

Wydział Architektury Politechniki Wrocławskiej

# KOMIKS W ARCHITEKTURZE

Autor: mgr inż. architekt Andrzej Jarczewski

Promotor: dr hab. inż. architekt Leszek Maluga prof. uczelni

Wrocław 2022

## Streszczenie

Przedmiotem badań niniejszej dysertacji są możliwości wykorzystania komiksu w architekturze. Komiks jako medium artystyczne i komunikacyjne znane jest w obecnej formie od XIX wieku. Jego korzeni badacze dopatrują się już w malarstwie jaskiniowym i malarstwie średniowiecznym, dostępne definicje komiksu wiążą go z pojawieniem się środków masowego przekazu. Podobnie jak w każdej dziedzinie sztuki jego wartości artystyczne i literackie potrafią być skrajnie odmienne. Jednakże możliwości przekazu tego medium są szerokie. Fenomen komiksu jako nośnika narracyjnego zdaje się potwierdzać obecna światowa popularność filmowych adaptacji graficznych opowieści. Komiks jako połączenie obrazu z tekstem w epoce wizualnej staje się coraz bardziej wpływowym nośnikiem przekazu informacyjnego.

Podstawowym celem pracy było zbadanie możliwości wykorzystania komiksu w praktyce architektonicznej. Narracyjne cechy komiksu umożliwiają wprowadzając do prezentacji idei architektonicznych dodatkowego parametru jakim jest czas. Wzbogacenie przekazu o nowy wymiar zdaje się być coraz częściej dostrzegane i doceniane w środowisku architektonicznym. W badaniach poddano analizie prezentacje architektoniczne wykorzystujące właściwości warsztatowe sztuki sekwencyjne komiksu. Zweryfikowano postępowanie się językiem komiksu przez różnych autorów. Począwszy od prac Le Corbusiera z początku XX wieku, poprzez manifesty brytyjskich architektów a skończywszy na wypowiedziach krytycznych udostępnianych na architektonicznych stronach internetowych.

Pierwsza część pracy zawiera wprowadzenie do opisanie fenomenu komiksu. Prezentuje dostępne definicje szukając odpowiedzi na pytania dotyczące rozległości warsztatowych komiksu. Część ta przedstawia możliwości stylistyczne i estetyczne wizualnego języka komiksu, jak również jego cechy narracyjne. Opisane są plastyczne cechy komiksu, formy jego publikacji oraz możliwości komunikacyjne tego medium. Zaprezentowano materiał graficzny wizualizujący opisane cechy.

W drugiej części poruszono temat warsztatu wizualnego jakim posługują się architekci prezentując własne projekty i idee, m.in. opisano zjawiska autonomicznego rysunku architektonicznego i komiksu architektonicznego.

Część ta zawiera również treści związane z procesami narracji występującymi w prezentacjach architektonicznych i wykorzystaniem w nich plastycznych cech medium komiksowego. Wskazano na zakończone sukcesem przykłady zastosowania komiksowej narracji jako kanału informacji w projektowaniu architektonicznym.

Trzecia część zawiera analizy komiksowych realizacji w architektonicznej praktyce zawodowej. Rozdział ten otwierają badania manifestów twórczych i ideologicznych zapisywanych przez architektów pod postacią komiksów. Przykłady architektonicznych projektów ideowych

i realizacyjnych ukazują skuteczne zastosowanie wzorców sztuki sekwencyjnej. Część ta prezentuje również realizacje architektoniczne, których źródłem była twórczość komiksowa. Zawiera przykłady komiksów szerzących edukację architektoniczną oraz opisuje zastosowanie narracyjnego warsztatu komiksu w formach nauczania architektury. Na zakończenie rozdziału poruszony zostaje temat krytyki architektonicznej posługującej się plastycznym językiem narracyjnej sztuki graficznej.

W pracy wykazano przydatność zastosowania języka komiksu w praktyce architektonicznej. Stwierdzono, że szeroki zakres wizualnego warsztatu komiksu wzbogaca możliwości prezentacji tak projektów architektonicznych, jak i idei będących ich źródłem i inspiracją. Wskazano nowe zakresy tych prezentacji uwzględniające dodatkowy parametr czasu, właściwy narracji komiksowej. Również w warstwie wizualnej pracy ukazano możliwości komiksu jako nowej formy kanału informacyjnego. Warsztat plastyczny tego typu jest czytelniejszy, przez co otwiera się na szerszy krąg odbiorców projektu architektonicznego.

W pracy udowodniono, że zastosowanie komiksu w praktyce architektonicznej skutecznie podnosi efektywność procesu projektowego. Odpowiednie wykorzystanie walorów komiksu przyczynia się do lepszego zrozumienia działalności projektowej i jej efektów w postaci utworów architektonicznych. Daje możliwość jej odbioru osobom nieprzygotowanym profesjonalnie a zainteresowanych jej skutkami. Jednocześnie uatrakcyjnia przekaz.

## **Słowa kluczowe**

komiks, rysunek architektoniczny, komunikacja wizualna, teoria architektury, warsztat plastyczny architekta