα σημειώσεις για κάθε πηγή, στα σημεία που με ενδιέφεραν για τη συγγραφή της μελέτης. Προχώρησα σε μία σύνοψη του συγκεντρωμένου υλικού, με περιλήψεις βάσει θεματολογίας για την αποφυγή πλεονασμών, δημιουργώντας έτσι μια γενική επισκόπηση των πηγών. Τέλος, μετέφρασα τις πηγές, όπου χρειάστηκε και συγκέντρωσα τις θεματολογίες σε ένα ενιαίο αρχείο.

Αφού κατανόησα τις βασικές αρχές όλων των κινήματων τα οποία αναλύω παρακάτω, προχώρησα στην πρωτογενή έρευνα για να αναζητήσω τα παραδείγματα επιρροών στον τομέα του animation. Η δειγματοληψία προέκυψε από τη δοκιμή, παρατήρηση και μελέτη διαφόρων βιντεοπαιχνιδιών, ταινιών, σειρών, βίντεο και διαφημίσεων. Το υλικό που αξιοποιήθηκε για την μελέτη είναι εξ ολοκλήρου animation, ή έχει στοιχεία animation. Εν κατακλείδι, προσπάθησα να αναλύσω το εκάστοτε παράδειγμα με βάση το αντίστοιχο κίνημα που θεωρώ πως το επηρέασε, μια μεγάλη πρόκληση καθώς το υλικό είναι τεράστιο και συνεχώς εξελισσόμενο. Η εργασία ολοκληρώνεται με την παράθεση των συμπερασμάτων.

Μετά το πέρας της συγγραφής του κειμένου, εξήγαγα τα συμπεράσματα και τις παρατηρήσεις μου, δημιούργησα το συνοδευτικό υλικό χρησιμοποιώντας εικόνες από τα έργα τέχνης που αναφέρονται παρακάτω, μαζί με βίντεο από τα αντίστοιχα παραδείγματα επιρροών. Το αρχείο φτιάχτηκε μέσω των λογισμικών επεξεργασίας βίντεο «Premier Pro» και «After Effects» της «Adobe», με την τεχνική του μοντάζ.

Θεωρητικό Υπόβαθρο

Καλλιτεχνικά Κινήματα

Η έρευνα αποσκοπεί στην ανάλυση καλλιτεχνικών κινήματων, ώστε να γίνει αντιληπτή η σύνδεση και η αμφίδρομη σχέση που έχουν με το animation. Πρωτίστως, όμως, πρέπει να οριστεί τι είναι ένα καλλιτεχνικό κίνημα.

Ο όρος καλλιτεχνικό κίνημα χρησιμοποιείται για να προσδιορίσει ένα συγκεκριμένο ύφος ή οπτική όσον αφορά ένα έργο τέχνης, το οποίο ύφος ανθίζει σε μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο και ακολουθείται από ένα μεγάλο πλήθος καλλιτεχνών. Συνήθως, τελειώνουν με την κατάληξη -ισμός, όπως ο Ιμπρεσιονισμός και ο Ντανταϊσμός, υπάρχουν όμως και εξαιρέσεις όπως το Μπαρόκ, το Ροκοκό, κλπ.

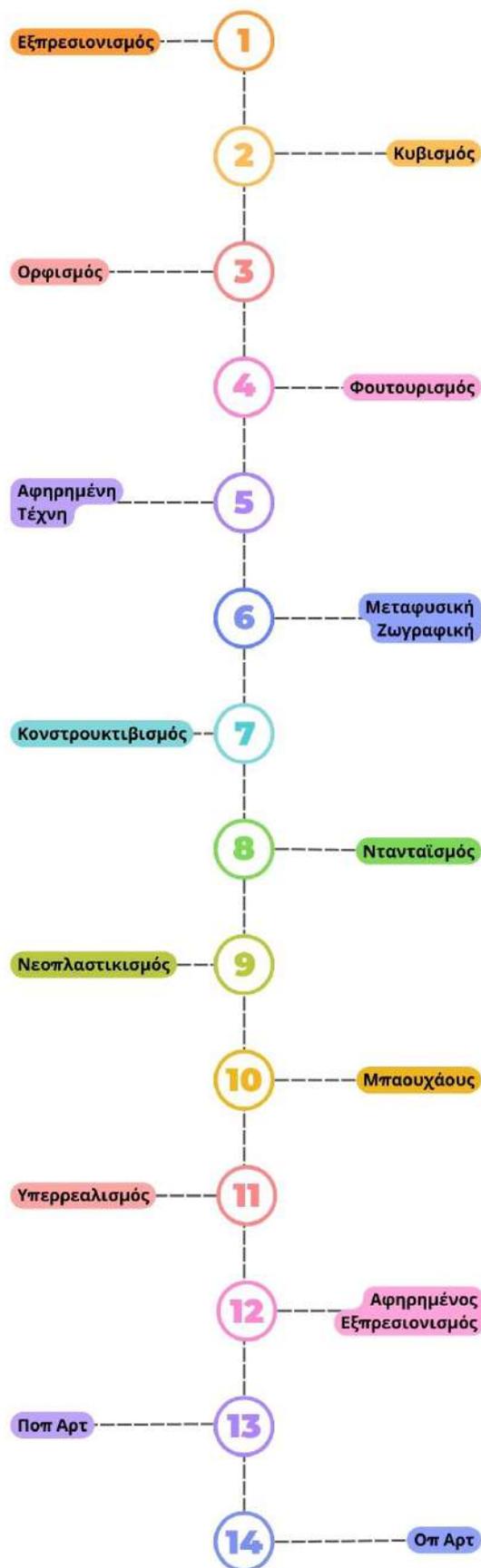
Τα κινήματα δεν είναι απαραίτητα πρωτότυπα ή μοναδικά στην ιστορία της τέχνης, συχνά συνδέονται μεταξύ τους και επηρεάζουν το ένα το άλλο. Η δημιουργία ενός νέου κινήματος επιφέρει μια νέα τάση που συνδέεται στενά με αλλαγές και ιδεολογίες της εποχής του, επηρεάζοντας όλες τις εκφάνσεις της τέχνης. Κάθε κίνημα αποτελεί αντανάκλαση της συλλογικής συνείδησης και αντίδρασης των δημιουργών έναντι των κοινωνικών, πολιτικών και πνευματικών δυνάμεων που διαμόρφωναν την κάθε εποχή. Για παράδειγμα, ο Κυβισμός εστιάζει στη γεωμετρική τάξη, αντικατοπτρίζοντας τις τεχνολογικές εξελίξεις, ενώ ο Αφηρημένος Εξπρεσιονισμός αναδεικνύει τις εσωτερικές και ψυχολογικές καταστάσεις, αντανακλώντας τις ατέλειωτες αλλαγές και την ανασφάλεια που επικρατούσε τότε με το πέρας του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου.

Αεροπλάνα, οικιακές συσκευές, ραδιόφωνο και άλλες δημιουργίες πυροδότησαν την άνοδο στην βιομηχανία, την ψυχαγωγία και τον τουρισμό του 20^{ου} αιώνα. Πρόκειται για μια περίοδο στην οποία άνθισαν νέα φιλοσοφικά ζητήματα, η θεωρία της σχετικότητας και η αναγνώριση στη διαφορά κουλτούρας μεταξύ Ανατολής και Δύσης, που απορρέει μέσα από την πιο εύκολη πλέον πρόσβαση σε ταξίδια, τέχνη και τεχνολογία από όλο τον κόσμο. Τόσο η ποιότητα όσο και η ταχύτητα στην καθημερινή ζωή είχε αρχίσει να αυξάνεται. Η στατικότητα του παρελθόντος αντικαταστάθηκε από τη νέα μοντέρνα πραγματικότητα.

Η επιλογή κινήματων του 20^{ου} αιώνα για την εργασία ήταν σκόπιμη, καθώς αφορά μια από τις πιο επιδραστικές ιστορικές περιόδους, εάν όχι η σημαντικότερη. Αντανακλά το πολυποίκιλο και εξελισσόμενο πολιτιστικό περιβάλλον της περιόδου πριν, κατά την διάρκεια και μετά το πέρας πολλών πολέμων, την εξάπλωση του κομμουνισμού, τις απελευθερωτικές κινήσεις της Αφρικής και της Λατινικής Αμερικής, τα κινήματα δικαιωμάτων και ισότητας, την επανάσταση της κουλτούρας, τις οικονομικές μεταναστεύσεις και, κυρίως, τις επιστημονικές εξελίξεις και την ταχεία ανάπτυξη της τεχνολογίας.

Ο 20^{ος} αιώνας έθεσε τα θεμέλια του σύγχρονου κόσμου και άφησε διάχυτες επιδράσεις που εξακολουθούν να επηρεάζουν τη σημερινή κοινωνία. Ως απότοκο, έχουμε την άνθιση διαφόρων κινήματων, καθώς και μερικούς από τους πιο διακριτούς αντιπροσώπους τους. Τα καλλιτεχνικά του κινήματα ήταν τόσο ισχυρά ώστε να αλλάξουν τον κόσμο της τέχνης, ενώνοντας τεχνικές, ιδέες και αντιλήψεις που επικρατούσαν με το επαναστατικό πνεύμα της εποχής.

Συγκεκριμένα, θα μιλήσουμε για ένα δείγμα των κινήματων του 20^{ου} αιώνα που επηρέασαν σημαντικά στο animation: Εξπρεσιονισμό, Κυβισμό, Ορφισμό, Φουτουρισμό, Αφηρημένη Τέχνη, Μεταφυσική Ζωγραφική, Κονστρουκτιβισμό, Ντανταϊσμό, Νεοπλαστικισμό, Μπαουχάους, Υπερρεαλισμό, Αφηρημένο Εξπρεσιονισμό, Ποπ και Οπ Αρτ. Την ανάλυση τους συνοδεύουν σύγχρονα παραδείγματα στον τομέα της κινούμενης εικόνας, αποδεικνύοντας την μεγάλη επιρροή που συνεχίζουν να ασκούν στην τέχνη.



Χρονοδιάγραμμα Μοντέρνας και Σύγχρονης Τέχνης βασισμένο στο Χρονοδιάγραμμα του Ελληνικού Παιδικού Μουσείου.

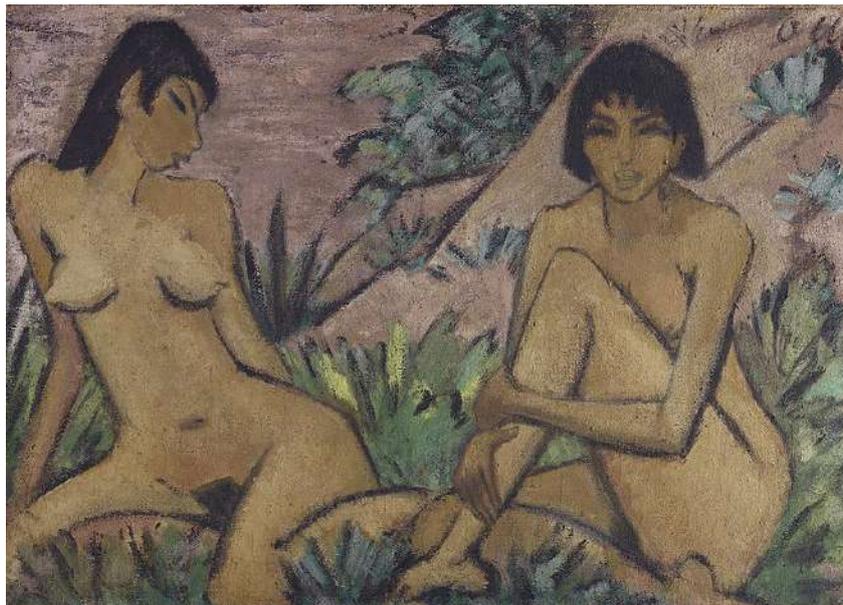
Εξπρεσιονισμός (Expressionism)

Ο Εξπρεσιονισμός είναι ένα καλλιτεχνικό κίνημα που αναπτύχθηκε στα τέλη του 19^{ου} και στις αρχές του 20^{ου} αιώνα. Η ονομασία του προέρχεται από τη λατινική λέξη «expressio» που σημαίνει «έκφραση» και αντιπροσώπευε συχνά δύο αντιφατικές πτυχές: έναν αποκαλυπτικό και μηδενιστικό χαρακτήρα, παρουσιάζοντας τη διάλυση της παλιάς αυταρχικής και μιλιταριστικής κοινωνίας και έναν μεσσιανικό χαρακτήρα, με πίστη στο μέλλον και την αναγέννηση της ανθρωπότητας.

Με την ανόδου του Αδόλφου Χίτλερ (1889-1945) στην εξουσία, η Γερμανία βυθίστηκε σε πολιτισμικό σκοταδισμό με τη κυβέρνηση να εξαγγέλλει εκστρατεία εναντίον του Μοντερνισμού και του Διεθνισμού. Παλαιότερες τάσεις όπως ο Νατουραλισμός και ο Ιμπρεσιονισμός φαντάζουν επιφανειακές, ενώ ο Συμβολισμός και ο Νεορομαντισμός στρέφονται προς την επιτήδευση, την παρακμή και την πενιχρότητα. Απαιτούνται μια νέα προοπτική, καθώς η τέχνη αναζητούσε έκφραση ανεξάρτητη από τη μίμηση, με ενδιαφέρον για την ανθρώπινη ζωή και αντίσταση στη βιομηχανοποίηση.

Οι εξπρεσιονιστές αισθανόταν έντονα τον ανθρώπινο πόνο, τη φτώχεια, την ανασφάλεια, τη βία και το πάθος. Για αυτούς, ήταν θέμα τιμής να αποφεύγουν το ελκυστικό και να σοκάρουν την μπουρζουαζία για να την αφυπνίσουν από τη νάρκη της. Εμπνευσμένοι από τον αβανγκαρντισμό, τον γερμανικό μεσαίωνα και τους «πρωτόγονους λαούς», ανέπτυξαν ένα καινοτόμο, ριζοσπαστικό ύφος. Παρουσίασαν τον κόσμο ανακατασκευάζοντάς τον με τον δικό τους ξεχωριστό τρόπο, προτιμώντας να εμβαθύνουν στην ουσία των πραγμάτων, ανακαλύπτοντας τις πιο εύλωτες εκφράσεις τους πέρα από τις παροδικές μορφές τους.

Τα πρόσωπα του Ότο Μίλερ (1874-1930) απεικονίζονται με απλό, φυσικό τρόπο. Τα σώματα εκφράζουν τη νοσταλγία για έναν χαμένο παράδεισο, όπου οι άνθρωποι ζούσαν σε μια πιο απλή και αυθεντική σχέση με τη φύση. Το φυσικό περιβάλλον αντιπροσωπεύει έναν ιδεατό τόπο, όπου η φαντασία του καλλιτέχνη τοποθετεί την ιδανική γι' αυτόν ομορφιά. Το σχέδιο του έχει καθαρό περίγραμμα που διαρρέει τον χώρο με τρόπο απόλυτα καθορισμένο, δημιουργώντας μια εναλλαγή μεταξύ καμπύλων και ίσιων γραμμών.



Two Female Nudes in Landscape (1922), Otto Mueller.

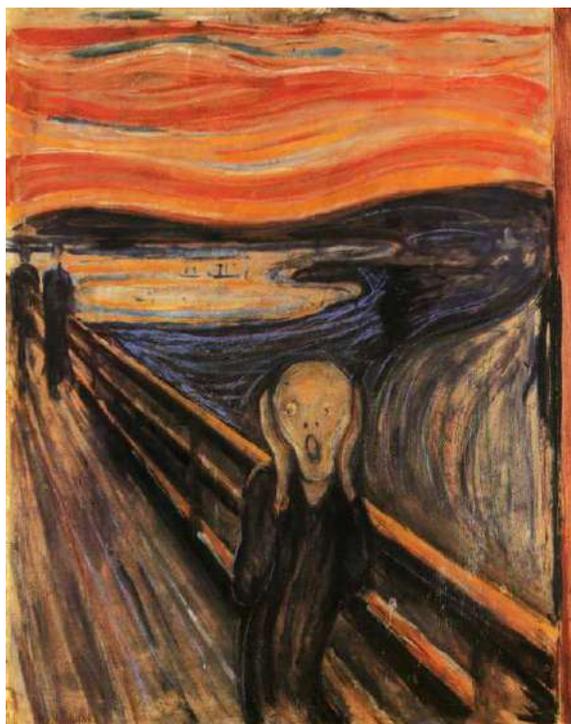
Οποιοσδήποτε εξπρεσιονιστικός πίνακας προξενεί στο θεατή μια σχεδόν σωματική αίσθηση. Γίνεται ολοένα και πιο φανερό ότι το χρώμα μεταβάλλεται σε ανεξάρτητο στοιχείο που αναμεταδίδει τη δύναμη της συγκίνησης και προκαλεί την ανταπόκριση, χωρίς την ύπαρξη συμβατικής μορφής. Σταδιακά, το κίνημα αποκτά στοιχεία από το μπαρόκ και το γοτθικό ύφος, όπως δυναμικό παλμό, ανησυχία, υπόμνηση του θανάτου, παραμόρφωση, αφαίρεση και μυστικιστική έκταση.

Επιπλέον χαρακτηριστικά του Εξπρεσιονισμού αποτελούν η απελευθέρωση της φόρμας, οι περίπλοκες συνθέσεις, τα έντονα μη ρεαλιστικά χρώματα, το κιαροσκούρο, ο συμβολισμός, η γελοιογραφία, η έκσταση, η απόγνωση, η τάση για υπερβολή και η έκφραση του εσωτερικού κόσμου των καλλιτεχνών. Το κίνημα επηρέασε σημαντικά τον κινηματογράφο, καθώς τεχνικές όπως ο φωτισμός, οι σκιές, τα κοντινά πλάνα και τα λοξά σχήματα χρησιμοποιούνται μέχρι και σήμερα για τη μετάδοση έντονων συναισθημάτων.

Η κραυγή, που συχνά συναντούμε στα έργα του κινήματος, δεν είναι παρά μια κραυγή χαράς, ενώ ο Έντβαρτ Μουνκ (1776-1839) απέδειξε πως μπορεί να πρόκειται για μια κραυγή υπαρξιακού τρόμου. Ζωγράφησε κύριος πίνακες ανθρώπινων μορφών και τοπίων με σκοτεινά, μελαγχολικά χρώματα. Ασχολούταν συχνά γύρω από ένα συγκεκριμένο θέμα.

Στη «Κραυγή», η κεντρική άφυλη φιγούρα συμβολίζει την άγνωστη απελπισία του ανθρώπου, με τον καλλιτέχνη να υπογραμμίζει τα συναισθήματά του μέσω παραμορφώσεων. Η στενή διαγώνια προοπτική της γέφυρας αποτελεί συμβολικό μοτίβο, ένα πέρασμα από τον πραγματικό κόσμο στο άπειρο. Η σύνθεση αναδεικνύεται με ρυθμικές κυματοειδείς γραμμές, προσδίδοντας έντονη ψυχική κατάσταση. Η μορφή στο προσκήνιο, το τοπίο και ο ουρανός φαίνονται παγιδευμένα σε μια κίνηση στροβιλισμού. Τα χρώματα ενισχύουν την αναπαράσταση μιας βαθιάς εμπλοκής στον φόβο και το άγχος του φυσικού κόσμου.

Ο Μουνκ περιέγραψε την έμπνευση του έργου ως εξής: Περπατούσα κατά μήκος του δρόμου με δύο φίλους. Ο ήλιος έδυσε. Ο ουρανός έγινε αιματηρός κόκκινος. Και ένιωσα ένα άγγιγμα μελαγχολίας. Στάθηκα ακίνητος, έσκυψα στο κιγκλίδωμα, πολύ κουρασμένος. Πάνω από το μπλε - μαύρο φιόρντ και την πόλη, κρέμονταν αίμα και γλώσσες φωτιάς. Οι φίλοι μου συνέχισαν να περπατούν και έμεινα πίσω, τρέμοντας με τρόμο. Και ένιωσα μια μεγάλη ατελείωτη κραυγή που περνούσε μέσα από τη φύση.



The Scream (1893), Edvard Munch.

Μερικοί από τους κύριους εκπροσώπους του κινήματος περιλαμβάνουν τους Έρνστ Λούντβιχ Κίρχνερ (1880-1938), Καρλ Σμιτ Ρότλοφ (1884-1976), Φραντς Μαρκ (1880-1916), Αουγκίστ Μάκε (1887-1914), Μαξ Πέχσταϊν (1881-1955), Φιόντορ Ντοστογιέφσκι (1821-1881), Φρίντριχ Νίτσε (1844-1900), Έγκον Σίλε (1890-1918), Έμιλ Νόλντε (1867-1956), Βίλελμ Χάινριχ Ότο Ντιξ (1891-1969), αλλά και πολλοί άλλοι.

Παραδείγματα

Η ταινία «Persepolis» χρησιμοποιεί το στυλ και την αισθητική του Εξπρεσιονισμού για να εκφράσει βαθιά συναισθήματα, ιδέες και πολυσύνδετα θέματα, καθιστώντας την ένα ενδιαφέρον, πολυδιάστατο έργο. Η θεματική της εξετάζει θέματα όπως προσωπική ανάπτυξη και ταυτότητα, πολιτικές αναταραχές, σύγκρουση μεταξύ κοινωνικών και ατομικών αναγκών, καθώς και γυναικεία αυτονομία και δικαιώματα.

Η μεγάλη επίδραση του κινήματος στην ταινία είναι φανερή από τη χρήση διάφορων πλάνων και κλίσεων για την μεταφορά των πνευματικών καταστάσεων της. Οι χαμηλές γωνίες λήψης δημιουργούν μια αίσθηση εξουσίας ή απόγνωσης, ενώ οι πανοραμικές αποδίδουν τη μεγαλειώδη ευρύτητα του περιβάλλοντος. Ακόμα, η χρονικές διακοπές της διακρίνουν και αναδεικνύουν διαφορετικά σημεία της πλοκής ή της εξέλιξης των πρωταγωνιστών.

Όσον αφορά τον φωτισμό, τα σκοτεινά και σκιασμένα μέρη της ταινίας συχνά αντιπροσωπεύουν την αβεβαιότητα, τον φόβο και την απώλεια, ενώ τα φωτεινά μέρη μπορεί να αντιστοιχούν στην ελπίδα, την αυτογνωσία ή την απελευθέρωση. Οι σκιές χρησιμοποιούνται δραματικά προκαλώντας ένταση και ενισχύοντας τα συναισθήματα των χαρακτήρων, δημιουργώντας ένα αίσθημα μυστηρίου ή απομόνωσης.

Υιοθετείται ένα μοναδικό στυλ σχεδίασης που προσδίδει ένταση και αλληλεπίδραση μεταξύ σκηνών και χαρακτήρων. Η χρήση καθαρών γραμμών και σχημάτων συνδυαστικά με τις υπερβολικές εκφράσεις και τα μεγάλα εκφραστικά μάτια ενισχύουν την ενδοσκόπηση των χαρακτήρων. Αξιοσημείωτη είναι και η εφαρμογή συμβολισμών με βαθιές συναισθηματικές και κοινωνικές σημασίες, όπως η χρήση της μάσκας της γάτας από την κεντρική ηρωίδα ως αντίδραση της έναντι της κοινωνίας.

Τέλος, η χρωματική παλέτα παίζει εξίσου σημαντικό ρόλο στη δημιουργία της μελαγχολικής και αγωνιώδης ατμόσφαιρας και στην απόδοση των θεμάτων που αναδεικνύει η ιστορία. Το Persepolis επιλέγει να χρησιμοποιήσει κυρίως την ασπρόμαυρη αισθητική, με λίγες εκδηλώσεις του χρώματος.



Persepolis (2007), 2.4.7. Films, France 3 Cinema, the Kennedy/Marshall Company.

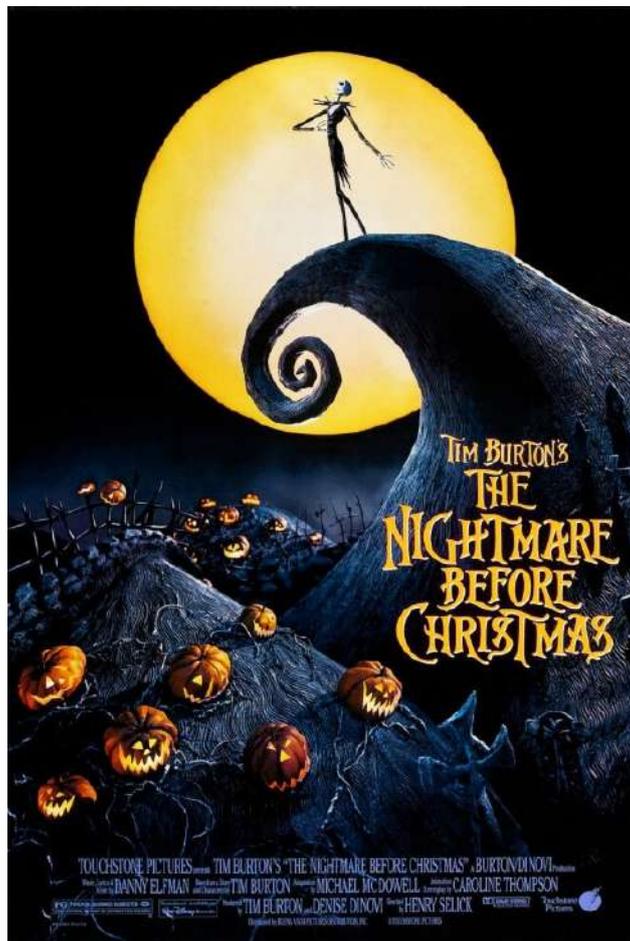
Η ταινία «The Nightmare Before Christmas» παρουσιάζει πολλά εξπρεσιονιστικά στοιχεία μέσα από την αισθητική και την ατμόσφαιρα που δημιουργεί. Η ταινία εστιάζει στην αναζήτηση και ανακάλυψη του πραγματικού εαυτού, των πραγματικών επιθυμιών ενός ατόμου και της αυθεντικής ευτυχίας, καθιστώντας την ένα ισχυρό φιλμ με βαθύ νόημα.

Ο κεντρικός χαρακτήρας «Jack Skellington» νιώθει κούραση από την επανάληψη των ίδιων γιορτινών εκδηλώσεων και αναζητά κάτι πιο ενδιαφέρον και ιδιαίτερο. Αναγνωρίζει την ανάγκη για αλλαγή και ανανέωση και επιδεικνύει την αποφασιστικότητα να ακολουθήσει την καρδιά του ανεξάρτητα από τις προσδοκίες των άλλων.

Ένα από τα πιο διακριτά στοιχεία της ταινίας είναι η χρήση του κιαροσκοπούρου, δίνοντας έντονη έκφραση στα στοιχεία της ταινίας. Ο δημιουργός χρησιμοποιεί σκόπιμα έντονες, μεγάλες σκιές και χαμηλό φωτισμό για να δημιουργήσει ένα σκοτεινό, σχεδόν μελαγχολικό περιβάλλον που αναδεικνύει τον κίνδυνο και την ανατροπή. Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται, όπως το σκούρο μαύρο, το ανοιχτό κίτρινο και το κόκκινο του αίματος, ενισχύουν την ατμόσφαιρα τρόμου, δέους και αγωνίας.

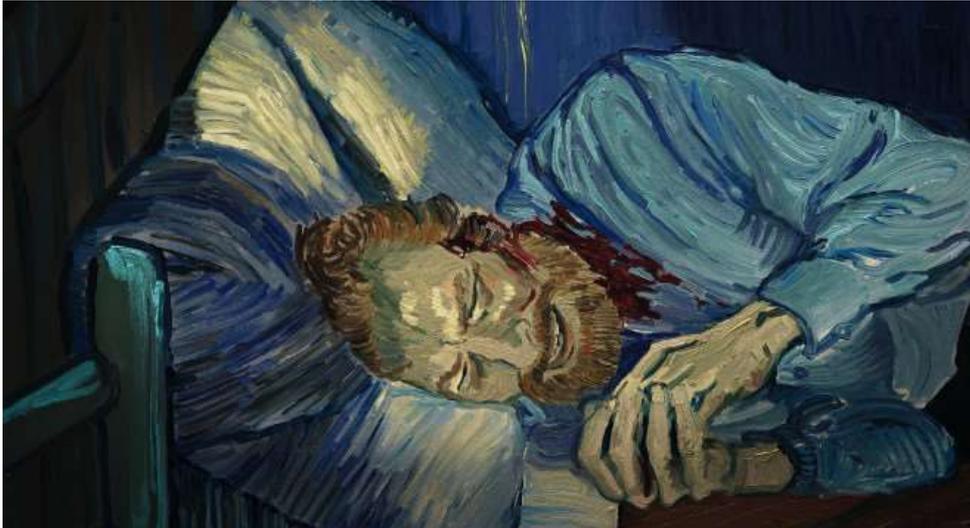
Η ατμόσφαιρα της ταινίας είναι γεμάτη με την απεικόνιση αλλόκοτων χαρακτήρων με περίεργες αναλογίες και παράξενων τοπίων. Η δομή του κόσμου της ταινίας, είναι σχεδιασμένη με στριφνά, κυρτά κτίρια και ανώμαλους δρόμους με απότομες κλίσεις, χωρίς να υπάρχει κάποια τάξη ή γεωμετρική ακρίβεια. Αυτή η στρεβλή προοπτική, τα παραμορφωμένα πλάνα, η αναταραχή και η ανομοιομορφία στη δομή αντικατοπτρίζει το χάος, την αστάθεια και την ανασφάλεια που συχνά συνδέονται με τον Εξπρεσιονισμό.

Συνολικά, η εμπύχωση ενσωματώνει πολλά εξπρεσιονιστικά στοιχεία, τόσο στον σχεδιασμό του κόσμου όσο και στην ατμόσφαιρα και την αισθητική της, προσθέτοντας ένα στρώμα πολυπλοκότητας και βάθους στην ερμηνεία της.



Nightmare before Christmas (1993), Tim Burton.

Επιπλέον παραδείγματα:



Loving Vincent (2017), BreakThru Productions, Trademark Films, Silver Reel.



Dororo (2019), Mappa, Tezuka Productions, Twin Engine.



Corpse Bride (2005), Tim Burton.



Vincent (1982), Tim Burton.



The Little Mermaid (1968), Ivan Aksenchuk.



Le Masque du Diable (1976), Jean-François Laguionie.



The Adventures of Prince Achmed (1926), Lotte Reiniger.



Birdboy: The Forgotten Children (2015), Abrakan Estudio, Basque Films, Competencia Producciones La.



German Expressionism (2014), Victor Del.



Waltz With Bashir (2008), Bridgit Folman Film Gang, Les Films d' Ici, Razor Film Produktion GmbH.

Κυβισμός (Cubism)

Ένα από τα πιο σημαντικά κινήματα τέχνης, το οποίο δημιουργήθηκε στις αρχές του 20^{ου} αιώνα από τον Ζωρζ Μπρακ (1882-1963) και τον Πάμπλο Πικάσο (1881-1973), πρόκειται για τον Κυβισμό. Η ονομασία του προήλθε από το υποτιμητικό σχόλιο του Ανρί Ματίς (1869-1954), όπου όταν είδε έργα του Μπρακ σε έκθεση το 1908 ανέφερε ότι «είναι φτιαγμένα από μικρούς κύβους!» και ψήφισε την απόρριψή τους. Ένας κριτικός τέχνης το άκουσε αυτό και βάφτισε το κίνημα Κυβισμό.

Είχε απαντητικό και αντιπροσωπευτικό σκοπό στους γρήγορους ρυθμούς και την αλλαγή που έφερε στον κόσμο η αύξηση της τεχνολογίας, οι επιστημονικές ανακαλύψεις και οι νέες εφευρέσεις. Σκοπός του ήταν η αναπαράσταση των πραγμάτων όπως φαίνονται και είναι, όχι όπως «πρέπει» να είναι. Οι καλλιτέχνες που δημιουργούσαν με αυτό το ύφος, πήραν στοιχεία όπως η προοπτική, το βάθος, η φωτοσκίαση και τα ένωσαν σε ένα μονοδιάστατο επίπεδο. Ο Κυβισμός μπορεί να διακριθεί σε δύο κύριες κατηγορίες, τον Αναλυτικό και το Συνθετικό Κυβισμό.

Η πρώτη (1908-1912), έντονα επηρεασμένη από τον Πωλ Σεζάν (1839-1906), αφορά τους πρώτους κυβιστές, που ερμήνευσαν την πραγματικότητα, μέσα από μια δομημένη, τεμαχισμένη άποψη. Εξέτασαν αντικείμενα από διαφορετικές οπτικές γωνίες και συνδύαξαν μια σειρά γωνιών, γεωμετρικών σχημάτων και οπτικών διαστάσεων σε μια ενιαία, μονοδιάστατη εικόνα. Το αποτέλεσμα ήταν μια αποσυναρμολογημένη εικόνα με πολλαπλές οπτικές γωνίες και επίπεδα, ένα είδος οπτικού πάζλ.

Ο Αναλυτικός Κυβισμός αποσκοπούσε στην τέχνη μέσα από την ανάδειξη της γεωμετρίας των μορφών που απεικονίζονται, για αυτό και δε βλέπουμε ιδιαίτερη ποικιλία και ένταση στα χρώματα που χρησιμοποιούνται σε κάθε έργο, προκειμένου να δοθεί μεγαλύτερη βάση στα σχήματα. Με την εφεύρεση του κολάζ, οι κυβιστές συνέλαβαν μια πρωτοποριακή τεχνική που «άνοιξε» καινούριους ορίζοντες. Αν και ο τρόπος απεικόνισης είναι ριζοσπαστικός, τα θέματα είναι συχνά πολύ συμβατικά, π.χ. νεκρές φύσεις.

Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά έργα του Αναλυτικού Κυβισμού, είναι το «ποτήρι σε τραπέζι» του Μπρακ. Βλέπουμε ένα γυάλινο ποτήρι πάνω σε ένα τραπέζι από διάφορες οπτικές γωνίες. Από μπροστά, το πλάι, τρία τέταρτα, από ψηλά, από χαμηλά κλπ. Ένας από τους κύριους στόχους του έργου είναι να μπορέσει να αναδειχθεί αυτό που απεικονίζεται από όλες τις πλευρές ταυτόχρονα. Έτσι διακρίνονται κομμάτια του τραπέζιου και του ποτηριού, οι γυαλάδες και οι πιο σκιερές του γωνίες σε διάφορα μέρη του πίνακα χωρίς συγκεκριμένη συνοχή.

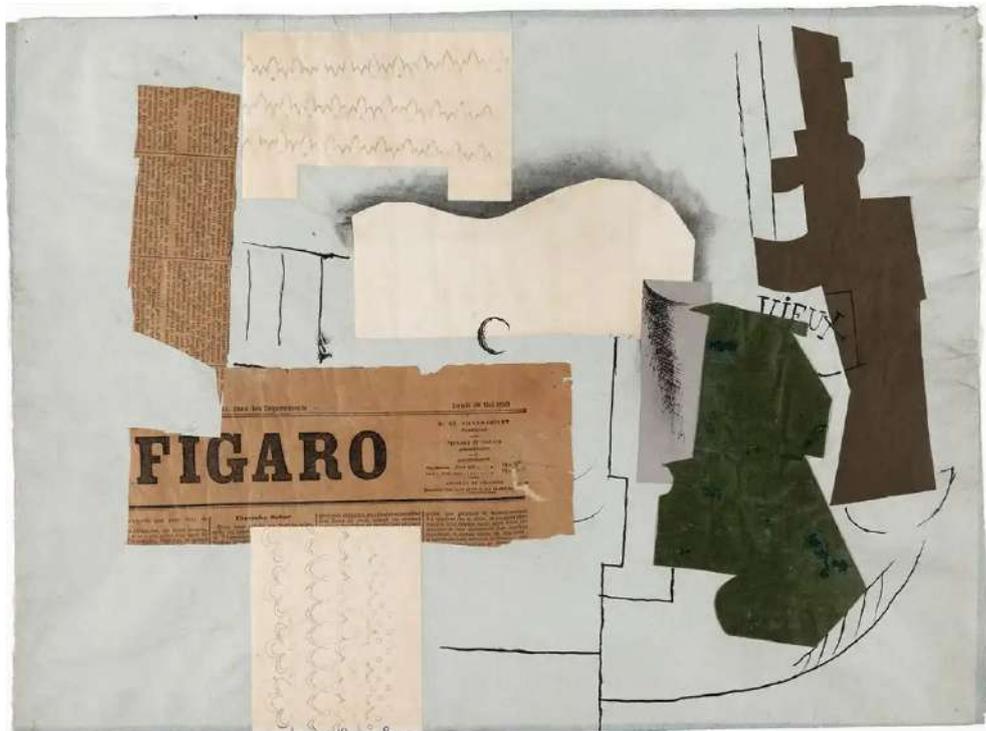


Glass on a Table (1909-1910), Georges Braque.

Ο Συνθετικός Κυβισμός εμφανίστηκε κατά τη διάρκεια και συνεχίστηκε και μετά τον αναλυτικό Κυβισμό, δίνοντας ιδιαίτερη βάση στη φαντασία του καλλιτέχνη. Οι κυβιστές άρχισαν από το 1912 να ενσωματώνουν στοιχεία από υλικά που έβρισκαν, δημιουργώντας κολάζ. Η λέξη «συνθετικό» αναφερόταν στην ενσωμάτωση τεχνητών υλικών, όπως εφημερίδες, χαρτί με σχέδια και άλλες επιφάνειες με ποικιλία στην υφή.

Η ιδέα ότι αντικείμενα από τον πραγματικό κόσμο θα μπορούσαν να κοπούν και να κολληθούν σε έργα τέχνης αντί να απεικονιστούν με ένα πινέλο ήταν εντελώς καινούργια και άνοιξε νέους δρόμους για τη δημιουργία τέχνης, ενώ ο Μπρακ και ο Πικάσο θεωρήθηκαν από πολλούς οι δημιουργοί της τέχνης του κολάζ. Σε αυτή τη φάση του κινήματος, εισήχθη μεγαλύτερη γκάμα χρωμάτων και ένα πιο ελαφρύ και ζωηρό κλίμα.

Στο παρακάτω κολάζ του Πικάσο, βλέπουμε διάφορα στοιχεία. Αποκόμματα εφημερίδας, αφαιρετικές μορφές μιας κιθάρας, ενός ποτηριού και ενός μπουκαλιού, καθώς και άλλα σχήματα. Εδώ, ο καλλιτέχνης καλεί τον θεατή να καταλάβει περί τίνας πρόκειται με τη δική του φαντασία. Όπως και με τον Αναλυτικό Κυβισμό, έτσι και εδώ έχουμε ένα είδος πάζλ, όμως με διαφορετικό τρόπο προσέγγισης. Στην προκειμένη περίπτωση, το έργο «απαθανατίζει» ένα καφενείο, όπου μπορεί κανείς να βρει όλα τα παραπάνω στοιχεία.



Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper (1913), Pablo Picasso.

Ο Πικάσο είχε αναφέρει πως «το γεγονός ότι για πολύ καιρό ο Κυβισμός δεν έχει γίνει κατανοητός και ότι ακόμη και σήμερα υπάρχουν άνθρωποι που δεν μπορούν να δουν τίποτα σε αυτόν, δεν σημαίνει τίποτα. Δεν διαβάζω αγγλικά, ένα αγγλικό βιβλίο είναι ένα κενό βιβλίο για εμένα. Αυτό δεν σημαίνει ότι η αγγλική γλώσσα δεν υπάρχει. Γιατί να κατηγορήσω κανέναν εκτός από τον εαυτό μου, αν δεν μπορώ να καταλάβω αυτό για το οποίο δεν ξέρω τίποτα;».

Το κίνημα του Κυβισμού ήρθε με φαινομενικά απότομο τέλος με την έναρξη του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου το 1914. Ο Μπρακ και ο Πικάσο δεν συνεργάστηκαν ξανά από τότε, όμως ενέπνευσαν έναν τεράστιο αριθμό νέων καλλιτεχνών, καθώς και πολλά επόμενα κινήματα της μοντέρνας τέχνης, όπως είναι ο Ορφισμός, ο Φουτουρισμός και ο Υπερρεαλισμός.

Σημαντικοί καλλιτέχνες του κινήματος αποτελούν ο Ζαν Μετσεινγκέρ (1883-1956), ο Φερνάν Λεζέ (1881-1955), ο Ανρί λε Φωκονιέ (1881-1946), ο Αλμπέρ Γκλείζες (1881-1953), ο Νίκος Χατζηκυριάκος Γκίκας (1906-1994), αλλά και πολλοί άλλοι.

Παραδείγματα

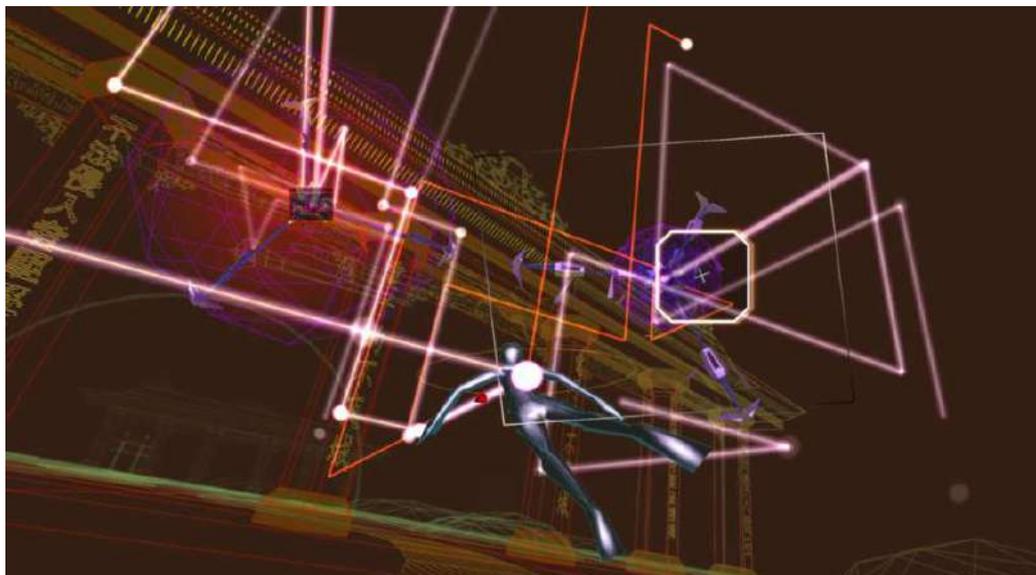
Η χρήση στοιχείων του Κυβισμού στο βιντεοπαιχνίδι «Rez Infinite», όπως δυναμικά σχήματα, ζωντανή παλέτα χρωμάτων και αφηρημένη αισθητική, είναι εμφανή σε πολλές βασικές πτυχές του. Το παιχνίδι όχι μόνο του αποτίνει φόρο τιμής, αλλά μετατρέπει τις αρχές του κινήματος σε μια διαδραστική ψηφιακή εμπειρία που αιχμαλωτίζει τους παίκτες με την αρμονική συγχώνευση ήχου και εικόνας.

Εμπνεύστηκε από τον κόσμο των rave και των rail shooters, ενώ η μουσική από την ευρωπαϊκή ντίσκο. Ακολουθώντας το ταξίδι ενός χάκερ σε ένα δυσλειτουργικό σύστημα τεχνητής νοημοσύνης, το παιχνίδι επιτρέπει στους παίκτες να ελέγχουν το avatar τους καθώς καταρρίπτουν πολλούς εχθρούς.

Διαθέτει ασαφή, γεωμετρικά σχήματα που συνδυάζονται και μεταμορφώνονται σε έναν χώρο εικονικής πραγματικότητας. Τα σχήματα συχνά καταστρέφονται και συναρμολογούνται ξανά σε πραγματικό χρόνο, θυμίζοντας τις σπασμένες συνθέσεις που χαρακτηρίζουν τα κυβιστικά έργα τέχνης. Τα περιβάλλοντα είναι κατασκευασμένα με γωνιώδεις, κρυσταλλικές δομές που θυμίζουν τη γεωμετρική πολυπλοκότητα που συναντάται στους κυβιστικούς πίνακες, προσφέροντας ένα δυναμικό και διαρκώς μεταβαλλόμενο οπτικό τοπίο.

Η χρωματική παλέτα στο Rez Infinite είναι ζωντανή και τολμηρή, θυμίζοντας τις ζωηρές αποχρώσεις που συχνά συνδέονται με τον Κυβισμό. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα ευρύ φάσμα χρωμάτων, με έντονες αντιθέσεις και διαβαθμίσεις που ενισχύουν την αίσθηση του βάθους και της διάστασης. Η χρήση έντονων, κορεσμένων χρωμάτων συμβάλλει στο συνολικό οπτικό αποτέλεσμα, αποτυπώνοντας την ενέργεια και το δυναμισμό της κυβιστικής αισθητικής.

Η αισθητική του παιχνιδιού αγκαλιάζει την αφαίρεση, με τα οπτικά στοιχεία να γίνονται ολοένα και πιο περίπλοκα όσο οι παίκτες προχωρούν. Η συγχώνευση οργανικών και τεχνητών σχημάτων, σε συνδυασμό με την παραμόρφωση των παραδοσιακών μορφών, ευθυγραμμίζεται με την εξερεύνηση του Κυβισμού για πολλαπλές προοπτικές και την αποδόμηση της πραγματικότητας.



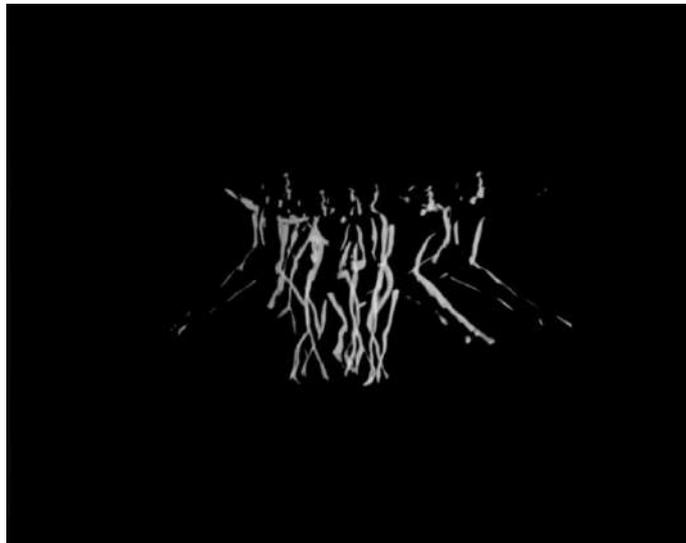
Rez Infinite (2016), United Game Artists, Sega, Dreamcast.

Ένα άλλο παράδειγμα επίδρασης του κινήματος του Κυβισμού στο τομέα της εμπύχωσης είναι το «Pas de deux». Ο δημιουργός, με την επιτυχημένη συγχώνευση των σχεδιαστικών αρχών του κινήματος, εστιάζει μια στυλιζαρισμένη και αφαιρετική αισθητική, εμπνευσμένη ιδίως από τον Αναλυτικό Κυβισμό.

Όπως οι πίνακες του Αναλυτικού Κυβισμού, έτσι και η χρωματική παλέτα στο Pas de deux δε αποτελείται από ιδιαίτερη ποικιλία χρωμάτων, παρά μόνο από γκριζούς τόνους. Με αυτή την επιλογή, αναδεικνύοντας τους χορευτές και τις σχηματικές συνθέσεις που δημιουργούν με τις δυναμικές και ενδιαφέρον στάσεις των σωμάτων τους, συμβάλλοντας στην παράξενη ατμόσφαιρα του έργου.

Οι χορευτές αναπαρίστανται με απλοποιημένα περιγράμματα, σαν να είναι οι ίδιοι αποτελούμενοι από βασικά γεωμετρικά σχήματα. Δίνουν την αίσθηση του κινήματος, καθώς η απλότητα των μορφών να αποτελεί ένα από τα βασικά στοιχεία του. Οι πόζες τους φέρνουν στον νου κυβιστικούς πίνακες του Γιάννη Μόραλη (1916-2009), λες και προσπαθούν να αναπαραστήσουν τις γυναικείες μορφές του έλληνα ζωγράφου.

Η ενσωμάτωση πολλαπλών αντιγράφων των ρυθμικών κινήσεων του ζευγαριού στο χώρο και στον χρόνο, επιτρέπουν στο κοινό να δει από διάφορες οπτικές γωνίες και στιγμές την χορογραφία που εκτυλίσσεται στον φαινομενικά άπειρο χώρο.



Pas de deux (1968), Norman McLaren.

Επιπλέον παραδείγματα:



Juste de l'eau (2014), Je Regarde.



Patapon 2 (2008), Sony Computer Entertainment.



Peppa Pig (2004-2021), Hasbro Entertainment, Karrot Animation.



Chromophobia (1966), Raoul Servais.



I'm Here (2015), Yukie Nakauchi.



Dilemma (1981), Jason Halas, John Kass.



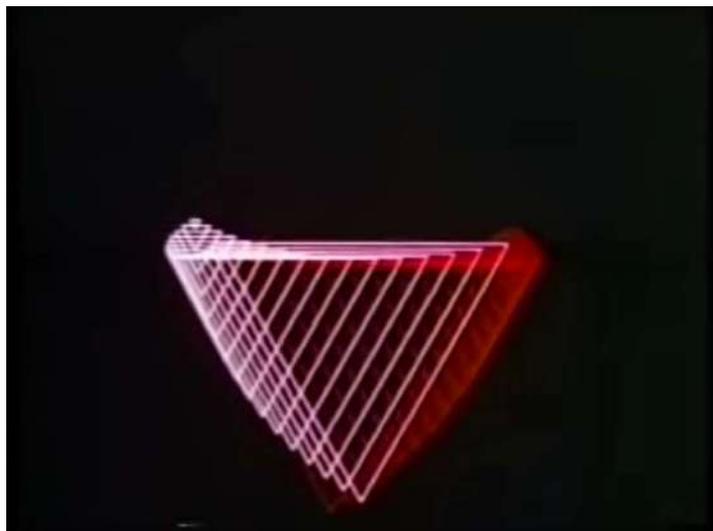
Ballet Mécanique (1924), George Antheil.



AAAHH!!! Real Monsters (1994-1997), Klassky Csupo, Games Animation.



Mykonos (2009), Sean Pecknold.



Matrix III (1972), John Whitney.

Ορφισμός (Orphism)

Έντονα εμπνευσμένος από τον Κυβισμό, ο Ορφισμός πρόκειται για μία τάση της αφηρημένης ζωγραφικής η οποία στοχεύει, κυρίως, στη ρυθμική διάταξη των χρωμάτων. Δημιουργήθηκε από τους Σόνια και Ρομπέρ Ντελώνε (1885-1979 και 1885-1941 αντίστοιχα). Ο ορισμός δόθηκε από τον Γκυγιώμ Απολλιναίρ (1880-1918), συνδέοντας τα έργα με τον αρχαίο Έλληνα τραγουδιστή-ποιητή Ορφέα, καθώς του θύμιζαν λυρικές μουσικές μελωδίες σε οπτική μορφή.

Ο Απολλιναίρ έβλεπε τις συνθέσεις ως μουσικές, πιστεύοντας ότι υπερβαίνουν κάθε μορφή τέχνης. Χρησιμοποίησε τον όρο για να περιγράψει τον τρόπο με τον οποίο οι ορφιστές δανείστηκαν στοιχεία από τη μουσική και την επιστήμη για να εισάγουν ισχυρές αισθήσεις στους πίνακές τους. Τα αποτελέσματα άνοιξαν τον δρόμο προς την Αφηρημένη Τέχνη όπως την ξέρουμε σήμερα. Ο κριτικός έδειχνε τον ενθουσιασμό του λέγοντας ότι ο Ορφισμός ήταν μια «καθαρή» μορφή τέχνης, καθώς είχε σπάσει κάθε έννοια αναγνωρίσιμης εικόνας. Αντίθετα, ήταν μια προσπάθεια να απεικονίσει το φως.

Οι ορφιστές πίστευαν ότι ο Ορφέας χρησιμοποιούσε τη μουσική για να εισέλθει στον κατά τα άλλα απρόσιτο κάτω κόσμο. Η μουσική, σύμφωνα με αυτή την αντίληψη, είχε απόκοσμες δυνάμεις και μπορούσε να εισαχθεί σε άλλες μορφές τέχνης για να ενισχύσει τα αποτελέσματά τους. Ένας ορφικός καμβάς χαρακτηρίζεται από πίνακες χρωμάτων, συχνά σε σφαίρες και άλλες καμπύλες μορφές, που συγκεντρώνονται στρατηγικά για να ενθαρρύνουν μια σχεδόν δονούμενη, λυρική αρμονία.

Στο παρακάτω έργο του Ντελώνε «Ο ατελείωτος ρυθμός», οι τρεις χρωματιστοί κύκλοι δείχνουν να κινούνται ρυθμικά σε μια διαγώνια πορεία από κάτω αριστερά προς τα πάνω δεξιά του καμβά. Το κύριο μέρος κάθε κύκλου αποτελείται από κυματιστές ασπρόμαυρες γραμμές. Ενώ η μαύρη γραμμή συνδέεται με τη λευκή προκαλώντας ένα εφέ κινήσεων και στροφών που στέλνει το μάτι γύρω από τη σύνθεση σε έναν ατέλειωτο ρυθμό.

Μια περαιτέρω αίσθηση κίνησης δημιουργείται από μια κεντρική καμπύλη γραμμή κόκκινου, πράσινου, μπλε και κίτρινου χρώματος που βλέπουμε να περνά μέσα από το κέντρο των κύκλων, διαχωρίζοντας αλλά και συνδέοντας τις μορφές του έργου. Το στρογγυλό κέντρο κάθε κύκλου χωρίζεται σε δύο ημισφαίρια εναλλασσόμενου χρώματος - το απαλό μπλε του εδάφους και ένα γκρι. Η τομή αυτών των ημισφαιρίων αποτελεί τη μόνη ευθεία γραμμή σε μια κατά τα άλλα απαλή, καμπυλωτή σύνθεση.



Rythme sans fin (1934), Robert Delaunay.

Παράλληλα, στο διάσημο έργο «La Prose du Transsibérien et de la petite Jehanne of France» της Ντελώνε, σε συνεργασία με το ποίημα του Μπλεζ Σαντράρ (1887-1961), η ζωγράφος, μέσα από την έκρηξη χρωμάτων και κυματικών σχημάτων, απαθανατίζει οπτικά το ποίημα, το οποίο περιγράφει ένα ταξίδι στη Ρωσία με το Υπερσιβηρικό Εξπρές κατά τη διάρκεια της πρώτης Ρωσικής Επανάστασης.

Όπως αναφέρει η καλλιτέχνης, σκοπός αυτού του έργου είναι να δίνεται στον θεατή η εντύπωση πως βρίσκεται πάνω στο τρένο, καθώς θυμίζει το πως τα σχήματα και τα χρώματα, έξω από το παράθυρο ενός τρένου που τρέχει με υψηλή ταχύτητα, μπλέκονται μεταξύ τους και γίνονται ένα. Το έργο θεωρείται ορόσημο στην εξέλιξη των βιβλίων καλλιτεχνών, καθώς και της μοντερνιστικής ποίησης και της Αφηρημένης Τέχνης. Έχει ακόμα χαρακτηριστεί ως «ένα από τα πιο όμορφα βιβλία που δημιουργήθηκαν ποτέ», ενώ ο ίδιος ο συγγραφέας αναφέρθηκε στο έργο ως «ένα θλιβερό ποίημα τυπωμένο στο φως του ήλιου» μιλώντας για την φαντασία και το ταλέντο της συνεργάτιδάς του.



La Prose du Transsibérien et de la petite Jehanne of France (1913), Sonia Delaunay.

Για περισσότερα από 30 χρόνια, το ζεύγος Ντελώνε είναι συνεργάτες στη ζωή και στην τέχνη και θεωρούνται μέχρι σήμερα ένα από τα πιο αξιόλογα καλλιτεχνικά ζευγάρια στην ιστορία της τέχνης. Μετά τον πρόωπο θάνατο του Ρομπέρ από καρκίνο, η Σόνια αφιερώθηκε εξ ολοκλήρου στη διατήρηση και προώθηση της κληρονομιάς του συζύγου της, οργανώνοντας εκθέσεις με έργα του, ενώ παράλληλα δημιουργούσε νέους πίνακες και σχεδίαζε υφάσματα.

Η κληρονομιά του ζευγαριού Ντελώνε αποδεικνύει ότι οι ιδέες τους εξακολουθούν να είναι επίκαιρες ακόμη και σήμερα, με τους χρωματικούς συνδυασμούς και τα γεωμετρικά σχήματα να είναι τόσο ελκυστικά όσο ποτέ. Η πληθωρική τους για την τέχνη και το χρώμα έχει διαρκή απήχηση, ιδιαίτερα στα digital γραφικά και logo, όπου ο ρυθμός και η εναλλαγή έντονων χρωμάτων παίζουν πρωταγωνιστικό ρόλο.

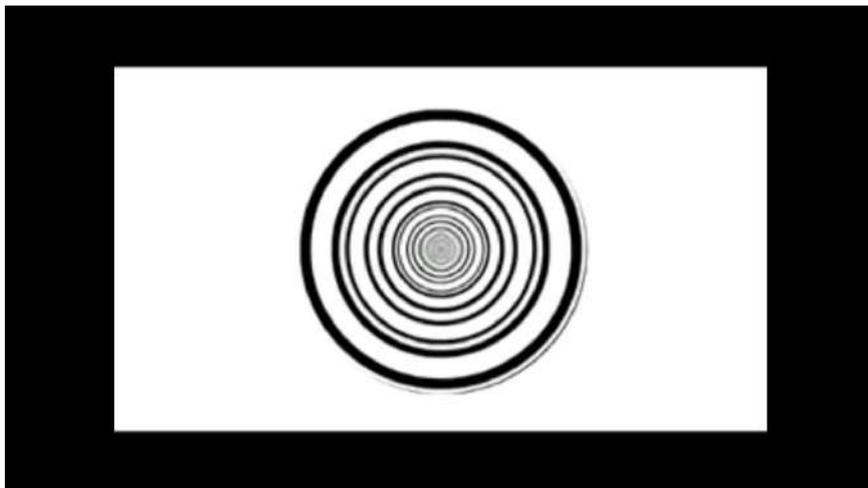
Άλλοι σημαντικοί και αξιόλογοι εκπρόσωποι του Ορφισμού αποτελούν ο ζωγράφος και γραφίστας Φράντισεκ Κούπκα (1871-1957), ο ζωγράφος Βινσέκ Μπένες (1883-1979), ο Φουγκίστα Μακό (1887-1914), ο καλλιτέχνης Μαρσέλ Ντυσάν (1887-1968), αλλά και πολλοί άλλοι.

Παραδείγματα

Το «Circle» παραπέμπει στο κίνημα του Ορφισμού, προσφέροντας μια μοναδική αισθητική εμπειρία που συνδυάζει διάφορα χαρακτηριστικά του κινήματος. Ο ορφιστικός χαρακτήρας του έργου αποτυπώνεται με τις επικαλύψεις κυκλικών και ημικυκλικών σχημάτων, τη δημιουργία ρυθμικών γεωμετρικών μοτίβων και την αφηρημένη αισθητική του.

Βάση τον Απολλιναιρ, ο Ορφισμός προσπαθούσε να απεικονίσει το φως. Στο Circle βλέπουμε την καθολική χρήση του λευκού και του μαύρου, τα οποία συμβολίζουν το φως και το σκοτάδι. Ως αποτέλεσμα, οι ρυθμικές διατάξεις τους δείχνουν την κίνηση του φωτός σε συνάρτηση με το σκοτάδι, υποδηλώνοντας την ύπαρξη μιας αέναης, φωτεινής δύναμης στον απόκοσμο, σκοτεινό χώρο. Οι έντονες αντιθέσεις και η συνεχής εναλλαγή φωτός - σκιάς ενισχύουν την αφηρημένη και μαγική ατμόσφαιρα του κόσμου του έργου.

Τα κυκλικά σχήματα συγκεντρώνονται στρατηγικά, δημιουργώντας δονούμενα μοτίβα και λυρικές συνθέσεις, θυμίζοντας έργα του Φράντισεκ Κούπκα (1871-1957). Οι ρυθμικές διατάξεις κύκλων και ημικύκλιων προκαλούν εφέ διαφόρων κινήσεων σε έναν ατελείωτο ρυθμό, σαν οπτικές μουσικές μελωδίες. Με τον συνδυασμό όλων αυτών των στοιχείων, το Circle προσφέρει μια συναισθηματική, οπτική εμπειρία που ξεπερνά τα σύνορα του συμβατικού animation.



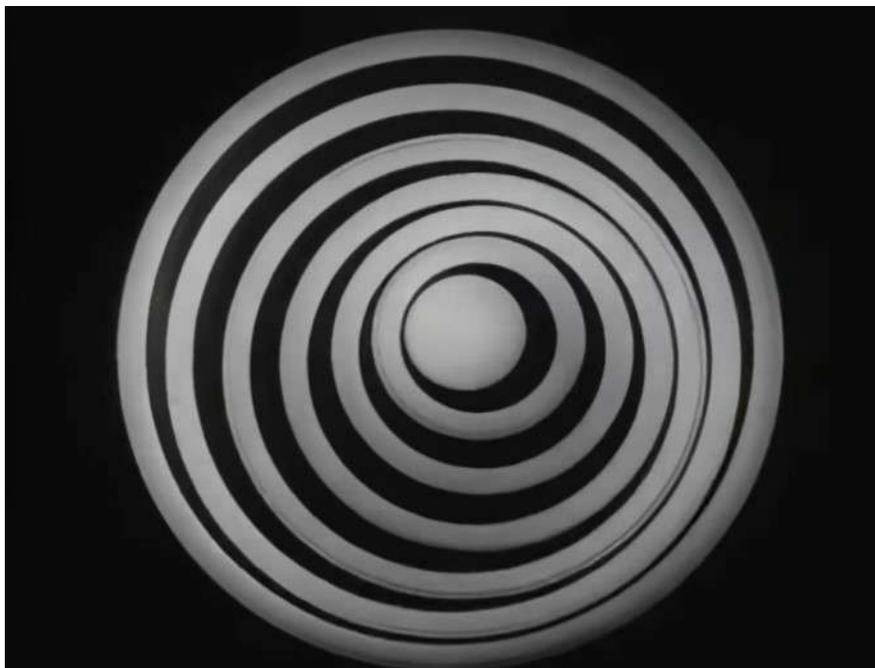
Circle (2007), Laurie Gibbs.

Το «Anemic Cinema» ανήκει στην κατηγορία των κινηματογραφικών κολλάζ και αντιμετωπίζεται ως ένα πειραματικό επίτευγμα, που προτρέπει τη σκέψη και ανοίγει νέους ορίζοντες στην αντίληψη του θεατή για την εικαστική τέχνη και την κινηματογραφία. Ο Ντυσάν, δημιουργός της εμπύχωσης, θέλησε να προκαλέσει αντιφάσεις και να δημιουργήσει ενδιαφέροντα οπτικά αποτελέσματα, θυμίζοντας την αφηρημένη και πειραματική προσέγγιση

του Ορφισμού.

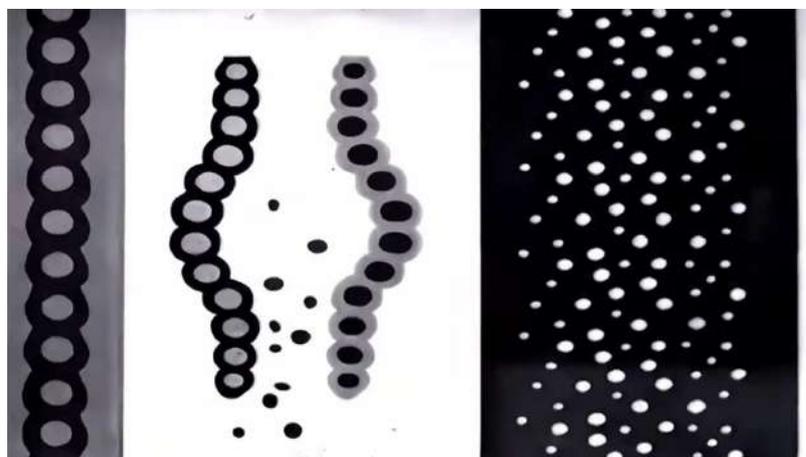
Η εμπύχωση χρησιμοποιώντας σκόπιμα την ρυθμική διάταξη των σχημάτων σε σχέση με τη μουσική, συμβάλλει στην οπτική ένταση της εικόνας. Αισθητικά, αγκαλιάζει ένα μινιμαλιστικό σχεδιασμό με καθαρές γραμμές και απλά κυκλικά σχήματα. Η ρυθμική κίνηση των κυκλικών μοτίβων δημιουργεί ένα υπνωτικό, αποπροσανατολιστικό αποτέλεσμα, παρασύροντας τους θεατές σε οπτικά αφαιρετικά τεχνάσματα. Η έντεχνη χρήση τους αποτελεί πρόκληση για την αντίληψη του χώρου και της πραγματικότητας, προσθέτοντας ένα επίπεδο πολυπλοκότητας.

Η κάμερα περιστρέφεται γύρω από τους κυκλικούς σχηματισμούς παράγοντας μια οπτική ιλουστράσιόν που μπορεί να προκαλέσει αίσθηση κίνησης και εντύπωση τρισδιάστατων εντύπων γύρω από ένα κεντρικό σημείο θέασης. Η ενσωμάτωση των καμπύλων δομών και η κίνηση της κάμερας ενισχύουν την αίσθηση της δονούμενης - λυρικής αρμονίας, προσκαλώντας το κοινό να ασχοληθεί με το περιβάλλον που συνεχώς μεταβάλλεται.

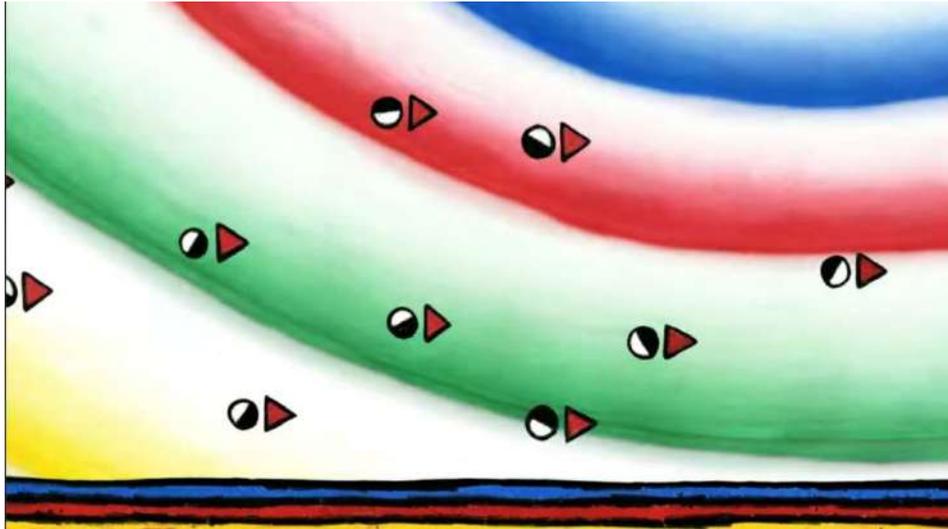


Anemic Cinema (1926), Marcel Duchamp.

Επιπλέον παραδείγματα:



Tusalava (1929), Len Lye



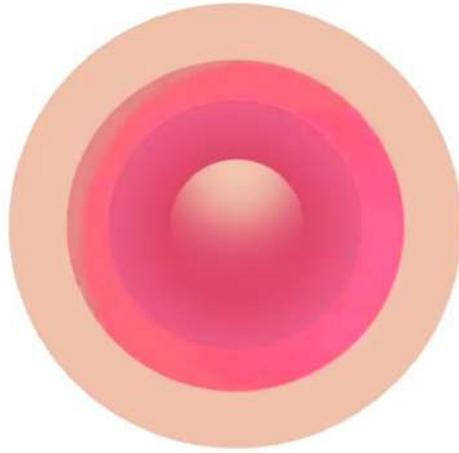
QQQ (2012), Yung Sung Song.



Meadows (2016), Max Cooper, Andrew Brewer.



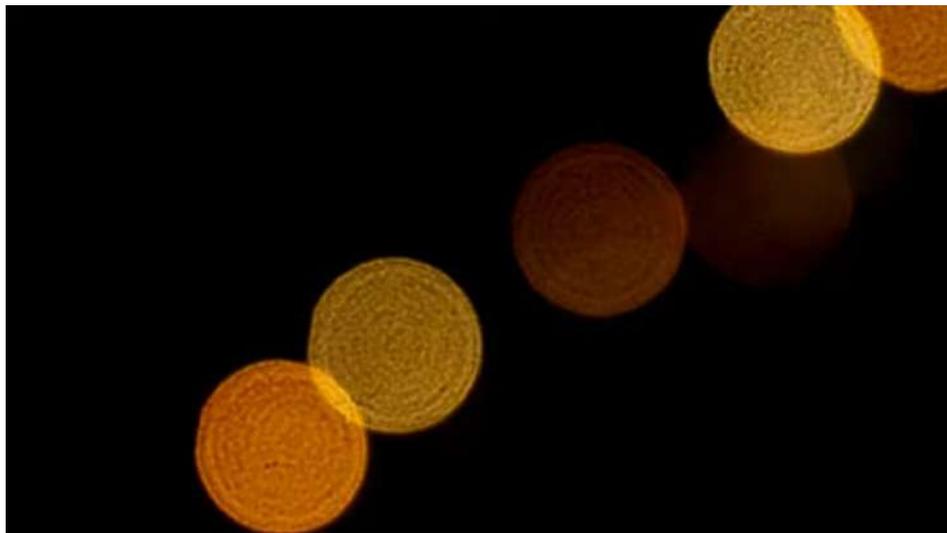
Color Play No.1: Factotum (2009), John Michaud.



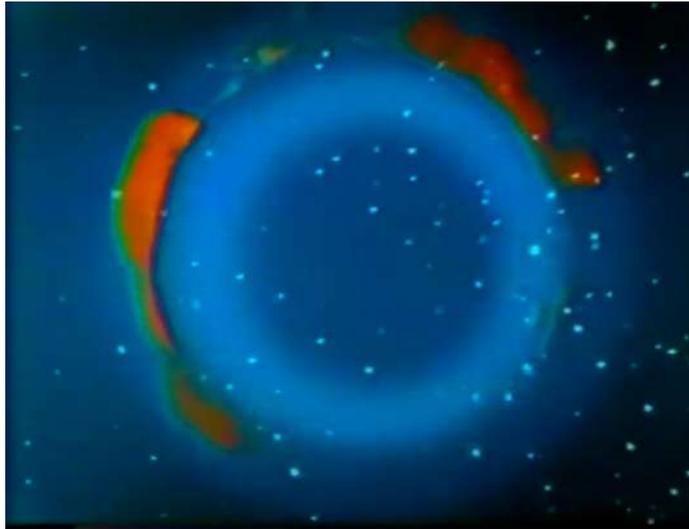
Wizards on the Beach (2015), Moonbabies.



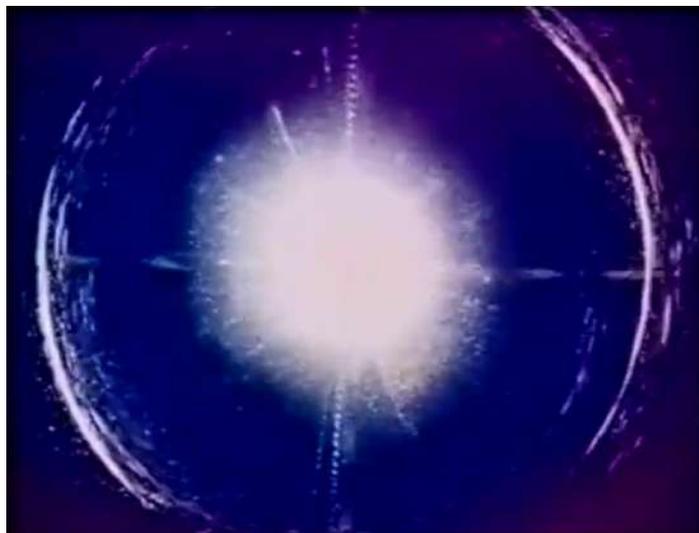
Your Thorn (2011), Ohashi Takashi, Cokiyu.



Morning (2011), Alva Noto, Ryuichi Sakamoto.



Infinity (1980), Jordan Belson.



Music of the Spheres (1977), Jordan Belson.



Cycles (1974), Jordan Belson, Stephen Beck.

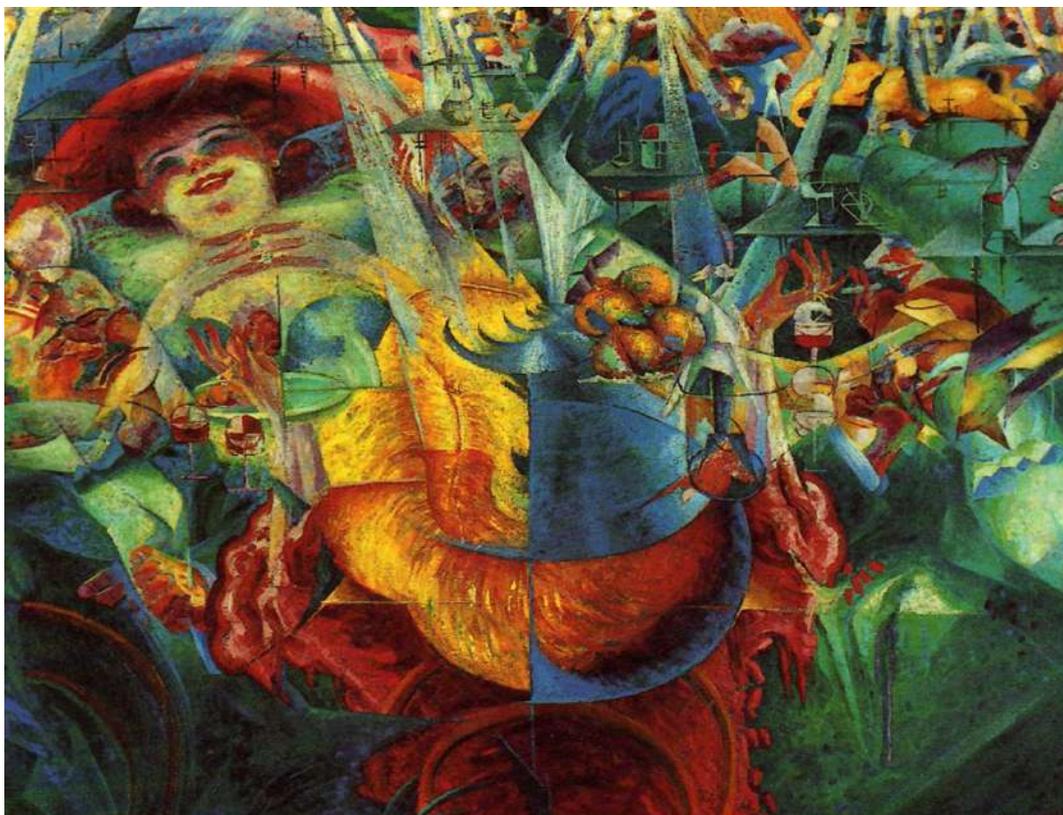
Φουτουρισμός (Futurism)

Ένα άλλο πρωτοποριακό καλλιτεχνικό κίνημα αποτελεί ο Φουτουρισμός. Ο όρος προέρχεται από τη λατινική λέξη «futures» που σημαίνει «μέλλον». Η τάση αυτή, δημιουργήθηκε από τον Φιλίππο Τομάζο Μαρινέτι (1876-1944) και αποτέλεσε έκφραση της προσπάθειας να συντονιστεί η τέχνη με την πολιτική και τις επιστήμες σε ένα σύνολο, το οποίο είχε στόχο να ευαισθητοποιήσει τον κόσμο με την αγωνία και τον ενθουσιασμό για το μέλλον.

Το μανιφέστο του Φουτουρισμού, ένα μικρό κείμενο του ποιητή, εμφανίστηκε το 1909 στην παριζιάνικη εφημερίδα «Le Figaro». Προσπαθούσε να εκφράσει το συναίσθημα και το ύφος του κινήματος, θέλοντας να ενθαρρύνει τον κόσμο να μοιραστεί τον τρόπο σκέψης του. Ο Μαρινέτι και οι οπαδοί του, είχαν σκοπό να γίνει η Ιταλία το επίκεντρο της παγκόσμιας προόδου, απορρίπτοντας τις βιβλιοθήκες, τα μουσεία και άλλες συνδέσεις με το παρελθόν. Το φουτουριστικό του ιδεώδες εξαπλώθηκε και βρέθηκε πλέον σε πολλές μορφές τέχνης όπως την ζωγραφική, την γλυπτική, τη συγγραφή, τη μουσική κ.α.

Μια από τις πιο διαβόητες φράσεις που αναφέρθηκαν σε φουτουριστικό κείμενο έχει ως εξής: «Ένα βρυχώμενο αυτοκίνητο που τρέχει σαν βολίδα, είναι πιο όμορφο από το άγαλμα της Νίκης της Σαμοθράκης». Μια ακόμα χαρακτηριστική φράση που διακήρυσσε ήταν ότι «ο χρόνος και ο χώρος πέθαναν» και ότι «ζούμε το απόλυτο, εφόσον έχουμε δημιουργήσει την πανταχού παρούσα ταχύτητα».

Παράλληλα, ο ζωγράφος και συνθέτης Λουίτζι Ρούσολο (1885-1947) γράφει όσον αφορά τη μουσική: «Να κάνουμε νοητές ενορχηστρώσεις του κρότου που κάνουν τα ρολά των καταστημάτων όταν κατεβαίνουν, της φασαρίας που βγαίνει από τους σταθμούς, τους σιδηροδρόμους, τα χυτήρια σιδήρου, τους μύλους, τα τυπογραφεία...».



La risata (1911), Umberto Boccioni.

Οι καλλιτέχνες εμπνεύστηκαν από την έντονη ακατέργαστη ενέργεια που προωθούσε ο Μαρινέτι και την μετέφεραν στην ζωγραφική τους μέσα από ζωηρά χρώματα, γρήγορη κίνηση και δύναμη. Τόσο στην ζωγραφική, όσο και στην γλυπτική, διακρίνεται η χρήσηγωνιωδών μορφών και έντονων δυνατών γραμμών. Τα στοιχεία αυτά τα χρησιμοποιούσαν οι φουτουριστές για να μεταδώσουν μια αίσθηση δυναμισμού.

Ένα από τα πιο βασικά χαρακτηριστικά του κινήματος ήταν η προσπάθεια να αιχμαλωτίσει την κίνηση και την ταχύτητα, κάτι που επιτυγχάνεται με το να παρουσιαστούν ταυτόχρονα πολλές εικόνες του ίδιου αντικειμένου ή της ίδια φιγούρας σε ελάχιστα διαφορετικές μεταξύ τους θέσεις. Με αυτό τον τρόπο δινόταν η εντύπωση ενός κυματισμού στην κίνηση. Κάποιοι επηρεάστηκαν από τις γεωμετρικές αφαιρετικές μορφές του Κυβισμού, απεικονίζοντας και αποθεώνοντας τη βιομηχανία, την τεχνολογία, την εργασία, ακόμα και τον πόλεμο.

Το πρώτο μεγάλο φουτουριστικό έργο που κατέκτησε την προσοχή του κοινού ήταν αυτό του Ουμπέρτο Μποτσίονι (1882-1916), «Η πόλη που υψώνεται». Πρόκειται για μια ελαιογραφία η οποία απαθανατίζει ένα μεγάλο κόκκινο οργισμένο άλογο όπου οι άντρες τριγύρω του προσπαθούν με δυσκολία να το κρατήσουν υπό έλεγχο. Ο ζωγράφος χρησιμοποιεί δυναμικές επανειλημμένες πινελιές, δίνοντας έντονη έμφαση στην κίνηση και τη δύναμη του ζώου. Το έργο αποτελεί φόρο τιμής στη βιομηχανία, τη σκληρή δουλειά και τα επιτεύγματα του ανθρώπου με την αλλαγή και τη νέα τεχνολογία.

Ο πίνακας συμβολίζει το εργοτάξιο ενός νέου σταθμού παραγωγής ηλεκτρικής ενέργειας στα περίχωρα του Μιλάνου, της πρώτης σύγχρονης βιομηχανικής πόλης της Ιταλίας. Στο πάνω μέρος του πίνακα βλέπουμε το κτίσμα που βρίσκεται υπό κατασκευή, ψηλά φουγάρα και, στα αριστερά, ένα ηλεκτρικό τραμ. Ενώ στο προσκήνιο απεικονίζεται η ωμή δύναμη της ανθρώπινης και ζωικής εργασίας και όχι η δύναμη των μηχανών. Αυτή η αντίθεση μεταξύ της σύγχρονης πόλης και της σωματικής εργασίας που απαιτείται για την κατασκευή της αντανακλά την κάπως καθυστερημένη εκβιομηχάνιση της Ιταλίας στις αρχές του 20^{ου} αιώνα.



La città che sale (1910), Umberto Boccioni.

Ο καλλιτέχνης, έδωσε και τρισδιάστατη μορφή στο φουτουριστικό όραμα μέσα από το διάσημο μπρούτζινο έργο «Μοναδικές μορφές της συνέχειας του χώρου». Το μπρούτζινο γλυπτό, απαθανατίζει την μορφή ενός άντρα ο οποίος προχωράει προς τα εμπρός με γρήγορη δυναμική και σχεδόν μηχανική κίνηση, ενώ τα γεωμετρικά σχήματα δίνουν την εντύπωση ότι υπάρχει αντίσταση από κάποιον δυνατό αέρα όσο προχωράει, δείχνοντας για άλλη μια φορά το δυναμισμό του ανθρώπου του μέλλοντος.



Forme uniche della continuità nello spazio (1913), Umberto Boccioni.

Μετά τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο, παρατηρήθηκαν όλο και περισσότεροι κοινοί άξονες ανάμεσα στα πρότυπα του φουτουριστικού κινήματος και του φασισμού, καθώς το φουτουριστικό πολιτικό κόμμα του Μαρινέτι συγχωνεύτηκε με το φασιστικό κόμμα του Μπενίτο Μουσολίνι (1883-1945). Οι δύο ιδεολογίες φαίνεται να συμφωνούσαν στην κοινωνική αναστάτωση, στον βαθύ πατριωτισμό, την εξύψωση της εργασίας, το νέο όραμα για το μέλλον της χώρας και στο ότι ήταν κατά της κοινοβουλευτικής δημοκρατίας. Συνεπώς, μαζί με το τέλος του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου ήρθε και το τέλος του φουτουριστικού κινήματος.

Ο Γάλλος συγγραφέας Γκι Ντεμπόρ (1931-1994), σχολιάζει πως οι φουτουριστές «παγιδεύτηκαν σε έναν πρωτογονισμό και δεν μπόρεσαν να ολοκληρώσουν θεωρητικά τις αντιλήψεις τους για τα δρώμενα της εποχής τους» Κάτι που τους οδήγησε σε μια «τρομερή μηχανολατρεία και αλόγιστη πίστη στο μέλλον, που είχε ως αποτέλεσμα να καταλήξουν να γίνουν λάτρεις του Μπενίτο Μουσολίνι και του φασισμού.». Έτσι, οι φουτουριστές κατέπεσαν σε αυτό που κατά κύριο λόγο τόσο πολύ απεύχονταν και απεχθάνονταν, στο «χειρότερο δυνατό παρελθόν.».

Άλλοι βασικοί εκπρόσωποι του Φουτουρισμού ήταν ο ζωγράφος Τζιάκομο Μπάλα (1871-1958), ο ζωγράφος Τζίνο Σεβερίνι (1913-1966), ο ποιητής και δημοσιογράφος Άλντο Παλατσέσκι (1885-1974), ο ποιητής Κοράντο Γκοβόνι (1884-1965), ο ζωγράφος Ανσέλμο Μπούτσι (1887-1995), ο δημοσιογράφος και δοκιμιογράφος Τζοβάνι Παπίνι (1881-1956), ο συγγραφέας Αρντένγκο Σοφίτσι (1879-1964), ο μουσικός συνθέτης, μουσικολόγος και δοκιμιογράφος Φραντσέσκο Πρατέλλα (1880-1955), αλλά και πολλοί άλλοι.

Παραδείγματα

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα επίδρασης του Φουτουρισμού στα βιντεοπαιχνίδια πρόκειται για το «Deus Ex: Human Revolution», το οποίο ενσωματώνει άψογα την αισθητική του cyberpunk με μια προσεκτική εξερεύνηση των κοινωνικών συνεπειών. Το σκηνικό, η αισθητική, το περιβάλλον και ο σχεδιασμός των χαρακτήρων συμβάλλουν συλλογικά σε μια καθηλωτική και οπτικά εντυπωσιακή απεικόνιση ενός μέλλοντος όπου η γραμμή μεταξύ ανθρωπότητας και τεχνολογίας είναι θολή.

Οι δύο βασικές επιρροές του ήταν ο μύθος του Ίκαρου, το έργο και οι ιδέες της Αναγέννησης, που επηρέασαν την ιστορία, τα γραφικά και τη μουσική, συνδυαζόμενα με τα τυπικά cyberpunk στοιχεία. Η ιστορία εξερευνά θέματα της υπερανθρωπιστικής κοινωνίας και της αυξανόμενης εξουσίας των μεγάλων επιχειρήσεων και των επιπτώσεών τους στην κοινωνική τάξη. Χρησιμοποιεί επίσης το cyberpunk σκηνικό και το μοτίβο θεωρίας συνωμοσίας της σειράς.

Συνδυάζοντας στοιχεία βιομηχανικής αισθητικής, το παιχνίδι έχει καταφέρει να δημιουργήσει έναν οπτικά εντυπωσιακό και καθηλωτικό κόσμο. Η αισθητική του παιχνιδιού χαρακτηρίζεται από ένα μείγμα από κομψές, μεταλλικές επιφάνειες και αστικά τοπία με neop φωτισμό. Αναδεικνύει τη γοητεία του cyberpunk για την προηγμένη τεχνολογία και αλλά και την αστική παρακμή. Η αρχιτεκτονική συνδυάζει φουτουριστικούς ουρανοξύστες με στοιχεία κλασικού σχεδιασμού, δημιουργώντας ένα μοναδικό και οπτικά γοητευτικό περιβάλλον. Η χρήση ολογραφικών οθονών και φουτουριστικής μόδας συμβάλλουν στη συνολική αίσθηση ενός κόσμου που μεταμορφώνεται από τις τεχνολογικές εξελίξεις.

Τα περιβάλλοντα του παιχνιδιού είναι προσεκτικά σχεδιασμένα. Βλέπουμε ένα μείγμα από εγκαταστάσεις υψηλής τεχνολογίας, σκοτεινά σοκάκια και εταιρικά οχυρά, με τον παίκτη να περιηγείται τόσο στη χλιδή των εταιρικών συνεδριάσεων όσο και στη βρωμιά του υποκόσμου της πόλης. Τα σχέδια των χαρακτήρων αντικατοπτρίζουν το φουτουριστικό θέμα, με τα άτομα να παρουσιάζουν διάφορους βαθμούς επαύξησης με βιονικά μέλη και σωματικές «βελτιώσεις».



Deus Ex: Human Revolution (2011), Eidos - Montréal, Square Enix's European.

Το «Psycho-Pass» ξεχωρίζει για την απεικόνιση ενός διστοπικού κόσμου, όπου πανταχού παρόντες αισθητήρες σαρώνουν συνεχώς τις ψυχικές καταστάσεις κάθε πολίτη για να καθορίσουν την ποινική τους προδιάθεση, μέσω διαφόρων στοιχείων του κινήματος.

Η σειρά χρησιμοποιεί μια ξεχωριστή και σκόπιμη χρωματική παλέτα για να

προκαλέσει μια αίσθηση φουτουρισμού. Η κυρίαρχη χρήση σκοτεινών, ψυχρών αποχρώσεων, όπως το μπλε, το γκρι και το μαύρο, δημιουργεί μια ζοφερή και καταπιεστική ατμόσφαιρα, τονίζοντας τη σοβαρότητα της κατάστασης επιτήρησης που περιγράφεται στην αφήγηση. Πιτσιλιές ζοφρών χρωμάτων, που συχνά συνδέονται με τα ολογράμματα και το σύστημα Psycho - Pass, διανθίζουν τις σκηνές, τονίζοντας την αντιπαράθεση ανάμεσα στον έλεγχο από το κράτος και στο τι έχει μείνει από την ανθρώπινη ατομικότητα.

Τα σχέδια των χαρακτήρων και η τεχνολογία στο Psycho-Pass θυμίζουν κατά πολύ τα φουτουριστικά θέματα. Προηγμένα gadgets, ολογραφικές προβολές και τα εμβληματικά όπλα παρουσιάζουν μια κοινωνία βαθιά συνυφασμένη με την τεχνολογία αιχμής. Η ενσωμάτωση αυτών των στοιχείων στην αφήγηση αλλά υπογραμμίζει τη γενικότερη διερεύνηση των ηθικών συνεπειών που έχει ένα κράτος υπερβολικής επιτήρησης αλλά και των συνεπειών της υπερβολικής εξάρτησης από την προηγμένη τεχνολογία. Από τα αποστειρωμένα κυβερνητικά κτίρια μέχρι τις φτωχές, ζοφερές περιοχές, τα διαφορετικά περιβάλλοντα αφηγούνται οπτικά τις κοινωνικές ανισότητες και τις συνέπειες του συστήματος Psycho-Pass. Η οπτική αντίθεση ενισχύει το βάθος της αφήγησης και συμβάλλει στην ποιότητα της σειράς.



Psycho-Pass (2012), Production I.G.

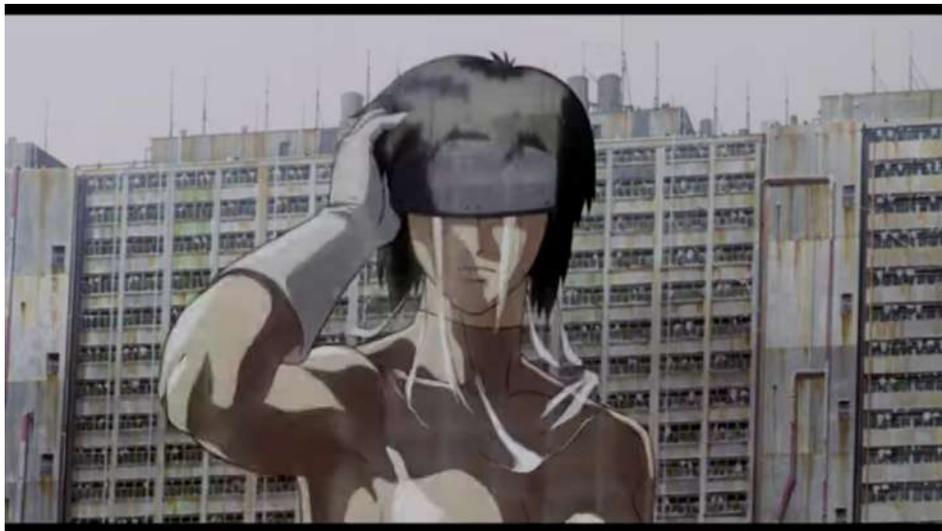
Επιπλέον παραδείγματα:



Aeon Flux (1991-1995), Colossal Pictures, MTV Animation, MTV Networks.



Akira (1988), Ryōhei Suzuki, Shunzō Katō.



Ghost in the Shell (1995), Kodansha, Bandai Visual and Manga Entertainment, Production I.G.



Redline (2009), Madhouse.



Blade Runner: Black Lotus (2021-2022), Crunchyroll, Adult Swim.



Alita: The Battle Angel (2019), 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment, Troublemaker Studios.



Wayword Gods (2023), Nate Pantumsinchai.



Futuristic City (2015), Power of Melody.



Megamind (2010), DreamWorks Animation, Paramount Pictures.



Avatar (2009), 20th Century Fox, Dune Entertainment, Lightstorm Entertainment.

Αφηρημένη Τέχνη (Abstract Art)

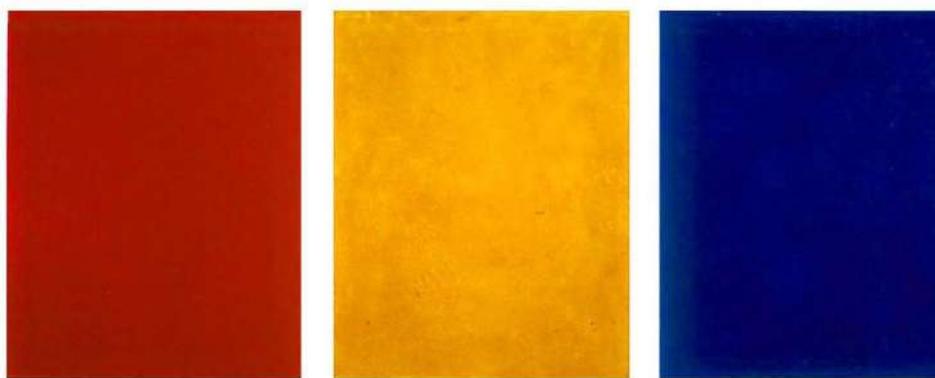
Πρόκειται για ένα καλλιτεχνικό κίνημα, το οποίο δεν προσπαθεί να αναπαραστήσει μια ακριβή απεικόνιση της οπτικής πραγματικότητας. Αντίθετα, δίνει έμφαση στις γεωμετρικές μορφές και τα αφαιρετικά χρώματα για να επιτύχει το αποτέλεσμά της.

Οι εκπρόσωποι της Αφηρημένης Τέχνης άρχισαν να πειραματίζονται με μη αναπαραστατικές μορφές, ξεφεύγοντας από τις παραδοσιακές καλλιτεχνικές συμβάσεις. Οι δύο σημαντικότεροι δημιουργοί της Αφηρημένης Τέχνης ήταν ο Αλεξάντερ Ροτσένκο (1891-1956) και ο Βασίλι Καντίνσκι (1866-1944), οι οποίοι έπαιξαν σημαντικό ρόλο στη διεύρυνση των ορίων της καλλιτεχνικής έκφρασης, εξέλιξαν το κίνημα και όχι μόνο.

Ο Ροτσένκο συνέβαλε σημαντικά στην ανάπτυξη της Αφηρημένης Τέχνης και αποτέλεσε μια σημαντική μορφή της πρωτοπορίας, υιοθετώντας μια ριζοσπαστική προσέγγιση στην τέχνη που αντανάκλουσε τις κοινωνικές και πολιτικές αναταραχές της εποχής του. Απέριψε τις παραδοσιακές μορφές αναπαράστασης και προσπάθησε να δημιουργήσει «αντί τέχνη» που εξυπηρετούσε έναν κοινωνικό σκοπό. Το έργο του χαρακτηρίζεται από γεωμετρική αφαίρεση, έντονα χρώματα και δυναμικές συνθέσεις.

Το «Καθαρό κόκκινο χρώμα, καθαρό κίτρινο χρώμα, καθαρό μπλε χρώμα» είναι ένα πρωτοποριακό έργο που συμπυκνώνει την ουσία της δέσμευσης του καλλιτέχνη στη γεωμετρική αφαίρεση. Ο καμβάς περιλαμβάνει τρία ορθογώνια με τολμηρά χρώματα, ένα κόκκινο, ένα κίτρινο και ένα μπλε, τα οποία είναι τοποθετημένα σε μια δυναμική και οπτικά εντυπωσιακή σύνθεση. Η χρήση των βασικών χρωμάτων από τον καλλιτέχνη, χωρίς αναπαραστατικά στοιχεία, αναδεικνύει την αφοσίωσή του στην απλότητα και την καθαρότητα της καλλιτεχνικής έκφρασης. Η σκόπιμη αυτή επιλογή των συγκεκριμένων αποχρώσεων έχει τόσο αισθητική όσο και συμβολική σημασία.

Το κόκκινο, το κίτρινο και το μπλε, ως στοιχειώδη χρώματα, αντιπροσωπεύουν μια απομάκρυνση από την πολυπλοκότητα του ορατού κόσμου, δίνοντας έμφαση στην αναγωγή στις βασικές μορφές. Η δυναμική διάταξη αυτών των ορθογωνίων δημιουργεί μια αίσθηση έντασης και κίνησης μέσα στη σύνθεση. Τα χρώματα μοιάζουν να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, διεγείροντας την αντίληψη του θεατή και αμφισβητώντας τις παραδοσιακές αντιλήψεις της εικαστικής αναπαράστασης.



Pure Red Color, Pure Blue Color, and Pure Yellow Color (1921), Alexandr Rodchenko.

Το καλλιτεχνικό έργο του Ροτσένκο επεκτάθηκε πέρα από τη ζωγραφική στη φωτογραφία και στο γραφιστικό σχέδιο. Υιοθετώντας τις αρχές της αφαίρεσης, ο Ροτσένκο χρησιμοποίησε τη φωτογραφική μηχανή ως εργαλείο για τη δημιουργία καινοτόμων προοπτικών και συνθέσεων. Οι φωτογραφίες του, όπως το «Κορίτσι με μια Leica» (1934), έδειξαν την πρωτοποριακή του προσέγγιση στην αποτύπωση της καθημερινής ζωής.

Ο ρόλος του Καντίνσκι στην εξέλιξη των καλλιτεχνικών κινημάτων στις αρχές του 20^{ου} αιώνα θεωρείται «μεταμορφωτικός». Επηρεασμένος από το ενδιαφέρον του για την πνευματικότητα, πίστευε ότι η τέχνη μπορούσε να επικοινωνήσει σε πνευματικό και συναισθηματικό επίπεδο πέρα από τα όρια των αναπαραστατικών μορφών. Στο θεμελιώδες έργο του «Σχετικά με το πνευματικό στην τέχνη» (1910), εξέθεσε τις θεωρίες του σχετικά με τη δύναμη του χρώματος, της μορφής και της σύνθεσης να προκαλούν βαθιές συναισθηματικές αντιδράσεις στον θεατή.

Η χρήση του χρώματος ήταν ιδιαίτερα επαναστατική. Απέδωσε συγκεκριμένα συναισθήματα και πνευματικές ιδιότητες σε διαφορετικά χρώματα, αναπτύσσοντας μια θεωρία γνωστή ως συμβολισμός των χρωμάτων. Το κόκκινο, για παράδειγμα, συνδεόταν με το πάθος και τη δύναμη, ενώ το μπλε μετέδιδε μια αίσθηση πνευματικότητας και ηρεμίας. Αυτή η σκόπιμη χρήση του χρώματος πρόσθεσε ένα άλλο επίπεδο βάθους στις ασαφείς συνθέσεις του.

Παρατηρώντας τον πίνακα του, «Σύνθεση VII», ο Καντίνσκι παρουσιάζει μια σύνθετη αλληλεπίδραση χρωμάτων, σχημάτων και γραμμών, προσκαλώντας τους θεατές να εξερευνήσουν τις δικές τους συναισθηματικές και πνευματικές ερμηνείες. Ο πίνακας είναι μια συμφωνία αφαιρετικών στοιχείων. Αποτελεί μια οπτική αναπαράσταση της πίστης του καλλιτέχνη στην αυτονομία της τέχνης και στην ικανότητά της να προκαλεί μια βαθιά κατανόηση στον θεατή χωρίς την ανάγκη λέξεων.



Composition VII (1910), Wassily Kandinsky.

Τη δεκαετία του '20, καλλιτέχνες όπως ο Καζίμιρ Μάλεβιτς (1879-1935) και ο Πιέτ Μοντριάν (1872-1944) προχώρησαν σε περαιτέρω αφαιρετικές προσεγγίσεις. Ο Μάλεβιτς προώθησε την ιδέα του Σουπρεματισμού, ενώ ο Μοντριάν ανέπτυξε τον Νεοπλαστικισμό, όπως αναφέρεται παρακάτω. Η Αφηρημένη Τέχνη συνεχίζει να αναπτύσσεται και να προσαρμόζεται στις νέες τάσεις και επιρροές, αντικατοπτρίζοντας την πολυπλοκότητα και την ποικιλομορφία της σύγχρονης τέχνης.

Άλλοι σημαντικοί και αξιόλογοι εκπρόσωποι της Αφηρημένης Τέχνης είναι ο ζωγράφος και γλύπτης Φίλιπ Στέλα (1936-Σήμερα), ο καλλιτέχνης Χανς Χόφμαν (1880-1966), αλλά και πολλοί άλλοι.

Παραδείγματα

Το «Surogat» είναι ένα μικρούς μήκους animated ταινία του Ντούσαν Βουκότιτς (1937-1998). Κέρδισε το όσκαρ Καλύτερης Ταινίας Κινουμένων Σχεδίων, καθιστώντας τον Βουκότιτς τον πρώτο Σλάβο που κερδίζει όσκαρ σε αυτήν την κατηγορία.

Ο Βουκότιτς αξιοποιεί την κινούμενη εικόνα για να δημιουργήσει έναν κόσμο που είναι αφαιρετικός και φανταστικός. Η εικαστική γλώσσα που χρησιμοποιείται στην ταινία παραπέμπει σε εκείνη του Ζουάν Μιρό (1893-1983). Παρατηρούμε στοιχεία όπως το γκρι φόντο, τα ποικίλα γεωμετρικά σχήματα, η έντονη γκάμα χρωμάτων, η μινιμαλιστική-σουρεαλιστική αισθητική, οι αφηρημένες τεχνικές και οι δυναμικές συνθέσεις.

Στη χρωματική παλέτα δεσπόζουν τα βασικά και τα συμπληρωματικά χρώματα, έντεχνα τοποθετημένα, ενώ στο φόντο διάφοροι τόνοι στην κλίμακα του γκρι. Ενισχύει την αισθητική του έργου και θυμίζει την αφοσίωση στην απλότητα και στην καθαρότητα, μεταφέροντας συναισθήματα και προσδίδοντας έμφαση στην αναγωγή των βασικών μορφών. Τα έντονα χρώματα σε αντιπαράθεση με τον αρχικά κενό καμβά δημιουργούν μια εντυπωσιακή εμπειρία, τονίζοντας τη μεταμορφωτική δύναμη τους στη διαμόρφωση του κόσμου της ταινίας.

Τα γεωμετρικά σχήματα και οι αφηρημένες φόρμες συχνά μεταμορφώνονται, συμβάλλοντας στη δημιουργία ενός διαφορετικού κόσμου. Τα σχήματα, οι μεταβαλλόμενες προοπτικές και η απουσία παραδοσιακής αρχιτεκτονικής δημιουργούν μια απόκοσμη ατμόσφαιρα. Οι χαρακτήρες και οι σκηνές σχεδιάστηκαν με έναν τρόπο που δεν αντιστοιχεί στον πραγματικό κόσμο, δίνοντας έναν αφαιρετικό χαρακτήρα στο έργο. Δεν δεσμεύονται από συμβατικούς κανόνες, αλλά λειτουργούν ως σύμβολα, αντιπροσωπεύοντας έννοιες όπως η αποσύνθεση της ανθρώπινης επαφής και η αντικατάσταση αυτής με την τεχνολογία.

Η αισθητική του είναι σε μεγάλο βαθμό επηρεασμένη από ασαφείς έννοιες, υιοθετώντας ονειρικό ύφος και σουρεαλιστική ποιότητα. Ο καθαρός, απλός σχεδιασμός δίνει έμφαση στα βασικά οπτικά στοιχεία. Τα περιβάλλοντα θυμίζουν καμβάδες Αφηρημένης Τέχνης που εξελίσσονται δυναμικά. Γενικά, αποτελεί ένα σημαντικό έργο του κινήματος στον κόσμο του animation, παρουσιάζοντας μια καινοτόμο και σκεπτόμενη προσέγγιση σε θέματα που αφορούν τη σύγχρονη κοινωνία.



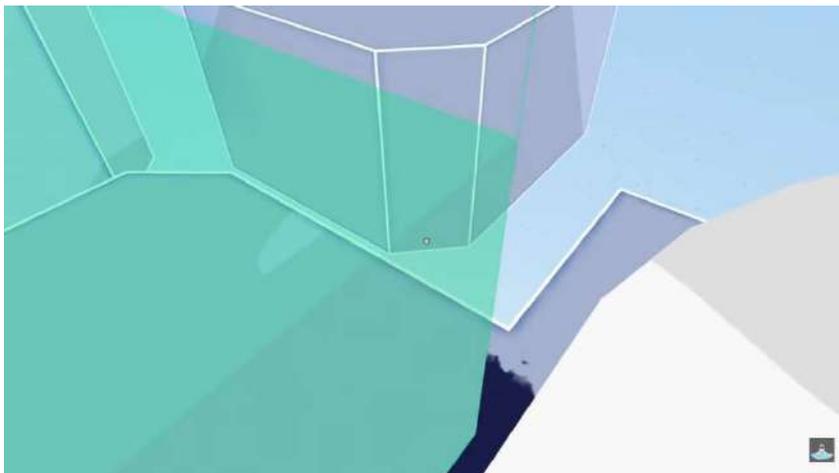
Surogat (1916), Dušan Vukotić.

Το βιντεοπαιχνίδι «The Unfinished Swan» είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας, όπου βλέπουμε άλλη μια ξεχωριστή προσέγγιση Αφηρημένης Τέχνης. Εδώ, ο κόσμος του παιχνιδιού εξελίσσεται μέσα από τη δυναμική χρήση του χρώματος, τη μινιμαλιστική αισθητική, τα ακαθόριστα σχήματα και την εξερεύνηση του χώρου. Δίνεται έμφαση στην αλληλεπίδραση του παίκτη με το εξελισσόμενο περιβάλλον και χρησιμοποιώντας αφηρημένες τεχνικές αφήγησης, αποτυπώνοντας με επιτυχία την ουσία του κινήματος.

Το παιχνίδι ξεκινά σε έναν κενό, λευκό χώρο και οι παίκτες περιηγούνται στον κόσμο εκτοξεύοντας χρώματα για να αποκαλύψουν το περιβάλλον τους. Οι ζωηρές αποχρώσεις σε αντιπαράθεση με τον αρχικά κενό καμβά δημιουργούν μια εντυπωσιακή εμπειρία, τονίζοντας τη μεταμορφωτική δύναμη του χρώματος στη διαμόρφωση του κόσμου του παιχνιδιού. Το παιχνίδι φαίνεται να αγκαλιάζει μια αισθητική αφηρημένου μινιμαλισμού. Ο καθαρός, απλός σχεδιασμός δίνει έμφαση στα βασικά οπτικά στοιχεία, ενισχύοντας την αίσθηση της εξερεύνησης και της ανακάλυψης.

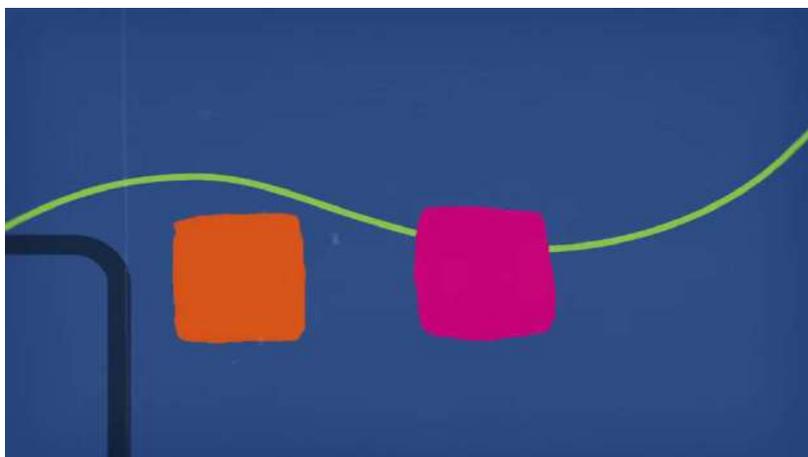
Η εξέλιξη στην ιστορία του παιχνιδιού αποκαλύπτει νέα περιβάλλοντα με ξεχωριστά σχήματα και δομές. Ενώ η χρήση ακαθόριστων γεωμετρικών μορφών ενισχύει την αίσθηση του θαύματος και της περιέργειας. Οι παίκτες εξερευνούν περιβάλλοντα που δεν δεσμεύονται από συμβατικούς κανόνες, επιτρέποντας μια εμπειρία που μοιάζει με την πλοήγηση σε αφηρημένους πίνακες ζωγραφικής.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την περιβαλλοντική αφήγηση ως βασικό στοιχείο της αφαιρετικής τέχνης του. Τα τοπία που συνεχώς αλλάζουν αφηγούνται μια ιστορία χωρίς κατανοητή ροή. Ενθαρρύνοντας τους παίκτες να ερμηνεύσουν την ιστορία υποκειμενικά. Αυτό μας θυμίζει πόσο συχνά η Αφηρημένη Τέχνη χρησιμοποιείται για να μεταφέρει το νόημα μέσω οπτικών στοιχείων και όχι για να βασίζεται σε κυριολεκτικές αναπαραστάσεις. Καθώς εξελίσσονται η ροή του, το παιχνίδι εισάγει δυναμικές αλλαγές στην προοπτική, το περιβάλλον και την αίσθηση του βάθους.

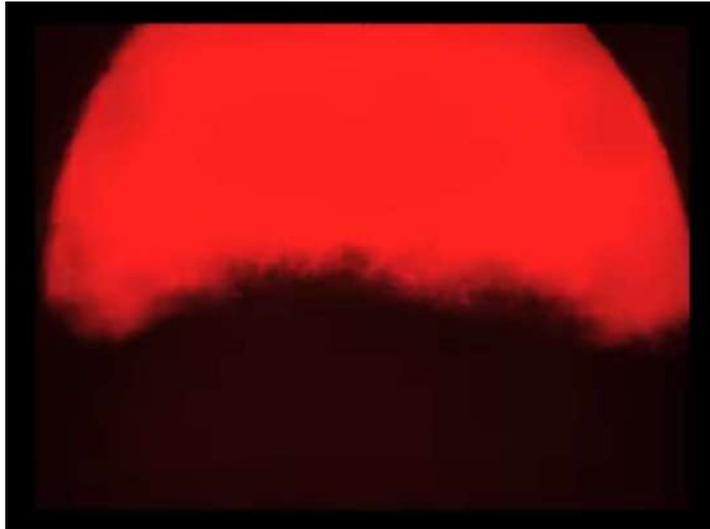


The Unfinished Swan (2012), Santa Monica Studio, Giant Sparrow, Sony Computer Entertainment.

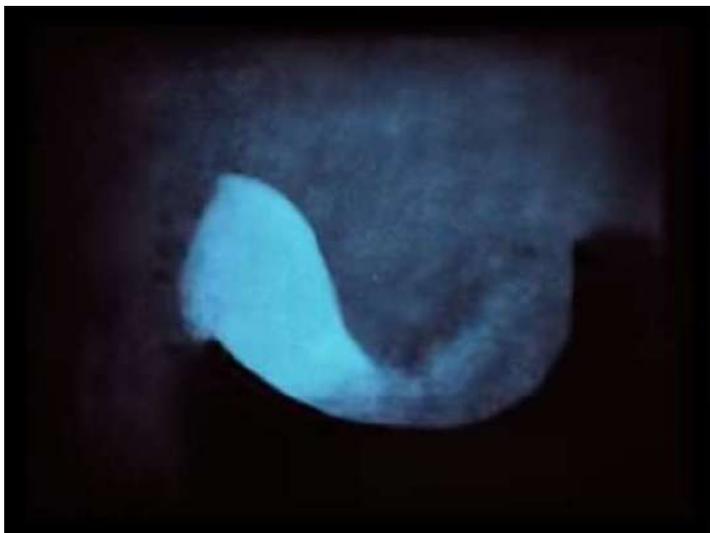
Επιπλέον παραδείγματα:



Youpla (2015), Oerd van Cuijlenborg.



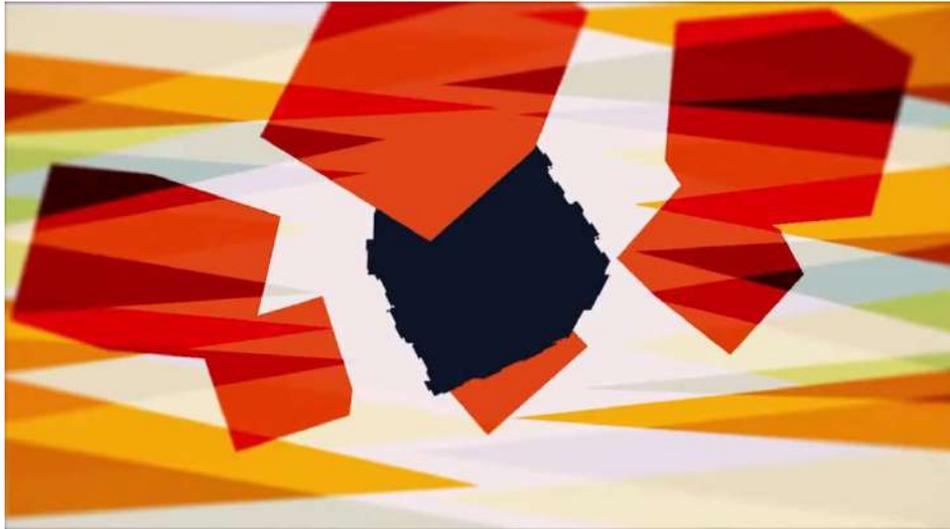
Opus I (1920), Walther Ruttmann.



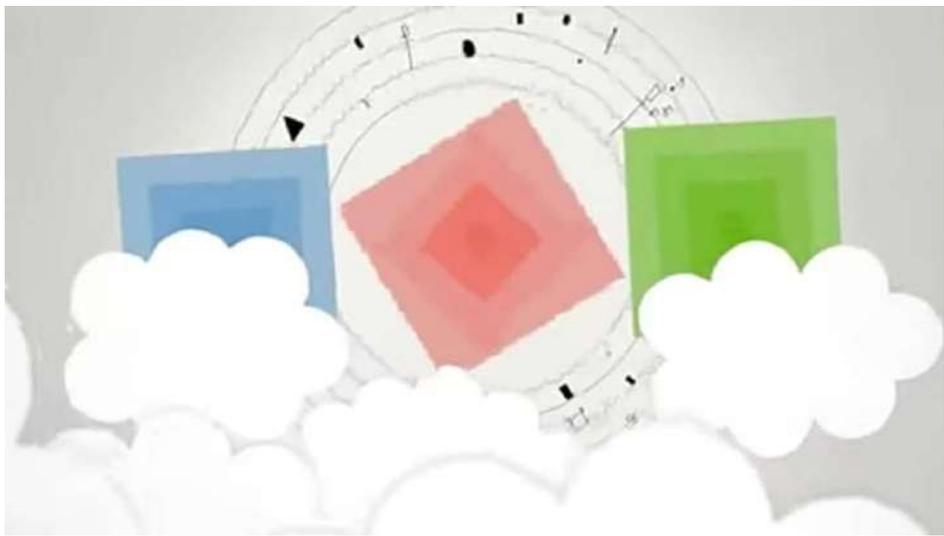
Opus II (1921), Walther Ruttmann.



Tarantella (1940), Mary Ellen Bute.



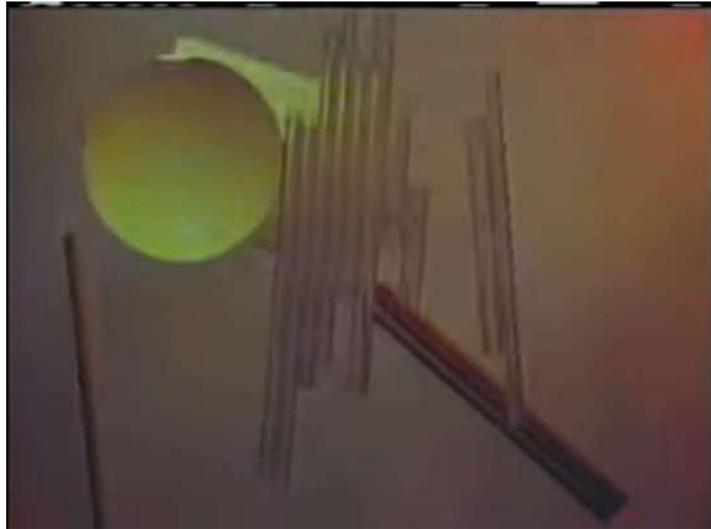
Wave Reflection (2011), Aramaki Koji.



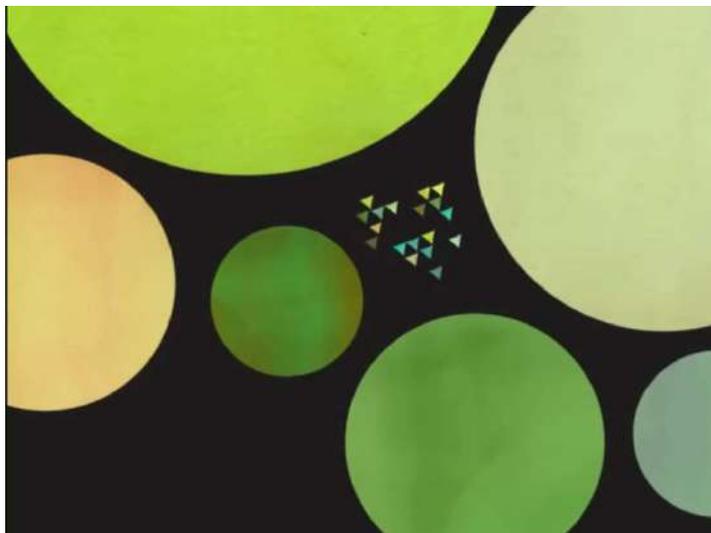
Tracking Elevator (2010), Shugo Tokumaru.



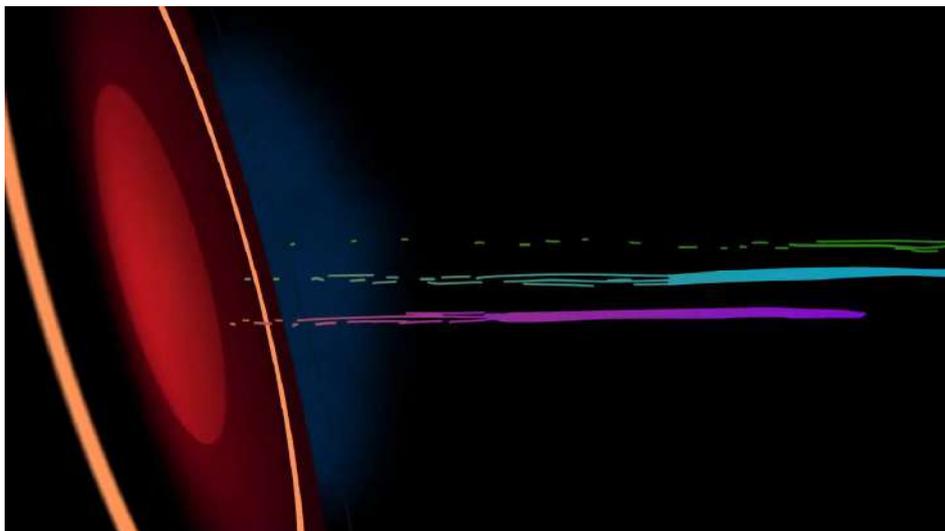
Jogral (1965), Oerd van Cuijlenborg.



Themis (1940), Dwinell Grant.



Mephito Waltz (2008), Eric Lindell.



Journey to Journey (2012), Oerd van Cuijlenborg.

Μεταφυσική Ζωγραφική (Pittura Metafisica)

Πρόκειται για ένα καλλιτεχνικό κίνημα που, μέσα από παράξενα και ακανόνιστα τοπία, μορφές και εικόνες, προσπάθησε να υπερβεί τα όρια της συμβατικής αναπαράστασης. Σκοπός του ήταν να εμβαθύνει στα μυστηριώδη και υπερφυσικά πεδία της πραγματικότητας.

Ο Τζόρτζιο ντε Κίρικο (1888-1978) θεωρείται συχνά ως ο ιδρυτής της Μεταφυσικής Ζωγραφικής. Επηρεασμένος από την επαφή του με την κλασική τέχνη, τη μυθολογία και τις φιλοσοφικές ιδέες του Νίτσε, τα πρώτα έργα του σηματοδοτούν μια ριζική απομάκρυνση από την παραδοσιακή αναπαράσταση των πραγμάτων. Μαζί με τον ζωγράφο Κάρλο Καρρά (1881-1966), οι δύο καλλιτέχνες αποτέλεσαν τον πυρήνα του μεταφυσικού κινήματος.

Η προσέγγιση του Ντε Κίρικο περιελάμβανε τη δημιουργία ονειρικών, αινιγματικών αστικών τοπίων, συχνά με κλασική αρχιτεκτονική, μεγάλες σκιές και άδειες πλατείες. Η εξερεύνηση των ερειπωμένων αυτών χώρων, αλλά και η αντιπαράθεση κλασικών στοιχείων δημιούργησαν μια απόκοσμη ατμόσφαιρα, η οποία προσκαλεί τους θεατές να αναλογιστούν τα μυστήρια της ύπαρξης.

Το «Τραγούδι του έρωτα» είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αέναου ύφους, όπου αποτυπώνεται η ουσία του κινήματος με τη σουρεαλιστική σύνθεση και τη μυστηριώδη ατμόσφαιρά του. Σε αυτό το αινιγματικό έργο, ο Ντε Κίρικο παρουσιάζει μια έρημη αστική σκηνή με ένα κλασικό άγαλμα, ένα λαστιχένιο γάντι, μια πράσινη μπάλα και ένα τρένο στο βάθος. Οι μεγάλες σκιές που ρίχνουν τα αντικείμενα δημιουργούν μια αίσθηση απόκοσμης σιωπής, ενισχύοντας την ονειρική ποιότητα της σύνθεσης.

Το άγαλμα στέκεται ως φρουρός στην έρημη πλατεία, ενώ τα άσχετα αντικείμενα προκαλούν μια αίσθηση ανησυχίας και μυστηρίου. Η αντιπαράθεση στοιχείων που δεν συνυπάρχουν λογικά προσθέτει στη σουρεαλιστική φύση της σκηνής, προσκαλώντας τους θεατές σε έναν κόσμο όπου ο χρόνος, ο χώρος και το νόημα βρίσκονται σε ροή. Το έργο αυτό, συμπυκνώνει την εξερεύνηση του κινήματος για το αλλόκοτο και το υποσυνείδητο, προτρέποντας τους θεατές να αναλογιστούν τις αινιγματικές συνδέσεις μεταξύ φαινομενικά άσχετων αντικειμένων και το συμβολικό βάρος που φέρουν.



Le chant d'amour(1914), Giorgio de Chirico.

Ιδιαίτερη ήταν και η συμμετοχή του Καρρά, ο οποίος έδειξε έντονο ενδιαφέρον για την εξερεύνηση των υπερφυσικών και μυστηριωδών πτυχών της πραγματικότητας. Στον πίνακα η «Μεταφυσική Μούσα», ο καλλιτέχνης επιδεικνύει την ικανότητά του να αποτυπώνει την ουσία του κινήματος. Ο πίνακας παρουσιάζει μια γυναικεία φιγούρα που μοιάζει με κούκλα και είναι τοποθετημένη μέσα σε ένα αρχιτεκτονικό περιβάλλον. Η αντιπαράθεση των κλασικών στοιχείων και της άψυχης μούσας δημιουργεί μια ατμόσφαιρα γεμάτη συμβολισμό.

Η μούσα, με το κενό πρόσωπό της, μοιάζει να ενσαρκώνει μια εξιδανικευμένη, αλλά αποστασιοποιημένη μορφή ομορφιάς. Η άκαμπτη, τεχνητή ποιότητα της φιγούρας συμβάλλει στη συνολική αίσθηση του εξωπραγματικού. Ενώ τα αρχιτεκτονικά στοιχεία, που θυμίζουν κλασικούς κίονες και αψίδες, ενισχύουν την ονειρική ποιότητα της σκηνής. Η χρωματική παλέτα, στην οποία κυριαρχούν οι χαμηλοί γήινοι τόνοι, ενισχύει την αίσθηση της μελαγχολίας και της ενδοσκόπησης.

Το έργο αντικατοπτρίζει τη γοητεία του κινήματος μέσα από τον στόχο να «αγγίξει» το ανθρώπινο υποσυνείδητο. Η ένταση μεταξύ του έμφυχου και του άψυχου, του πραγματικού και του εξωπραγματικού, χρησιμεύει ως οπτική μεταφορά για την πολυπλοκότητα της ανθρώπινης εμπειρίας και την άπιαστη φύση της καλλιτεχνικής έμπνευσης.



La Musa Metafisica (1917), Carlo Carrà.

Η συμβολή των Ντε Κίρικο και Καρρά επηρέασε όχι μόνο τις επόμενες γενιές καλλιτεχνών αλλά και μεταγενέστερα κινήματα όπως ο Υπερρεαλισμός. Η εξερεύνηση ονειρικών τοπίων, κλασικών μοτίβων και συμβολικών στοιχείων άνοιξε νέους δρόμους καλλιτεχνικής έκφρασης, αμφισβητώντας τα συμβατικά όρια της αναπαράστασης. Η Μεταφυσική Ζωγραφική παραμένει μια απόδειξη της δύναμης της τέχνης να προκαλεί μυστήριο, στοχασμό και μια αίσθηση του μεγαλείου μπροστά στο αίνιγμα και την πολυπλοκότητα της ύπαρξης.

Άλλοι σημαντικοί Ιταλοί εκπρόσωποι του κινήματος ήταν ο ζωγράφος και χαράκτης Τζόρτζιο Μοράντι (1890-1964), ο καλλιτέχνης Μάριο Σιρόνι (1885-1961), ο ζωγράφος και συγγραφέας Φιλίππο Ντε Πίζις (1896-1956), ο έλληνας ζωγράφος, σκηνογράφος και ποιητής Νίκος Εγγονόπουλος (1907-1985), αλλά και πολλοί άλλοι.

Παραδείγματα

Το «L'homme sans ombre» προτρέπει τους θεατές να εξερευνήσουν τα όρια της αντίληψης, θυμίζοντας την εξερεύνηση της μεταφυσικής τέχνης για τις αινιγματικές και στοχαστικές πτυχές της πραγματικότητας. Η σκόπιμη ενσωμάτωση του χρώματος, των σχημάτων, της αισθητικής και του περιβάλλοντος το καθιστά ένα ξεχωριστό παράδειγμα που μοιράζεται θεματικές αντηχήσεις με το υπερφυσικό.

Το χρώμα είναι ένα αξιοσημείωτο στοιχείο του, όπου κυριαρχούν γήινοι τόνοι και αποχρώσεις, όπως και στη Μεταφυσική Ζωγραφική. Αισθητικά, μοιράζεται με το κίνημα μια δέσμευση στην αφαίρεση και έμφαση στην οπτική εμπειρία. Ενθαρρύνει το κοινό να αμφισβητήσει το περιβάλλον και να σκεφτεί κριτικά, αντικατοπτρίζοντας την εξερεύνηση της υποκειμενικής πραγματικότητας και των μυστηριωδών πτυχών της αντίληψης του κινήματος. Τέλος, η αινιγματική μουσική που το συνοδεύει συντελεί στην αίσθηση της απόκοσμης σιωπής και του ονειρικού.

Τα περιβάλλοντά του είναι σχολαστικά δημιουργημένα, με κλασικά αρχιτεκτονικά στοιχεία που συνδυάζονται με φυσικά τοπία. Αποτελούνται κυρίως από αστικά τοπία, άλλοτε άδεια και άλλοτε γεμάτα από διάφορες μορφές, με κενά πρόσωπα και μεγάλες σκιές, οι οποίες μεταμορφώνονται και εναλλάσσονται μαζί με την ροή. Αυτή η ενσωμάτωση απηχεί τη γοητεία του υπερφυσικού για τη δημιουργία ονειρικών και εξωπραγματικών χώρων, αμφισβητώντας τα παραδοσιακά όρια μεταξύ του πραγματικού και του φανταστικού.



L'homme sans ombre (2004), Georges Schwizgebel.

Το βιντεοπαιχνίδι «The Witness» είναι ένα βιντεοπαιχνίδι που ενσωματώνει μεταφυσικά στοιχεία μέσω της σουρεαλιστικής και φανταστικής ερμηνείας, της χρήσης του χρώματος, των σχημάτων, της αισθητικής, του περιβάλλοντος και της αρχιτεκτονικής. Τα στοιχεία αυτά συμβάλλουν στο ξεχωριστό οπτικό του στυλ, κάνοντάς το να ξεχωρίζει ως ένα μοναδικό έργο σύγχρονης τέχνης.

Το χρώμα παίζει καθοριστικό ρόλο στη δημιουργία της ατμόσφαιρας στο *The Witness*. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί μια ποικίλη και τολμηρή παλέτα χρωμάτων, που κυμαίνεται από ζωντανές και κορεσμένες αποχρώσεις έως πιο σκούρους, πιο υποτονικούς τόνους. Αυτή η δυαδικότητα ενισχύει την ονειρική ποιότητα του ενισχύει την εμπλοκή των παικτών και τους καθοδηγεί στην εξερεύνησή του. Τα περίπλοκα σχέδια λαβυρίνθων και οι περιβαλλοντικοί γρίφοι προκαλούν τους παίκτες να αντιληφθούν τον χώρο και τις συνδέσεις με αντισυμβατικούς τρόπους, παρόμοιους με την τάση του κινήματος να παρουσιάζει παραμορφωμένες ή περίπλοκες μορφές που προκαλούν την αντίληψη του θεατή και αναδεικνύουν την τάση του κινήματος προς αποπροσανατολιστικές και περίπλοκες εικόνες.

Αισθητικά, μοιράζεται με τη Μεταφυσική Ζωγραφική μια δέσμευση στην αφαίρεση και έμφαση στην οπτική εμπειρία. Ενθαρρύνει τους παίκτες να αμφισβητήσουν το περιβάλλον τους και να σκεφτούν κριτικά, αντικατοπτρίζοντας την εξερεύνηση της υποκειμενικής πραγματικότητας και των μυστηριωδών πτυχών της αντίληψης του κινήματος. Τα περιβάλλοντα είναι σχολαστικά δημιουργημένα, με κλασσικά αρχιτεκτονικά στοιχεία τοποθετημένα στα φυσικά τοπία, θυμίζοντας πολλά έργα του Ντε Κίρικο. Αυτή η ενσωμάτωση απηχεί τη γοητεία του υπερφυσικού για τη δημιουργία ονειρικών και απόκοσμων χώρων, αμφισβητώντας τα παραδοσιακά όρια μεταξύ του πραγματικού και του φανταστικού.



The Witness (2016), *Thekla Inc.*

Επιπλέον παραδείγματα:



La Planète Sauvage (1973), *Jirí Trnka Studio.*



Soul Eater (2008-2009), Studio Bones.



Alice: Madness Returns, (2011), Spicy Horse, Electronic Arts.



Little Big Planet (2008), Media Molecule, Sony Computer Entertainment.



Une bombe par hasard (1969), Paul Grimault.



Coda (2013), And Maps And Plans.



Waking Life (2001), Richard Linklater.



Fantasia (1940), Walt Disney Animation Studios.



Jason and the Heroes of Mount Olympus (2001-2002), Saban International.



Just Look My Way - Helluva Boss (2023), Vivienne Medrano.

Κονστρουκτιβισμός (Constructivism)

Το πρωτοποριακό καλλιτεχνικό κίνημα εστιάζει στην γλυπτική και την αρχιτεκτονική. Ο ρωσικός Κονστρουκτιβισμός ξεκίνησε από τους Βλαντιμίρ Τάτλιν (1885-1953) και Ροτσένκο. Ο όρος προέρχεται από τη γαλλική λέξη «constructif» που σημαίνει «δομικός/οικοδομικός», η οποία προέρχεται από την λατινική λέξη «construo», δηλαδή «κατασκευάζω» ή «συναρμολογώ». Η απόδοση των θεμάτων είναι μινιμαλιστική, με διάθεση πειραματισμού, θαυμασμός της μηχανής και της τεχνολογίας.

Κύριο χαρακτηριστικό του η απουσία αναπαραστατικών αντικειμένων, ενώ δίνεται έμφαση στην απεικόνιση γεωμετρικών μορφών. Το γλυπτό δημιουργείται μέσα από την συναρμολόγηση κομματιών από διάφορα υλικά, σε αφηρημένους συσχετισμούς όσον αφορά το χώρο. Το κίνημα αυτό αντιστρατεύεται τον «εκλεκτισμό» και την τυποποίηση. Βρήκε ανταπόκριση στην ποίηση, με κύριο χαρακτηριστικό την πυκνότητα και τον ορθολογισμό του λόγου, αλλά και στην ζωγραφική, όπου χρησιμοποίησε ιδιαίτερα το κολάζ.

Οι καλλιτέχνες που εκπροσωπούσαν το συγκεκριμένο κίνημα, εξερεύνησαν μια νέα, κατασκευασμένη γλώσσα της γεωμετρίας, δημιουργώντας γωνιώδη γλυπτά που έμοιαζαν με αρχιτεκτονικές φόρμες ή μέρη μηχανών. Τα γλυπτά δομούταν από απορρίμματα και θραύσματα βιομηχανικών υλικών, όπως το γυαλί και το ξύλο. Αργότερα, οι κονστρουκτιβιστές επέκτειναν τις ιδέες τους σε μια σειρά άλλων μορφών τέχνης και σχεδιασμού, όπως η ζωγραφική, η τυπογραφία, η αρχιτεκτονική και ο γραφιστικός σχεδιασμός.

Οι κονστρουκτιβιστές δημιουργούσαν σκόπιμα τρισδιάστατα αντικείμενα που συνδέονται με τον κόσμο της μηχανικής. Στο μανιφέστο τους, το οποίο δημοσιεύτηκε στο περιοδικό «Lef» το 1923, έγραψαν ότι «Το αντικείμενο θα αντιμετωπίζεται ως σύνολο και έτσι δεν θα έχει κανένα διακριτό «στυλ», αλλά θα είναι απλώς ένα προϊόν μιας βιομηχανικής τάξης, όπως ένα αυτοκίνητο, ένα αεροπλάνο και άλλα παρόμοια. Ο Κονστρουκτιβισμός είναι μια καθαρά τεχνική γνώση και οργάνωση των υλικών.».

Ο στόχος και το επίκεντρο του κινήματος ήταν η συγχώνευση της τέχνης και της βιομηχανίας, της ομορφιάς και της πρακτικότητας. Οι καλλιτέχνες συνέδεσαν την τέχνη τους με τα κομμουνιστικά ιδεώδη, πιστεύοντας ότι η τέχνη πρέπει να συνδέεται στενά με τη καθημερινή ζωή και να μιλάει μια γλώσσα που όλοι οι άνθρωποι μπορούν να καταλάβουν, ανεξαρτήτως κοινωνικής τάξης, ακαδημαϊκής μόρφωσης και οικονομικής κατάστασης. Έτσι, η σύνδεση της τέχνης τους με τη βιομηχανική παραγωγή την έφερε μακριά από την υψηλή απόδραση και πίσω στη σφαίρα της πραγματικής ζωής.

Μια απ' τις γνωστότερες κατασκευές του Τάτλιν πρόκειται για μια παραγγελία που ονομάστηκε «Μνημείο στην τρίτη διεθνή» και έγινε ευρέως γνωστό ως ο «Πύργος του Τάτλιν». Το μνημείο σχεδιάστηκε ως κτίριο εργασίας, με σκοπό να γίνει μια τεράστια σκελετική συσκευή. Ήταν κατά ένα τρίτο ψηλότερο από τον Πύργο του Άιφελ, σε ύψος περίπου 400 μέτρων.

Στο εσωτερικό της σιδερένιας δομής με τις δίδυμες σπείρες, το σχέδιο προέβλεπε τρία οικοδομικά τετράγωνα που προορίζονταν να στεγάσουν τα εκτελεστικά, διοικητικά και προπαγανδιστικά γραφεία της Κομιντέρν, καλυμμένα με γυάλινα παράθυρα, τα οποία θα περιστρέφονταν με διαφορετικές ταχύτητες (το 1^ο ένας κύβος, μία φορά το χρόνο, το 2^ο μια πυραμίδα, μία φορά το μήνα και το 3^ο ένας κύλινδρος, μία φορά την ημέρα).

Μοιάζοντας με μια τεράστια μηχανή που λειτουργούσε, κατασκευασμένη από σιδερένιες δοκούς και γυαλί, ο πύργος έδειχνε τη δύναμη της αισθητικής της μηχανής ως σύμβολο των επαναστατικών στόχων. Ο ίδιος ο Τάτλιν δήλωσε ότι αποκαθιστούσε την ουσιαστική ενότητα της ζωγραφικής, της γλυπτικής και της αρχιτεκτονικής, «συνδυάζοντας καθαρά καλλιτεχνικές μορφές με χρηστικές προθέσεις.».



Monument to the Third International (1919-20), Vladimir Tatlin.

Αν και ο Κονστρουκτιβισμός άνθισε, κυρίως, ως ένα ρωσικό κίνημα τέχνης, σύντομα εξαπλώθηκε σε όλη την ήπειρο. Στα μέσα της δεκαετίας του '20, το κίνημα βρισκόταν σε παρακμή λόγω της αυξανόμενης εχθρότητας του μπολσεβίκικου καθεστώτος απέναντι στην πρωτοποριακή τέχνη. Παρ' όλα αυτά, το κίνημα συνέχισε να ακμάζει σε όλη τη Δύση μέχρι τη δεκαετία του '40 και υιοθετήθηκε από πολλούς καλλιτέχνες. Ένα κλασσικό έργο του κινήματος είναι το «ΑΠ» του Λάζλο Μόχολι Νάγκι (1895-1946), ένας από τους σημαντικότερους καλλιτέχνες που επηρεάστηκαν από τον Κονστρουκτιβισμό και διδάκτωρ στο Μπλουχάους.

Η σύνθεση αποτελείται από ενωμένα γεωμετρικά σώματα διαφόρων επιπέδων, τα οποία επικαλύπτονται, διασχίζοντας το ένα το άλλο, σχηματίζοντας μια σχεδόν τρισδιάστατη αρχιτεκτονική κατασκευή στο χώρο. Το περίπλοκο σύνολο τετραγώνων και κύκλων παράγουν μια σαφής και λειτουργική δομή. Εύκολα αντιληπτή είναι και η διαφάνεια των σχημάτων, η οποία δημιουργεί μια ενδιαφέρον ποικιλία χρωμάτων.



Construction III (1924), László Moholy - Nagy.

Άλλοι σημαντικοί και αξιόλογοι εκπρόσωποι του Κονστρουκτιβισμού αποτελούν η καλλιτέχνης, σκηνογράφος και χαράκτρια Λιούμποβ Σεργκέγιεβνα Πόποβα (1889-1924), η ζωγράφος και σχεδιάστρια Αλεξάνδρα Έκστερ (1882-1949), ο καλλιτέχνης Ελ Λισίτσκι (1890-1941), ο γλύπτης Ναούμ Γκαμπό (1890-1977) αλλά και πολλοί άλλοι.

Παραδείγματα

Ένα ακόμα αξιοσημείωτο παράδειγμα στο τομέα των βιντεοπαιχνιδιών είναι το «Mirror's Edge Catalyst», το οποίο αντλεί έμπνευση από το κίνημα της κονστρουκτιβιστικής τέχνης για να διαμορφώσει την οπτική του ταυτότητα, το χρώμα, τα σχήματα, την αισθητική, τα περιβάλλοντα και την αρχιτεκτονική.

Η υπόθεση λαμβάνει χώρα στη δυστοπική πόλη «Glass», όπου η κοινωνία είναι βαθιά διαιρεμένη, με τους περισσότερους πολίτες να βρίσκονται υπό συνεχή παρακολούθηση μέσω του «Grid», ενός πανταχού παρόντος ψηφιακού δικτύου που συνδέει τα πάντα και όλους. Οι «Runners», ελεύθεροι επαγγελματίες με εξαιρετικές δεξιότητες στο παρκούρ, αρνούνται τον έλεγχο του Grid και επιλέγουν να ζουν στις στέγες, αναλαμβάνοντας μυστικές αποστολές παράλληλα με την αποφυγή της εταιρικής ασφάλειας «Kruger Security».

Το χρώμα παίζει καθοριστικό ρόλο στη μετάδοση της εποικοδομητικής επιρροής στο παιχνίδι. Στη χρωματική παλέτα του κυριαρχούν τα έντονα λευκά, μπλε και κόκκινα χρώματα, όπως αντίστοιχα στο κίνημα χρησιμοποιούνται έντονες και αντιθετικές αποχρώσεις. Αυτός ο συνδυασμός χρωμάτων όχι μόνο ενισχύει το περιβάλλον του παιχνιδιού, αλλά συμβάλλει και στη συνολική οπτική σαφήνεια.

Τα περιβάλλοντα του παιχνιδιού αναδεικνύουν την αισθητική του κινήματος μέσω των καθαρών γραμμών, των γωνιακών δομών και των γεωμετρικών σχημάτων τους. Το αστικό τοπίο, που χαρακτηρίζεται από ουρανοξύστες και ομοιόμορφα σπίτια, παρουσιάζει μια αίσθηση τάξης και λειτουργικότητας που θυμίζει την κονστρουκτιβιστική αρχιτεκτονική, με σύγχρονα υλικά όπως το γυαλί και το μέταλλο.

Τα σχήματα είναι ένα βασικό οπτικό στοιχείο που παραπέμπει στο κίνημα, καθώς το παιχνίδι ενσωματώνει δυναμικά γωνιώδη σχήματα, ειδικά στην αρχιτεκτονική των κτιρίων και στη διάταξη της πόλης. Η χρήση αιχμηρών άκρων και γεωμετρικών μορφών δημιουργεί ένα περιβάλλον που ενθαρρύνει την ακροβατική κίνηση - μια κεντρική πτυχή των μηχανισμών παιχνιδιού του.

Όσον αφορά την αισθητική, ο σχεδιασμός του παιχνιδιού αντανάκλα την αρχή του Κονστρουκτιβισμού για την ενσωμάτωση της τέχνης με την τεχνολογία. Η αντιπαράθεση της κομψής, μοντέρνας αρχιτεκτονικής και παρκούρ αναδεικνύει τη συγχώνευση μορφής και λειτουργίας, αντικατοπτρίζοντας την ενσωμάτωση της τέχνης στην καθημερινή ζωή.



Mirror's Edge Catalyst (2016), DICE, Electronic Arts.

Το «Art in the land of Soviets» εμπεριέχει στοιχεία animation τα οποία αναπαριστούν την κονστρουκτιβιστική τέχνη, όπως η δομημένη ανάλυση της πραγματικότητας, η εντύπωση βιομηχανικών υλικών μέσω των χρωμάτων, καθώς και μια σαφής και λειτουργική σχεδίαση.

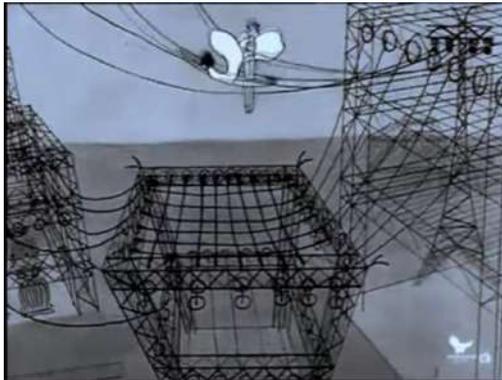
Όπως οι κονστρουκτιβιστές αναλύουν και αναδομούν την πραγματικότητα μέσω βασικών σχημάτων, έτσι και εδώ παρατηρείται ανακατασκευή του κόσμου με τη χρήση απλών και αφηρημένων γεωμετρικών μορφών. Ως αποτέλεσμα, προκύπτει μια σαφής, λειτουργική φύση και σχεδίαση, χωρίς περιττές λεπτομέρειες ή διακοσμητικά στοιχεία. Αυτή η αρχιτεκτονική επιλογή εκφράζει την ιδεολογία του κινήματος, επιτρέποντας στον θεατή να επικεντρωθεί στη σχέση μεταξύ των μορφών.

Η χρωματική παλέτα αποτελείται κυρίως από διάφορους τόνους του κόκκινου και του γκρι, δίνοντας την εντύπωση τεχνολογικών και βιομηχανικών υλικών, όπως το μέταλλο, το γυαλί και το μπετόν. Ο συγκεκριμένος συνδυασμός συμβάλλοντας στην αισθητική και τη λειτουργικότητα του έργου, αντανάκλωντας την απεραντοσύνη του χώρου, αλλά και την αφηγηματική εστίαση στις τεχνολογικές προσπάθειες της ανθρωπότητας, παραπέμποντας στο πρωτοποριακό πνεύμα του Κονστρουκτιβισμού.



RED! Art in the land of Soviets (2019), Ina Mediapro.

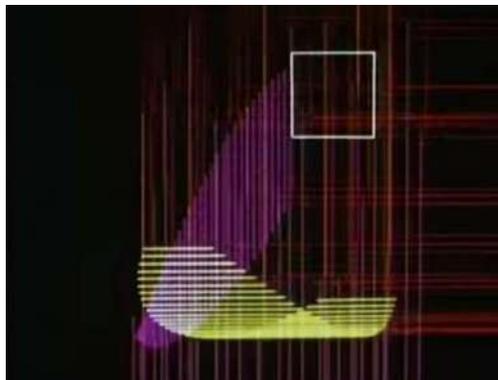
Επιπλέον παραδείγματα:



La Joie de Vivre (1934), Anthony Gross, Hector Hoppin.



Les ramoneurs cérébraux (2002), National Film Board of Canada.



Matrix (1971), John Whitney.



Lusaka by night (2013), Sebastian Borckenhagen.



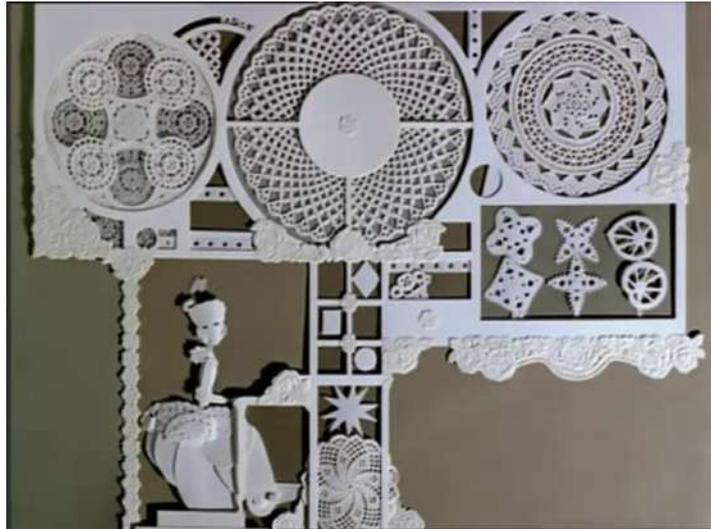
Beyond: Two Souls (2013), Quantic Dream, Sony Computer Entertainment.



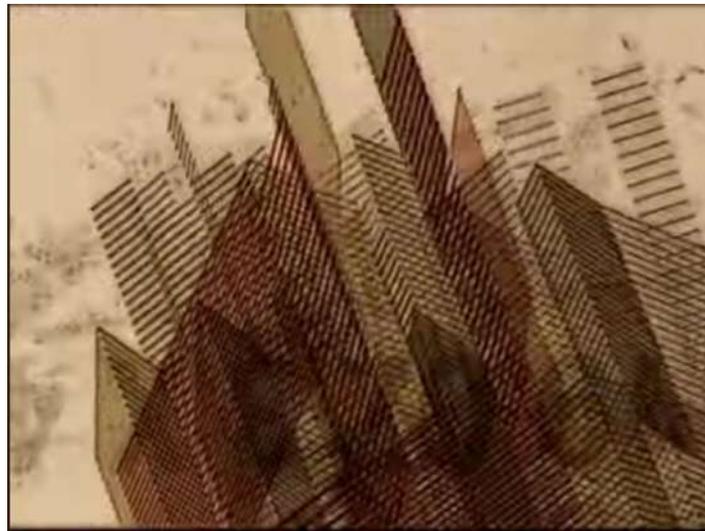
Neo Tokyo (1987), Project Team Argos, Madhouse, Kadokawa Shoten Publishing Co.



La Nez (1963), Cinéma Nouveau.



Les 3 Inventeurs (1980), Michel Ocelot.



Bashnia Tatlina Tower Bawher (2009), Marc Bertrand.



History vs. Vladimir Lenin (2014), Brett Underhill.

Ντανταϊσμός (Dadaism)

Ο Ντανταϊσμός πρόκειται για ένα ξεχωριστό καλλιτεχνικό κίνημα, το οποίο άνθισε μεταξύ του 1915 και του 1922 στα πλαίσια του ευρύτερου αβανγκαρντισμού της περιόδου. Η ακριβής πηγή έμπνευσης του ονόματος δεν αφορά επαληθευμένη ή επιβεβαιωμένη πληροφορία, καθώς ορισμένοι υποστηρίζουν ότι το όνομα Ντανταϊσμός προέρχεται από την νηπιακή έκφραση «νταντά», ενώ άλλοι πάλι θεωρούν πως δόθηκε εσκεμμένα χωρίς να έχει κάποιο συγκεκριμένο νόημα. Η λέξη «νταντά» ήταν αντιπολεμική, μη εθνικιστική, αντικαπιταλιστική και γενικώς κατά του κατεστημένου.

Πιο συγκεκριμένα, ξεκίνησε ενεργά με έδρα το καμπαρέ Βολτέρ στη Ζυρίχη της Σουηδίας το 1916, όπου καλλιτέχνες με παρόμοιες ιδέες και καλλιτεχνικό σκοπό μαζεύονταν από διάφορα μέρη της Ευρώπης. Κουρασμένοι από την παράνοια που επικρατούσε εξαιτίας των πολεμόχαρων βιομηχανών και την εξύψωση της εργασίας, οι ντανταϊστές μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν κάθε μέσον ώστε να καταδικάσουν τον παραλογισμό των πολέμων και να προσβάλουν την αστική τάξη, την πλουτοκρατική ιδεολογία και τη παρωχημένη παιδεία της.

Ένα χαρακτηριστικό δείγμα που αντιπροσωπεύει τον Ντανταϊσμό πρόκειται για το «προκατασκευασμένο», γνωστό ως «ready-made». Με αυτό, οι ντανταϊστές έπαιρναν ένα συνηθισμένο αντικείμενο, το απομάκρυναν από το φυσικό του περιβάλλον και το βάφτιζαν ως έκθεμα σαν μορφή «τέχνης». Πρόκειται για μια βίαιη αντίδραση στην αφ' υψηλού αντιμετώπιση και στην στατική αντίληψη για ό, τι αφορούσε την έννοια της τέχνης, αλλά και την κοινωνία. Προσπάθησαν να επισημάνουν το σημαντικό ρόλο του ασυνειδήτου στην καθημερινή ζωή. Η ποιητική τους φύση βασιζόταν στις αρχές της ροής, της τύχης και της ανοησίας, εκφραζόμενη μέσα από παράδοξες, αυθόρμητες κινήσεις που είχαν ως στόχο να αποκαλύψουν την αντιφατικότητα και την άστοχη φύση των συμβατικών πεποιθήσεων.

Οι ντανταϊστικές εσπερίδες που γίνονταν στο καμπαρέ Βολτέρ έδιναν στους καλλιτέχνες την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε διάφορες πειραματικές δραστηριότητες, όπως η ποίηση δίχως νόημα, το αυτόματο σχέδιο δίχως σκέψη και η αυτοσχέδια ακατανόητη μουσική. Ο Τριστάν Τζαρά (1896-1963) έγραψε οδηγίες για το πως φτιάχνεται ένα ντανταϊστικό ποίημα, γράφοντας ένα - ένα ανακατεμένα αποκόμματα εφημερίδας με τη σειρά που τραβήχτηκαν μέσα από μια τσάντα. Ως αποτέλεσμα, πολλά ντανταϊστικά ποιήματα που δημιουργήθηκαν αποτελούσαν μια σειρά ήχων και φθόγγων που έμοιαζαν με λέξεις χωρίς να σημαίνουν κάτι συγκεκριμένο. Με παρόμοια τεχνική, πολλοί ντανταϊστές καλλιτέχνες εφάρμοσαν την παραπάνω ακολουθία αντίστοιχα στην τέχνη τους.



Αριστερά: Φωτογραφία του Hugo Ball στο Cabaret Voltaire, Marcel Iancu.

Δεξιά: Φύλλο δοκιμίου για την ανθολογία Dadaco, κείμενο «Karawane» (1916), Hugo Ball.

Ένα ακόμα κλασσικό παράδειγμα πειραματικής δραστηριότητας ήταν αυτή του Ζαν Χανς Άρπ (1886-1966), γνωστός εκπρόσωπος της Αφηρημένης Τέχνης, ο οποίος δημιούργησε πολλούς από τους πίνακές - κολάζ του κόβοντας κομμάτια χαρτιού, αφήνοντάς τα να πέσουν πάνω στο κάδρο και έπειτα τα κόλλαγε ακριβώς εκεί που έπεσαν. Ένα από τα πιο διάσημα κολάζ του είναι το έργο «Αστερισμοί», το οποίο βαφτίζει τα κινήματα του Ντανταϊσμού και του Σουρεαλισμού.



Constellations(1938), Jean Hans Arp.

Σύμφωνα με τον Ντυσάν, ο καλλιτέχνης έχει την διανοητική ικανότητα να βγάλει ένα αντικείμενο από την καθημερινότητα και να του αλλάξει την ιδιότητα, μετατρέποντάς το σε τέχνη. Οδήγησε το κίνημα στις ΗΠΑ με διάφορα έργα, με πιο γνωστό από όλα την «Κρήνη» (1917), μια λευκή πορσελάνινη ουρήθρα με την υπογραφή «R. Mut», που δεν είχε φαινομενικά κάτι το ιδιαίτερο.

Το κίνημα εξαπλώθηκε, πέρα από την Ελβετία και τις Η.Π.Α. και σε άλλες μεγάλες έδρες του, ιδίως στην Γερμανία και στην Γαλλία. Η ντανταϊστική ομάδα του Βερολίνου, με κύριους εκπροσώπους τους καλλιτέχνες Χάνα Χοκ (1889-1978), Ραούλ Χάουσμμαν (1886-1971) και Ρίχαρντ Χύλζενμπεκ (1892-1974), εξέφρασε την ιδιαίτερη αυτή τέχνη μέσα και από την πολιτική, περισσότερο από όλες τις άλλες ομάδες, επικρίνοντας και σατιρίζοντας φανερά τον πόλεμο.

Στην πρώτη διεθνή έκθεση ντανταϊσμού στο Βερολίνο το 1920, ένα από τα πιο τολμηρά έργα ήταν η κούκλα που κρεμόταν από το ταβάνι. Τοποθετημένη από τους Τζον Χάρτφιλντ (1891-1968) και Ρούντολφ Σλίχτερ (1887-1953), η κούκλα φτιαγμένη από χαρτοπολτό και ύφασμα ήταν ντυμένη με στρατιωτική στολή και μια κεφαλή γουρουνιού. Το έργο ονομάστηκε ο «Πρώτος Αρχάγγελος» και ήταν σε ανθρώπινο μέγεθος.



Prussian Archangel (1920), John Heartfield, Rudolf Schlicter.

Η ντανταϊστική ομάδα του Βερολίνου ήταν επίσης η έδρα δημιουργίας του φωτομοντάζ, το οποίο χρησιμοποιήθηκε από τους ντανταϊστές με το γνωστό ανατρεπτικό πνεύμα του κινήματος, εκφράζοντας μηνύματα ενάντια στο φασισμό, στην απαξίωση του πολέμου και της κατάχρησης εξουσίας, καθώς και υπέρ του φεμινισμού. Το κίνημα του Ντανταϊσμού και η λατρεία στο παράλογο που το χαρακτήριζε, στάθηκαν σημαντικά στην προετοιμασία του εδάφους για τον Υπερρεαλισμό.

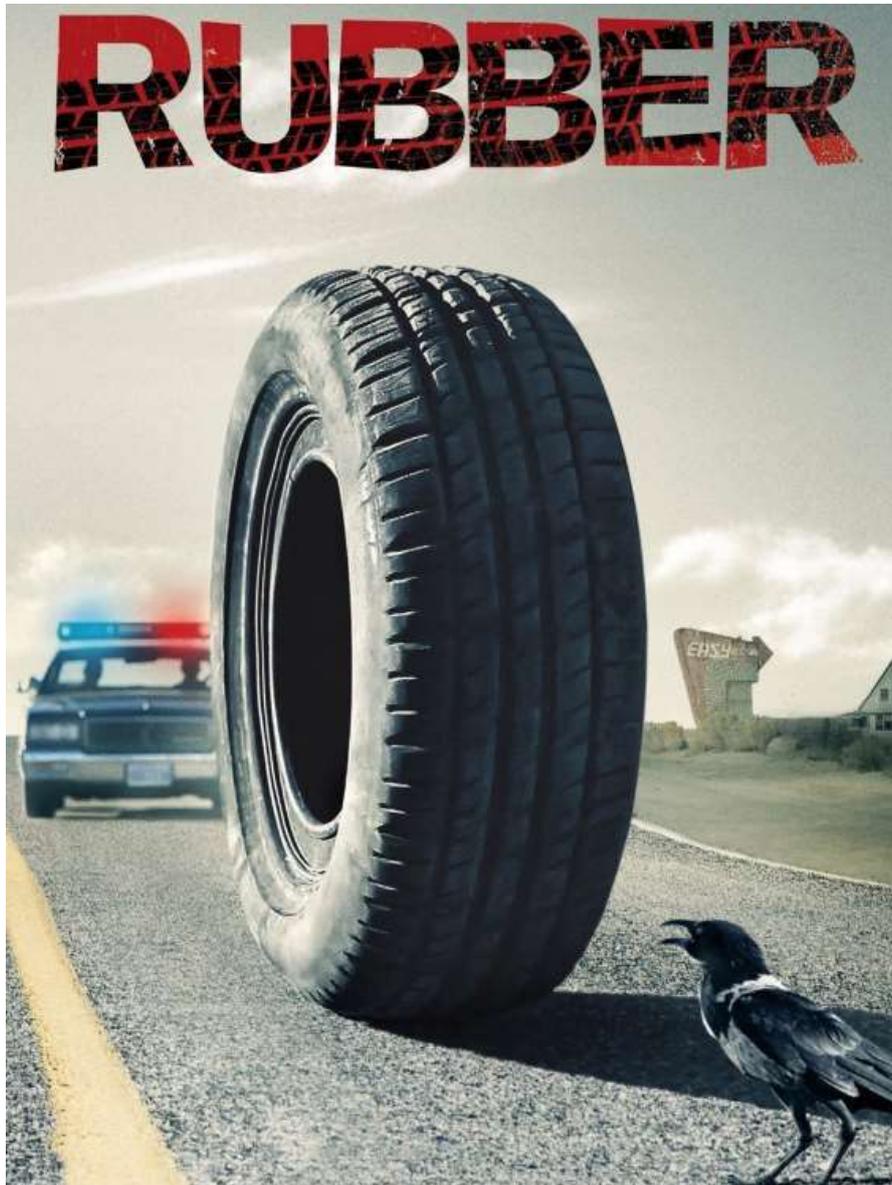
Βασικοί εκπρόσωποι του ντανταϊσμού αποτελούσαν ακόμη ο εικαστικός Μάρσαλ Γιάνκο (1895-1984), η ποιήτρια Έμμυ Χένινγκς (1885-1948), καθώς και ο καλλιτέχνης Χούγκο Μπαλ (1886-1927), αλλά και πολλοί άλλοι.

Παραδείγματα

Το «Rubber» είναι μια ασυνήθιστη ταινία τρόμου και κωμωδίας με θέμα την ανθρώπινη αντίδραση σε μια παράλογη κατάσταση βίας: ένα ζωντανό λάστιχο με τηλεκινητικές ικανότητες που σκοτώνει ανθρώπους. Η αφήγηση, η αισθητική και οι χαρακτήρες της απηχούν το ντανταϊστικό πνεύμα, συνδέοντας τον αλλόκοτο και την απόρριψη του αναμενόμενου. Προκαλεί τις προσδοκίες του κοινού ωθώντας το να αμφισβητήσει την ίδια τη φύση της αφήγησης και τον σκοπό της κινηματογραφικής τέχνης.

Η αφήγηση ιστοριών στο Rubber ενσωματώνει αρχές του κινήματος αποφεύγοντας σκόπιμα τις συμβατικές αφηγηματικές δομές. Η ταινία ξεκινά με μια εξήγηση ότι «κανένας λόγος» δεν διέπει το γιατί συμβαίνουν κάποια πράγματα, θέτοντας τον τόνο για μια πλοκή που εκτυλίσσεται με άσκοπη τυχαιότητα. Αυτή η προσέγγιση ταιριάζει με την απόρριψη των καθιερωμένων κανόνων και της λογικής συνοχής. Τα σχήματα και η αισθητική στην ταινία συμβάλλουν στη ντανταϊστική φύση της.

Οι χαρακτήρες απεικονίζονται με σκόπιμα αποστασιοποιημένο και ρομποτικό τρόπο, τονίζοντας την έλλειψη βάθους και συναισθηματικής σύνδεσης. Αυτή η αποπροσωποποίηση θυμίζει την κριτική στην κοινωνική συμμόρφωση και την απόρριψη της παραδοσιακής καλλιτεχνικής έκφρασης. Τα περιβάλλοντα στην ταινία επιλέγονται με αυθαίρετη ποιότητα, αντανακλώντας τις ντανταϊστικές αρχές. Το άδειο σκηνικό της ερήμου και η τυχαιότητα των ενεργειών του ελαστικού συμβάλλουν στη συνολική αίσθηση του παραλογισμού και της έλλειψης νοήματος της ταινίας.



Rubber (2010), Quentin Dupieux.

Το έργο «Rhinosceros», εμπνευσμένο από το κίνημα του Ντανταϊσμού, αναδεικνύει μια εκρηκτική ανατροπή των καθιερωμένων κανόνων και αντικαθιστά την παραδοσιακή λογική με το ασυνήθιστο.

Η ύπαρξη σουρεαλιστικών στοιχείων, όπως τα αναποδογυρισμένα σκηνικά, οι παράξενες συνθέσεις και οι απρόβλεπτες μεταμορφώσεις, αναδεικνύει μια εξωτική αισθητική που προκαλεί θαυμασμό και αναταραχή. Με τον τρόπο αυτό, ο δημιουργός αποποιείται τους κανόνες της ρεαλιστικής αναπαράστασης και δημιουργεί ένα έργο που προσκαλεί τον θεατή να ανακαλύψει νέους κόσμους και να σκεφτεί εκτός των συνηθισμένων πλαισίων.

Αξιοποιεί μια περιορισμένη, μινιμαλιστική χρωματική παλέτα με περιστασιακές πινελιές έντονων αποχρώσεων, απηχώντας την τάση του κινήματος να αμφισβητεί την κοινή αισθητική και να δημιουργεί «ενοχλητικές» οπτικές εμπειρίες. Τα χρώματα προσδίδουν την εντύπωση χρήσης αποκομμάτων εφημερίδας, ενώ τα σχήματα και τα γράμματα φέρνουν στο νου την τυχαία - αυτόματη τεχνική του Τζαρά στη δημιουργία ντανταϊστικών ποιημάτων.

Οι μορφές και η γεωμετρία περιστασιακά παραμορφώνονται και αλλάζουν, αγνοώντας τη συμβατική λογική και δημιουργώντας έναν κόσμο που προκαλεί αναστάτωση. Μέσα από αυτήν την αισθητική, το έργο αντανακλά την τάση του ντανταϊσμού να απορρίπτει την παραδοσιακή μορφή, δημιουργώντας παράξενες οπτικές εμπειρίες. Αναδεικνύεται η υποκειμενική εμπειρία, την αυθεντική έκφραση συναισθημάτων και ιδεών, διατηρώντας το έργο ασαφές και ανοικτό για πολλαπλές ερμηνείες.

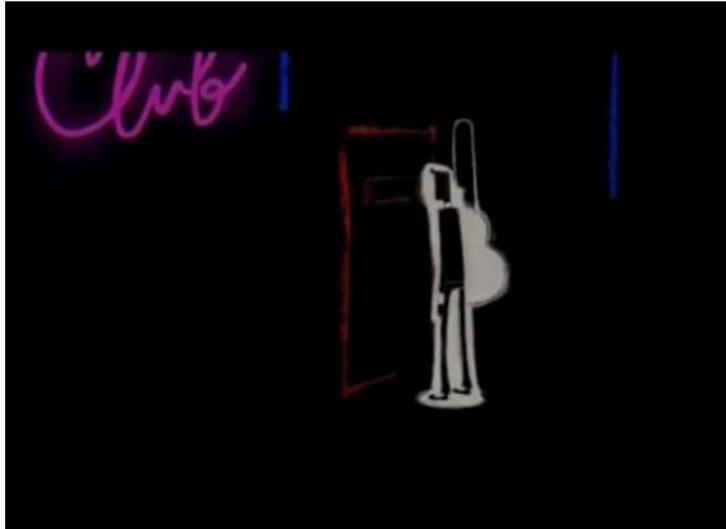


Rhinoceros (1965), Jan Lenica.

Επιπλέον παραδείγματα:



Entr'acte (1924), René Clair.



Jazzed (2018), Anton Setola.



Monsieur Tête (1959), Henri Gruel, Jan Lenica.



Tango (1981), Zbigniew Rybczynski.



2nd Hand Reading (2013), William Kentridge.



The Refusal of Time (2016-2017), William Kentridge.



The Toy Shop (1998), Jules Engel.



1928 Dadaist Film (2011), Hans Richter.



Neighbours (1952), Norman McLaren.



Cabaret Voltaire (2008), Flavia Aguilera.

Νεοπλαστικισμός (Neoplasticism - De Stijl)

Ο Νεοπλαστικισμός ή «De Stijl», που σημαίνει «το ύφος», πρόκειται για κίνημα ζωγραφικής που δημιουργήθηκε από τον Μοντριάν και είχε ως στόχο να τονίσει την απλότητα μέσα από τις οπτικές εντυπώσεις και την γεωμετρία. Χαρακτηρίζεται από τη χρήση των γεωμετρικών σχημάτων, των βασικών χρωμάτων και του λευκού.

Η φιλοσοφία του κινήματος χρησιμοποίησε την τέχνη του με στόχο «να εκφράσει μια μυστικιστική αντίληψη της κοσμικής αρμονίας που βρισκόταν πίσω από τις επιφάνειες της ανθρωπότητας». Επιδίωξε, δηλαδή, να εκφράσει ένα ουτοπικό ιδανικό πνευματικής αρμονίας και τάξης. Οι καλλιτέχνες του πίστευαν ότι αυτή η αρμονία θα μπορούσε να επιτευχθεί μόνο μέσω της αντικειμενικότητας, της αγνότητας και των ορίων μεταξύ διαφορετικών επιστημών, προβαίνοντας στην προοδευτική κατάργησή των μορφών.

Ο Νεοπλαστικισμός εξελίχθηκε σε ένα κίνημα που αποσκοπούσε στην απλοποίηση και την αφαίρεση, επικεντρώνοντας σε απλές φόρμες και σχήματα, κάθετες και οριζόντιες γραμμές και μόνο τα βασικά χρώματα. Η εξέλιξη του είναι συχνά συνδεδεμένη με τον Μοντριάν, που επηρέασε σημαντικά τον χαρακτήρα του. Ατομικοί καλλιτέχνες εργάστηκαν σε διάφορα μέσα όπως η ζωγραφική, η ποίηση, η αρχιτεκτονική, ο σχεδιασμός επίπλων, η γλυπτική και η τυπογραφία. Στην περίπτωση του Μοντριάν, προσπάθησε να εφαρμόσει τις αρχές του κινήματος και στη μουσική. Ακόμα, επηρέασε σημαντικά το αρχιτεκτονικό σχέδιο, το βιομηχανικό σχεδιασμό καθώς και το ύφος του μεταγενέστερου κινήματος Μπαουχάους.

Ο Τέο βαν Ντέσμπουργκ (1883-1931) εργάστηκε σε πολλά μέσα, συμπεριλαμβανομένης της τυπογραφίας με την οποία πειραματίστηκε ως τέχνη και μήνυμα. Αρχικά, τα σχέδια των γραμματοσειρών του βασιζόνταν στις γεωμετρικές αρχές, με συμμετρικά γράμματα που γεμίζουν το επίπεδο. Μετέπειτα, τα σχέδια του γέμιζαν το επίπεδο αλλά έγιναν πιο ασύμμετρα. Υποστήριζε ότι θα μπορούσε κανείς να παρακάμψει αυθαίρετα το βασικό σχήμα ενός γράμματος, κάτι εντελώς αντίθετο της κλασικής τυπογραφίας.

Ο Μοντριάν έγραψε πως: «Για να προσεγγίσει κανείς το πνευματικό στην τέχνη, θα χρησιμοποιήσει όσο το δυνατόν λιγότερο από την πραγματικότητα, διότι η πραγματικότητα είναι αντίθετη με το πνευματικό. Συνεπώς, η χρήση στοιχειωδών μορφών είναι αρκετά λογική. Εφόσον αυτές οι μορφές είναι αφηρημένες, βρισκόμαστε αντιμέτωποι με μια τέχνη που είναι αφηρημένη.».

Μέσα από τους κυβιστικούς του πίνακες, ο Μοντριάν κατόρθωσε να πετύχει τον παραπάνω σκοπό, χρησιμοποιώντας μια περιορισμένη και απλή γλώσσα σχημάτων και χρωμάτων. Οι εικόνες νεκρών φύσεων, τα έργα σχεδιασμού τοπίων και άλλες σκηνές που απεικόνισε στην αρχή της καριέρας του, αναδεικνύουν αυτό το στυλ, αν και οι παλέτες του κατά την περίοδο αυτή είναι περισσότερο συγγενείς με τις ωχρές και τα καφέ των έργων του Ρέμπραντ Χάρμενσοον φαν Ράιν (1606-1669).

Στο έργο του «Απόγευμα: το κόκκινο δέντρο», ο Μοντριάν εκφράστηκε μετατρέποντας την πραγματικότητα του δέντρου σε μια δική του εκδοχή. Όλες οι λεπτομέρειες της εμφάνισης του δέντρου, οι οποίες στη φύση δίνουν μια αίσθηση χώρου, ιστώνονται στην επιφάνεια του καμβά, έτσι ώστε η γραμμική δομή των πινελιών να δημιουργεί μια σχεδόν εντελώς επίπεδη εντύπωση.

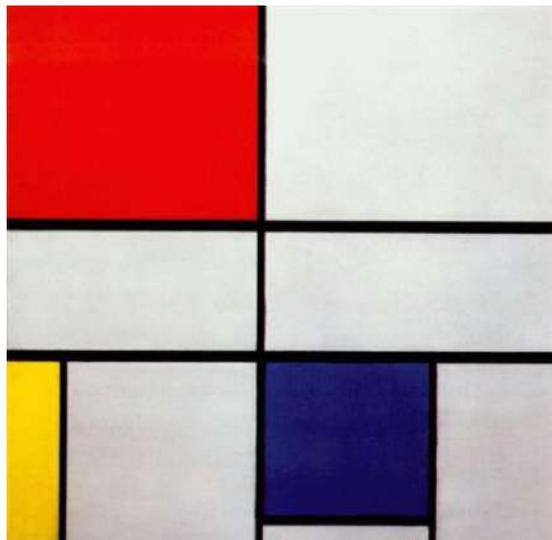
Ο καλλιτέχνης συνέχισε να ζωγραφίζει παραλλαγές αυτού του θέματος, περιορίζοντας τα χρώματα που χρησιμοποιούσε. Κατέληξε τελικά σε μια γκριζα μονοχρωμία και στη συνέχεια περιορίσε τις ζωγραφικές γωνίες σε κάθετες και οριζόντιες. Έτσι, ένα κλαδί με γωνία μικρότερη από 45 μοίρες θα γινόταν οριζόντιο, ενώ ένα κλαδί με γωνία μεγαλύτερη από 45 μοίρες, κατακόρυφο. Το δέντρο συνεχίζει να είναι εμφανές μόνο που πλέον βρίσκεται πιο κοντά στην «ουσία του δέντρου» παρά στο «διάγραμμα» του. Το τελικό έργο εμφανίζει στοιχεία μιας σύνθεσης του Κυβισμού.



The flowering apple tree (1912), Piet Mondrian.

Τελικά, το αφαιρετικό ύφος του Μοντριάν παίρνει την τελική του μορφή με τον πίνακα «Σύνθεση C». Το έργο αποτελείται από ένα πλέγμα οριζόντιων και κάθετων μαύρων γραμμών που τέμνονται, δημιουργώντας τετράγωνα και ορθογώνια γεμάτα με τα θεμελιώδη χρώματα: κόκκινο, κίτρινο και μπλε. Η διάταξη των γεωμετρικών σχημάτων και των βασικών χρωμάτων αντανακλά την αναζήτηση του Μοντριάν για μια οπτική γλώσσα που υπερβαίνει τις πολιτισμικές και ατομικές διαφορές.

Το μαύρο πλέγμα χρησιμεύει ως δομικό στοιχείο, παρέχοντας μια αίσθηση τάξης και ισορροπίας. Ενώ η χρήση των συγκεκριμένων χρωμάτων, μαζί με την απουσία διαγώνιων γραμμών, δίνει έμφαση σε μια αρμονία, με σκοπό να αναδειχθούν οι φιλοσοφικές και καλλιτεχνικές αρχές του ίδιου του Μοντριάν. Η Σύνθεση C αποτελεί ένα οπτικό μανιφέστο του Νεοπλαστικισμού, παρουσιάζοντας το όραμα του καλλιτέχνη για μια παγκόσμια, γεωμετρική γλώσσα που επικοινωνεί τη θεμελιώδη ουσία της τέχνης.



Composition C with Red, Yellow and Blue (1935), Piet Mondrian.

Άλλοι σημαντικοί και αξιόλογοι εκπρόσωποι του Νεοπλαστικισμού αποτελούν οι Γκέριτ Τόμας Ρίτβελντ (1888-1964), Μπαρτ βαν ντερ Λεκ (1876-1958), αλλά και πολλοί άλλοι.

Παραδείγματα

Το «Mondrian - Plastic Reality», ένα βιντεοπαιχνίδι εμπνευσμένο από το κίνημα, έχει ένα ξεχωριστό οπτικό στυλ. Διοχετεύει αποτελεσματικά τις αρχές του κινήματος, με τα βασικά χρώματα, τα γεωμετρικά σχήματα, τα περιβάλλοντα πλέγματος και τη μιμιμαλιστική αισθητική. Μεταφράζοντας αυτά τα στοιχεία σε διαδραστικό gameplay, το παιχνίδι προσφέρει στους παίκτες εμπειρία που ενσωματώνει το πνεύμα του οράματος του Μοντριάν για μια παγκόσμια και αρμονική μορφή τέχνης.

Τα στοιχεία Νεοπλαστικισμού είναι άμεσα εμφανή στην επιλογή των χρωμάτων. Τα βασικά χρώματα - κόκκινο, μπλε και κίτρινο - κυριαρχούν στην παλέτα, ακολουθώντας τις αρχές του Μοντριάν. Αυτός ο χρωματικός συνδυασμός συλλαμβάνει την ουσία του Νεοπλαστικισμού και συμβάλλει στην οπτική σαφήνεια και την εντυπωσιακή αισθητική του παιχνιδιού. Τα σχήματα παίζουν καθοριστικό ρόλο, καθώς το gameplay περιλαμβάνει το χειρισμό γεωμετρικών σχημάτων μέσα σε ένα περιβάλλον πλέγματος. Η δομή του πλέγματος υπαγορεύει την τοποθέτηση των στοιχείων, δημιουργώντας μια αίσθηση ισορροπίας και αρμονίας, χαρακτηριστική του κινήματος.

Η αισθητική του παιχνιδιού αγκαλιάζει τον Νεοπλαστικισμό μέσω του μιμιμαλιστικού σχεδιασμού του. Η απουσία περιττών λεπτομερειών και η εστίαση σε θεμελιώδεις γεωμετρικές φόρμες αντικατοπτρίζουν τη δέσμευση του κινήματος στην απλότητα και την αφαίρεση. Τα περιβάλλοντα, αν και φαινομενικά αφηρημένα, ενσωματώνουν μια αίσθηση τάξης και μαθηματικής ακρίβειας που θυμίζει τους διάσημους πίνακες πλέγματος του Μοντριάν. Η αρχιτεκτονική μέσα στο παιχνίδι ακολουθεί τις αρχές του κινήματος, ενοώντας τις καθαρές γραμμές και τα γεωμετρικά σχήματα. Οι δομές συντίθενται με μια αίσθηση ισορροπίας και αναλογίας για μια ουτοπική αρμονία που επιτυγχάνεται μέσω της τέχνης και του σχεδιασμού.

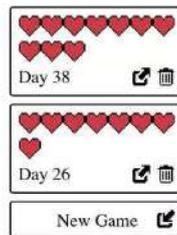
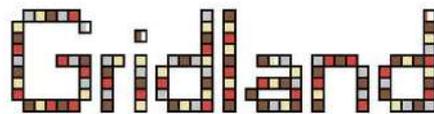


Mondrian-Plastic Reality (2020), Lantana Games.

Το «Gridland», ένα υβριδικό βιντεοπαιχνίδι πάζλ και συνδυασμού, ενσωματώνει διακριτικά στοιχεία του Νεοπλαστικισμού στο σχεδιασμό του. Όπως το κίνημα De Stijl, δίνει έμφαση στην απλότητα, τα γεωμετρικά σχήματα και τα βασικά χρώματα για να επιτύχει μια καθολική και αρμονική οπτική γλώσσα, έτσι και, το Gridland ενσωματώνει τα παραπάνω στοιχεία. Η οπτική απλότητα του παιχνιδιού, σε συνδυασμό με το στρατηγικό gameplay, δημιουργεί μια αισθητική που παρέχει μια αρμονική διαδραστική εμπειρία παιχνιδιού.

Παρατηρούμε πως χρησιμοποιούνται βασικά χρώματα – κόκκινο, μπλε και κίτρινο – μαζί με ουδέτερα, αντανακλώντας τη δέσμευση του κινήματος για έναν περιορισμένο, θεμελιώδη συνδυασμό χρωμάτων. Αυτή η σκόπιμη επιλογή συμβάλλει στην αισθητική συνοχή του παιχνιδιού. Η μηχανική του παιχνιδιού περιλαμβάνει την τακτοποίηση και το ταίριασμα διαφόρων γεωμετρικών σχημάτων μέσα σε ένα πλέγμα, ένα νεύμα στη νεοπλαστική έμφαση στην ακρίβεια και την τάξη. Οι γεωμετρικές φόρμες που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι, αν και αφηρημένες, διατηρούν μια αίσθηση ισορροπίας και απλότητας χαρακτηριστική του κινήματος.

Η αισθητική του παιχνιδιού ενσωματώνει τις αρχές De Stijl ευνοώντας έναν μιμιμαλιστικό σχεδιασμό. Παρά την απλότητα, το παιχνίδι επιτυγχάνει ένα εντυπωσιακό οπτικό αντίκτυπο μέσω της στρατηγικής χρήσης σχημάτων και χρωμάτων, αντλώντας έμπνευση από τα ιδανικά του καλλιτεχνικού κινήματος. Ενώ δεν διαθέτει ρητά περιβάλλοντα ή αρχιτεκτονικά στοιχεία, η ίδια η δομή του πλέγματος μπορεί να θεωρηθεί ως μια αφαίρεση των ορθολογικών, διατεταγμένων χώρων που συχνά συνδέονται με τον σχεδιασμό στον Νεοπλαστικισμό.

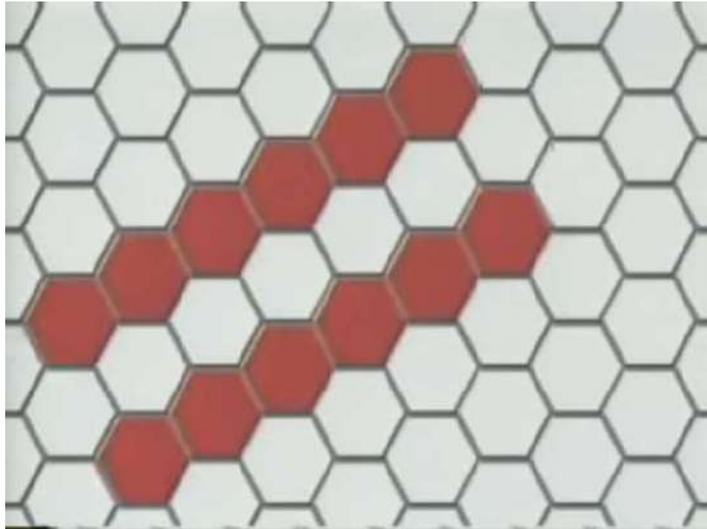


Gridland (2017), Doublespeak Games.

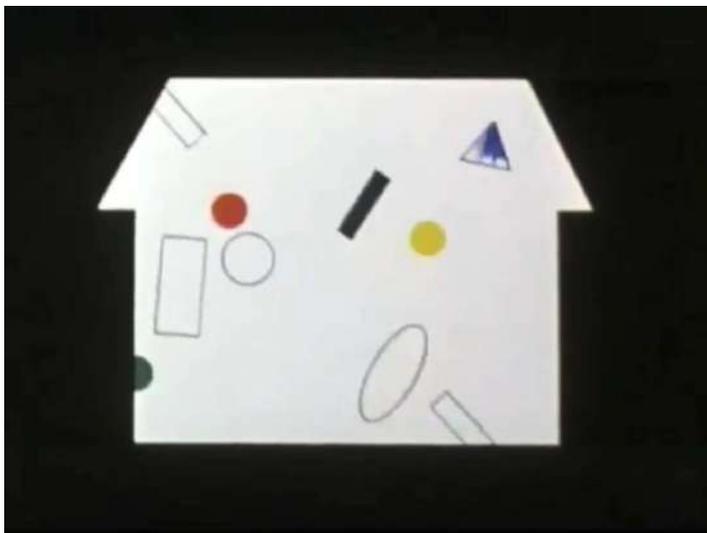
Επιπλέον παραδείγματα:



Mythos (1961), Stephen Keller, Chris Guyot.



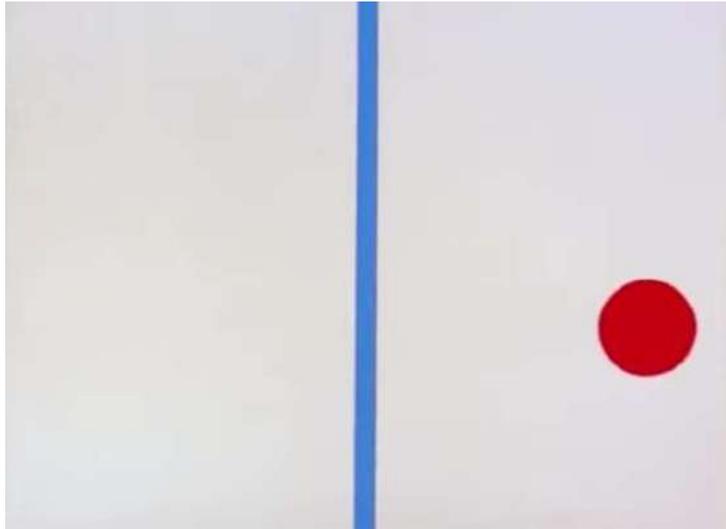
Floor Tiles (2009), Sesame Street.



Villa Rospigliosi (1974), Jules Engel.



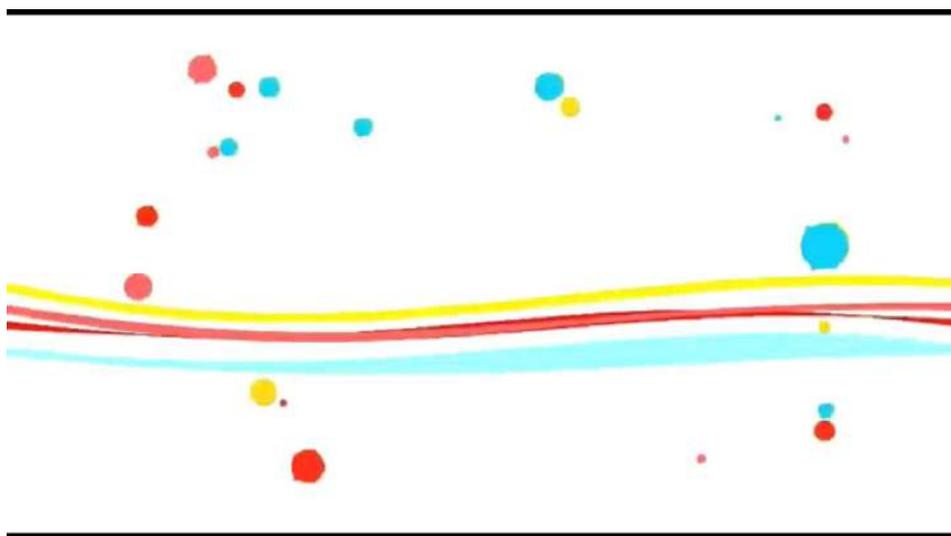
Abstract Animations - Computer Dream (2015), Hans Yelek.



The Dot and the Line - A Romance in Lower Mathematics (1965), Chuck Jones.



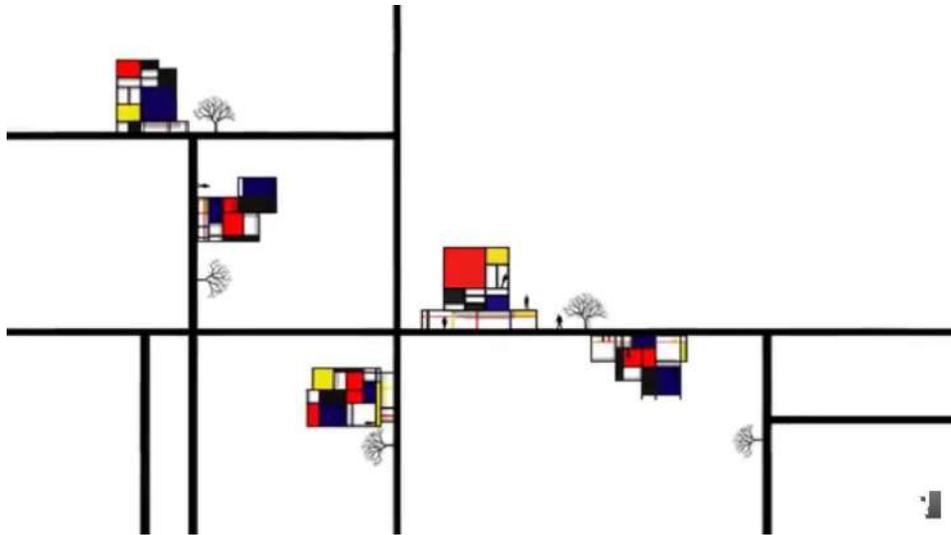
Synesthesia (2013), Michel Gagné.



For (2009), Takashi Ohashi.



Hiatus – We Can Be Ghosts Now (2013), Parklands LP.



Piet Mondrian Animation (2017), Darryl Sw.



Στο Lidl γιορτάζουμε τα 25 μας χρόνια (2024), LidlHellas.

Μπαουχάους (Bauhaus)

Το Μπαουχάους ήταν μια μοντέρνα σχολή τέχνης, αρχιτεκτονικής και σχεδιασμού που ιδρύθηκε από τον Βάλτερ Γκρόπιους (1883-1969). Η σχολή αυτή βρισκόταν στη Βαϊμάρη της Γερμανίας και λειτούργησε από το 1919 έως το 1933. Το όνομα είναι ένας συνδυασμός των γερμανικών λέξεων «bau» που σημαίνει «κτίριο» και «haus» που θα πει «σπίτι». Η ονομασία αυτή είναι αρκετά πιθανό να είχε ως στόχο να θυμίσει την ιδέα μιας συντεχνίας ή αδελφότητας που εργάζεται για την οικοδόμηση μιας νέας κοινωνίας.

Ο Γκρόπιους διατύπωσε στο μανιφέστο της σχολής: «Το Μπαουχάους προσπαθεί να συγκεντρώσει όλες τις καλλιτεχνικές δημιουργίες σε ένα σύνολο, την επανένωση όλων των καλλιτεχνικών κλάδων – γλυπτική, ζωγραφική, τέχνες – με ένα νέο στυλ αρχιτεκτονικής ως το ολοκληρωτικό τους συστατικό στοιχείο. Ο τελικός, αν και απώτερος, σκοπός είναι το ενωμένο έργο τέχνης, το «μεγάλο κτίσμα», στο οποίο δεν υπάρχει σύνορο μεταξύ μνημειακής και διακοσμητικής τέχνης.».

Η μέθοδος διδασκαλίας της σχολής σύντομα αντικατέστησε την παραδοσιακή σχέση μαθητή και δασκάλου με την ιδέα μιας κοινότητας καλλιτεχνών που εργάζονταν από κοινού. Στόχος της ήταν να φέρει την τέχνη ξανά σε επαφή με την καθημερινή ζωή και, ως εκ τούτου, η αρχιτεκτονική, οι παραστατικές τέχνες, το σχέδιο και οι εφαρμοσμένες τέχνες να έχουν την ίδια βαρύτητα με τις καλές τέχνες. Βασικές κατευθύνσεις ήταν η χρήση της τεχνολογίας για καλλιτεχνικούς σκοπούς, η απουσία διάκρισης καλών και εφαρμοσμένων τεχνών και η αναγκαιότητα της σφαιρικής διδασκαλίας όλων των μορφών τέχνης.

Διάσημοι καλλιτέχνες ηγούνταν των ατομικών εργαστηρίων, επαγγελματίες τεχνίτες απαντούσαν σε όλες τις σχετικές τεχνικές ερωτήσεις και τα κοινωνικά θέματα έπρεπε να λαμβάνονται υπόψη μέσω της ανανέωσης της φόρμας. Κάποιοι από τους πιο γνωστούς καλλιτέχνες - δασκάλους που δίδαξαν στο Μπαουχάους ήταν ο Καντίνσκι, ο ζωγράφος Πάουλ Κλέε (1879-1940), ο ζωγράφος και θεωρητικός τέχνης Γιόζεφ Άλμπερς (1888-1976) καθώς και ο Μόχολι Νάγκι.

Στη σχολή Μπαουχάους, ο Καντίνσκι εκπαίδευσε τους μαθητές σε «προκαταρκτικά» μαθήματα, όπως αφηρημένο αλλά και αναλυτικό σχέδιο. Κατά την διάρκεια διδασκαλίας του, επέλεξε να εξερευνήσει τις ιδιότητες των χρωμάτων και των σχημάτων, αναπτύσσοντας μια νέα θεωρία χρωμάτων με βάση τα στοιχεία της ψυχολογίας της φόρμας. Ο καλλιτέχνης πίστευε ότι η ζωγραφική θα έπρεπε να στοχεύει στο να είναι τόσο ασαφής όσο η μουσική.



Swinging (1925), Wassily Kandinsky.

Ο Όσκαρ Σλέμμερ (1888-1943) προκάλεσε εντύπωση με τις καινοτόμες συνεισφορές του στον χώρο της τέχνης. Πίστευε πως: «Η τέχνη πρέπει να προκαλεί μια νέα οπτική στην αντίληψη του κόσμου, ανανεώνοντας τη Φόρμα και την Ιδέα.». Υπήρξε διευθυντής του Θεατρικού Εργαστηρίου στο Μπαουχάους, όπου δημιούργησε ποικίλες παραστάσεις και χορογραφίες. Επιπλέον, εκδήλωσε τη δέσμευσή του στην εμψύχωση, προωθώντας το αφηρημένο animation ως τέχνη και ενσωματώνοντας τη μουσική στην οπτική ηχητική μορφή της ταινίας, κάνοντας πειραματισμούς που άλλαξαν την αντίληψη για τη σχέση ήχου και εικόνας.

Ο Λιονέλ Φάινινγκερ (1871-1956) εξέφραζε την εσωτερική του αγάπη και επιθυμία μέσω εικαστικών μορφών, ικανοποιώντας την ανάγκη του για σαφήνεια και χώρο. Υπηρέτησε ως δάσκαλος στη σχολή, διατηρώντας το πνεύμα του πρώιμου Μπαουχάους, την ιδέα του τεκτονικού επαγγέλματος και τη δημιουργική σύνθεση της τέχνης. Αντιμετώπιζε τους μαθητές του ως ισάξιους, οι οποίοι των ευγνωμονούσαν με πιστότητα και αφοσίωση. Παρά τη θέση του καθηγητή που του ανατέθηκε από την κυβέρνηση, αρνήθηκε να του απευθύνονται με αυτόν τον τίτλο, διατηρώντας την απλότητά του ως ζωγράφος και γραφίστας.

Ο Κλέε ξεκίνησε την καριέρα του αφήνοντας τα χρώματα στο περιθώριο. Ο ζωγράφος δεν ήταν πολύ επιτυχημένος μέχρι το 1911, όταν εντάχθηκε στη συντακτική ομάδα «Το Αλμανάκ του Γαλάζιου Καβαλάρη», που ιδρύθηκε από τον Φράντζ Μάρκ (1880-1916) και τον Καντίνσκι. Αυτή η ένωση εξπρεσιονιστών καλλιτεχνών άνοιξε τελικά στον Κλέε την πύλη στην θεωρία των χρωμάτων. Για τον ίδιο, το χρώμα ήταν ιδιαίτερα σημαντικό για την απελευθέρωση της τέχνης από την αναπαράσταση του ορατού κόσμου και αυτό είναι που προσπάθησε να πετύχει.

Στο έργο του «Η μαγεία των ψαριών», δημιουργεί ένα μαγικό βασίλειο όπου το υδάτινο, το ουράνιο και το γήινο περιβάλλον αναμειγνύονται. Μια λεπτή μαύρη επιφάνεια καλύπτει ένα υπόγειο στρώμα χρωμάτων, το οποίο ο καλλιτέχνης αποκάλυψε χαράζοντας και σκαλίζοντας σχέδια στο μαύρο χρώμα. Οι μυστηριώδεις κηλίδες και περάσματα λαμπερού χρώματος που βρίσκονται από κάτω, επρόκειτο, όπως θεωρούσε ο ίδιος, για μια εξελιγμένη εκδοχή των παιχνιδιών που παίζουν τα παιδιά με τις κηρομπογιές.



Fish Magic (1925), Paul Klee.

Η σχολή Μπαουχάους, αργότερα μετακόμισε από τη Βαϊμάρη στην πόλη Ντεσάου, περίπου το 1925-1926. Ύστερα, το 1932 η σχολή μετακόμισε ξανά στο Βερολίνο, όπου τελικά έκλεισε το 1933 από τους Ναζί. Παρά το απότομο τέλος της, η επιρροή της σχολής στην μοντέρνα τέχνη και την αρχιτεκτονική ήταν και είναι τεράστια, ιδίως στις Ηνωμένες Πολιτείες, όπου πολλοί καλλιτέχνες και δάσκαλοι μετακόμισαν πριν και κατά τη διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου.

Παραδείγματα

Η ταινία «The Lego Movie» είναι μια κωμική περιπέτεια, επηρεασμένη από την αισθητική και το στυλ των brick films και των χαρακτηριστικών που αποδίδονται στα σετ «Lego Studios». Παρ' ότι οι σκηνοθέτες επιθυμούσαν η ταινία να μοιάζει με stop motion, όλα υλοποιήθηκαν μέσω γραφικών υπολογιστών, με τα ρομπότ κίνησης να ακολουθούν τα ίδια όρια αρθρώσεων που έχουν οι φιγούρες Lego.

Στο σύμπαν των Lego, ο μάγος «Vitruvius» προφητεύει ότι ένα άτομο που ονομάζεται «The Special» θα βρει το «Piece of Resistance» για να σταματήσει τον κακό «Lord Business» και το καταστροφικό του όπλο, το «Kragle». Χρόνια αργότερα, ο «Emmet Brickowski» ανακαλύπτει το Piece of Resistance και, με τη βοήθεια της επαναστατικής «Wyldstyle» και άλλων ξεκινά ένα ταξίδι για να αντιμετωπίσει τον Lord Business. Καθώς ο Emmet ανακαλύπτει τις δικές του δυνατότητες, η ιστορία αναπτύσσεται με δημιουργικότητα, θυσία και την αναγνώριση ότι ο κόσμος των Lego συνδέεται με τη φαντασία ενός νεαρού αγοριού στον ανθρώπινο κόσμο, ονόματι «Finn».

Ενσωματώνει έξυπνα στοιχεία του Μπαουχάους στον οπτικό σχεδιασμό της, υιοθετώντας τις αρχές της απλότητας, της λειτουργικότητας και της μοντερνιστικής αισθητικής. Οι χρωματικές επιλογές θυμίζουν την έμφαση του κινήματος σε μια καθαρή, μινιμαλιστική παλέτα. Κυριαρχούν τα βασικά χρώματα τα οποία όχι μόνο αντικατοπτρίζουν τα εμβληματικά τουβλάκια της Lego αλλά και την προτίμηση του Μπαουχάους για τις καθαρές και έντονες αποχρώσεις. Η απλότητα των χρωμάτων ενισχύει την οπτική σαφήνεια και την αναγνωσιμότητα των σκηνών κινουμένων σχεδίων.

Εμπνευσμένα από τη φιλοσοφία του κινήματος, δόθηκε έμφαση στις καθαρές γραμμές και τις απλές μορφές, ενώ η μορφή ακολουθεί τη λειτουργία. Οι χαρακτήρες και τα περιβάλλοντα της Lego παρουσιάζουν έναν απλά δομημένο σχεδιασμό, αντανακλώντας την αρχή για λειτουργική και αποτελεσματική αισθητική.

Αισθητικά, το στυλ κινούμενων σχεδίων υιοθετεί μια καθαρή και απλή εμφάνιση, αποφεύγοντας τις περιττές διακοσμήσεις, υπέρ του πρακτικού και λειτουργικού σχεδιασμού, όπως στο Μπαουχάους. Τα περιβάλλοντα μέσα στην ταινία διαθέτουν αρχιτεκτονικά στοιχεία μοντερνισμού. Οι καθαρές γραμμές, οι επίπεδες επιφάνειες και οι δομές των κτιρίων και των τοπίων μοιάζουν σημαντικά με τις αρχιτεκτονικές αρχές του κινήματος.



The Lego Movie (2014), Village Roadshow Pictures, Warner Bros.

Άλλο ένα σημαντικό παράδειγμα επίδρασης της σχολής Μπαουχάους στο σύγχρονο animation είναι το «Spider-Man: Across the Spider - Verse». Πρωταγωνιστής της ταινίας κινουμένων σχεδίων είναι ο «Miles Morales», χαρακτήρας των «Marvel Comics». Η ιστορία λαμβάνει χώρα σε έναν κοινό πολυδιάστατο κόσμο εναλλακτικών συμπάντων που ονομάζεται «Spider-Verse». Ο Miles συναντά μια ομάδα γνωστή ως η «Spider-Society», αλλά έρχεται σε σύγκρουση μαζί της λόγω μιας νέας απειλής ονόματι «Spot».

Παρουσιάζει διάφορα στοιχεία του κινήματος που συμβάλλουν στην μοντέρνα αισθητική του. Η χρήση έντονων χρωμάτων, γεωμετρικών σχημάτων, βελτιωμένης αισθητικής και μοντέρνων αρχιτεκτονικών επιρροών αποτελούν φόρο τιμής στο κίνημα, δημιουργώντας ένα οπτικά εντυπωσιακό-σύγχρονοanimation.

Οι χρωματικές επιλογές στην ταινία είναι αξιοσημείωτες για την τόλμη και τη σαφήνιά τους, αντανακλώντας την έμφαση του Μπαουχάους σε μια μειωμένη και λειτουργική χρωματική παλέτα. Τα ζωνρά χρώματα, καθώς και οι έντονες αντιθέσεις που χρησιμοποιούνται για τη διάκριση των διαφορετικών διαστάσεων και χαρακτήρων αναδεικνύουν με την προτίμηση του κινήματος στα βασικά χρώματα. Αυτός ο σκόπιμος συνδυασμός χρωμάτων ενισχύει την οπτική σαφήνεια και δίνει προτεραιότητα στη επικοινωνία μέσω του σχεδιασμού.

Τα σχήματα παίζουν καθοριστικό ρόλο στην οπτική ταυτότητα της ταινίας και το στυλ κινουμένων σχεδίων. Οι χαρακτήρες και τα περιβάλλοντα διαθέτουν καθαρές γραμμές και γεωμετρικά σχήματα, ενώ ο κινούμενος κόσμος αντανακλά την προτίμηση του κινήματος για απλότητα και λειτουργικότητα στο σχεδιασμό. Η αισθητική της ταινίας υιοθετεί μια μοντέρνα εμφάνιση, δίνοντας προτεραιότητα στη σαφήνεια και την αναγνωσιμότητα, συμβάλλοντας σε μια συνεκτική εμπειρία.

Τα περιβάλλοντα παρουσιάζουν αρχιτεκτονικά στοιχεία εμπνευσμένα από τις αρχές σχεδιασμού του Μπαουχάους, καθώς βλέπουμε κομψά και μοντέρνα αστικά τοπία, με καθαρές γραμμές και τα γεωμετρικά σχήματα. Η απεικόνιση των κτιρίων και των τοπίων παρουσιάζει ένα αρμονικό μείγμα μορφής και λειτουργίας και δημιουργεί, σύμφωνα με τις αρχές του κινήματος, αισθητικά ευχάριστους αλλά και πρακτικούς χώρους.

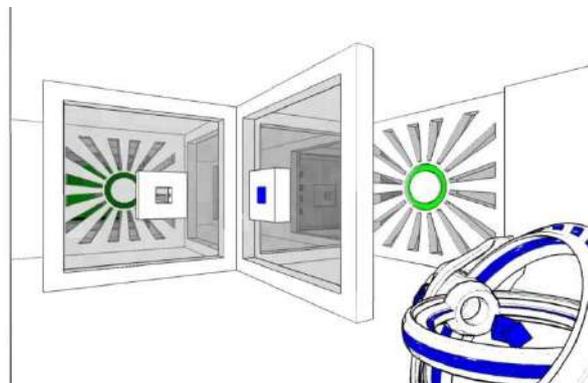


Spider-man: Across the Spider-Verse (2023), Columbia Pictures, Marvel Entertainment, Avi Arad Productions.

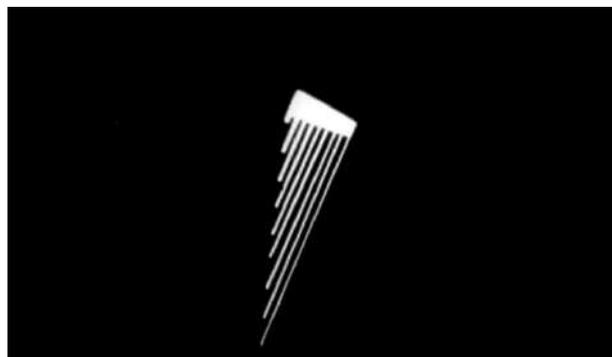
Επιπλέον παραδείγματα:



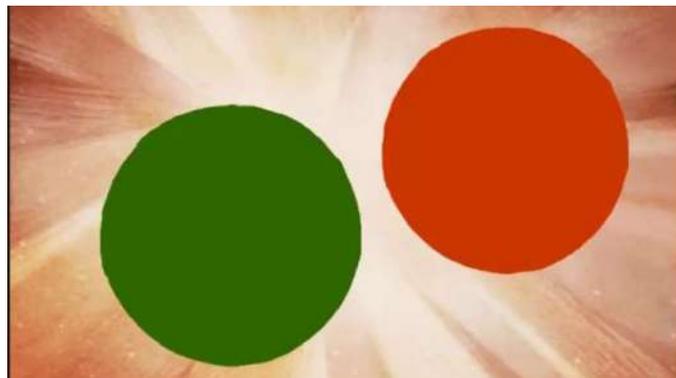
A Little Something (2013), Hiroshi Sato



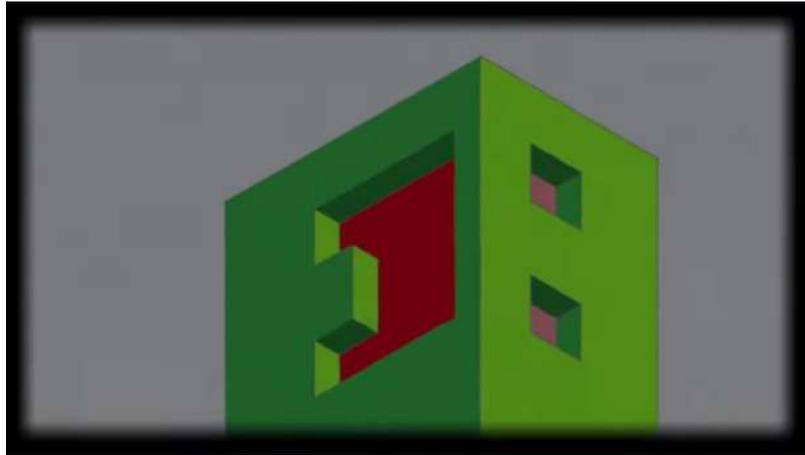
Antichamber (2013), Alexander Demruth Bruce.



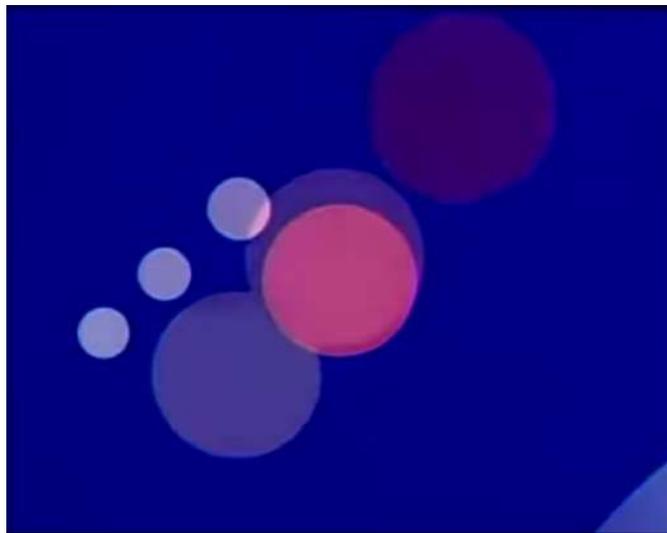
Symphonie Diagonale (1924), Viking Eggeling.



Teva - RTF - Right The First Time (2014), Pil Animation Ltd.



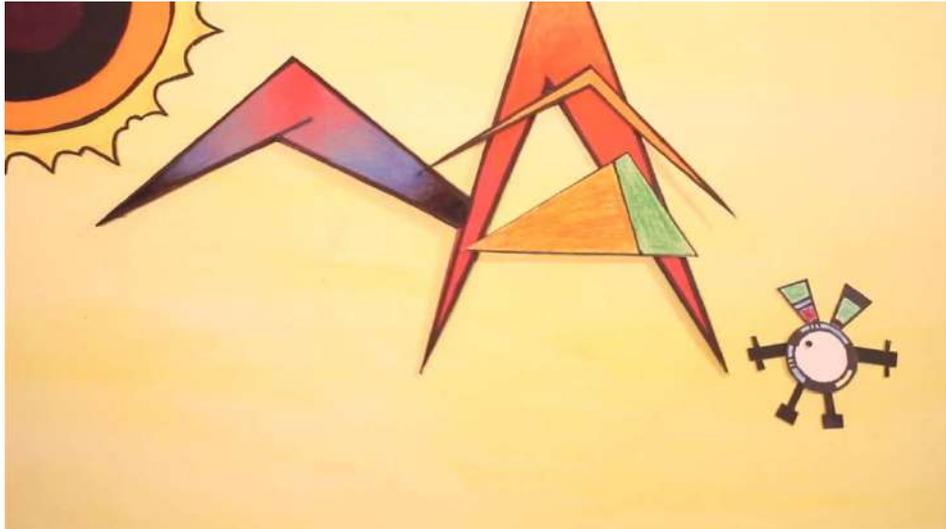
Modern (2010), Mirai Mizue.



An Optical Poem (1938), Oskar Fischinger.



Ballet Mécanique (1924), George Antheil.



Kandinsky's No. 8 - An Animated Short Film (2017), Max Tyler, Meg Matheson, Liberty Cheeseman.



Wassily Kandinsky Animation (2019), Daryl Kim.



Variations on a Circle (1941-1942), James Whitney.

Υπερρεαλισμός (Surrealism)

Ο όρος Υπερρεαλισμός, ή Σουρεαλισμός, προέρχεται από τις γαλλικές λέξεις «sur» που σημαίνει «υπέρ/πάνω» και «réalisme» που θα πει «ρεαλισμός». Το καλλιτεχνικό κίνημα καθιερώθηκε στη Γαλλία και επεδίωκε την υπέρβαση του πραγματικού - αισθητού κόσμου με την καταγραφή υποσυνείδητων ενεργειών της ψυχής, χωρίς παρέμβαση ή κάποια λογική επεξεργασία.

Οι επικεφαλές του έδειχναν απέχθεια προς έναν πολιτισμό που είχε χάσει κάθε νόημα ύπαρξης. Η λογική στεκόταν στο ειδώλιο του κατηγορουμένου βουβή, ανήμπορη να υπερασπίσει τον εαυτό της. Τα καλλιτεχνικά έργα, που περιέχουν στοιχεία λογικής, έπρεπε να καταστραφούν, η ποίηση να μετατραπεί σε «ψυχή που μιλάει για μια άλλη ψυχή», το όνειρο να αντικαταστήσει την «ελεγχόμενη σκέψη» και οι εικόνες να γίνουν αστραπές που φωτίζουν τις «σπηλιές του είναι». Μοναδική διέξοδος η αυτόματη έκφραση σε όλο το βάθος.

Η δομή του ποιητικού λόγου απορρίφθηκε και αντικαταστάθηκε από την αυτόματη γραφή, την απλή και καθαρή υπαγόρευση του ασυνείδητου και την αφήγηση του ονείρου. Η ψυχή του ποιητή κρίνεται από τις αισθήσεις, τα αισθήματα, τις επιθυμίες και τις προσδοκίες που αναβράζουν. Αντάλλαξαν την παραδοσιακή οργάνωση του λόγου με μια πιο αυθόρμητη έκφραση, δημιουργώντας ταυτόχρονα νέες αξίες σε μια ατμόσφαιρα κοσμογονίας.

Η ποιητική επανάσταση πηγάζει από μια βαθύτερη εσωτερική αναταραχή του ανθρώπου και τη σχέση του με τον κόσμο. Αντιδρά στην ιδέα ότι «ζούμε σε μια κοινωνία» με απαίτηση για ολοκληρωτική καταστροφή των δεσμών της οικογένειας, της ηθικής και της θρησκείας. Μέσω της αντικουλτούρας, επιδίωκαν να ανατρέψουν το καθιερωμένο, διεκδικώντας το δικαίωμα του ανθρώπου στο όνειρο, στον έρωτα και στην απόλαυση.

Οι υπερρεαλιστές υπήρξαν πρωτοπόροι στη γραφή κοινών ποιημάτων, καταργώντας τον μύθο του ποιητή. Όπως δήλωσε ο ποιητής «Λωτρεαμόν» (1846-1870): «Η ποίηση πρέπει να γίνεται από όλους, όχι από έναν.». Καθημερινά συμμετείχαν σε συλλογικά παιχνίδια, δημιουργώντας έργα που κανένας μόνος του δε θα μπορούσε να δημιουργήσει και εμπλουτίζοντας την κατανόησή τους ο ένας για τον άλλο.



La dos Fridas (1939), Frida Kahlo.

Η θεωρία του Σίγκμουντ Φρόυντ (1856-1939) όσον αφορά τα όνειρα, αποτελούσε μια από τις πιο βασικές πηγές έμπνευσης του κινήματος. Τα όνειρα αντιπροσώπευαν το υποσυνείδητο, τις αληθινές σκέψεις, τα συναισθήματα, τα θέλω και τις ανάγκες του ανθρώπου. Ενώ οι θεωρίες του είχαν θεραπευτικό σκοπό, οι υπερρεαλιστές δεν αποσκοπούσαν παρά μόνο στο να εξερευνήσουν τον ανθρώπινο νου και το τι έχει να προσφέρει δημιουργικά. Αξιοποίησαν ψυχοδελικές ουσίες και την ύπνωση προκειμένου να βρουν τι κρύβει η ανθρώπινη ψυχοσύνθεση, ώστε να το αποτυπώσουν στην τέχνη τους.

Κύριος εκφραστής του υπήρξε ο Αντρέ Μπρετόν (1896-1966), ο οποίος ήταν και αυτός μαθητής στον τομέα της υγείας. Είχε δείξει έντονο ενδιαφέρον στις διάφορες ψυχικές καταστάσεις του ανθρώπου. Ο Μπρετόν είχε από καιρό αδυναμία στη γερμανική λογοτεχνία και φιλοσοφία και υπό την καθοδήγηση του Ραούλ Λερούα (1868-1941) ανακάλυψε και γοητεύτηκε από τα γραπτά του Φρόντ. Έγινε μεγάλος θαυμαστής της ανάλυσης και των ιδεών του, ώστε να τις χρησιμοποιεί για να καθιερώσει την φιλοσοφία του κινήματος.

Συγκεκριμένα, ο Μπρετόν συνόψισε τις επιδιώξεις του στο μανιφέστο του Υπερρεαλισμού ως εξής: «Υπερρεαλισμός: ουσιαστικό γένος του αρσενικού, καθαρός ψυχικός αυτοματισμός μέσω του οποίου επιδιώκει κανείς να εκφράσει προφορικά, γραπτά ή με οποιονδήποτε άλλον τρόπο την πραγματική λειτουργία του μυαλού. Σκέψη που υπαγορεύεται χωρίς κανέναν έλεγχο λογικής και έξω από κάθε αισθητική ή ηθική ανησυχία.»

Προσπάθησε να έρθει σε επαφή με τον Φρόντ αρκετές φορές, όμως οι προσπάθειες του αποδείχθηκαν μάταιες, καθώς ο ψυχίατρος αρνούνταν να πάρει θέση όσον αφορά τον Σουρεαλισμό. Τελικά, το 1921, ο Μπρετόν ταξίδεψε στην Βιέννη για να τον συναντήσει. Έφυγε απογοητευμένος, καθώς ο Φρόντ για άλλη μια φορά δεν έδειξε σχεδόν καθόλου ενδιαφέρον στις καλλιτεχνικές αναπαραστάσεις των θεωριών του. Σε ένα γράμμα προς τον Μπρετόν, το 1932, ο Φρόντ εξέφρασε την γνώμη του για το σουρεαλιστικό κίνημα λέγοντας: «Δεν είμαι σε θέση να ξεκαθαρίσω τι είναι και τι θέλει ο Υπερρεαλισμός. Ίσως δεν είμαι προορισμένος να το καταλάβω, εγώ που είμαι τόσο μακριά από την τέχνη.»

Παρά τον σημαντικό ρόλο που έπαιξε στην δημιουργία του κινήματος, ο ίδιος αρνήθηκε πολλές φορές τον τίτλο του «αρχηγού», καθώς η ίδια η έννοια της αρχηγίας είναι ασυμβίβαστη με τη λατρεία της απόλυτης ελευθερίας που χαρακτηρίζει τη σουρεαλιστική θεωρία. Ωστόσο, ο Μπρετόν ήταν εκείνος που οδήγησε την μοντέρνα τέχνη από τον Ντανταϊσμό στον Υπερρεαλισμό. Κατά συνέπεια, οι σουρεαλιστές χρησιμοποιούσαν ως πηγή έμπνευσης ό, τι πηγάζει από το ανθρώπινο υποσυνείδητο, χωρίς καμία απολύτως λογοκρισία.

Ένας από τους πιο γνωστούς εκπροσώπους του κινήματος πρόκειται για τον Σαλβαδόρ Νταλί (1904-1989), ο οποίος ήταν επίσης λάτρης του Φρόντ και πρόσφερε μια γκάμα από τους πιο διάσημους πίνακες του κινήματος. Το έργο «Η εμμονή της μνήμης», πίνακας επίσης γνωστός ως «Τα εύκαμπτα ρολόγια», πρόκειται για ελαιογραφία σε μουσαμά.

Ο καλλιτέχνης χρησιμοποιεί τον χώρο ώστε να δώσει στα έργα έναν χαρακτηριστικά ονειρικό και περίεργο χαρακτήρα. Δίνει την αίσθηση του βάθους, καθώς βλέπουμε μια τεράστια έρημο να απλώνεται μέχρι το νερό και τον λόφο στο φόντο, ενώ τα στοιχεία που βρίσκονται στο προσκήνιο φαίνεται να μην έχουν «σωστή» συνοχή. Η περίεργη αυτή οπτική δίνει την αλλόκοτη αίσθηση των ονείρων, ενώ παράλληλα οι ρεαλιστικές φωτοσκιάσεις, οι λεπτομέρειες και η ανάμειξη αυτών με τα ιδιαίτερα στοιχεία της σύνθεσης κάνουν το έργο να φαίνεται τόσο απόκοσμο κι όμως τόσο αληθοφανές.



La persistencia de la memoria (1931), Salvador Dalí.

Άλλοι βασικοί εκπρόσωποι του υπερρεαλισμού αποτέλεσαν ο καλλιτέχνης Χανς Μπελμέρ (1902-1975), η ζωγράφος Φρίντα Κάλο (1907-1954), ο γλύπτης και ζωγράφος Χουάν Μιρό (1893-1983), αλλά και πολλοί άλλοι. Επιπροσθέτως, στην Ελλάδα κυριότεροι εκπρόσωποι ήταν ο Εγγονόπουλος και ο ποιητής, ψυχίατρος και καλλιτέχνης Ανδρέας Εμπειρίκος (1901-1975).

Παραδείγματα

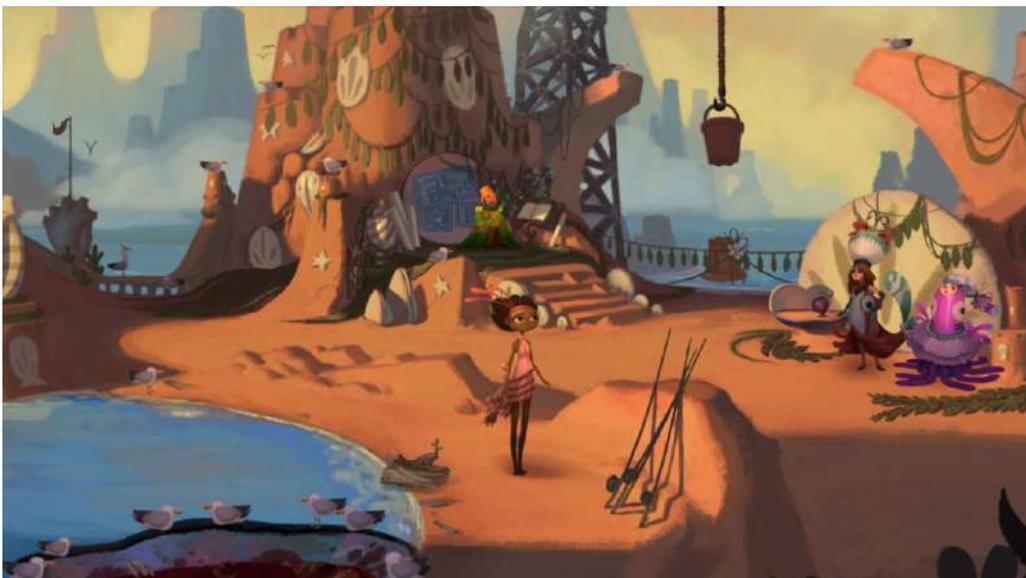
Το βιντεοπαιχνίδι «Broken Age» ενσωματώνει στοιχεία του κινήματος για να δημιουργήσει μια ονειρική αφήγηση, προσκαλώντας τους παίκτες να εξερευνήσουν τα τοπία του υποσυνείδητου μυαλού. Μέσω του δημιουργικού σχεδιασμού του, παρέχει μια συναρπαστική και καλλιτεχνικά πλούσια εμπειρία παιχνιδιού.

Η χρωματική παλέτα του συμβάλλει στην αισθητική του. Τα ζωντανά και αντίθετα χρώματα χρησιμοποιούνται στρατηγικά για τη δημιουργία ονειρικών περιβαλλόντων, δίνοντας έμφαση στην αντίθεση μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας. Αυτή η σκόπιμη χρήση του χρώματος ενισχύει τη σουρεαλιστική ατμόσφαιρα και αντικατοπτρίζει τα ονειρικά γραφικά που βρίσκονται στους πίνακες του Νταλί και της Κάλο.

Τα σχήματα και οι φόρμες φέρουν επιρροές του κινήματος, με σχέδια χαρακτήρων και περιβαλλοντικά στοιχεία συχνά χαρακτηρίζονται από υπερβολικές ή φανταστικές αναλογίες. Η διαστρέβλωση της πραγματικότητας αντανακλά το ενδιαφέρον για την αξιοποίηση του ασυνείδητου νου. Οι χαρακτήρες, τα πλάσματα και τα αντικείμενα ενσωματώνουν μια ιδιότροπη και απόκοσμη ποιότητα, προκαλώντας την αίσθηση οικειότητας και ορθολογισμού του παίκτη.

Αισθητικά, το Broken Age αγκαλιάζει τις αρχές του Σουρεαλισμού παρουσιάζοντας ασύνδετα και φανταστικά σενάρια. Μέσα από μια ονειρική αίσθηση χώρου και χρόνου, οι παίκτες εξερευνούν το απροσδόκητο και αγκαλιάζουν το παράλογο. Τα περιβάλλοντα του αναδεικνύουν επιρροές μέσα από τα ευφάνταστα και απόκοσμα σχέδιά τους, ενώ τα σκηνικά αφηφούν τους περιορισμούς της πραγματικότητας, εξερευνώντας διάφορα θέματα, από την αντιπαράθεση ανόμοιων στοιχείων μέχρι τη δημιουργία φανταστικών ονειρικών τοπίων.

Η αρχιτεκτονική του συμβάλλει στη γοητεία του κινήματος, με κτίρια και κατασκευές που έχουν σχεδιαστεί για να αμφισβητήσουν την κατανόηση του χώρου και της μορφής από τον παίκτη. Τα αρχιτεκτονικά στοιχεία συχνά ακυρώνουν τους νόμους της φυσικής, συμβάλλοντας στη συνολική αίσθηση του θαύματος και του αποπροσανατολισμού.



Broken age (2014), Greg Rice, Oliver Franzke, Anna Kipnis, Lee Petty, Nathan Stapley, Tim Schafer.

Το «Everything», υφάινει περίπλοκα στοιχεία του καλλιτεχνικού κινήματος στο σχεδιασμό του, προσφέροντας στους παίκτες του μια μοναδική και στοχαστική εμπειρία. Αυτό που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι η πιστότητά του στις σουρεαλιστικές αρχές κατά την διάρκεια όλου του παιχνιδιού. Από τις παλέτες χρωμάτων μέχρι τα ονειρικά περιβάλλοντα, το βιντεοπαιχνίδι προσφέρει μια διαδραστική εξερεύνηση του φανταστικού, προκαλώντας τον παίκτη να αμφισβητεί τα όρια μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας. Αποτελεί ένα αξιοσημείωτο παράδειγμα που συλλαμβάνει και εκφράζει με επιτυχία την ουσία του κινήματος με διαδραστικό και συναρπαστικό τρόπο.

Το χρώμα στο Everything χρησιμοποιείται προσεκτικά για να προκαλέσει μια ονειρική ατμόσφαιρα. Παράλληλα, το παιχνίδι μεταβαίνει μεταξύ διαφορετικών μεγεθών και προοπτικών, με κάθε κλίμακα να χαρακτηρίζεται από ξεχωριστές και συχνά σουρεαλιστικές παλέτες χρωμάτων. Οι χρωματικές μετατοπίσεις συμβάλλουν σε μια αίσθηση αποπροσανατολισμού και απόκοσμου, αντικατοπτρίζοντας το ενδιαφέρον για το φανταστικό και το υποσυνείδητο.

Τα σχήματα και οι μορφές είναι σκόπιμα παραμορφωμένα και αφηρημένα. Οι παίκτες ελέγχουν μια ποικιλία αντικειμένων, που κυμαίνονται από ζώα έως άψυχα αντικείμενα. Αισθητικά, το Everything αγκαλιάζει τα σουρεαλιστικά ιδεώδη μέσα από τον αντισυμβατικό και πειραματικό σχεδιασμό του. Χρησιμοποιεί ένα μινιμαλιστικό στυλ τέχνης, επιτρέποντας στους παίκτες να επικεντρωθούν στη φύση των αλληλεπιδράσεων και αμφισβητεί τις προκαταλήψεις για το πως «πρέπει» να είναι ο κόσμος. Τα περιβάλλοντα ποικίλλουν δραματικά, από συνηθισμένες καθημερινές σκηνές μέχρι φανταστικά ονειρικά τοπία. Όλα τα παραπάνω συμβάλλουν στο να βυθίσουν τους παίκτες σε ένα αλλόκοστο ταξίδι που αντικατοπτρίζει τη λογική των ονείρων.



Everything (2017), David O Reilly.

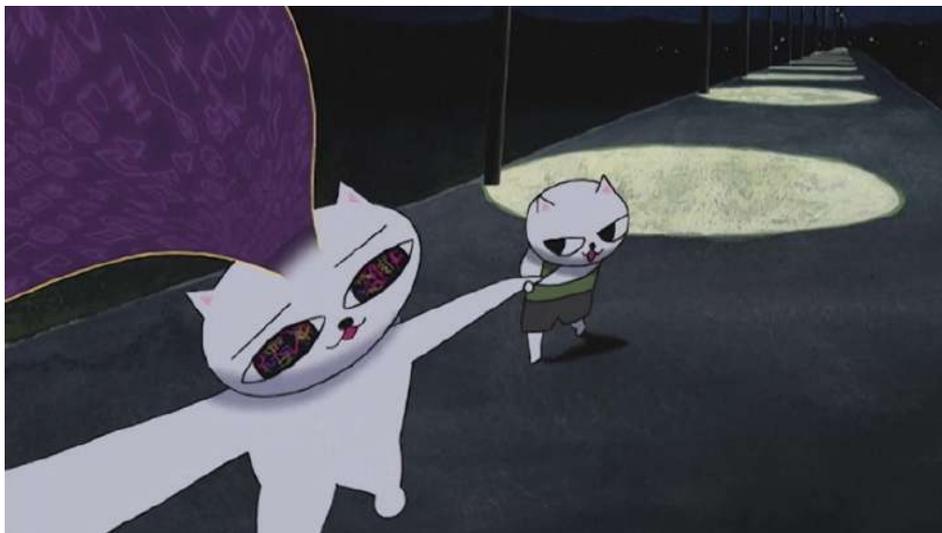
Επιπλέον παραδείγματα:



Destino (2003), Walt Disney Animation Studios.



Spirited Away (2001), Studio Ghibli.



Cat Soup (2001), Tatsuo Satō.



Nachtvlinders (1998), Raoul Servais.



Le trou (2009), Piotr Kamler.



Le Pas (2013), Piotr Kamler.



Les Jeux des Anges (1964), Walerian Borowczyk.



Les Triplettes de Belleville (2003), Sylvain Chomet.



The Secret of NIMH (1982), Don Bluth Productions, Aurora Productions.



Alice (1988), Jan Švankmajer.

Αφηρημένος Εξπρεσιονισμός (Abstract Expressionism)

Ο Αφηρημένος Εξπρεσιονισμός άνθισε κατά την διάρκεια του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου, ιδίως μεταξύ του '40 και του '50. Βασίζεται στον αυτοσχεδιασμό και τη χρήση μιας ελεύθερης φόρμας.

Συγκεκριμένα, ξεκίνησε από μια ομάδα καλλιτεχνών της Νέας Υόρκης ονόματι «αφηρημένοι εξπρεσιονιστές», φέρνοντας ένα νέο τρόπο ζωγραφικής. Την ομάδα αποτελούσαν διάφοροι δημιουργοί, εκ των οποίων μέλη ήταν οι ζωγράφοι Τζάκσον Πόλοκ (1912-1956), Μάρκ Ρόθκο (1903-1970), Ουίλεμ και Ελέιν Ντε Κούνινγκ (1904-1997 και 1918-1989 αντίστοιχα), αλλά και πολλοί άλλοι. Ο τίτλος της πηγάζει από τα έργα τους, που χαρακτηρίζονται από το αφαιρετικό ύφος και την έντονη εστίαση στο συναίσθημα και στην έκφραση του, βασικό χαρακτηριστικό του Εξπρεσιονισμού.

Στον Αφηρημένο Εξπρεσιονισμό συνδυάζεται ο γερμανικός Εξπρεσιονισμός με τις καθαρά αφηρημένες τάσεις άλλων σύγχρονων κινημάτων. Η ουσιαστική διαφορά του από τον Εξπρεσιονισμό αφορά στην αναπαράσταση των συναισθημάτων μέσω αφαιρετικών στοιχείων, χωρίς την ύπαρξη αναγνωρίσιμων μορφών ή αντικειμένων. Οι αφηρημένοι εξπρεσιονιστές χρησιμοποιούσαν απρόβλεπτες συνθέσεις γεωμετρικών σχημάτων, αφηρημένων γραμμών και έντονων χρωματικών αντιθέσεων, για να μεταφέρουν συναισθηματική ένταση. Πολλοί εξπρεσιονιστές κατάργησαν τους λεκτικούς τίτλους από τα έργα τους προκειμένου να μεταδώσουν στον θεατή το αληθινό νόημα της τέχνης και των συναισθημάτων που κρύβονται σε κάθε έργο.

Ο Ουίλεμ ντε Κούνινγκ, ένας εξέχων πρωτοπόρος του Αφηρημένου Εξπρεσιονισμού, εκπαιδεύταν τόσο στην εμπορική όσο και στην καλή τέχνη. Η τέχνη του εξελίχθηκε στο όριο μεταξύ αναπαράστασης και αφαιρετικού. Την αντιμετώπιζε ως μια συνεχή αναζήτηση, πειραματίζοντας με την ανθρώπινη μορφή σε ανοιχτά πεδία χρώματος με όλο και λιγότερα στοιχεία, απλοποιημένα έως το σημείο του μη αναγνωρίσιμου. Συνόψισε τη φιλοσοφία του λέγοντας: «Πάντα πάλευα για να εξαλείψω τα παραδοσιακά όρια μεταξύ σχεδίου και ζωγραφικής.»

Ο Πόλοκ, ένας από τους σημαντικότερους εκπροσώπους του κινήματος, έγινε ευρέως γνωστός για την «τεχνική των σταγόνων», η οποία του επέτρεπε να βλέπει και να ζωγραφίζει τους καμβάδες του από όλες τις γωνίες, ρίχνοντας ή εκτοξεύοντας υγρό χρώμα σε οριζόντια επιφάνεια. Ονομάστηκε «ζωγραφική της δράσης» ή «χειρονομιακή ζωγραφική», καθώς κάλυπτε ολόκληρο τον καμβά και χρησιμοποιούσε τη δύναμη ολόκληρου του σώματός του για να ζωγραφίσει, συχνά με ένα φρενήρες χορευτικό στυλ.

Η εικαστικός Λη Κράσνερ (1908-1984), παντρεμένη με τον Πόλοκ, δήλωσε ότι ο σύζυγός της «έδωσε στα έργα του συμβατικούς τίτλους, αλλά τώρα τα αριθμεί απλώς, οι αριθμοί είναι ουδέτεροι και κάνουν τους ανθρώπους να δουν μια εικόνα για αυτό που είναι - καθαρή ζωγραφική». Μερικά χρόνια αργότερα, ο Πόλοκ εστίασε σε μια έντονα μονοχρωματική πρακτική. Άρχισε να περιορίζει τη μέθοδό του στο να εφαρμόζει το χρώμα στην επιφάνεια του καμβά ρίχνοντάς το αντί να το στάζει.

Βλέπουμε τη νέα αυτή τεχνική στο έργο του «Αριθμός 14». Πρόκειται για μια μεγάλη ελαιογραφία χωρίς πλαίσιο σε ορθογώνιο καμβά με οριζόντιο προσανατολισμό. Η μαύρη μπογιά που χρησιμοποιείται σε αυτή τη μονοχρωματική ζωγραφική εφαρμόζεται σε βαμβακερή επιφάνεια. Από το χώρο του ακατέργαστου καμβά εμφανίζονται αποτυπώσεις μορφών, ενώ στις πάνω γωνίες της σύνθεσης, αριστερά και δεξιά, υποδηλώνονται ζευγάρια ματιών. Η υπόλοιπη σκηνή που απεικονίζεται παραμένει ασαφής, εστιάζοντας στο συναίσθημα.



Number 14 (1951), Jackson Pollock.

Μια εντελώς διαφορετική προσέγγιση στον Αφηρημένο Εξπρεσιονισμό ήταν η τακτική της λεγόμενης «έγχρωμης ζωγραφικής». Σε αντίθεση με τις έντονες απότομες πινελιές και την έκρηξη συναισθημάτων, το είδος αυτό είχε πιο ήπιο, θεραπευτικό και φιλοσοφικό ύφος. Τα έργα αυτά αποτελούνταν από απλές συνθέσεις με μεγάλες επιφάνειες επίπεδου χρώματος, προκειμένου να προκαλέσουν μια στοχαστική αντίδραση στον θεατή.

Ο ζωγράφος Μάρκ Ρόθκο (1903-1970) έφτιαξε μερικά από τα πιο γνωστά μέχρι σήμερα έργα με τη χρήση «έγχρωμης ζωγραφικής». Το αρχικό του όνομα ήταν Μάρκος Γιάνκελεβιτς Μπέντετοβιτς Ροτκόβιτς, το οποίο και άλλαξε λόγω των φόβων που είχε για την αυξανόμενη ναζιστική επιρροή στις Ηνωμένες Πολιτείες. Θεωρήθηκε στον κόσμο της τέχνης ως ο «δάσκαλος του χρώματος» και σε αντίθεση με πολλούς συναδέλφους του εξπρεσιονιστές, ο Ρόθκο δεν βασίστηκε ποτέ σε δραματικές τεχνικές όπως οι βίαιες πινελιές ή το στάξιμο και το πιτσίλισμα του χρώματος. Αντίθετα, οι πίνακές του επιτυγχάνουν το στόχο τους με την αντιπαράθεση μεγάλων περιοχών με χρώματα που λιώνουν και μοιάζουν να αιωρούνται παράλληλα με το επίπεδο της εικόνας σε έναν απροσδιόριστο, ατμοσφαιρικό χώρο.

Στο παρακάτω έργο του, τοποθετεί πολλά επίπεδα από λεπτές στρώσεις βαφής το ένα πάνω στο άλλο, ώστε να δημιουργήσει λαμπερούς χρωματικούς τόνους που φαίνονται σχεδόν να φωτίζουν το έργο από μέσα. Με αυτό τον τρόπο κατάφερε να δημιουργήσει μια αίσθηση ατμοσφαιρικού βάθους.



Yellow over purple (1956), Mark Rothko.

Ο Αφηρημένος Εξπρεσιονισμός, θεωρήθηκε το σημαντικότερο καλλιτεχνικό κίνημα που εμφανίστηκε μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Κράτησε μια ισχυρή θέση στον κόσμο της τέχνης μέχρι και την δεκαετία του '80, ανοίγοντας τον δρόμο για τα επόμενα καλλιτεχνικά κινήματα όπως το Ποπ Άρτ και το Οπ Άρτ.

Κύριοι αντιπρόσωποι ήταν ο Κένεθ Νόλαντ (1924-2010), η Έλεν Φρανκεντάλερ (1928-2011), ο Μπάρνετ Νιούμαν (1905-1970), ο Ρόμπερτ Μάδεργουελ (1915-1991), ο Κλίφορδος Στιλ (1904-1980), ο Αντ Ράινχαρτ (1913-1967), αλλά και πολλοί άλλοι.

Παραδείγματα

Το «Bound» είναι ένα παιχνίδι πλατφόρμας γνωστό για την χρήση αφηρημένων καλλιτεχνικών στοιχείων, αντλώντας έμπνευση από το κίνημα. Συνδυάζοντας μια ζωντανή παλέτα χρωμάτων, ρευστά σχήματα και σουρεαλιστική αισθητική δημιουργεί μια ελκυστική εμπειρία παιχνιδιού. Η ιστορία λαμβάνει χώρα στον εσωτερικό κόσμο μιας εγκύου που επισκέπτεται το παιδικό της σπίτι και τις μνήμες της. Στον κόσμο του μυαλού της, ο κύριος χαρακτήρας είναι μια πριγκίπισσα που ακολουθεί τις εντολές της μητέρας της, της Βασίλισσας, για να ξεριζώσει ένα τέρας που καταστρέφει τον κόσμο.

Η αισθητική του παιχνιδιού υιοθετεί μια σουρεαλιστική, ονειρική ποιότητα. Οι χορευτικές κινήσεις της πρωταγωνίστριας μέσα στα αφηρημένα περιβάλλοντα συμβάλλουν στη συνολική καλλιτεχνική έκφραση, δίνοντας έμφαση στη συναισθηματική αφήγηση έναντι των συμβατικών στοιχείων παιχνιδιού. Η χρωματική παλέτα του Bound χαρακτηρίζεται από ζωηρές και αντιθετικές αποχρώσεις. Η χρήση τολμηρών και εκφραστικών χρωμάτων θυμίζει Αφηρημένο Εξπρεσιονισμό, μεταφέροντας συναισθήματα και προκαλώντας μια αίσθηση δυναμικής ενέργειας.

Τα γεωμετρικά σχήματα, οι μεταβαλλόμενες προοπτικές και η απουσία παραδοσιακής αρχιτεκτονικής δημιουργούν μια απόκοσμη ατμόσφαιρα. Τα σχήματα μέσα στο παιχνίδι είναι αφαιρετικά, συχνά μεταμορφώνονται για να αντικατοπτρίζουν τις συναισθηματικές καταστάσεις της πρωταγωνίστριας. Αυτή η απομάκρυνση από τον ρεαλισμό επιτρέπει στους παίκτες να ερμηνεύουν τα οπτικά μέσα από έναν υποκειμενικό φακό, όπως η ανοιχτή φύση της αφηρημένης τέχνης. Τα περιβάλλοντα εξελίσσονται δυναμικά, προσκαλώντας τους παίκτες να τα ερμηνεύσουν υποκειμενικά, επιτρέποντας μια πιο προσωπική καλλιτεχνική εμπλοκή.

Τέλος, το παιχνίδι αναδεικνύει τον Αφηρημένο Εξπρεσιονισμό, ενσωματώνοντας αφηρημένα αφηγηματικά στοιχεία. Η ιστορία είναι ανοιχτή σε ερμηνείες, ενθαρρύνοντας τους παίκτες να αντλήσουν νόημα από τα συναισθήματα, τις συμβολικές εικόνες και τις σουρεαλιστικές ακολουθίες. Αυτή η προσέγγιση στην αφήγηση αντικατοπτρίζει την πειραματική φύση του κινήματος, επιτρέποντας μια πιο καθλωτική και προσωπική σύνδεση μαζί της.



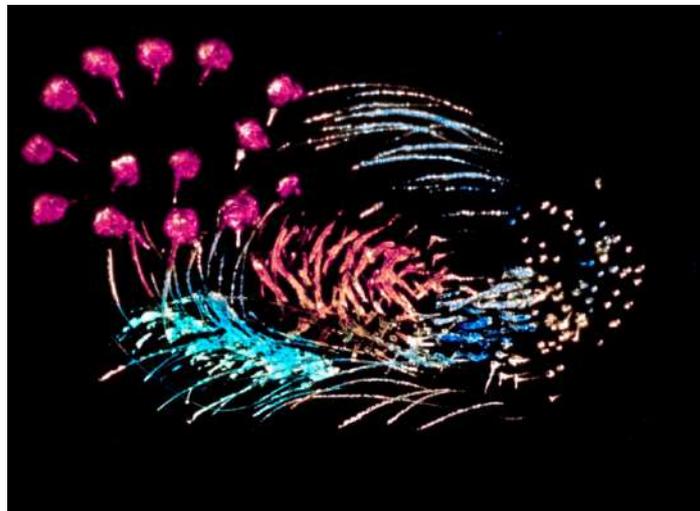
Bound (2016), Santa Monica Studio, Sony Interactive Entertainment.

Το «Blinkity Blank» απεικονίζει την εσωτερική και συναισθηματική εμπειρία του καλλιτέχνη μέσα από μια μη φυσική και αφηρημένη φόρμα. Μέσω της χρήσης εκρηκτικών χρωμάτων, ακαθόριστων σχημάτων και μινιμαλιστικής αισθητικής, αναδεικνύεται η επιρροή του Αφηρημένου Εξπρεσιονισμού στον τομέα της εμψύχωσης.

Η χρωματική παλέτα παίζει καθοριστικό ρόλο στη μεταφορά συναισθημάτων. Οι έντονες χρωματικές αντιθέσεις συμβάλλουν στο συναισθηματικό βάθος του έργου, αντανακλώντας την εξπρεσιονιστική αντίληψη της χρήσης του χρώματος για να αποτυπώσει υποκειμενικά συναισθήματα.

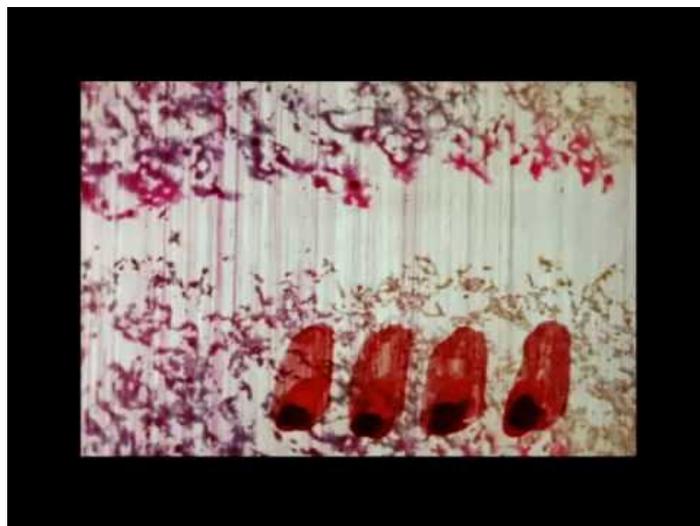
Τα σχήματα είναι σκόπιμα ασαφή, συμβάλλοντας σε μια ονειρική και απόκοσμη ατμόσφαιρα και την αφαιρετική αισθητική του. Χρησιμοποιεί ανατρεπτικά γεωμετρικά σχήματα και αφηρημένες γραμμές προκειμένου να δημιουργήσει μια ιδιαίτερη αισθητική εμπειρία. Η επαναλαμβανόμενη εμφάνιση των αφηρημένων μορφών σε συνδυασμό με το χρώμα το καθιστά παράσταση μεταμοντέρνας τέχνης.

Το χαρακτηριστικό στυλ του αναδεικνύει το κίνημα μέσα από τη χρήση ζωντών χρωμάτων, μεταμορφώσεων, ρυθμικών κινήσεων και αφηρημένων σχημάτων, επιτρέποντας στο έργο να ερμηνευθεί με πολλαπλούς τρόπους από το κοινό.

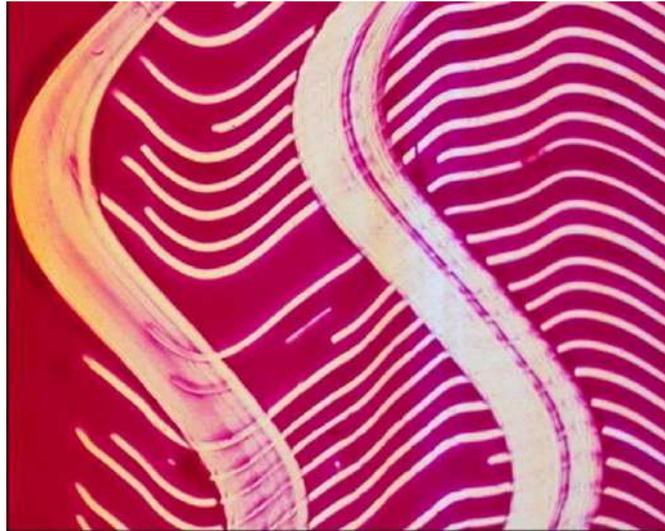


Blinkity Blank (1955), Norman McLaren.

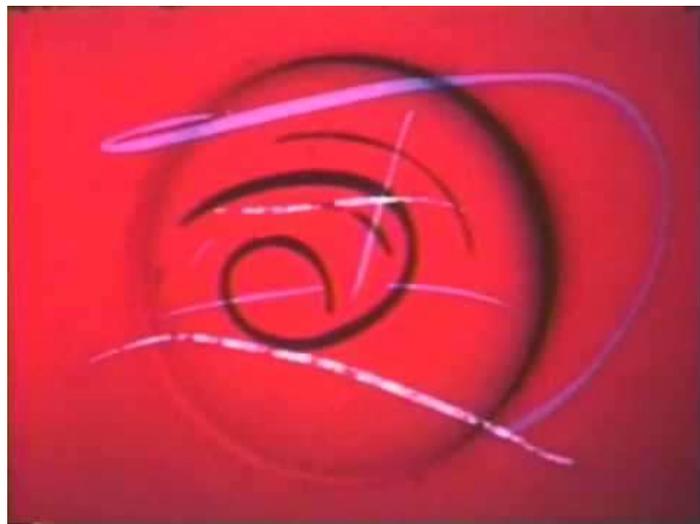
Επιπλέον παραδείγματα:



A Phantasy in Colors (1949), Norman McLaren.



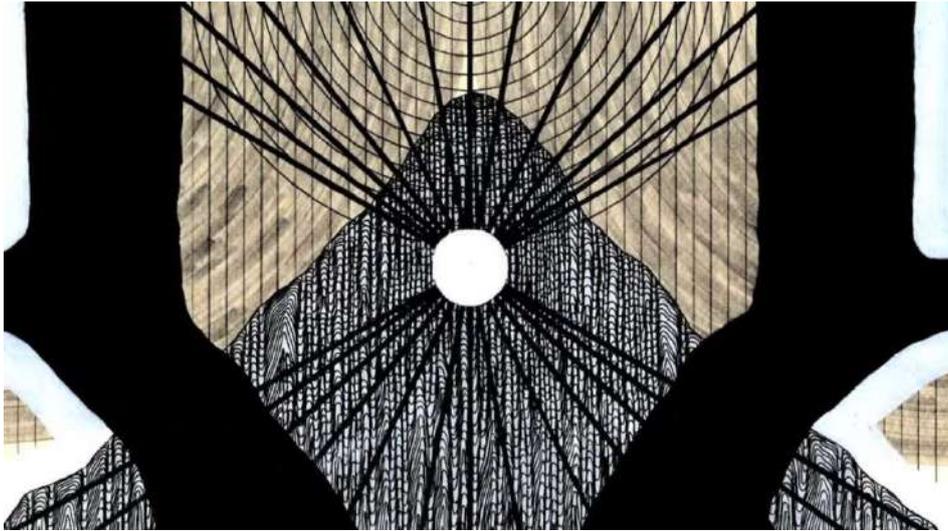
Color Box (1935), Len Lye.



Chasse des Touches (1959), Hy Hirsh.



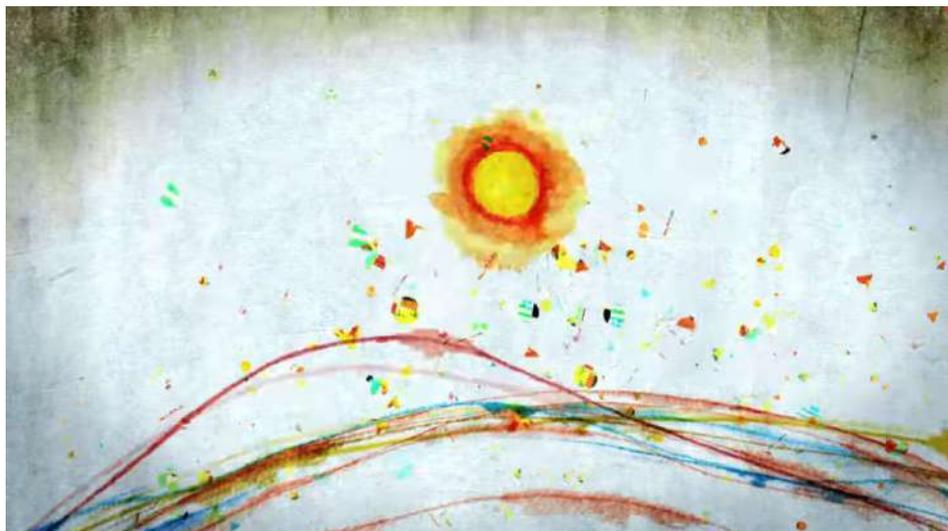
Feather (2016), Tarafu Otani.



Moon (2014), Emanuele Kabu.



Abstract Animation (2016), Erica Goodwin.



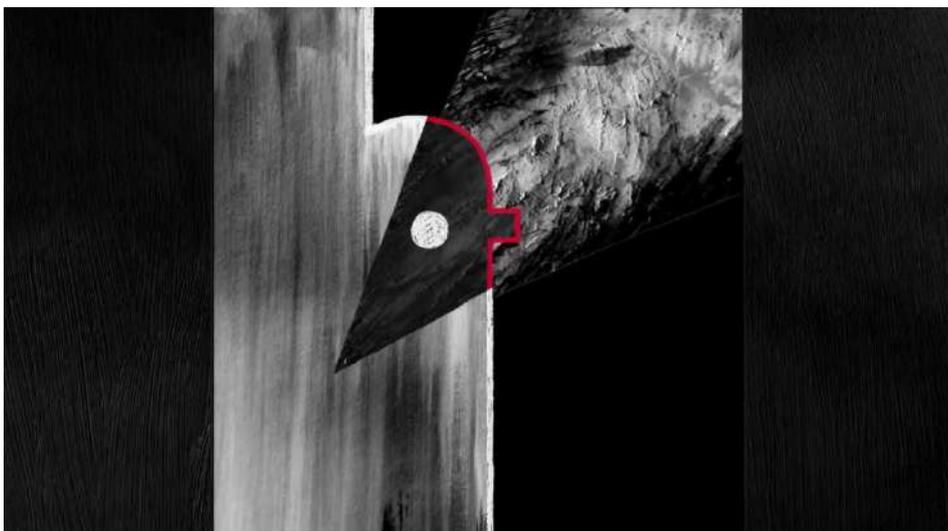
Windy (2011), Seiichi Hishikawa.



cNotes (2016), Chris Hinton.



Jazzimation 2(2017), Oerd van Cuijlenborg.



Jazz Orgie (2015), Irina Rubina.

Ποπ Άρτ (Pop Art)

Το Ποπ Άρτ είναι ένα κίνημα τέχνης που χαρακτηρίστηκε από εικόνες της δημοφιλής, κατά την εποχή, κουλτούρας και του καταναλωτισμού. Ο όρος «Pop» δημιουργήθηκε από τον Λόρενς Άλογουϊ (1926-1990) για να περιγράψει τη νέα μορφή «δημοφιλούς» τέχνης. Οι εικόνες σχεδιάστηκαν ώστε να μεταφέρουν ένα μόνο μήνυμα με μια γρήγορη ματιά.

Το κίνημα άνθισε τη μέση της δεκαετίας του '50 στο Ηνωμένο Βασίλειο και στις Ηνωμένες Πολιτείες. Μέσα από επιτυχείς εξελίξεις στην οικονομία, οι κοινωνίες υιοθέτησαν μια καταναλωτική κουλτούρα. Με τη δύναμη της διαφήμισης, την τεράστια τεχνική ανάπτυξη και των μέσων μαζικής ενημέρωσης, τα γραφικά εμπορικά στοιχεία έγιναν η κυρίαρχη δύναμη. Οι καλλιτέχνες το κινήματος, αξιοποιώντας τα παραπάνω και χρησιμοποιώντας έντονα χρώματα, καθαρές γραμμές και εικόνες από την ποπ κουλτούρα, έθεταν κρίσιμες ερωτήσεις για τον σύγχρονο καταναλωτισμό. Συνοπτικά, ο σκοπός του Ποπ Άρτ ήταν η δημιουργία μιας τέχνης που επιδιώκει στην απεικόνιση απλών καθημερινών αντικειμένων και το τι αντιπροσωπεύουν, όπως ακριβώς είναι.

Μετά το πέρας του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου, ενώ η τηλεόραση αντικαθιστούσε το ραδιόφωνο ως το κυρίαρχο μέσο ενημέρωσης, οι ιδέες των αφηρημένων εξπρεσιονιστών κυριαρχούσαν στον σύγχρονο κόσμο της τέχνης. Η εμφάνιση του Ποπ Άρτ αντιλαμβάνεται ως αντίδραση ενάντια στη ζωγραφική των αφηρημένων εξπρεσιονιστών.

Αρχικά, στη Βρετανία ιδρύθηκε το «Independent Group» (1952-1955), μια ομάδα δημιουργικών ατόμων που συναντιόντουσαν με σκοπό την εξερεύνηση των ριζοσπαστικών προσεγγίσεων στην εικαστική τέχνη. Αποτελούνταν από τους πρωτοπόρους της Βρετανικής Τέχνης, τον Άλογουϊ, τους καλλιτέχνες του Λονδίνου Ρίτσαρντ Χάμιλτον (1922-2011) και Εντουάρντο Παολότσι (1924-2005) και τους αρχιτέκτονες Άλισον και Πίτερ Σμίθσον (1928-1993 και 1923-2003 αντίστοιχα).

Το κολάζ του Χάμιλτον με τίτλο «Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?», δείχνει ένα ζευγάρι σε ένα σύγχρονο καθιστικό με στοιχεία της ποπ κουλτούρας της δεκαετίας του '50: τηλεόραση, ταινιοθήκη, διαφήμιση για ηλεκτρική σκούπα, εξώφυλλο κόμικς, κ.λπ. Οι φιγούρες, καθώς και όλα τα άλλα στοιχεία δημιουργήθηκαν από αποκομμένες εικόνες και διαφημίσεις αμερικάνικων περιοδικών.



Just What is it That Makes Today's Homes So Different, So Appealing? (1956), Richard Hamilton.

Σύμφωνα με τον Χάμιλτον: «Η Ποπ Τέχνη είναι: Δημοφιλής (σχεδιασμένη για μαζικό κοινό), προσωρινή (προσωρινή λύση), αναλώσιμη (εύκολα ξεχασμένη), χαμηλού κόστους, μαζικής παραγωγής, νεανική (στοχευόμενη στη νεολαία), αστεία, σέξι, εφευρετική, γοητευτική, μεγάλη επιχείρηση.»

Το Ποπ Άρτ εμφανίστηκε στην Αμερική στα τέλη της δεκαετίας του '50 και εξελίχθηκε διαφορετικά απ' ό,τι στη Βρετανία. Ο Άντι Γουόρχολ (1928-1987), ο πιο διάσημος καλλιτέχνης του κινήματος στη Νέα Υόρκη, χρησιμοποιούσε την επανάληψη γνώριμων εικόνων για να αντιπροσωπεύσει μια αποπροσανατολισμένη αντίληψη προς τις εικόνες που βλέπουμε στα μέσα ενημέρωσης.

Για τον Γουόρχολ, οι εικόνες ήταν σαν προϊόντα που καταναλώνονται ξανά και ξανά και μπορούν μόνο να αντιπροσωπεύουν άλλες εικόνες. Δεν πίστευε πως υπάρχει η πρωτοτυπία. Έλεγε πως στο Ποπ Άρτ, οι εικόνες είναι βασισμένες σε όλα τα μεγάλα σύγχρονα πράγματα που οι αφηρημένοι εξπρεσιονιστές προσπάθησαν τόσο σκληρά να μην παρατηρήσουν.

Μέσα από την πιο διάσημη σειρά του «Campbell's Soup Cans», όπου ζωγραφίζει κάθε μεμονωμένο είδος σούπας Campbell's, ο Γουόρχολ παρουσιάζει την αισθητική της μαζικής παραγωγής ως αντανάκλαση του σύγχρονου αμερικανικού πολιτισμού. Όταν οι καμβάδες προβλήθηκαν για πρώτη φορά, την ίδια χρονιά που δημιουργήθηκαν, παρουσιάστηκαν μαζί σε ράφια σαν σε ένα σούπερ μάρκετ.



Campbell's Soup Cans (1962), Andy Warhol.

Ο Ρόι Λίχτενσταϊν (1923-1997) είτε ανασχεδίαζε μια εικόνα από μια δημοφιλή πηγή, είτε δημιουργούσε μια μοναδική εικόνα που μοιάζει με τις επιφάνειες του φτηνού εμπορικού τυπογραφικού. Το στυλ ζωγραφικής του, με τα τελειώς μαύρα περιγράμματα και τους πρωτογενείς πολύχρωμους κύκλους, έκαναν τα έργα του να ξεχωρίσουν για τις λεπτομέρειές τους.

Αυτό το έργο των δύο καμβάδων του Λίχτενσταϊν, είναι ένα από τα πιο γνωστά έργα ζωγραφικής σε στυλ κόμικς που προέκυψαν από τη δεκαετία του '60. Το «Whaam!» είναι γεμάτο αντιφάσεις και οπτικές που έχουν καταστήσει αυτό το έργο θέμα συζήτησης για δεκαετίες. Η απεικόνιση του πολέμου σε ένα κινούμενο σχέδιο, αποσπασματικά μορφοποιημένο, απεικονίζει την εμπορική τέχνη ως «υψηλή» τέχνη.



WHAAM! (1963), Roy Lichtenstein.

Οι καλλιτέχνες του Λος Άντζελες μετέφεραν την εστία της ποπ τέχνης μακριά από συγκεκριμένα καταναλωτικά προϊόντα και πέρα από την επανάληψη προκειμένου να ενσωματώσουν την προσωπική εμπειρία. Βρήκαν τον τρόπο να εκφράσουν συγκεκριμένα συναισθήματα, αισθήματα και συμπεριφορές, ενώ εξακολουθούσαν να ωθούν τα όρια μεταξύ ποπ κουλτούρας και υψηλής τέχνης. Ο Ντέιβιντ Χόκνεϊ (1937-Σήμερα), χρησιμοποιώντας το νέο μέσο της ακρυλικής ζωγραφικής, δημιούργησε επίπεδες αλλά ρεαλιστικές εικόνες με έντονα, ζωηρά χρώματα. Σε πολλά έργα του συνδυάζει διάφορες σκηνές σε μία οπτική.

Στα τέλη της δεκαετίας του '70 και της δεκαετίας του '80, οι Αμερικανοί καλλιτέχνες Κίθ Χάρινγκ (1958-1990), Ζαν Μισέλ Μπασκιά (1960-1988) και Κένι Σαρφ (1958-Σήμερα), ξεπέρασαν το χάσμα μεταξύ του κόσμου της τέχνης και της τέχνης του δρόμου. Ο Χάρινγκ χρησιμοποίησε την τέχνη του για να προωθήσει την ευαισθητοποίηση για το AIDS, από το οποίο ο ίδιος πέθανε στην ηλικία των 31 ετών. Δημιούργησε ένα μοναδικό στυλ γκράφιτι στα υπόγεια και τα πεζοδρόμια της Νέας Υόρκης. Συνδυάζοντας ένα κινούμενο σχέδιο με ακατέργαστη ενέργεια, ανέπτυξε ένα πολύ συγκεκριμένο στυλ ποπ γκράφιτι επικεντρωμένο σε έντονες, αλλά ρυθμικές παραστάσεις εικόνων και συμβόλων.

Το Ποπ Άρτ επηρέασε ολόκληρες γενιές και συνεχίζει να ακμάζει ως πηγή έμπνευσης για τους σύγχρονους καλλιτέχνες, όπως ο γνωστός, άγνωστης ταυτότητας, «Banksy» και ο Σέπαρντ Φέρι (1970-Σήμερα).

Παραδείγματα

Το «Wreck - It Ralph» αποτελεί ένα εξαιρετικό παράδειγμα για το πώς το κίνημα της Ποπ Άρτ μπορεί να μεταφραστεί σε ταινία κινουμένων σχεδίων. Η ιστορία λαμβάνει χώρα στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών, όπου οι χαρακτήρες ζωντανεύουν και κοινωνικοποιούνται κάθε φορά που το arcade κλείνει. Ο κακός του παιχνιδιού «Fix - It Felix, Jr.», Wreck - It Ralph, αποφασίζει να αλλάξει τη μοίρα του και να γίνει ήρωας. Με τη χρήση ζωηρών χρωμάτων, εικονικών σχημάτων, παιχνιδιάρικης αισθητικής και καθηλωτικών περιβαλλόντων στην ταινία αντιπροσωπεύει το πνεύμα του κινήματος, δημιουργώντας μια ευχάριστη εμπειρία τόσο για παιδιά όσο και ενήλικες.

Η χρωματική παλέτα θυμίζει τις τολμηρές και ζωντανές αποχρώσεις που χαρακτηρίζουν το κίνημα, χρησιμοποιώντας ένα ευρύ φάσμα φωτεινών, εντυπωσιακών χρωμάτων, κατά συνέπεια δημιουργώντας έναν κόσμο γεμάτο ενέργεια. Η στρατηγική χρήση των χρωμάτων συμβάλλει στη συνολική αίσθηση παιχνιδιού και εορτασμού της ταινίας. Τα σχήματα στην ταινία είναι σκόπιμα υπερβολικά και στυλιζαρισμένα, ενσαρκώνοντας την αισθητική του καρτούν. Οι χαρακτήρες έχουν εικονικές, απλοποιημένες σιλουέτες που θυμίζουν χαρακτήρες κόμικς και των διαφημίσεων του '50 και '60.

Η αισθητική στο *Wreck - It Ralph* αντιπροσωπεύει άψογα την καταναλωτική κουλτούρα που ακολουθεί το Ποπ Άρτ. Το σκηνικό της είναι ένα πολυσύχναστο περιβάλλον γεμάτο με εικονικούς χαρακτήρες παιχνιδιών, νεοφώτα και pixelated τοπία. Η ενσωμάτωση αναγνωρίσιμων στοιχείων της κουλτούρας των βιντεοπαιχνιδιών αντικατοπτρίζει την ενσωμάτωση των μέσων μαζικής ενημέρωσης και των καταναλωτικών αγαθών.

Τα περιβάλλοντα μέσα στην ταινία παρουσιάζουν έναν παιχνιδιάρικο και στυλιζαρισμένο σχεδιασμό, που θυμίζει τις αισθητικές επιλογές των πρωτοπόρων του κινήματος. Όλα τα παραπάνω συμβάλλουν στην οπτική ποικιλομορφία της ταινίας και υπογραμμίζουν τη δέσμευσή της να αγκαλιάσει δημοφιλείς και καταναλωτικές εικόνες. Είναι ίσως ένα από τα πιο ισχυρά παραδείγματα του Ποπ Άρτ στο animation.



Wreck - It Ralph (2012), Walt Disney Animation Studios.

Ένα ακόμα παράδειγμα επιρροής του κινήματος της Ποπ Άρτ είναι το βιντεοπαιχνίδι «Persona 5». Μέσω της τολμηρής χρωματικής παλέτας, της κομψής αισθητικής και των άψογων ενσωματωμένων περιβαλλόντων, αποτίνει φόρο τιμής στο κίνημα και το ζωντανό πνεύμα της κουλτούρας που το αντιπροσωπεύει. Έχει θέματα που αφορούν την απόκτηση ελευθερίας από τους περιορισμούς της σύγχρονης κοινωνίας, ενώ οι χαρακτήρες βασίζονται σε λογοτεχνικούς αντάρτες και επαναστάτες.

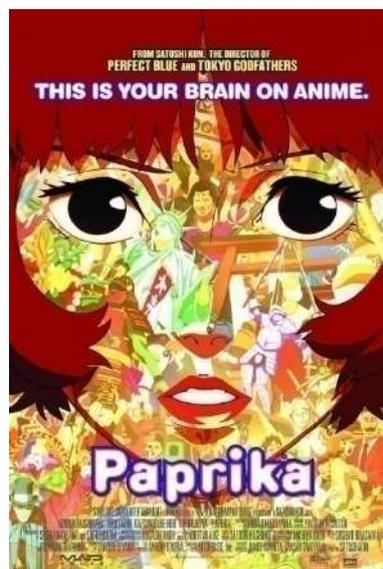
Τα έντονα και κορεσμένα χρώματα κυριαρχούν στο παιχνίδι, από τα κομψά κοστούμια των χαρακτήρων μέχρι τα δυναμικά περιβάλλοντα. Τα σχήματα μέσα στο παιχνίδι είναι έντονα και «υπερβολικά», αντανakλώντας τις γραφικές ιδιότητες του κινήματος. Η χρήση αιχμηρών γραμμών και σχημάτων ενισχύει τον οπτικό αντίκτυπο των χαρακτήρων, κάτι που είναι χαρακτηριστικό της προσέγγισης του Ποπ Άρτ στην εικονική αναπαράσταση.

Το Persona 5 υιοθετεί έναν σύγχρονο σχεδιασμό που παραπέμπει στο κίνημα και τα κόμικς. Διαθέτη έντονη τυπογραφία, που θυμίζει τις τάσεις του γραφιστικού σχεδιασμού που διαδόθηκαν από το Ποπ Άρτ, συμβάλλοντας στη συνολική αισθητική συνοχή του παιχνιδιού. Τα περιβάλλοντα στο Persona 5 είναι πλούσια σε λεπτομέρειες, αντλώντας έμπνευση τόσο από αστικά τοπία όσο και από φανταστικά ονειρικά τοπία. Το παιχνίδι συνδυάζει άψογα τις τοποθεσίες του πραγματικού κόσμου με ευφάνταστα και στυλιζαρισμένα στοιχεία, όπως συχνά βλέπουμε το Ποπ Άρτ να αντιπαραθέτει το καθημερινό με το φανταστικό.



Persona 5 (2016), P-Studio, Atlus.

Επιπλέον παραδείγματα:



Paprika (2006), Madhouse, Sony Pictures Releasing.



Yellow Submarine (1968), George Dunning.



Ουκ Αν Λάβεις Παρά Του Μη Έχοντος (2010-2011), Studio ATA.



The Simpsons (1989-Σήμερα), Gracie Films, 20th Television Animation, Fox Television Animation.



Madagascar (2005), DreamWorks Animation, Pacific Data Images.



Mashle (2023-Σήμερα), A-1 Pictures.



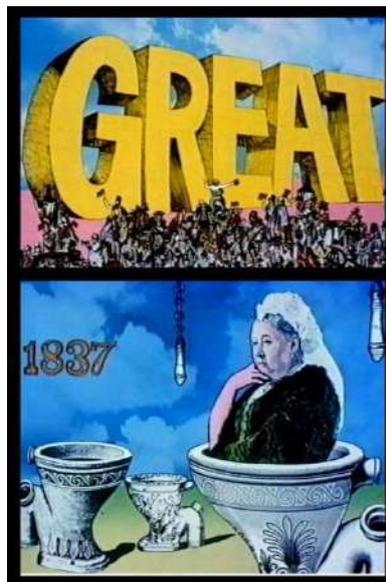
Mimi and Mr. Bobo (1999-2002), M.B. Production.



Boku no Hero Academia (2016-Σήμερα), Bones.



Fantastic Mr. Fox (2009), 20th Century Fox, Indian Paintbrush, New Regency Productions.



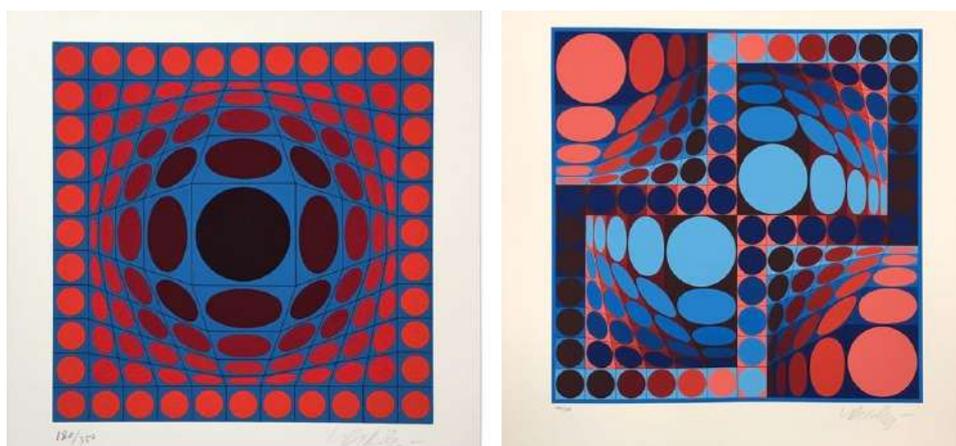
Great (1975), Bob Godfrey.

Οπ Άρτ (Op Art)

Το κίνημα της Οπτικής Τέχνης, γνωστό κυρίως ως Οπ Άρτ, αντιπροσωπεύει ένα σημαντικό κεφάλαιο στην ιστορία της τέχνης του 20^{ου} αιώνα. Ο όρος «Op Art» δημιουργήθηκε τη δεκαετία του '60 για να περιγράψει το είδος τέχνης που αξιοποιεί τη γεωμετρία, το χρώμα και τις μαθηματικές αρχές προκειμένου να δημιουργηθούν εικόνες που προκαλούν οπτικές αποκλίσεις.

Το Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στη Νέα Υόρκη το ανέδειξε παρουσιάζοντας έργα τέχνης σε μια έκθεση με τίτλο «The Responsive Eye» (1965). Η έκθεση υποστήριξε ότι οι ρίζες του Οπ Άρτ βρίσκονται στον Ιμπρεσιονισμό, καθώς οι ιμπρεσιονιστές είχαν εμμονή με τα οπτικά εφέ του φωτός και, επομένως, άνοιξαν τον δρόμο για μια τέχνη που γιόρταζε μοναδικές αντιλήψεις του κόσμου που δεν αντανakλούσαν απλά την πραγματικότητα. Επιπλέον, θεώρησε πως είχε επηρεαστεί και από μαθήματα γραμμικής όψης που διαμορφώθηκαν από αναγεννησιακούς, όπως ο Φιλίππο Μπρουνελέσκι (1377-1446).

Οι καλλιτέχνες του Οπ Άρτ αντιμετώπισαν την τέχνη αυτή ως ένα μέσο για να εξερευνήσουν τις δυνατότητες του ανθρώπινου οπτικού συστήματος. Το κίνημα εξέφρασε μια ανησυχία για τη φύση της αντίληψης, προσφέροντας στους θεατές εμπειρίες που αλλοίωναν τον τρόπο με τον οποίο βλέπουν τον κόσμο.



Αριστερά: *Ive* (1970), Δεξιά: *Thez II* (1980), *Victor Vasarely*.

Τα έντονα χρώματα και οι γεωμετρικοί σχηματισμοί αντικατοπτρίζουν όχι μόνο τη μόδα της δεκαετίας του '60, αλλά και τον ναρκωτικό πολιτισμό και την αυξανόμενη εξάρτηση από την τεχνολογία της εποχής. Το «LSD» και η σύνθεση της τεχνολογίας με την τέχνη επέτρεψαν έναν νέο τρόπο «βλέπειν» που αυτοί οι καλλιτέχνες επιδίωξαν να μεταφέρουν στον καμβά.

Η ικανότητα των ανθρώπων να αναγνωρίζουν μοτίβα συνυπάρχει με την αναγνώριση της ποικιλίας και της τυχαιότητας σε έναν μη τέλει κόσμο. Ένα παράδειγμα από τη φύση είναι η δομή των δέντρων, όπου παρατηρείται ομοιομορφία σε γενικές γραμμές, αλλά ταυτόχρονα υπάρχει μεγάλη ποικιλία. Αυτή η σχέση μεταξύ τάξης και τυχαιότητας αντικατοπτρίζεται στο έργο της Μπρίτζετ Ράιλι (1931-Σήμερα), πρωτοπόρα του Οπ Άρτ, που αντιμετωπίζει τα μοτίβα με έναν ξεχωριστό τρόπο.

Η δεξιοτεχνία της καλλιτέχνη φαίνεται να έγκειται στην επιλογή του κατάλληλου βαθμού τυχαιότητας που θα εφαρμόσει, προκειμένου να παράγει ένα αισθητικά ευχάριστο αποτέλεσμα. Η δημιουργός αρνείται κατηγορηματικά οποιαδήποτε σύνδεση με την ποπ καλλιτεχνική κουλτούρα, επικεντρώνοντας την προσοχή στη φιλοσοφία και τα μαθηματικά που κρύβονται πίσω από το έργο της.



Zèbres (1932-1942), Victor Vasarely.

Εφαρμόζοντας αυτές τις αιώνιες τεχνικές και μαθηματικές μεθόδους στις αφηρημένες τους συνθέσεις, δημιούργησαν έργα που παρίσταναν ψευδαισθήσεις και συχνά τοποθετούνταν γύρω από ένα σημείο θέασης, που φαινόταν να υποχωρεί στο άπειρο. Μέσα από τη χρήση επαναλαμβανόμενων μοτίβων, αφαιρετικών γραμμών και έντονων χρωμάτων οι καλλιτέχνες δημιουργούσαν δονούμενα εφέ, μοτίβα μουαρέ, υπερβολική αίσθηση βάθους, σύγχυση μεταξύ προσκηνίου και φόντου και άλλα οπτικά εφέ. Τα εφέ κυμάνθηκαν από το διακριτικό έως το ενοχλητικό και αποπροσανατολιστικό, ικανά να εξαπατήσουν και να εκπλήξουν το ανθρώπινο μάτι, προκαλώντας τον θεατή να αναρωτηθεί για τη φύση της πραγματικότητας και της αντίληψής του.



Αριστερά: Large Fragment(2006), Bridget Riley. Δεξιά: Vega (1980), Victor Vasarely.

Το Οπ Άρτ, δεν αποτελεί μόνο ένα ενδιαφέρον κεφάλαιο στην ιστορία της τέχνης, αλλά αντιπροσωπεύει επίσης μια προσέγγιση που έρχεται αντιμέτωπη με τα όρια της αντίληψης και της αναπαράστασης. Οι ζαλιστικές και αποπροσανατολιστικές συνθέσεις απέδειξαν ότι τα οπτικά μας συστήματα είναι ικανά να βλέπουν πέρα από αυτό που υπάρχει πραγματικά, ενώ τα έργα που καταπιάνονται με το μυαλό έχουν συνεχίσει να καθηλώνουν τόσο νευροεπιστήμονες όσο και καλλιτέχνες μέχρι σήμερα.

Εκπροσωπήθηκε από διάφορους δημιουργούς όπως ο Γιόζεφ Άλμπερς (1888-1976), ο Κάρλος Κρουζ Ντίες (1923-2019), ο Βίκτωρ Βαζαρέλι (1906-1997) και ο Μάουριτς Κορνέλις Έσερ (1898-1972).

Παραδείγματα

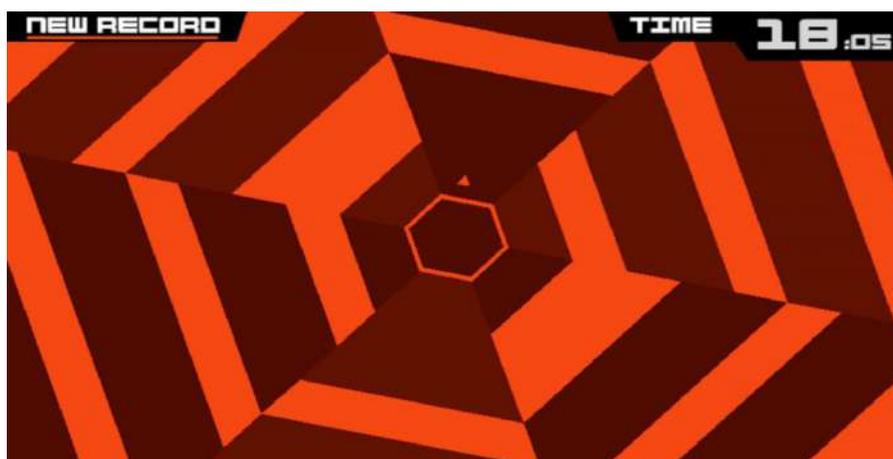
Το «Super Hexagon» (2012) αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα για το πώς το κίνημα του Οπ Άρτ μπορεί να μεταφραστεί στο σύγχρονο σχεδιασμό βιντεοπαιχνιδιών. Ο παίκτης ελέγχει ένα τρίγωνο σε έναν εξαγωνικό πλέγμα, ενώ τοίχοι εμφανίζονται από τις άκρες της οθόνης. Ο παίκτης πρέπει να περιστρέφει το τρίγωνό του αριστερά ή δεξιά προκειμένου να επιβιώσει. Η ικανότητα του παιχνιδιού να προκαλεί την αίσθηση της οπτικής ψευδαίσθησης το καθιστά ένα εξαιρετικό παράδειγμα της διαρκούς επιρροής του κινήματος στο χώρο της διαδραστικής ψυχαγωγίας.

Η χρωματική παλέτα στο Super Hexagon είναι σκόπιμα τολμηρή και με έντονη αντίθεση, χαρακτηριστικό γνώρισμα του Οπ Άρτ. Τα ζωντανά χρώματα, συχνά τοποθετημένα σε εντυπωσιακούς συνδυασμούς, συμβάλλουν στην οπτική ένταση του παιχνιδιού. Η υψηλή αντίθεση και οι γρήγορες εναλλαγές χρωμάτων ενισχύουν την αίσθηση της οπτικής ψευδαίσθησης, προσκαλώντας τους παίκτες να ασχοληθούν με το περιβάλλον που αλλάζει γρήγορα.

Τα σχήματα παίζουν κεντρικό ρόλο στο σχεδιασμό του παιχνιδιού, ιδίως τα εξάγωνα. Τα εξαγωνικά μοτίβα και η γρήγορη περιστροφή και κίνησή τους, δημιουργούν ένα οπτικά αποπροσανατολιστικό αποτέλεσμα, που θυμίζει τη χρήση γεωμετρικών σχημάτων του Οπ Άρτ, για την πρόκληση οπτικών ψευδαισθήσεων. Ο συνεχής χειρισμός των σχημάτων αποτελεί μια πρόκληση για την αντίληψη του χώρου από τους παίκτες και προσθέτει ένα επίπεδο πολυπλοκότητας στο παιχνίδι.

Αισθητικά, το Super Hexagon αγκαλιάζει ένα μινιμαλιστικό σχεδιασμό με καθαρές γραμμές και απλά σχήματα, απηχώντας την έμφαση του Οπ Άρτ στην ακρίβεια και τα υπολογισμένα οπτικά αποτελέσματα. Η έντονη αντίθεση μεταξύ των κινούμενων στοιχείων και του φόντου ενισχύει την αίσθηση της οπτικής ψευδαίσθησης, δημιουργώντας μια ιδιαίτερη εμπειρία.

Τα περιβάλλοντα μέσα στο παιχνίδι χαρακτηρίζονται από συνεχώς μεταβαλλόμενα και κινούμενα μοτίβα. Η ρυθμική κίνηση των σχημάτων δημιουργεί ένα υπνωτικό αποτέλεσμα, παρασύροντας τους παίκτες στην οπτική ψευδαίσθηση που βρίσκεται στην καρδιά του παιχνιδιού.

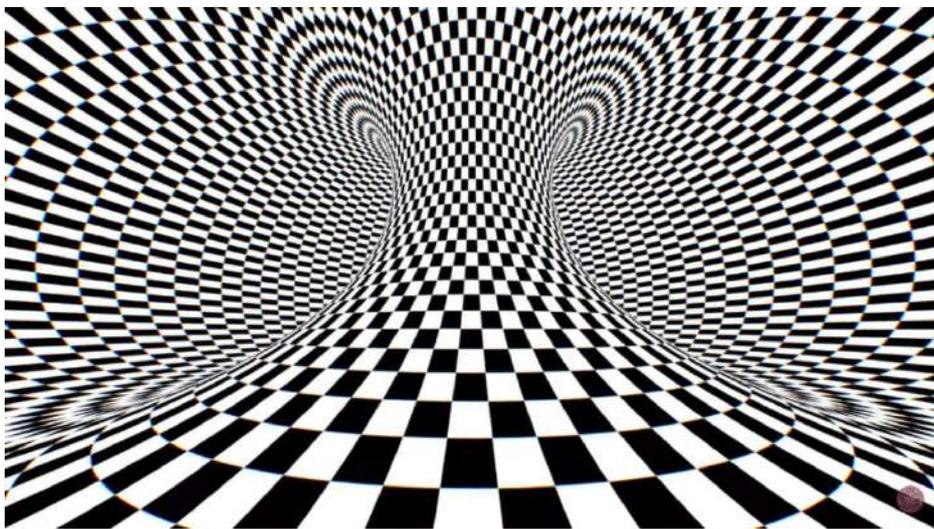


Super Hexagon (2012), Terry Cavanaugh.

Το «Black And White Optical Illusion Moving Checkerboard Pattern 3D Torus 4K Video Effects HD Background» ανήκει στην κατηγορία animation διαφόρων δημιουργών στην πλατφόρμα «YouTube». Ο δημιουργός της εμφύχωσης θέλησε να προκαλέσει αντιφάσεις και να δημιουργήσει ενδιαφέροντα οπτικά αποτελέσματα, θυμίζοντας την αφηρημένη και πειραματική προσέγγιση της Οπ Άρτ.

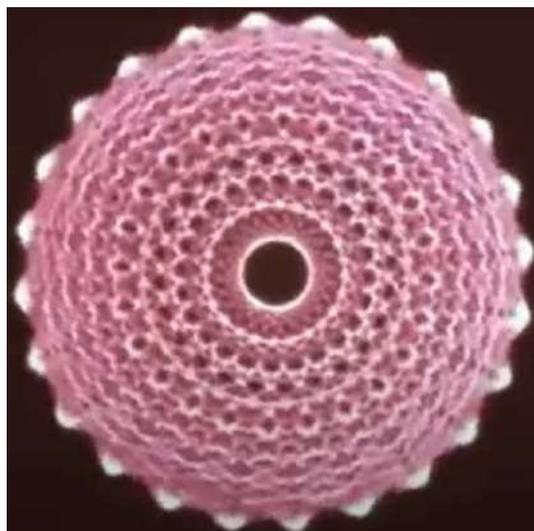
Αξιοποιεί στοιχεία του κινήματος χρησιμοποιώντας σκόπιμα ασπρόμαυρες αποχρώσεις και σκακιστικά μοτίβα για να βυθίσει το κοινό σε οπτικά αποπροσανατολιστικά τοπία, συμβάλλοντας στην οπτική ένταση της εικόνας. Αισθητικά, αγκαλιάζει ένα μινιμαλιστικό σχεδιασμό με καθαρές γραμμές και απλά σχήματα, απηχώντας την έμφαση του Οπ Άρτ στην ακρίβεια και τα υπολογισμένα οπτικά αποτελέσματα, αντικατοπτρίζοντας το ελεγχόμενο χάος και δίνοντας έμφαση στον σκόπιμο χειρισμό της οπτικής αντίληψης του θεατή.

Τα περιβάλλοντα παρουσιάζουν τη γοητεία τους χάρη στις οπτικές ψευδαισθήσεις και την αντιληπτική παραμόρφωση. Η ρυθμική κίνηση του δακτυλιοειδή τόρου δημιουργεί ένα υπνωτικό, αποπροσανατολιστικό αποτέλεσμα, παρασύροντας τους θεατές σε οπτικά τεχνάσματα, προσθέτοντας ένα επίπεδο πολυπλοκότητας. Η κάμερα παραμένει σταθερή γύρω από ένα κεντρικό σημείο θέασης στο εσωτερικό του τόρου, δημιουργώντας σύγχυση μεταξύ προσκηνίου και φόντου.

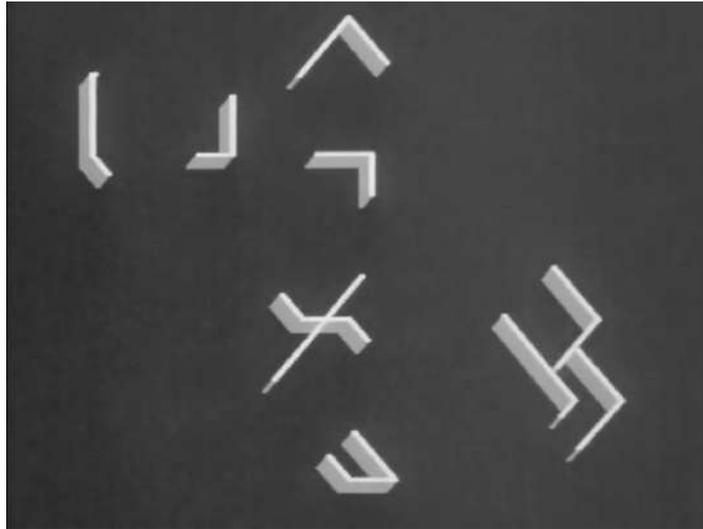


Black And White Optical Illusion Moving Checkerboard Pattern 3D Torus 4K Video Effects HD Background (2023), IncrediVFX.

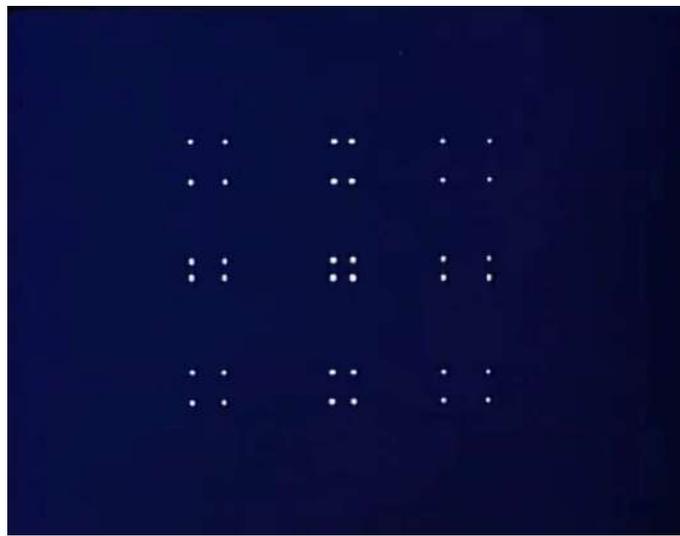
Επιπλέον παραδείγματα:



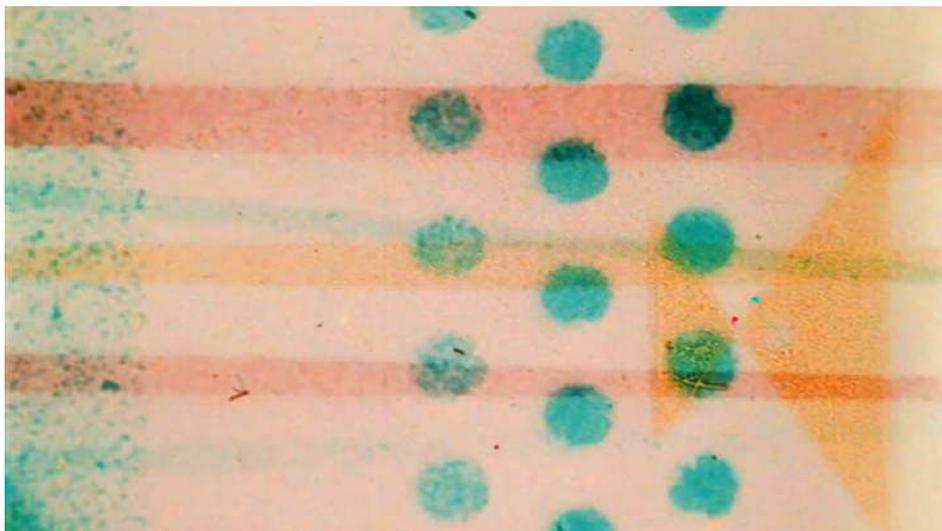
Allures (1961), Jordan Belson.



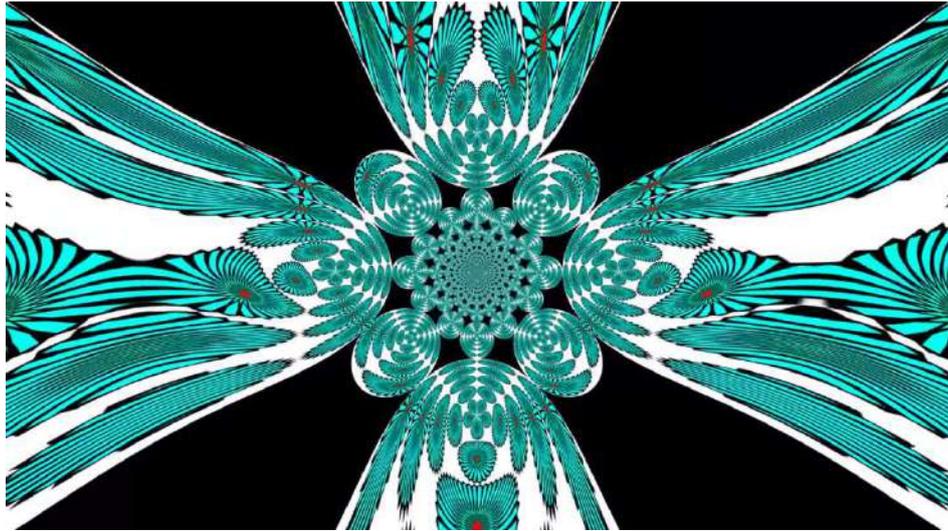
Calculated Movements (1982-1985), Larry Cuba.



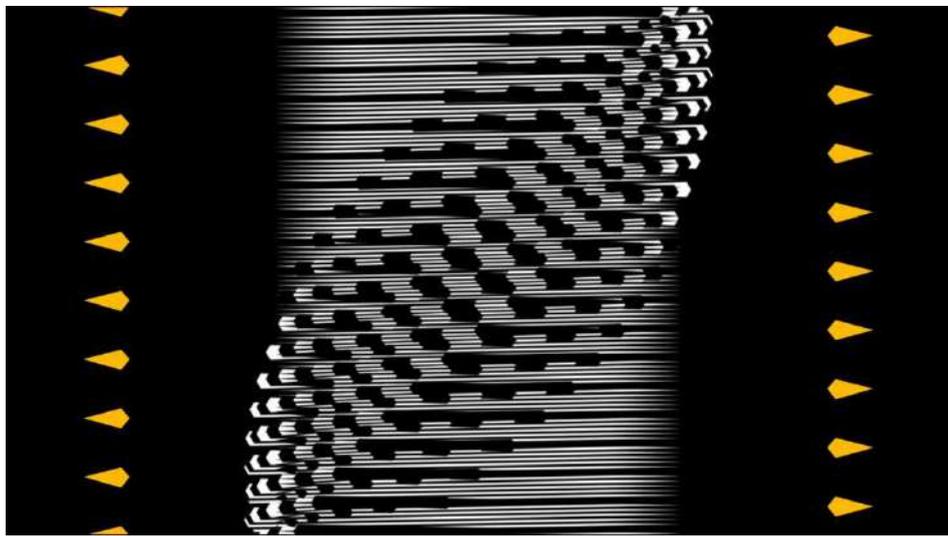
Mosaic (1965), Norman McLaren, Evelyn Lambart.



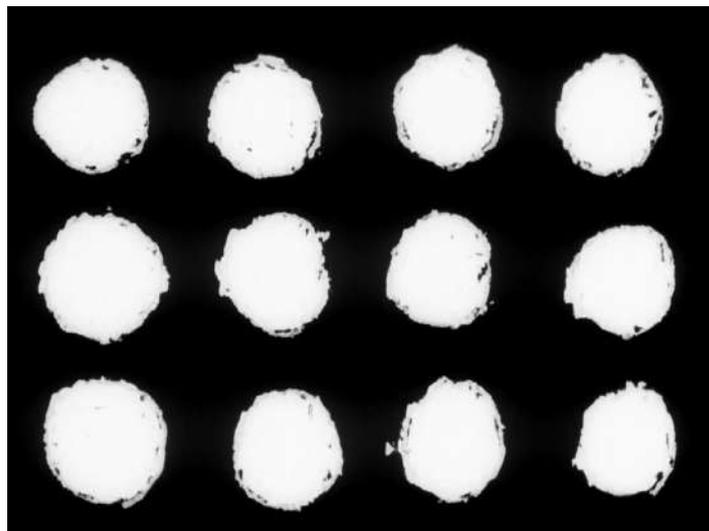
Kaleidoscope (1935-1937), Len Lye.



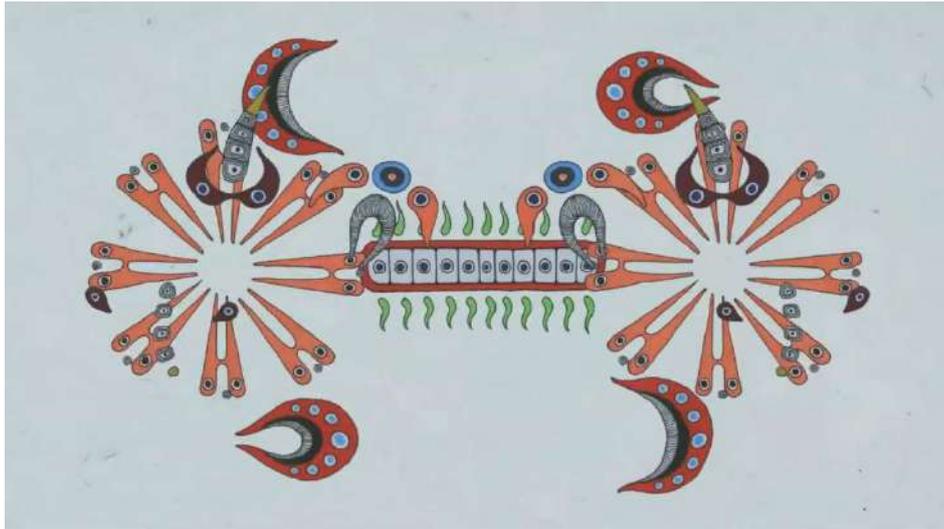
Turquoise Wrap Short (2024), Andrewthiart.



Waves (2016), Max Cooper, Kevin McGlouglin.



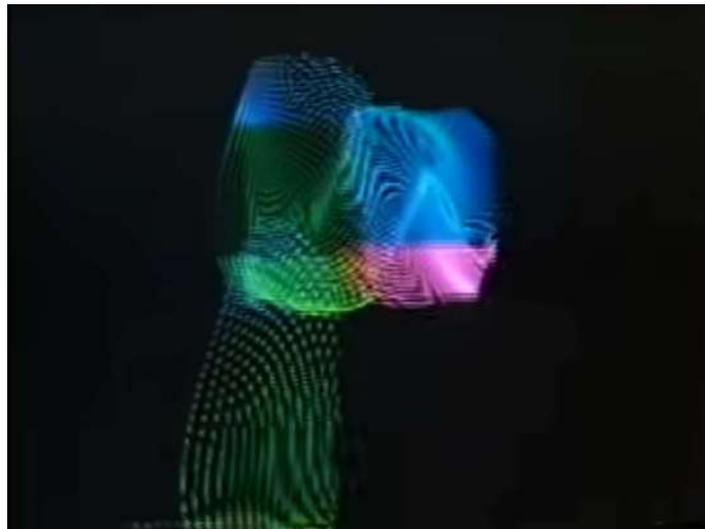
Op Hop - Hop Op (1966), National Film Board of Canada.



A Log Day of Timbre (2011), Mirai Mizue.



Box (2013), Creators (Bot & Dolly).



Catalog (1961), John Whitney.

Συζήτηση - Συμπεράσματα

Η μοντέρνα τέχνη είχε σημαντική επίδραση στον κλάδο του animation, επηρεάζοντας τόσο το στυλ όσο και τη δημιουργία κινούμενων σχεδίων. Άνοιξε νέους ορίζοντες για την έκφραση μέσω του χώρου, του χρόνου, της φόρμας, καθώς και μέσω της απελευθέρωσης από τα παραδοσιακά περιορισμένα πλαίσια και των ανατροπών στην αντίληψη της τέχνης. Αυτή η ελευθερία έκφρασης επηρεάζει το animation, επιτρέποντας στους δημιουργούς να πειραματίζονται με διάφορα στυλ και τεχνικές, χάρη στη χρήση αφαιρετικών στοιχείων, την ανατροπή συμβατικών στυλ και την εξέλιξη της τεχνολογίας.

Τα καλλιτεχνικά κινήματα του 20^{ου} αιώνα επηρέασαν το animation όχι μόνο σε επίπεδο αισθητικής, αλλά και στην προσέγγιση της θεματολογίας και του ιδεολογικού υποβάθρου. Οι δημιουργοί μιας τελειώς καινούργιας τέχνης άντλησαν έμπνευση από τις αφηρημένες και εκφραστικές προσεγγίσεις των κινημάτων, τις διάφορες τεχνικές, των ιδεών και των αξιών που πραγματεύονταν. Η περίοδος του μοντερνισμού συχνά χαρακτηρίζεται από ψυχεδελικά και αντισυμβατικά στοιχεία, προσεγγίσεις που αποτυπώνονται μέσω έντονων χρωμάτων, αφηρημένων σχεδίων και οπτικών εφέ. Συνοπτικά, η επίδραση της μοντέρνας τέχνης στο τομέα της εμφύχωσης οδήγησε σε μια πληθώρα καινοτομιών, επιτρέποντας στους δημιουργούς να εξερευνήσουν νέες διαστάσεις της τέχνης και να προσφέρουν καινοτόμες εμπειρίες στους θεατές.

Η αποτύπωση των καλλιτεχνικών κινήματων μέσω του animation γίνεται με έναν εξαιρετικά δημιουργικό και πρωτοποριακό τρόπο, ενσωματώνοντας ποικίλες τεχνικές και εκφραστικά μέσα. Οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν την κινούμενη εικόνα, όχι μόνο για την αφήγηση μιας ιστορίας, αλλά και για να εκφράσουν συναισθηματικές, κοινωνικές και φιλοσοφικές ιδέες. Με τη χρήση προηγμένων τεχνολογιών και πρωτοποριακών τεχνικών, η μοντέρνα τέχνη διαμορφώνει μια πολύπλοκη αισθητική. Τα γραφικά, οι χρωματικές επιλογές, οι κινήσεις και οι ήχοι συνδυάζονται, δημιουργώντας μια πλούσια οπτική εμπειρία.

Η σύγχρονη τέχνη μέσω του animation είναι σε θέση να προσελκύσει μια ευρεία γκάμα κοινού, καθώς οι διαφορετικές τεχνικές επιτρέπουν την εξέλιξη νέων στυλ και εκφραστικών μορφών. Σημαντικό είναι επίσης το γεγονός ότι η μοντέρνα τέχνη μέσω του animation διευρύνει τα όρια της φαντασίας και της δημιουργικότητας. Οι δημιουργοί μπορούν να πειραματιστούν με αφηρημένες μορφές, να υιοθετήσουν εναλλακτικές προσεγγίσεις και να ανατρέψουν τις συνήθειες του κοινού. Συμπερασματικά, η τέχνη μέσω του animation καταφέρνει να συγκεράσει την τεχνολογική πρόοδο με τον πολιτισμικό και το καλλιτεχνικό πλούτο, προκαλώντας κριτική σκέψη και συναισθηματική σύνδεση.

Το κινούμενο σχέδιο έχει τη δυνατότητα να εξελίξει και να επηρεάσει καλλιτεχνικά κινήματα με πολλούς τρόπους. Αρχικά, η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας και η διαθεσιμότητα προηγμένων εργαλείων δημιουργούν νέες ευκαιρίες στους καλλιτέχνες να εκφράσουν τη φαντασία τους, επιτρέποντας στους δημιουργούς να πειραματίζονται με διάφορες τεχνικές και στυλ. Το animation έχει ήδη συμβάλει σημαντικά στη ψηφιακή τέχνη, την εικονογράφηση και τον κινηματογράφο. Συνοπτικά, η δημιουργία κινούμενων εικόνων προσφέρει ένα νέο μέσο έκφρασης με μοναδικό και καινοτόμο τρόπο.

Επιπλέον, η δυνατότητα της εμφύχωσης να συνδυάζεται με μουσική, ήχους και κείμενο προσφέρει μια ολοκληρωμένη καλλιτεχνική εμπειρία. Οι τεχνολογικές εξελίξεις, όπως τα γραφικά υπολογιστών, η εικονική πραγματικότητα και η τεχνητή νοημοσύνη, παρέχουν νέες δυνατότητες για τη δημιουργία εντυπωσιακών έργων. Η επίδραση του animation στην τέχνη είναι συνεχώς αυξανόμενη, καθώς οι καλλιτέχνες εξερευνούν τα όρια της δημιουργικότητάς τους. Συνολικά, η τέχνη της κινούμενης εικόνας είναι ένα εν δυνάμει ισχυρό μέσο για τη διαμόρφωση και την εξέλιξη καλλιτεχνικών κινήματων, προσφέροντας νέες διαστάσεις στην αισθητική και την έκφραση της τέχνης.

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω όσους με στήριξαν στην εκπόνηση της διπλωματικής μου εργασίας.

Κατ' αρχάς και ιδιαιτέρως ευχαριστώ την καθηγήτριά μου κ. Τσιάρα Μάρθα για την αποδοχή της ιδέας μου, την υποστήριξη της, την υπομονή της και για την συμβολή της στην εργασία. Πιο συγκεκριμένα, την ευχαριστώ για την καθοδήγηση και τις συμβουλές που μου έδωσε, την υπόδειξη παραδειγμάτων όπου χρειάστηκε, την επίλυση αποριών καθώς και για την εποικοδομητική κριτική της καθ' όλη τη διάρκεια δημιουργίας της εργασίας.

Ιδιαιτέρως, θα ήθελα να ευχαριστώ τις φίλες μου, Γκριτζάλα Λυδία, Λιανού Ελένη, Λιώνη Μαραβέλλα Ελένη Νεκταρία και Ρούση Κωνσταντίνα, που μου παραχώρησαν διάφορα βιβλία πάνω στη μοντέρνα και μη τέχνη, με βοήθησαν να κατανοήσω σε αρκετά μεγάλο βαθμό τα κινήματα του 20^{ου} αιώνα με τις γνώσεις τους, πρότειναν γραφιστικές συμβουλές για την συνοδευτική παρουσίαση και το βίντεο και βρισκόταν γενικότερα δίπλα μου, ενθαρρύνοντάς με καθ' όλη την διάρκεια υλοποίησης της διπλωματικής. Χωρίς την πολύτιμη βοήθεια τους δεν θα μπορούσε να ολοκληρωθεί η εργασία σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα.

Τέλος, ευχαριστώ πολύ τους εξεταστές μου για την ανατροφοδότησή τους, καθώς και όλους όσους ήρθαν στην παρουσίαση της διπλωματικής εργασίας.

Βιβλιογραφία - Παραρτήματα

Βιβλία - Άρθρα:

- Ιστορία της Μοντέρνας Ζωγραφικής, Χέρμπερτ Ρηντ
- Ιστορία της Τέχνης, Ernst Hans Gombrich, Εκδόσεις Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 1994
- Οι Μεγάλοι Ζωγράφοι - 20ς αιώνας (τόμος 5), Εκδόσεις Μέλισσα, 2007
- Νταλί, Βιβλιοθήκη τέχνης - Οι μεγάλοι ζωγράφοι, Εκδόσεις Η Καθημερινή, 2006
- Πικάσο, Βιβλιοθήκη τέχνης - Οι μεγάλοι ζωγράφοι, Εκδόσεις Η Καθημερινή, 2006
- Ντε Κίρικο, Βιβλιοθήκη τέχνης - Οι μεγάλοι ζωγράφοι, Εκδόσεις Η Καθημερινή, 2006
- Κλέε, Βιβλιοθήκη τέχνης - Οι μεγάλοι ζωγράφοι, Εκδόσεις Η Καθημερινή, 2006
- Καντίνσκι, Βιβλιοθήκη τέχνης - Οι μεγάλοι ζωγράφοι, Εκδόσεις Η Καθημερινή, 2006
- Σουρεαλισμός, Πάτρικ Βάλντμπεργκ, Εκδόσεις Υποδομή, 1982
- The Art of Mark Rothko: Into an Unknown World, Marc Glimcher, Barrie & Jenkins, 1992
- Η Γλώσσα της Κριτικής – Εξπρεσιονισμός, R.S. Furness, Εκδόσεις Ερμής, Δημόσια Βιβλιοθήκη της Ελλάδος, 1988
- Η ΤΕΧΝΗ ΑΠΟ ΤΟ 1900, Halfoster, Rosalind Krauss, Yve - Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh, Μιλτιάδης Παπανικολάου, Εκδόσεις Επίκεντρο, 2018
- Ιστορία της τέχνης, Hugh Honour, John Fleming, Εκδόσεις Υποδομή, 1998
- Η ζωγραφική του εικοστού αιώνα, Χρυσάνθος Χρήστος, Εκδόσεις Νέα Πορεία, 1972
- Oskar Schlemmer, Karin von Maur, Thames and Hudson, 1972
- Όσκαρ Σλέμμερ - Σημειώσεις για ένα πρόγραμμα διδασκαλίας, 1981
- Lyonel Feininger Loebermann Collection - Drawings - Watercolors - Prints, Ingrid Mossinger & Kerstin Drechsel, Prestel, 2006
- Lyonel Feininger, Felicitas Tobien, Artline Editions, Hitzeroth, 1900
- De Kooning: A Retrospective, Museum of Modern Art (MOMA), 2012
- de Kooning, Barbara Hess & Willem De Kooning, Taschen America Llc, 2004
- Όλο το ζωγραφικό έργο του Ρέμπραντ, Βότσης Νίκος, 1995
- Ιστορία Της Αρχιτεκτονικής - Ρόμπερτ Φυρνά Τζόρνταν, Εκδόσεις Υποδομή, 1981
- Animation - Ιστορία Και Αισθητική Του Κινουμένου Σχεδίου, Γιάννης Βασιλειάδης, Εκδόσεις Αιγόκερος, 2006
- Δημιουργική Πράξη και Παραγωγή στα Κινούμενα Σχέδια, Ελένη Μούρη, Παναγιώτης Κυριακουλάκος, Εκδότης ΑΣΙΦΑ ΕΛΛΑΣ, 2021
- Andy Warhol and the pop-style, Diss. Colorado State University Libraries, Herbert, Frank L., 1982
- The Gendered Optics of Bridget Riley's Op Art: Her Artistic Dismissal and Influence on the 1960s Mod Era., Kienberger, Anna S., 2022

Εικόνες:

- <https://com360bu.files.wordpress.com/2011/04/timeline1.jpg>
- <https://www.wikiart.org/en/georges-braque/glass-on-a-table>
- <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/papier-colle>
- <https://www.playstation.com/en-us/games/rez-infinite/>
- <https://www.godisageek.com/reviews/patapon-2-remastered-review/>
- <https://artuk.org/discover/artworks/endless-rhythm-rythme-sans-fin-198523>
- <https://www.mutualart.com/Artwork/Blaise-Cendrars-La-Prose-du-Transsiberie/C518802E71ECCAE2>
- <https://mubi.com/en/gr/films/fantastic-planet>
- <https://www.theringer.com/movies/2017/11/22/16690138/coco-film-review-pixar-disney>
- <http://www.arte.it/opera/la-risata-4689>
- https://en.wikipedia.org/wiki/The_City_Rises#/media/File:The_City_Rises_by_Umberto_Boccioni_1910.jpg
- <https://news.artnet.com/market/christies-imp-mod-evening-1699710>
- <https://www.eurogamer.net/deus-ex-human-revolution-directors-cut-review>
- <https://www.imdb.com/title/tt2379308/>
- <https://alicefryart.wordpress.com/2018/04/23/rodchenko-research/>
- <https://www.artsy.net/artwork/wassily-kandinsky-composition-vii>
- <https://www.youtube.com/watch?v=u59XkVwL1Sk&list=WL&index=33>
- <https://8bitchronicles.com/2021/05/29/the-unfinished-swan/>
- <https://www.piet-mondrian.org/the-flowering-apple-tree.jsp>
- <https://www.wikiart.org/en/piet-mondrian/composition-c-no-iii-with-red-yellow-and-blue-1935>
- <https://www.moddb.com/games/mondrian-plastic-reality/news/wishlist-the-stylish-background-art-pack-on-steam>
- <https://boardgamegeek.com/image/2220416/gridland>
- <https://artsapien.com/2022/08/the-song-of-love-painting-by-giorgio-de-chirico/>
- <https://www.wikiart.org/en/carlo-carra/la-musa-metafisica-1917>
- https://www.youtube.com/watch?v=NuIH_oQe_n8&list=WL&index=33
- <https://mostly-retro.com/2016/02/03/the-witness-review-a-witness-to-disaster/>
- <https://www.semanticscholar.org/paper/On-A-Table-Sits-A-Grapefruit-A-Looking-Back-on-Barnett/f65ec800f980caac04f3043376a692b5a9e31e44>
- <https://commons.und.edu/jsp-artwork/181/>
- <http://www.poiein.gr/2016/01/15/ea-oodhueaio-dhiethiaoa/>
- <https://www.rotentomatoes.com/m/rubber>
- <https://store.steampowered.com/app/219890/Antichamber/>
- <https://artincontext.org/the-two-fridas-by-frida-kahlo/>
- <https://www.britannica.com/topic/The-Persistence-of-Memory>
- <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=czech&id=228318407>
- <https://ars.electronica.art/aeblog/en/2017/09/07/everything/>
- https://www.shafe.co.uk/vladimir_tatlin_monument_to_the_third_international_1920/
- https://www.shafe.co.uk/welcome/art-history/introduction_to_modern_art/introduction_to_modern_art_1-3-04_-_constructivism/
- <https://www.nextflicks.tv/da/blog/where-to-watch-interstellar/>

- <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/06/mirrors-edge-catalyst-review-ea-dice>
- <https://verusart.com/products/swinging-by-kandinsky>
- <https://artsandculture.google.com/asset/fish-magic/YwG0HRupAcHutA>
- <https://stfvfx.artstation.com/projects/e0G8ZZ>
- <https://www.imdb.com/title/tt9362722/>
- <https://www.artsy.net/artwork/jackson-pollock-number-14>
- <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/10-things-know-mark-rothko/>
- <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>
- <https://www.imdb.com/title/tt0851578/>
- https://www.thecollector.com/how-did-pop-art-get-its-name/?fbclid=IwAR3yDR1uO6hATqeDXCan00amE11sKkhDATJ0zz8JvMXI0ku_u5qToXJAEyo
- https://artrepublic.com/blogs/news/what-is-pop-art-the-history-of-pop-art-art-republic?fbclid=IwAR2opnwxNF7cicZfxnc0_ZYkmEmZVtx3HzvGxeZHxZPgBDd8uCLkPz16Uuk
- https://dubdb.fandom.com/wiki/Wreck-It_Ralph
- <https://gr.ign.com/shin-megami-tensei-persona-5/101472/news/to-persona-5-apokta-ena-co-op-paikhnidi-me-kartes-mesa-sto-epomeno-etos>
- https://fineartmultiple.com/blog/op-art-movement-artists-illusions/?fbclid=IwAR2HUYF5Y_E_ZYDZMauAa0pGwe-B7jkS484levNDQRrSTAEBfOFkrZltjfl
- <https://www.meer.com/en/46088-victor-vasarely>
- https://store.steampowered.com/app/221640/Super_Hexagon/
- <https://www.youtube.com/watch?v=dXINTf8kXCc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=GD6Sqo1QX-E>
- <https://www.youtube.com/watch?v=WopqmACy5XI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=0zAuk6kAvKU>
- https://www.youtube.com/watch?v=405eH_uR6Yg
- <https://www.youtube.com/watch?v=cM-jmM3Q1o8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=SciGfTrgnIQ>
- https://www.youtube.com/watch?v=NzkXMT4_Ay8
- <https://www.youtube.com/watch?v=8VfPz-2V8PU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ryKT1uIPaI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZrKgyY5aDvA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=flJOXMln4C0&pp=ygUIdHVzYWxhdmE%3D>
- <https://www.youtube.com/watch?v=D6mkpLLZL84>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Mcs7w5AnWig>
- <https://www.youtube.com/watch?v=anc35Md3xWQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=th0LBpscgdg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=OM6WLR8wac>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3fLiYzATa7g>
- https://www.youtube.com/watch?v=fRpNo_aceRo
- <https://www.youtube.com/watch?v=KkZ2wcqZOYI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=nA8KmHC2Z-g>
- <https://www.youtube.com/watch?v=8RF09G8Ymqg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wtytbh50ChQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=y0M1IefUTlw>
- https://www.youtube.com/watch?v=eUu3IK_Z8VM
- <https://www.youtube.com/watch?v=TnU88XWYjEs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=w7pYhpJaJW8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3Bs4LOtIuxg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ki81O1pEjus>
- <https://www.youtube.com/watch?v=DulGk84raFU>

- <https://www.youtube.com/watch?v=RwahxVC3rDY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=6Xc4g00FFLk>
- https://www.youtube.com/watch?v=D_QhIVYlcmE
- <https://www.youtube.com/watch?v=-DksmbDMDUU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=0G9YoHqU-K0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=LAj5VjgTdQw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=MtEoS0MaNyA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=GZjZ5yqb1mE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=dZYV49ekeOY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=BbP4m0qXh3w>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zap6AICQsQk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=9N8hsXQapjY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=WawYOKVLxE0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=WawYOKVLxE0>
- https://www.youtube.com/watch?v=Fw_vlLkaHo
- <https://www.youtube.com/watch?v=odslansn5Yk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=yNiUEnNfGYg>
- <https://culture.pl/en/work/tango-zbigniew-rybczynski>
- <https://www.youtube.com/watch?v=IEfUjg5viGk>
- https://www.youtube.com/watch?v=mX_Qe2HKuEA
- https://www.youtube.com/watch?v=oeosT_6vG7g
- <https://www.imdb.com/title/tt0044958/>
- https://www.youtube.com/watch?v=qUIP_HS-vDo
- <https://www.openculture.com/2019/03/mythos-an-animation-that-tells-timeless-greek-myths-with-modern-abstract-designs.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1jWsfVFhgnw>
- <https://store.steampowered.com/app/219890/Antichamber/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=-XivcjKF12s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=fVbV-f0rMFM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=t-b1gNjopBw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=oMnZgykH1Bk>
- <https://youtube.com/watch?v=sao3NAapOAI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=mgVHJXg6Fbo>
- https://aminoapps.com/c/souleaterkrp885/page/chat-thread/death-room/dZR2_V1TVs1D62GWvk4qKa4N7ZRMDB48gw
- <https://foodngames.wordpress.com/2014/03/15/game-review-alice-madness-returns/>
- <https://www.gamespot.com/articles/little-big-planet-beta-impressions/1100-6198279/>
- <https://nmasmas2.blogspot.com/2013/09/une-bombe-par-hasard-jean-francois.html>
- <https://www.imdb.com/title/tt3350724/>
- <https://gr.pinterest.com/pin/360850988897013417/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=alK6jTWNQoY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=PZeWp1D8MIU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=rATbtwj1qls>
- <https://mubi.com/en/gr/films/destino>
- <https://www.imdb.com/title/tt0245429/>
- <https://www.themoviedb.org/movie/25078/images/backdrops>
- <https://en.raoulservaiscollection.com/nachtvlinders>
- <https://www.rottentomatoes.com/m/mind-game>
- <https://eefb.org/retrospectives/walerian-borowczyks-les-jeux-des-anges-1964/>
- <https://www.imdb.com/title/tt0084649/>
- <https://medium.com/cinemaniam/jan-%C5%A1vankmajers-alice-a-celebration-of-our-childlike-imagination-188399e7d205>
- https://www.youtube.com/watch?v=m2uTFF_3MaA
- <https://www.youtube.com/watch?v=Zlwt9K1SPco>
- <https://www.bbc.com/news/newsbeat-49031845>

- https://www.imdb.com/title/tt0351283/?ref =nv_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_q_Madagascar
- <https://www.youtube.com/watch?v=9rVKos-oGnQ>
- <https://mbproducciones.com/mb-producciones/06-mimi-the-gang/?lang=en>
- <https://www.youtube.com/watch?v=msRZ0SB2xM8>
- <https://www.imdb.com/title/tt0851578/>
- <https://www.imdb.com/title/tt0073068/>
- <https://gr.pinterest.com/pin/265360603014320440/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=2YYCuIEtm7M>
- https://www.youtube.com/watch?v=OkyqP-g_LrY
- <https://www.youtube.com/watch?v=0yJRWUAKgnY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NFjAegw4pUY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=VGfayDKveAs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=9qB3sZKRkTY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ID6JOISIVo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=TbV7loKp69s>
- <https://www.imdb.com/title/tt0047887/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=86Wp96uG-N8>
- <https://cinemini-europe.eu/film-catalogue/a-colour-box>
- <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=rFhwVTjoV4Q>
- <https://www.youtube.com/watch?v=nngbUtiAHJg>
- <https://www.imdb.com/title/tt0121164/>
- <https://www.intofilm.org/films/3334>
- <https://www.rogerebert.com/reviews/waltz-with-bashir-2009>
- <https://cineciutat.org/en/movie/loving-vincent>
- <https://candlelightstories.com/Blog/2015/05/12/the-little-mermaid-1968-soviet-animation-of-the-tale-by-hans-christian-andersen/>
- <https://www.filmaffinity.com/en/film181492.html>
- <https://moviessilently.com/2013/10/13/the-adventures-of-prince-achmed-1926-a-silent-film-review/>
- <https://www.imdb.com/title/tt0084868/>
- <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/44122/1/what-richard-linklater-waking-life-can-teach-us-in-a-daunting-era>
- <https://www.youtube.com/watch?v=6vk4X0EF0kc>
- [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Two_Female_Nudes_in_a_Landscape_\(ca._1922\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Two_Female_Nudes_in_a_Landscape_(ca._1922).jpg)
- <https://www.athensphotonews.gr/%CE%B5%CE%BE%CF%80%CF%81%CE%B5%CF%83%CE%B9%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82-%CE%BC%CE%B1%CE%B8%CE%AE%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1%CF%82/>
- <https://www.timeout.com/movies/avatar>
- <https://www.imdb.com/title/tt0107688/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=PbnoddFpjRo>
- https://www.youtube.com/watch?v=T3_dYJwFCMo
- <https://www.youtube.com/watch?v=sX5m8ltV6Js>
- <https://www.youtube.com/watch?v=MmcVSs43A8A>
- <https://www.youtube.com/watch?v=EsuZQ8KGirY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=EsuZQ8KGirY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=C-kW5eRrLGA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=hCsmhcKY5DE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=e-YIKKN5zsI>
- https://www.youtube.com/watch?v=6GQa_ARivY&list=WL&index=42
- <https://www.youtube.com/watch?v=asADHNyYJDE>

- <https://www.youtube.com/watch?v=DT-dxG4WWf4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=BW9hkX1KHFc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=czDsy8BYP1M>
- <https://www.youtube.com/watch?v=aHZdDmYFZN0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=OqxMDF-hNnU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=14dAfLYcoCY>
- https://www.youtube.com/watch?v=Awh8B_6fOrA
- <https://www.youtube.com/watch?v=BcCk8-xMjY4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=UgGxwLzByyU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=dmMZQmNOJ6c>
- https://www.youtube.com/watch?v=aOPgMAJ_Bnw
- <https://www.youtube.com/watch?v=YcqTf9YjjhE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=9Hjq1EJqJio>
- <https://www.youtube.com/watch?v=S4TYELJzTqI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zS8HHcYYWYE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=U5pFj4neIOI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Aw2CMM5SND4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xCq20qGdjFg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zbjSSyAo9WA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=JisOpJbHwVY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=mZI5n2DLASU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=70qecjGdOYs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=RrEIpnRUAA>