ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΗ

Σαράντης-Γεώργιος Μπισμπικόπουλος

ΤΧ2013067

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ:

Σπυρίδων Βερύκιος

ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ:

Νίκος Κόκκαλης

Ανδρέας Γιαννακουλόπουλος

ΚΕΡΚΥΡΑ

Ιούνιος 2019

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Για την πολύτιμη βοήθεια τους στην δημιουργία της συγκριμένης πτυχιακής εργασίας, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά :

Τον καθηγητή Σπύρο Βερύκιο για την στήριξη και την καθοδήγησή του καθ' όλη την διάρκεια της ανάπτυξης της πτυχιακής εργασίας, καθώς και για τις γνώσεις και καίριες συμβουλές του κατά τη διάρκεια των σπουδών μου, οι οποίες με ώθησαν να φτάσω στο τωρινό καλλιτεχνικό μου επίπεδο.

Τον καθηγητή Νίκο Κόκκαλη για την ενθάρρυνση και τις συμβουλές του στον εικαστικό τομέα της εργασίας, τη μεταλαμπάδευση των γνώσεων του κατά τη φοίτηση μου στη σχολή καθώς και την ενθουσιώδη στήριξή του στο καλλιτεχνικό μου όραμα.

Τον καθηγητή Ανδρέα Γιαννακουλόπουλο για τις πολύτιμες συμβουλές του , την προθυμία του να λύσει κάθε μου απορία, στο θεωρητικό και διαδικαστικό τομέα της εργασίας, καθώς και τις τεχνολογικές γνώσεις που μου μετέδωσε κατά τις σπουδές μου.

Η υλοποίηση της πτυχιακής μου εργασίας θα ήταν αδύνατη χωρίς την πολύτιμη συμβολή τους και τους ευχαριστώ μέσα απ` τα βάθη της ψυχής μου.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ (ABSTRACT)

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει ως θέμα τον εικαστικό σχεδιασμό και την δημιουργία ενός κόμικ. Ο στόχος της συγκεκριμένης εργασίας είναι η δημιουργία ενός αφηγηματικού έργου σε μορφή έγχρωμου ψηφιακού κόμικ με τίτλο «Above». Εξίσου σημαντικό στόχο αποτελεί η ανάλυση της διαδικασίας παραγωγής του πρωτότυπου σεναρίου, καθώς και του εικαστικού σχεδιασμού χαρακτήρων και περιβαλλόντων του φανταστικού κόσμου, στον οποίο λαμβάνει χώρα η ιστορία. Η υλοποίηση του κόμικ είναι θεωρητικά τεκμηριωμένη, όσον αφορά τις σεναριακές, εικαστικές και σκηνοθετικές επιλογές. Αυτές οι επιλογές, εκτός από τον τομέα του κόμικ συγκεντρώθηκαν μέσω μελέτης και εξερεύνησης άλλων οπτικοακουστικών τεχνών, όπως την εμψύχωση εικόνας (animation) και τα βιντεοπαιχνίδια (videogames).

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1- ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο πραγματοποιείται εισαγωγή στην πτυχιακή εργασία. Πιο αναλυτικά σε αυτό το κεφάλαιο ορίζονται οι βασικοί στόχοι της πτυχιακής εργασίας, οι ορισμοί και το πεδίο έρευνάς της, καθώς και η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την παραγωγή του εκάστοτε παραδοτέου έργου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2- ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΟΜΙΚ

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύεται διεξοδικά το σενάριο μέσω του σχήματος των τριών πράξεων και διαγράμματος του «ταξιδιού του ήρωα». Επίσης πραγματοποιείται εκτεταμένη ανάλυση των προσωπικοτήτων και των χαρακτηριστικών των κύριων χαρακτήρων της ιστορίας. Ακόμα γίνεται προσπάθεια επεξήγησης των βασικών κανόνων του προτύπου συγγραφής σεναρίου κόμικ.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Στο τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζονται και αναλύονται οι καλλιτεχνικές επιρροές, οι οποίες συνέβαλαν στην δημιουργία της κύριας εικαστικής αισθητικής του κόμικ, του φανταστικού υβριδικού κόσμου και των χαρακτήρων της ιστορίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚ

Στο τέταρτο κεφάλαιο αναλύονται διεξοδικά: η κύρια δομή του κόμικ και τα χαρακτηριστικά του, οι σκηνοθετικές επιλογές και η επεξήγηση της επιλογής μιας διαφορετικής χρωματικής παλέτας ανά σελίδα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Στο πέμπτο κεφάλαιο αναφέρονται οι προκλήσεις και οι δυσκολίες που εμφανίστηκαν κατά την διαδικασία παραγωγής της εργασίας, καθώς και οι δεξιότητες και οι αρετές οι οποίες αναπτύχθηκαν κατά την εκπόνηση της πτυχιακής εργασίας.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1- ΕΙΣΑΓΩΓΗ……**4**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2- ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΟΜΙΚ…….....**7**

2.1.1 ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ……...**7**

2.1.2 ΣΕΝΑΡΙΑΚΗ ΔΟΜΗ……...**7**

2.1.3 ΔΟΜΗ ΤΡΙΩΝ ΠΡΑΞΕΩΝ……...**8**

2.1.4 ΠΡΩΤΗ ΠΡΑΞΗ (ACT 1)…….....**9**

2.1.5 ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΡΑΞΗ (ACT 2)……...**11**

2.1.6 ΤΡΙΤΗ ΠΡΑΞΗ (ACT 3)……**13**

2.1.7 ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΗΡΩΑ……**15**

2.1.8 ΣΤΑΔΙΑ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ……**16**

2.1.9 ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΕΝΤΡΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ……..**21**

2.2.0 ΠΡΟΤΥΠΟ ΓΡΑΦΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΟΜΙΚ……...**29**

2.2.1 ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΡΟΤΥΠΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΟΜΙΚ……..**30**

2.2.2 ΤΥΠΟΙ ΠΛΑΝΩΝ ΚΑΜΕΡΑΣ ΚΑΙ ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΙ……**31**

2.2.3 ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΠΡΟΤΥΠΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΟΜΙΚ……..**32**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ……..**33**

3.1.1 ΓΕΝΙΚΗ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ……...**33**

3.1.2 ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ……...**36**

3.1.3 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ELLIO……**49**

3.1.4 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ RIC……..**53**

3.1.5 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΔΟΚΤΟΡΑ WOO……**57**

3.1.6 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ QUICKCLAW……**60**

3.1.7 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΗΣ CANDY……...**63**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚ……....**65**

4.1.1 ΒΑΣΙΚΗ ΔΟΜΗ ΚΟΜΙΚ……...**65**

4.1.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΣΕΛΙΔΑΣ……**72**

4.1.3 ΣΚΗΝΟΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ / ΤΕΧΝΙΚΕΣ.……...**76**

4.1.4 ΧΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ……...**81**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ……..**86**

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ……..**88**

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ……**89**

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ……...**90**

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ……..**92**

ΤΑΙΝΙΟΓΡΑΦΙΑ……..**93**

ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ……...**94**

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ……....**95**

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ……**110**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1- ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το κόμικ, σύμφωνα με τον McCloud, ορίζεται ως σειρά παράλληλων εικονογραφήσεων τοποθετημένων σε σκόπιμη διαδοχή με απώτερο σκοπό την πληροφόρηση και την αισθητική αντίδραση του αναγνώστη.[1] Κατά τον Will Eisner, στην πιο οικονομική τους κατάσταση, τα κόμικ εμπεριέχουν σειρές από επαναλαμβανόμενες εικόνες και γνωστά σύμβολα. Όταν χρησιμοποιούνται ξανά και ξανά για να στηρίξουν παρόμοιες ιδέες, μετατρέπονται σε μια ειδική γλώσσα. Η γραμματική της διαδοχικής τέχνης γεννιέται.[2] Τα κόμικ ή «εικονογραφηγήματα», όπως αποδίδεται ο όρος από τον Πέτρο Μαρτινίδη, είναι σχετικά μια νεαρή μορφή αφηγηματικής τέχνης. Εμφανίστηκαν χάρη στην ύπαρξη καρικατούρων που απεικόνιζαν διφορούμενα στοιχεία, γι' αυτό χρειάζονταν επεξήγηση. Η κατανόηση καρικατούρων απαιτούσε από τον αναγνώστη να φανταστεί και μια μεταγενέστερη στιγμή από εκείνη της απεικόνισης, δημιουργώντας την ανάγκη της συνέχειας, κάνοντας έτσι την πρώτη είσοδο του είδους στην αφήγηση και οδηγώντας σε αυτό, που ονομάστηκε πρωτοκόμικ.[3] Τα κόμικς πλέον επικοινωνούν σε μια «γλώσσα», η οποία στηρίζεται στην εικονική εμπειρία, κοινή τόσο στον δημιουργό όσο και στον αναγνώστη. Οι σύγχρονοι αναγνώστες μπορούν να κατανοούν εύκολα τον συνδυασμό εικόνας/κειμένου. Τα κόμικς μπορούν να διαβαστούν σε ένα μεγαλύτερο εύρος σε σχέση με τον όρο, τον οποίο σχετίζονται.[4]

Η συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία έχει ως κύριο στόχο τη δημιουργία ενός ψηφιακού κόμικ. Το πρακτικό μέρος εμπεριέχει την συγγραφή ολοκληρωμένου σεναρίου και υλοποίηση Εικαστικού Σχεδιασμού (Concept art) των χαρακτήρων και των περιβαλλόντων, όπου λαμβάνει χώρα η ιστορία. Το θεωρητικό μέρος εμπεριέχει εκτενή ανάλυση της παραγωγής του κόμικ. Παραγωγή είναι η διαδικασία, η οποία κάνει το οραματισμένο προϊόν,

[1]McCloud, Scott. *Understanding Comics*. Harper Collins Publisher.1994. Σελίδα 9.

[2] Eisner, Will. *Comics and Sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. W.W. Norton& Company .2008. Σελίδα 2.

[3] Πίστα, Κωνσταντίνα. *Η Αμφισβήτηση στα κόμικ: πως αμφισβητούν τον κόσμο των μεγάλων, ο Charlie Brown του Schulz, η Mafalda του Quino, το Σπουργίτι του Αρκά & η Μνημόνικα*. Το ανώνυμο βιβλίο.2016.

[4] Eisner, Will. *Comics and Sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. W.W. Norton& Company .2008. Σελίδα 1.

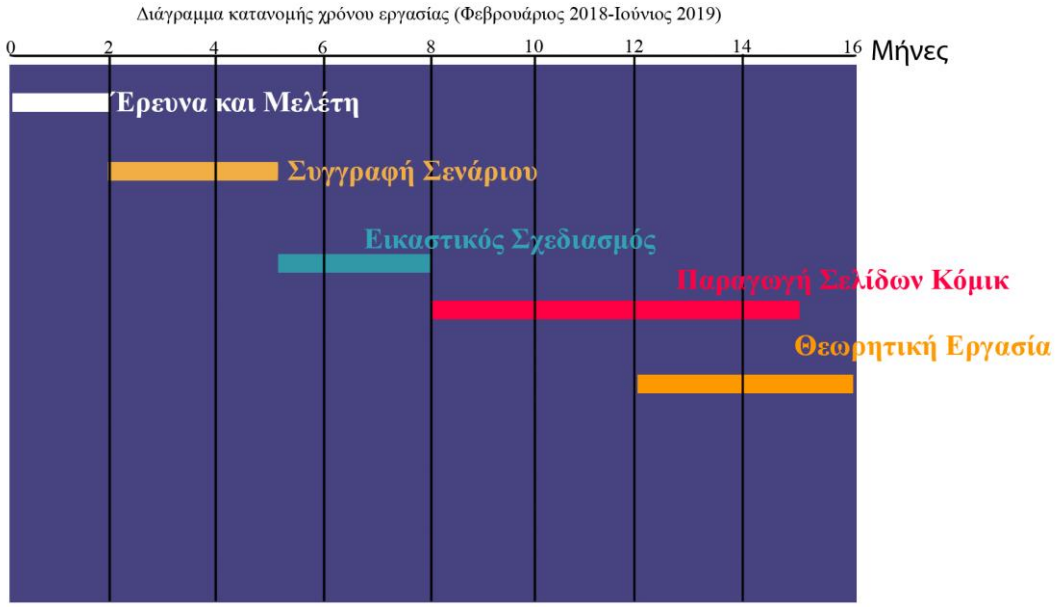
πραγματικό μεταφέροντας το από ένα εσωτερικό επίπεδο μιας ιδέας στο επίπεδο της φυσικής ύπαρξης. Η παραγωγή χωρίζεται σε τρία στάδια: την προ-παραγωγή (pre-production), την παραγωγή (production) και την μετά-παραγωγή (post-production).[5] Τα συγκεκριμένα στάδια εμφανίζονται σε κινηματογραφικές παραγωγές, σε παραγωγές εμψύχωσης, βιντεοπαιχνιδιών και φυσικά στο κόμικ. Όσον αφορά το κόμικ, το στάδιο της προ-παραγωγής καλύπτει την συγγραφή του σεναρίου και την ολοκλήρωση του Εικαστικού σχεδιασμού. Ο Εικαστικός Σχεδιασμός είναι τρόπος ορισμού της συνολικής όψης μιας ταινίας, και προσδιορίζεται ως υψίστης σημασίας στοιχείο επικοινωνίας της ιδέας στους πελάτες ή συνεργάτες. Εκφράζει την ιδέα μέσω επιλεγμένου μέσου της.[6] Με την ολοκλήρωση του εικαστικού σχεδιασμού, το στάδιο της παραγωγής αρχίζει. Στο συγκεκριμένο στάδιο πραγματοποιείται η δημιουργία του κόμικ. Με την ολοκλήρωση του κόμικ, το στάδιο της παραγωγής δίνει την θέση του σε εκείνο της μετά-παραγωγής. Κατά την διάρκεια της μετά-παραγωγής πραγματοποιείται βιβλιοδεσία του κόμικ ή σε περίπτωση επιλογής περιορισμού του μόνο σε ψηφιακή μορφή, δημοσίευση σε σχετική ιστοσελίδα στο διαδίκτυο ,με στόχο την προβολή και την ανάγνωση του. Κίνητρο αποτέλεσε, από την αρχή, η δημιουργία μιας διασκεδαστικής περιπέτειας με χιουμοριστική διάθεση, οποία θα προσέφερε ψυχαγωγία σε αναγνώστες ανεξαρτήτου ηλικίας.

Πριν την έναρξη δημιουργίας του project, υπήρχε η επιθυμία δημιουργίας ιστορίας σε ένα φανταστικό υβριδικό κόσμο, ο οποίος αναμειγνύει παλαιά και σύγχρονα στοιχεία. Έτσι πριν την έναρξη της προ-παραγωγής πραγματοποιήθηκε διαδικασία έρευνας και μελέτης για τον πρακτικό αλλά και τον θεωρητικό τομέα. Για τον πρακτικό τομέα, πραγματοποιήθηκε έρευνα και μελέτη ταινιών και σειρών εμψύχωσης εικόνας αμερικάνικης ή ιαπωνικής κουλτούρας. Ακόμα μελετήθηκαν βιντεοπαιχνίδια με έμφαση στους υβριδικούς φανταστικούς κόσμους καθώς και έργα εικονογράφων, των οποίων οι σχεδιαστικές λύσεις εναρμονίζονταν με την επιθυμητή αισθητική του κόμικ. Όσον αφορά στο θεωρητικό τομέα, μελετήθηκαν διάφορα βιβλία με έμφαση στην συγγραφή σεναρίου, στην οργάνωση και τους κανόνες του κόμικ και φυσικά υπήρξε έρευνα σε κόμικ με παρόμοια αισθητική ή ιστορία. Στην έναρξη της

[5] Milic, Lea και McConville, Yasmin. *The Animation Producers handbook*. Allen & Unwin,2006 (πρόσβαση 1/6/2019)
https://books.google.gr/books?id=1W74AAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=The+Animation+Producers+handbook&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwj2gZfjk-DiAhXC0qQKHaU9AegQ6AEIJzAA#v=onepage&q=The%20Animation%20Producers%20handbook&f=false

[6] Wells, Paul και Moore, Samantha. *The fundamentals of animation*. Blomsbury.2005. (πρόσβαση 3/6/2019)
https://books.google.gr/books?id=hlA3DQAAQBAJ&pg=PA2&dq=Wells,+Paul+%CE%BA%CE%B1%CE%B9+Moore,+Samantha.+The+fundamentals+of+animation.+Blomsbury.2005.&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwih2KSZl-DiAhUQGewKHfMUB3EQ6AEIKjAA#v=onepage&q=Wells%2C%20Paul%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20Moore%2C%20Samantha.%20The%20fundamentals%20of%20animation.%20Blomsbury.2005.&f=false

προ-παραγωγής πραγματοποιήθηκε η σύνθεση, συγγραφή του σεναρίου και ολοκληρώθηκε σε θεωρητικό επίπεδο ο κόσμος και τα χαρακτηριστικά αυτού και των χαρακτήρων της ιστορίας. Στη συνέχεια, ξεκινά η διαδικασία παραγωγής του εικαστικού σχεδιασμού. Αρχικά πραγματοποιήθηκαν πειραματισμοί, με μολύβι σε φύλλα χαρτιού Α4, πρώιμα σχέδια χαρακτήρων και περιβαλλόντων, σύμφωνα με τους κανόνες του προ υπάρχοντος σεναρίου και των επιρροών των προαναφερθέντων οπτικοακουστικών /αφηγηματικών ερευνών. Κατά την διάρκεια υλοποίησης του εικαστικού σχεδιασμού δημιουργήθηκαν παραδοτέα φύλλα μοντέλων (model sheet) των κύριων χαρακτήρων, σχεδιασμένων σε πολλαπλές οπτικές γωνίες, καθώς και παραδοτέα φύλλα εκφράσεως των προσώπων τους (expression sheet). Ταυτοχρόνως δημιουργήθηκαν τρεις πλήρεις εικονογραφήσεις παραδοτέων περιβαλλόντων, ενώ κρατήθηκαν σημειώσεις για μελλοντικά περιβαλλοντικά σχέδια εντός κόμικ. Με την λήξη του εικαστικού σχεδιασμού, η εργασία προχωρά στο στάδιο παραγωγής όπου και πραγματοποιείται η δημιουργία ενός κόμικ 40 σελίδων. Κατά την δημιουργία του κόμικ, τα πρωταρχικά σχέδια των πλάνων της κάθε σελίδας δημιουργούνται με μολύβι σε φύλλα χαρτί και σκανάρονται. Έτσι τα φύλλα χαρτιού περνάνε στο λογισμικό του photoshop cc 2018. Εκεί επεξεργάζονται και ξανασχεδιάζονται μέσω ψηφιακής γραφίδας. Τελικός στόχος, η πλήρης ολοκλήρωση του κόμικ.



Εικόνα 1. Διάγραμμα Κατανομής Χρόνου Εργασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2- ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΟΜΙΚ

2.1.1 ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Η κεντρική ιδέα (premise) της ιστορίας του κόμικ «Above» είναι η εξής: Ο Ellio, ένα νεαρό αγόρι που επιθυμεί να γίνει κάποτε ένας από τους μεγαλύτερους μηχανικούς/ εφευρέτες της χώρας, ξεκινά μια περιπέτεια μαζί με ένα ασυνήθιστο Robot, τον RIC, με στόχο την διάσωση του ινδάλματος του, τον Δόκτορα Woo, από μια συμμορία εγκληματιών Worgs (Υβριδική φυλή λύκου/Υαινας). Η ιστορία ανήκει στο είδος της περιπέτειας δράσης, με έμφαση στη φυσική κωμωδία (physical comedy) των χαρακτήρων της. Το μήνυμα το οποίο αντλείται από την ιστορία είναι το εξής: Η εμπιστοσύνη στον εαυτό μας και στις ικανότητες μας, καθώς και η εύρεση του θάρρους μέσα μας, είναι οι βασικοί παράγοντες για την εκπλήρωση των εκάστοτε στόχων και μακρινών ονείρων μας. Η ονομασία « Above» (Από πάνω) προέρχεται από την επαναληπτική τάση (running joke) χαρακτήρων να εξέρχονται από ή να εισέρχονται σε χώρους από τον ουρανό.

2.1.2 ΣΕΝΑΡΙΑΚΗ ΔΟΜΗ

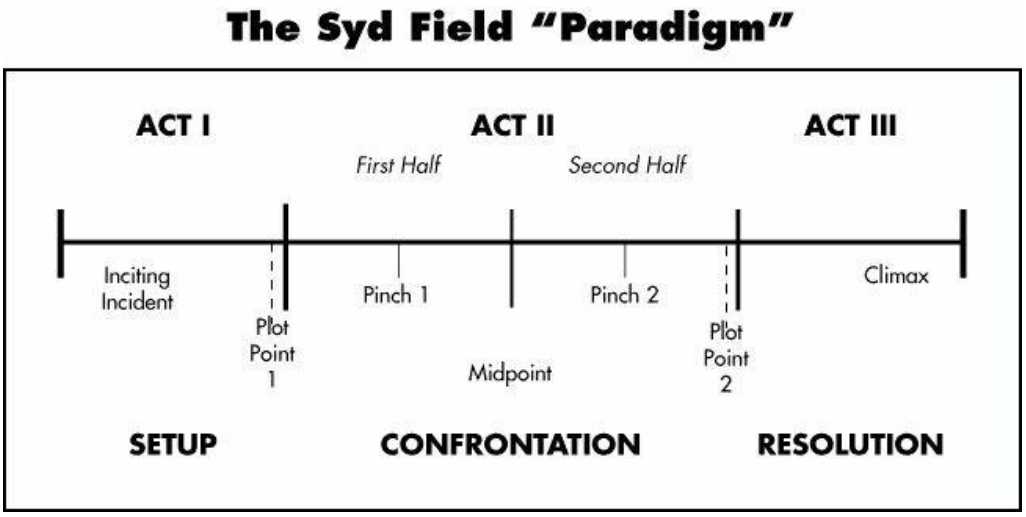
Η δημιουργία του σεναρίου αποτελεί την αρχική διαδικασία του τομέα της προ-παραγωγής. Η υλοποίηση του σεναρίου βασίστηκε στο συνδυασμό πολλών διαφορετικών αφηγηματικών προσεγγίσεων. Οι δύο κυριότερες προσεγγίσεις στις οποίες στηρίχτηκε η βασική δομή της ιστορίας είναι η «Δομή Τριών Πράξεων»[7] του Syd Field και το «Ταξίδι του Ήρωα» ή αλλιώς η «Μονομυθία» του Joseph Campbell.[8] Επίσης χρήσιμες ιδέες λήφθηκαν από αφηγηματικές προσεγγίσεις των βιβλίων «Story, Substance, Structure, Style and the Principals of Screenwriting» του Robert McKee[9] και «Αριστοτέλους Ποιητική».[10]

[7] Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta. 2005. Σελίδα 21.
[8] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001.
[9] McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting*. Regan books. 1997. Πρόσβαση 3/6/2019. https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story

[10] Δρομάζου, Στάθη. *Αριστοτέλους Ποιητική.* Κέδρος. 1982.

2.1.3 ΔΟΜΗ ΤΡΙΩΝ ΠΡΑΞΕΩΝ

Η υλοποίηση του σεναρίου επηρεάστηκε στο μεγαλύτερο μέρος του από την «Δομή Τριών Πράξεων».



Εικόνα 2. Syd Field. Δομή Τριών Πράξεων.

Τα σενάρια πρέπει να έχουν μια βασική γραμμική δομή, η οποία δημιουργεί την αφηγηματική μορφή διατηρώντας σε συγκεκριμένο χώρο κάθε στοιχείο της ιστορίας.[11] Η «Δομή Τριών Πράξεων» αποτελεί αξιοσημείωτο παράδειγμα γραμμικής δομής σεναρίου. Αποτελείται από τρείς επιμέρους πράξεις. Πράξη (Act) είναι μία σειρά αλληλουχιών, η οποία κορυφώνεται στην εκάστοτε κρισιμότερη σκηνή της, προκαλώντας μια σημαντική ανατροπή στις συνθήκες της ζωής των χαρακτήρων. [12]

[11] Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting.* Delta. 2005. Σελίδα 20.

[12] McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting. Regan books.* 1997. Σελίδα 41. Πρόσβαση 3/6/2019. https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story

2.1.4 ΠΡΩΤΗ ΠΡΑΞΗ (ACT 1)

Η Πρώτη Πράξη είναι η αρχή και αποτελείται από το δραματικό περιεχόμενο, γνωστό ως εγκαθίδρυση (Set up). Σε αυτή την πράξη γίνεται γνωστή η τοποθεσία, η ιστορία, οι χαρακτήρες και οι σχέσεις μεταξύ τους, ενώ η υπόθεση τίθεται σε δράση.[13] Η πρώτη πράξη εμπεριέχει δύο κύρια, για την έναρξη της ιστορίας, αφηγηματικά γεγονότα. Τον «Καταλυτή» (The Inciting Incident) και το «Πρώτο Σημείο Καμπής» (Plot Point 1). Ο Καταλύτης είναι το πρώτο αφηγηματικό γεγονός το οποίο θέτει σε δράση την πλοκή, που θα ακολουθήσει.[14] Το σημείο καμπής είναι το αφηγηματικό γεγονός, το οποίο εγκαθίσταται στη εκάστοτε δράση της ιστορίας και την ανακατευθύνει σε εντελώς διαφορετική τροπή. Ο σκοπός ενός σημείου καμπής είναι η ώθηση της ιστορίας προς την ολοκλήρωση της.[15] Επικεντρώνεται στον ίδιο το πρωταγωνιστή. Το Πρώτο Σημείο Καμπής κατέχει τον ρόλο μετάβασης της ιστορίας από την Πρώτη Πράξη στη Δεύτερη Πράξη (Act 2).[16] Είναι το γεγονός κλειδί της ιστορίας, η αληθινή αρχή της ιστορίας.[17] Στην περίπτωση του κόμικ «Above», η Πρώτη Πράξη διαδραματίζεται στις σελίδες 1 έως 14 και παρουσιάζεται ως εξής:

[13] Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta. 2005. Σελίδες 22-23.
[14] McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting*. Regan books. 1997. Σελίδα 180. Πρόσβαση 3/6/2019. https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story

[15] Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta. 2005. Σελίδα 144.
[16] Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting.* Delta. 2005. Σελίδα 26.
[17] Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting. Delta*. 2005. Σελίδα 157.

Πρώτη πράξη: Ο Ellio, ένας νεαρός μαθητευόμενος μηχανικός, είναι ιδιοκτήτης ενός μικρού μαγαζιού επιδιορθώσεων μηχανικών αντικειμένων και όπλων, στην λιμνούπολη Evelyn. Καθημερινά προσπαθεί να βγάλει χρήματα για να επιβιώσει αλλά και για να μπορέσει να φοιτήσει στην Ακαδημία Επιστημών της πρωτεύουσας της χώρας. Στη συγκεκριμένη ακαδημία διδάσκει το ίνδαλμα του Ellio, ο Δόκτωρ Woo. Ο Ellio επιθυμεί να διδαχτεί από αυτόν, γιατί όνειρο του να γίνει ένας από τους καλύτερους εφευρέτες μηχανικούς της χώρας. Μέχρι στιγμής δεν έχει καταφέρει να συγκεντρώσει τα χρήματα για να πετύχει τους στόχους του. Μια ημέρα, ένα ασυνήθιστο robot πέφτει από τον ουρανό μέσα στο μαγαζί του ανοίγοντας μια τρύπα στη στέγη. Ο Ellio του επαναφορτίζει την μπαταρία και του ζητά εξηγήσεις. Το robot ονομάζεται R.I.C./RIC (Robotic. Intelligent. Core.) και είναι δημιούργημα του Δόκτορα Woo. Ο RIC πληροφορεί τον Ellio πως είναι το πρώτο robot, το οποίο έχει συνείδηση και μπορεί να αλλάξει μορφή, να γίνει ξίφος ή ρουκέτα. Έπειτα του αποκαλύπτει ότι ο Δόκτωρ έχει απαχθεί από μια συμμορία Worgs (φυλή υβριδίων λύκου/ύαινας). Ο RIC ζητά από τον Ellio να τον βοηθήσει να σώσουν τον Δόκτορα. Ο Ellio, αν και αρχικά αρνείται, τελικά δέχεται το κάλεσμα στη περιπέτεια. Οι δύο χαρακτήρες ξεκινούν ένα ταξίδι-αποστολή διάσωσης του Δόκτορα Woo.

Καταλύτης (The Inciting Incident): Η στιγμή που ο RIC πέφτει από τον ουρανό μέσα στο μαγαζί του Ellio (Σελίδα 6), αρχίζοντας έτσι την αλυσιδωτή αντίδραση για την έναρξη της περιπέτειας.

Πρώτο Σημείο Καμπής (Plot point 1): Η στιγμή όπου ο Ellio με τον RIC αναχωρούν από το μαγαζί, για να διασώσουν το Δόκτορα Woo από τη συμμορία των Worgs. Η Περιπέτεια ξεκινά (Σελίδα 14).

2.1.5 ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΡΑΞΗ (ACT 2)

Η Δεύτερη Πράξη είναι μια μονάδα δραματικής δράσης η οποία εμπεριέχει δραματικό κείμενο, το οποίο ονομάζεται Αντιμετώπιση (Confrontation). Κατά την διάρκεια της συγκεκριμένης πράξης, ο πρωταγωνιστής βρίσκεται αντιμέτωπος με προκλήσεις, οι οποίες τον εμποδίζουν να εκπληρώσει τις δραματικές ανάγκες του.[18] Η Δεύτερη Πράξη, όπως και η Πρώτη Πράξη, περιέχει στο εσωτερικό της δύο αφηγηματικά γεγονότα, τα οποία προωθούν σε μεγάλο βαθμό την εξέλιξη της πλοκής. Αυτά τα δύο αφηγηματικά γεγονότα είναι το «Μεσαίο Σημείο Καμπής» (Midpoint) και το «Δεύτερο Σημείο Καμπής» (Plot Point 2). Το Μεσαίο Σημείο Καμπής βρίσκεται στη μέση της Δεύτερης Πράξης. Χωρίζει την ίδια την πράξη, καθώς και ολόκληρη την αφήγηση, σε δύο ίσες αφηγηματικές ενότητες. Το Δεύτερο Σημείο Καμπής εκπληρώνει τον ίδιο ρόλο με το Πρώτο Σημείο Καμπής, δηλαδή να ωθεί την αφήγηση από την Δεύτερη Πράξη στη Τρίτη Πράξη (Act 3).[19] Κατά τη διάρκεια του Δεύτερου Σημείου Καμπής, ο πρωταγωνιστής βρίσκεται, αναλόγως, στο δυσκολότερη ή καλύτερη κατάσταση του καθ' όλη τη διάρκεια της αφήγησης. Στην περίπτωση του κόμικ «Above», η Δεύτερη Πράξη διαδραματίζεται στις σελίδες 15 έως 34 και παρουσιάζεται ως εξής:

Πρώτο μισό της Δεύτερη πράξης (First Half): Ο Ellio και ο RIC φτάνουν στην άλλη άκρη της λίμνης και αντικρίζουν ένα εγκαταλελειμμένο φάρο. Σύμφωνα με τον πομπό του RIC, ο Δόκτωρ Woo βρίσκεται στο εσωτερικό του. Επειδή η είσοδος του φάρου φυλάσσεται από δύο Worgs, ο RIC αποφασίζει ότι πρέπει να βρουν άλλο τρόπο εισόδου. Αντικρίζοντας ένα ανοιχτό και αφύλαχτο παράθυρο στην κορυφή του φάρου, ο RIC αποφασίζει να μετατραπεί σε ρουκέτα και μαζί με τον Ellio να εισέλθουν στο χώρο του εχθρού. Ο RIC μετατρέπεται σε ρουκέτα και οι δύο χαρακτήρες εκτοξεύονται προς την κατεύθυνση του παραθύρου. Λίγο πριν φτάσουν στο παράθυρο, μια βλάβη του συστήματος του RIC λόγω μικρών λαθών στην επαναφόρτιση του, τον αναγκάζει να επιστρέψει στην κανονική του μορφή. Οι δύο χαρακτήρες πέφτουν στο κενό. Ο Ellio όμως, καταφέρνει να ενεργοποιήσει τις ρουκέτες στα παπούτσια του, πιάνει τον RIC στον αέρα και περνούν μαζί μέσα από το παράθυρο. Στο εσωτερικό του φάρου οι δύο χαρακτήρες εξουδετερώνουν έναν φρουρό Worg πέφτοντας, κατά λάθος, επάνω του. (Σελίδες 15-23).

[18] Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta. 2005. Σελίδες 24-25.
[19] Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta. 2005. Σελίδα 28.

Δεύτερο μισό της Δεύτερη πράξης (Second Half): Οι δύο χαρακτήρες συνεχίζουν την κάθοδο τους στο εσωτερικό του φάρου, ψάχνοντας το δωμάτιο στο οποίο κρατείται φυλακισμένος ο Δόκτωρ Woo. Ο πομπός του RIC εντοπίζει το δωμάτιο. Μόλις ανοίγουν την πόρτα αντικρίζουν τον Δόκτορα Woo φυλακισμένο σε ένα κλουβί. Την ίδια στιγμή ο φρουρός της κορυφής του φάρου συνέρχεται και αμέσως ενημερώνει το αφεντικό της συμμορίας, τον Quickclaw (Το όνομα του δεν αναφέρεται καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας) για το συμβάν. Ο Quickclaw διατάζει τους υποτακτικούς του να ετοιμαστούν να περικυκλώσουν τον Ellio και τον RIC. Επίσης τους διατάζει να φέρουν μαζί τους το κατοικίδιο του, την Candy (Κρυστάλλινο θηρίο, όμοιο με αιλουροειδές, με πολύ ανθεκτικό τρίχωμα). Στο δωμάτιου φυλάκισης, ο Ellio προσπαθεί με ένα φλόγιστρο, να σπάσει την κλειδαριά του κλουβιού , ενώ ο Δόκτωρ Woo ταυτόχρονα επιδιορθώνει την μπαταρία του RIC. Ο Δόκτωρ Woo μαθαίνει ότι ο Ellio ήταν εκείνος, που επαναφόρτισε την μπαταρία του RIC και εντυπωσιάζεται. Ξαφνικά ο Quickclaw όμως, με τρεις άλλους Worg εισέρχεται στο δωμάτιο. Αποκαλύπτει το στόχο του, ο οποίος είναι να αιχμαλωτίσει τον RIC και τον Δόκτορα Woo και να τους παραδώσει στα αφεντικά του, κερδίζοντας έτσι προαγωγή στην συμμορία. Αμέσως μετά η Candy εισέρχεται στο δωμάτιο, προκαλώντας ζημιά όμως σε σωλήνες, με αποτέλεσμα την διαρροή αερίου στο χώρο. Ο Quickclaw προστάζει την Candy να επιτεθεί στον Ellio και τον RIC. Ο RIC μετατρέπεται σε ξίφος αλλά η Candy με μια κίνηση του ποδιού της ρίχνει εκείνον και τον Ellio στο πάτωμα. Οι Worgs αιχμαλωτίζουν τον RIC, ενώ η Candy ετοιμάζεται να καταβροχθίσει τον ανήμπορο Ellio. (Σελίδες 24-34).

Μεσαίο Σημείο Καμπής (Midpoint): Η στιγμή που ο Ellio με τον RIC εισέρχονται στον φάρο και εξουδετερώνουν τον φρουρό. (Σελίδες 23-24). Το συγκεκριμένο μέρος της αφήγησης αποτελεί Μεσαίο Σημείο Καμπής καθώς οι δύο ήρωες μόλις κατάφεραν να εισέλθουν στο χώρο του εχθρού χωρίς να γίνουν αντιληπτοί, πραγματοποιώντας έτσι την πρώτη τους «νίκη». Με αυτό το γεγονός, ο πρωταγωνιστής βρίσκεται στο σημείο χωρίς επιστροφή. Ο Ellio και ο RIC είναι αναγκασμένοι να συνεχίσουν τη προσπάθεια μέχρι να επιτύχουν τον σκοπό τους, αντιμετωπίζοντας οποιοδήποτε εμπόδιο βρουν στο δρόμο τους, όσο μεγάλο και αν είναι. Οι δύο χαρακτήρες, ακόμα και να ήθελαν να εγκαταλείψουν εκείνη τη στιγμή την αποστολή τους, δεν μπορούν. Αυτό αποδεικνύεται από τα παρακάτω καταστάσεις. Πρώτον, το γεγονός ότι βρίσκονται στην κορυφή του φάρου με μόνη έξοδο το ίδιο το παράθυρο, από το οποίο μόλις εισήλθαν. Δεύτερον, ο RIC λόγω του σφάλματος συστήματος, του οποίου υπέστη, δεν είναι ικανός να μετατραπεί σε ρουκέτα, ώστε να επιστρέψουν στο έδαφος. Τρίτον και τελευταίο, το γεγονός ότι οι ρουκέτες στα παπούτσια

του Ellio σταμάτησαν να λειτουργούν, καθιστώντας τον ανήμπορο να τις ενεργοποιήσει ξανά για το υπόλοιπο της ιστορίας. Η μοναδική τους ελπίδα πλέον για επιβίωση είναι η κάθοδός τους στο φάρο και η διάσωση του Δόκτορα Woo.

Δεύτερο Σημείο Καμπής (Plot point 2): Η στιγμή που η Candy ρίχνει στο πάτωμα τον RIC και τον Ellio. Ο RIC αιχμαλωτίζεται από τους Worgs, ενώ η Candy ακινητοποιεί τον Ellio και ετοιμάζεται να τον καταβροχθίσει. (Σελίδες 32-34).

Σε αυτό το σημείο, οι δύο χαρακτήρες βρίσκονται στη χειρότερη τους κατάσταση στην ιστορία. Ο μεγαλύτερος φόβος τους, τον οποίο ο καθένας προσπαθούσε να αποφύγει, γίνεται πραγματικότητα. Ο RIC μαζί με τον Δόκτορα Woo κινδυνεύουν να γίνουν έρμαια των επιθυμιών του Quickclaw και των αφεντικών του, ενώ ο Ellio πρόκειται να προσφερθεί ως τροφή σε ένα θηρίο. Ο ανταγωνιστής πλησιάζει όλο και περισσότερο στην εκπλήρωση των επιδιώξεών του, με αποτέλεσμα η νίκη του να φαίνεται σίγουρη. Η ελπίδα για χαρούμενο τέλος στην ιστορία, αργοπεθαίνει.

2.1.6 ΤΡΙΤΗ ΠΡΑΞΗ (ACT 3)

Η Τρίτη Πράξη είναι η λύση (Resolution). Είναι η μονάδα δράσης, η οποία ολοκληρώνει την ιστορία.[20] Εμπεριέχει ένα αφηγηματικό γεγονός τη «Κλιμάκωση» (Climax). Η Κλιμάκωση φέρνει την απόλυτη, μη αναστρέψιμη αλλαγή, η οποία απαντά σε όλες τις εκκρεμείς ερωτήσεις της ιστορίας.[21] Η «Κλιμάκωση» είναι η υποχρεωτική σκηνή η οποία χτίζονταν από την εμφάνιση του καταλύτη. Ο πρωταγωνιστής βρίσκεται αντιμέτωπος με την τελευταία πρόκληση η οποία στέκεται εμπόδιο ανάμεσα σε αυτόν και την εκπλήρωση της αποστολής του. Στη περίπτωση του κόμικ «Above», η Τρίτη Πράξη διαδραματίζεται στις σελίδες 34 έως 40 και παρουσιάζεται ως εξής:

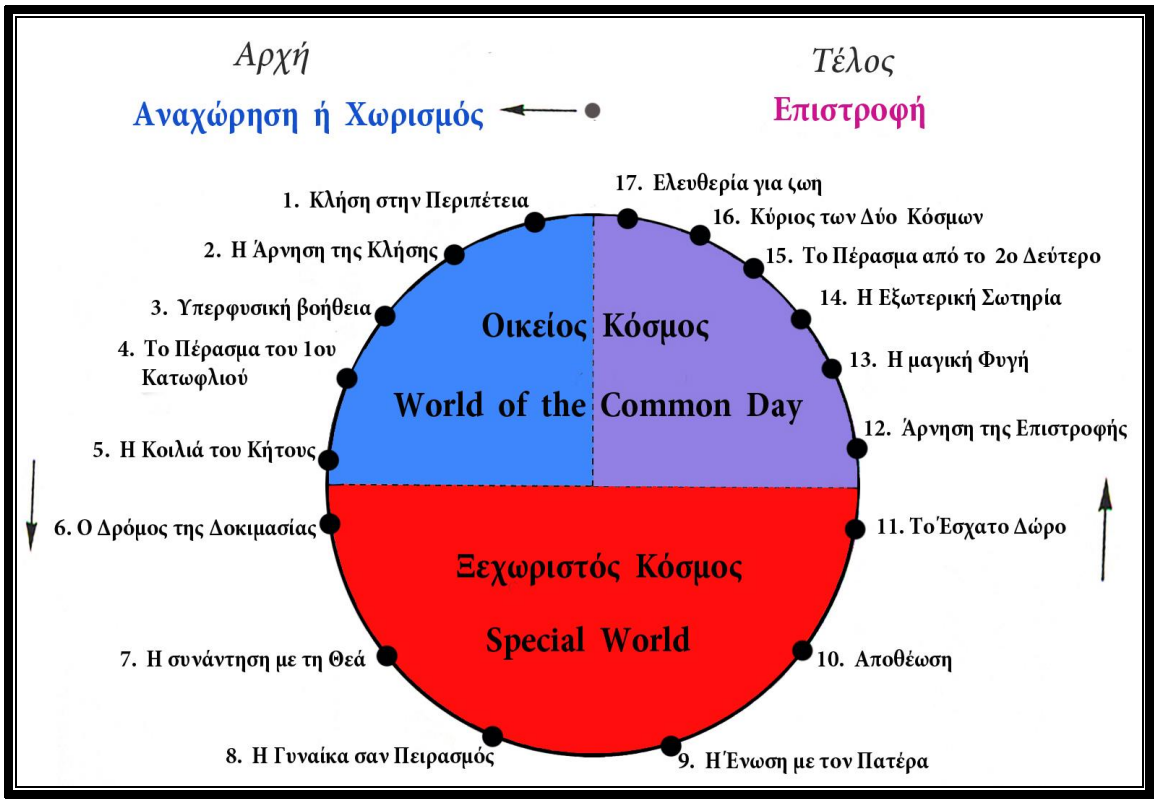
[20] Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta. 2005. Σελίδα 26.
[21] McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting*. Regan books. 1997. Σελίδα 48. Πρόσβαση 3/6/2019. https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story

Τρίτη πράξη: Ο Ellio ενώ βρίσκεται καθηλωμένος στο πάτωμα και έτοιμος να καταβροχθιστεί από την Candy, αντικρίζει αριστερά του το φλόγιστρο, με το οποίο προσπαθούσε προηγουμένως να ελευθερώσει τον Δόκτορα Woo. Ως τελευταία ελπίδα άμυνας απέναντι στο θηρίο, απλώνει το χέρι του, για να το πιάσει. Δυσκολεύεται να το φτάσει. Η Candy επιτίθεται. Εκείνη τη στιγμή ο Δόκτωρ Woo φωνάζει στον Ellio την διάσημη φράση του «Να ντρέπεσαι να πεθάνεις, πριν εκπληρώσεις κάτι χρήσιμο για την κοινωνία». Ο Ellio, όντας μεγάλος θαυμαστής του Δόκτορα Woo , αναγνωρίζει την φράση η οποία του δίνει δύναμη να εντείνει την προσπάθεια. Τελικά καταφέρνει να πιάσει το φλόγιστρο και να το στρέψει προς την Candy. Η Candy ξαφνικά σταματά την επίθεσή της και απλά παρατηρεί υπνωτισμένη τη φλόγα. Ο Ellio εκείνη τη στιγμή, συνειδητοποιώντας ότι τα κρυστάλλινα θηρία υπνωτίζονται από λαμπερά αντικείμενα, εκμεταλλεύεται την αδυναμία της Candy και πετάει το φλόγιστρο προς την μεριά των Worg. Η Candy κυνηγά το φλόγιστρο και πέφτει πάνω σε όλη τη συμμορία. Ο RIC καταφέρνει να απελευθερωθεί, επιστρέφει στο χέρι του Ellio και σπάει την κλειδαριά του κλουβιού του Δόκτορα Woo. Την ίδια στιγμή ο συνδυασμός φλόγας του φλόγιστρου και διαρρέοντος αερίου, από τον σπασμένο σωλήνα, προκαλεί μεγάλη έκρηξη. Η Candy και οι Worgs εκσφενδονίζονται από τον φάρο και πέφτουν στην λίμνη. Ο RIC μετατρέπεται σε ρουκέτα και μαζί με τον Ellio και το Δόκτορα Woo δραπετεύουν από τον φάρο. Οι τρείς χαρακτήρες επιστρέφουν στην λιμνούπολη. Ο Δόκτωρ Woo ευχαριστεί τον Ellio και του υπόσχεται πως θα τον ανταμείψει με ένα αντάξιο δώρο. Η ιστορία κλείνει στη στέγη του μαγαζιού του Ellio. Ο RIC παρατηρεί την τρύπα στη στέγη ενώ ο Ellio κοιτάει ασταμάτητα το δώρο του από το Δόκτορα Woo, μια υποτροφία για δωρεάν φοίτηση στην Ακαδημία Επιστημών. Το όνειρο του Ellio αρχίζει να γίνεται πραγματικότητα.

Κλιμάκωση (Climax): Αρχίζει, από τη στιγμή που ο Ellio ακούει την φράση «Να ντρέπεσαι να πεθάνεις, πριν εκπληρώσεις κάτι χρήσιμο για την κοινωνία» μέχρι την πτώση των Worgs και της Candy στη λίμνη. Ο πρωταγωνιστής ακούγοντας την συγκεκριμένη φράση από το ίδιο του το ίνδαλμα, επαναφέρει στην συνείδηση του το όνειρο του, να γίνει κάποτε μεγάλος μηχανικός. Αυτό το γεγονός τον ωθεί να πιστέψει στον εαυτό του, να ανακαλύψει την αδυναμία της Candy και σε συνδυασμό με τις επιστημονικές του γνώσεις να την εκμεταλλευτεί για το συμφέρον του και τελικά να επιβληθεί έναντι του ανταγωνιστή του. Η κλιμάκωση τελειώνει με την επιτυχία της αποστολής του Ellio και του RIC. Ο Δόκτωρ Woo διασώθηκε από την συμμορία των Worgs. (Σελίδες 34-39).

2.1.7 ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΗΡΩΑ

Ο Joseph Campbell μελέτησε μύθους από όλο το κόσμο και εξέδωσε ένα βιβλίο με τίτλο «Ο Ήρωας με τα Χίλια Πρόσωπα». Μέσα σε αυτό το βιβλίο, διηγείται δεκάδες ιστορίες και εξηγεί πως η καθεμία, από αυτές, αντιπροσωπεύει τον «Μονομύθο» (Monomyth) ή αλλιώς το «Ταξίδι του Ήρωα» (The Hero's Journey).[22] Το «ταξίδι του Ηρώα» είναι ένα κυκλικό διάγραμμα.[23] Ξεκινά και τελειώνει στον «Οικείο Κόσμο» του ήρωα (Ordinary World). Η περιπέτεια όμως του ήρωα περνά από τον ανοίκειο «Ξεχωριστό Κόσμο» (Special World).[24] Ενδιάμεσα εμφανίζονται τα «Στάδια» του ταξιδιού τα οποία διαφέρουν σε πλήθος και νόημα ανάλογα με τον εκάστοτε μύθο. Ο Campbell αναφέρει, πως το διάγραμμα της μονομυθίας διαφέρει ανά ιστορία. Πολλές ιστορίες απομονώνουν ή απλά παραμένουν σε ένα ή δύο τυπικά στοιχεία του ολοκληρωμένου κύκλου. Άλλες ιστορίες συγκεντρώνουν έναν αριθμό από ανεξάρτητους κύκλους σε μια μοναδική σειρά ή επαναλαμβάνουν στάδια.[25]



Εικόνα 3. Joseph Campbell. Το Ταξίδι του Ήρωα.

[22] TED-Ed. *What makes a hero?* - Matthew Winkler.0:29-0:40. Δημοσιεύτηκε 4 Δεκεμβρίου του 2012. Πρόσβαση 1/6/2019. https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA
[23] Campbell, Joseph: Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδα 305.
[24] TED-Ed. *What makes a hero?* - Matthew Winkler.0:44-0:54. Δημοσιεύτηκε 4 Δεκεμβρίου του 2012. Πρόσβαση 1/6/2019. https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA
[25] Campbell, Joseph: Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδα 306.

2.1.8 ΣΤΑΔΙΑ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το «Ταξίδι του Ήρωα» αποτελεί την δεύτερη μεγαλύτερη επιρροή του σεναρίου του κόμικ «Above», όσον αφορά στη βασική του δομή. Όπως και σε πολλές άλλες ιστορίες, έτσι και στην ιστορία του «Above» δεν εκτελέστηκαν και τα δεκαεπτά στάδια αλλά μόνο τα παρακάτω δέκα:

Πρώτο Στάδιο: Η Κλήση στην Περιπέτεια.

Ο ήρωας ξεκινά σε μια κατάσταση ουδετερότητας/καθημερινότητας (status quo) μέχρι που λαμβάνει μια πληροφορία/κλήση, η οποία τον παροτρύνει να ξεκινήσει ένα ταξίδι προς το άγνωστο. Το πεπρωμένο καλεί τον ήρωα και μεταφέρει το πνευματικό κέντρο έλξης του από τα όρια της κοινωνίας σε μια άγνωστη ζώνη.[26] Στο «Above», η κλήση στην περιπέτεια πραγματοποιείται στην σελίδα 11, όπου ο RIC ζητά τη βοήθεια του Ellio για να διασώσει το Δόκτορα Woo. Ο RIC, ουσιαστικά, καλεί τον Ellio να αφήσει πίσω τη καθημερινότητα και να τον ακολουθήσει στο άγνωστο για την επίτευξη ενός δύσκολου αλλά έντιμου σκοπού.

Δεύτερο Στάδιο: Η Άρνηση του Κλήσης.

Η απόρριψη της κλήσης αντιστρέφει την περιπέτεια στην αρνητική της όψη. Ο ήρωας χάνει τη δύναμη, να σημειώσει εποικοδομητική πρόοδο. Το μόνο που μπορεί να κάνει, αποδεχόμενος το κάλεσμα, είναι να δημιουργήσει καινούργια προβλήματα στον εαυτό του. Η άρνηση αντιπροσωπεύει την αδυναμία απόστασης από το παιδικό εγώ και τη σφαίρα των συναισθηματικών σχέσεων και ιδεών του.[27] Μέσω της άρνησης του καλέσματος ο ήρωας εξανθρωπίζεται μπροστά στα μάτια του αναγνώστη/θεατή. Στο «Above», η Άρνηση της Κλήσης πραγματοποιείται στις σελίδες 12-13. Ο Ellio αρνείται το κάλεσμα του RIC κυρίως λόγω του φόβου του για τον υψηλό κίνδυνο της αποστολής. Θεωρεί πως, όντας ένας απλός μηχανικός, δεν είναι ικανός να αντιμετωπίσει εγκληματικές συμμορίες. Τη συγκεκριμένη άποψη συνεχίζει να την υποστηρίζει ακόμα και όταν αρχίζει να αισθάνεται ενοχή, αφού δε ρισκάρει τον εαυτό του, για να σώσει το ίνδαλμά του.

[26] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία.* Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδες 77-78.

[27] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία.* Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδες 79-82.

Τρίτο Στάδιο: Υπερφυσική Βοήθεια.

Οι ήρωες, που δεν αρνήθηκαν το κάλεσμα, στην έναρξη του ταξιδιού τους θα συναντήσουν μια προστατευτική μορφή. Αυτή η μορφή είναι η ευνοϊκή δύναμη του πεπρωμένου που προσφέρει στον ήρωα φυλαχτά ή συμβουλές για να τον προστατεύσουν από τις δυνάμεις του «δράκοντα» τις οποίες πρέπει να ξεπεράσει. Ο υπερφυσικός βοηθός/μέντορας μπορεί να έχει την μορφή ενός μάγου, ερημίτη, ξωτικού του δάσους ή οποιαδήποτε άλλη μορφή.[28] Στο «Above» το στάδιο αυτό παρουσιάζεται λίγο διαφορετικά, καθώς ο RIC έχει ταυτόχρονα το ρόλο του συμπρωταγωνιστή, του μέντορα αλλά και του ίδιου του φυλαχτού. Ο RIC είναι συμπρωταγωνιστής γιατί, όπως και ο Ellio, βρίσκεται αντιμέτωπος με την ίδια περιπέτεια διάσωσης του Δόκτορα Woo. Είναι μέντορας καθώς δίνει στον Ellio το φυλαχτό, το οποίο θα τον κάνει ικανό να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις και τον κατευθύνει στο μεγαλύτερο μέρος της ιστορίας. Επίσης έχει το ρόλο του φυλαχτού, καθώς είναι το πρώτο robot που μπορεί να μετατραπεί σε ξίφος και σε ρουκέτα. Δρα ως φυλαχτό, καθώς προσφέρει, με τις μοναδικές του ικανότητες, τη μέγιστη βοήθεια στον Ellio. Τέλος, μια ακόμα διαφορά σε σχέση με το τρίτο στάδιο είναι το γεγονός, οτι ο Ellio δέχεται τη κλήση στη περιπέτεια, αφού πρώτα ο RIC του έχει παρουσιάσει τις μηχανικές του ικανότητες (Σελίδα 14).

[28] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδες 89-92.

Τέταρτο Στάδιο: Το Πέρασμα του Πρώτου Κατωφλιού.

Με τις προσωποποιήσεις του πεπρωμένου του να τον οδηγούν και να τον βοηθάνε, ο ήρωας συνεχίζει την εξερεύνηση και φθάνει στο «φύλακα του κατωφλιού», στην είσοδο μιας περιοχής υπέρτατης δύναμης. Πίσω από το φύλακα βρίσκεται το σκοτάδι, το άγνωστο. Ο ήρωας εισέρχεται σε μια ζώνη εμπειρίας, μόνο αν ξεπεράσει αυτό το όριο. Ο απελευθερωμένος, από τον εγωισμό, ήρωας διαβαίνει μέσα από τα τείχη για να εκπληρώσει έναν ανώτερο σκοπό.[29] Στο «Above» ο φύλακας του κατωφλιού είναι ο φάρος, ο οποίος προσφέρει πολύ λίγες επιλογές εισόδου. Η κεντρική είσοδος φυλάσσεται από φρουρούς και το ανοιχτό παράθυρο στην κορυφή καθιστά σχεδόν αδύνατη τη πρόσβαση χωρίς ειδικό εξοπλισμό. Η κοινωνική πίστη του ήρωα του δίνει κάθε δικαίωμα να φοβάται να βαδίσει στο ανεξερεύνητο.[30] Το αίσθημα του φόβου επαληθεύεται από τα πρώτα λόγια του Ellio «Έχω ακόμα κακό προαίσθημα γι' αυτό», όταν εκείνος αντικρίζει για πρώτη φορά τον φάρο (Σελίδες 15-16).

Πέμπτο Στάδιο: Η Κοιλιά του Κήτους.

Το πέρασμα του μαγικού κατωφλιού αποτελεί μετάβαση σε μια σφαίρα αναγέννησης και συμβολίζεται ως η Κοιλιά του Κήτους. Πλέον ο «Ξεχωριστός Κόσμος» ξεδιπλώνεται. Ο ήρωας αντί να κατακτήσει ή να συμφιλιωθεί με την δύναμη του κατωφλιού απορροφάται από το άγνωστο. Αντί να βγει στην επιφάνεια, κινείται όλο και περισσότερο προς το εσωτερικό της κοιλιάς, με σκοπό να ξαναγεννηθεί.[31] Στο «Above» ο ίδιος ο φάρος είναι η Κοιλιά του Κήτους. Οι δύο χαρακτήρες, για να πετύχουν τον σκοπό τους, πρέπει να κατέβουν πάρα πολλά σκαλιά μέχρι να φτάσουν στο εσωτερικό του φάρου και να βρουν το Δόκτορα, αψηφώντας τους κινδύνους. Όσο πιο πολύ «βυθίζονται» στο εσωτερικό του κήτους, τόσο πιο δύσκολο γίνεται να «αναδυθούν» με επιτυχία (Σελίδες 24-25).

[29] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδες 98-109.

[30] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδα 98.

[31] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδες 109-112.

Έκτο Στάδιο: Η Ένωση με τον Πατέρα.

Σε κάποιο σημείο του ταξιδιού του ο ήρωας βρίσκεται αντιμέτωπος με μια πατρική όψη, η οποία πρέπει να νικηθεί. Όλο το ταξίδι οδηγούσε σε αυτό το σημείο. Η πατρική αυτή όψη αποτελεί τη πηγή του σκοταδιού της ιστορίας. Η πατρική όψη μπορεί να είναι προσωπικότητα ή μέρος της ψυχοσύνθεσης του ίδιου του ήρωα. Η συμφιλίωση του ήρωα με τον πατέρα είναι ο μοναδικός τρόπος εξάλειψης οποιασδήποτε αιτίας, η οποία τον εμποδίζει να είναι πραγματικά ελεύθερος. Η πραγματική λύση είναι αποδοχή των τρωτών αυτών σημείων, η ένωση με τον πατέρα.[32] Στο «Above» το συγκεκριμένο στάδιο αν και υπάρχει εκτελείται λίγο διαφορετικά. Ο Quickclaw είναι η πατρική όψη (βρίσκεται αντιμέτωπος με τον Ellio και τον RIC στη σελίδα 30), το σκοτάδι της ιστορίας. Η μόνη λύση των χαρακτήρων, για να πετύχουν το στόχο τους, είναι να τον νικήσουν. Μέχρι αυτό το στάδιο, σε όλη την διάρκεια του ταξιδιού, τον Ellio τον κυριεύει η άρνηση και ο φόβος απέναντι στη συμμορία των Worgs. Για να νικήσει πρέπει να πιστέψει στον εαυτό του, και να συνδυάσει τις επιστημονικές του γνώσεις με την κατάσταση στην οποία βρίσκεται.

Έβδομο Στάδιο: Αποθέωση.

Ο ήρωας όταν καταφέρει να ξεπεράσει το φόβο του, απελευθερώνεται και προχωρεί πέρα από τα όρια των αλλαγών. Ξεπερνά τον τρόμο της άγνοιας. Ανακαλύπτει την γνώση, αποθεώνεται.[33] Στο «Above», ο Ellio πετυχαίνει την αποθέωση, μόλις ακούει τα λόγια του Δόκτορα Woo. Αμέσως, το αίσθημα της εκπλήρωσης του ονείρου του, να γίνει εξαίρετος μηχανικός και εφευρέτης, τον ωθεί να αντιμετωπίσει τους κινδύνους του και να τους χρησιμοποιήσει προς το συμφέρον του (Σελίδες 35-37). Μέχρι το τέλος του προηγούμενου σταδίου, ο Ellio ακολουθούσε τις οδηγίες και τις συμβουλές του RIC. Έχοντας όμως πλέον αποκτήσει αυτοπεποίθηση, μεταμορφώνεται σε ήρωα που λαμβάνει πρωτοβουλίες και καθοδηγεί τους υπόλοιπους χαρακτήρες γύρω του.

[32] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδες 157-174.

[33] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδα 178.

Όγδοο Στάδιο: Το Έσχατο Δώρο.

Ο ήρωας, αφού περάσει από την άγνοια στη γνώση λαμβάνει το «Δώρο», το οποίο αναζητούσε σε όλο του το ταξίδι. Για τον Campbell, το Έσχατο Δώρο είναι η χάρη των θεών, η δύναμη της συντηρούσας ουσίας τους π.χ. οι κεραυνοί του Δία ή η γονιμότητα της βροχής του Βιρακόχα. Οι φύλακες της θεϊκής αυτής χάρης τολμούν να την ελευθερώσουν μόνο μπροστά σε αυτούς που πέρασαν με επιτυχία τις δοκιμασίες.[34] Στο «Above», ο Ellio και ο RIC πέρασαν κάθε δοκιμασία που βρήκαν στο δρόμο τους και απελευθέρωσαν τον Δόκτορα Woo.

Ένατο Στάδιο: Μαγική Φυγή.

Αν ο ήρωας θριαμβεύσει, κερδίσει την εύνοια της θεάς ή του θεού και υποχρεωθεί να επιστρέψει πίσω στον κόσμο με κάποιο «ελιξίριο» για την αναμόρφωση της κοινωνίας, τότε έχει την υποστήριξη των δυνάμεων τους .[35] Στο «Above» ο Ellio χρησιμοποιεί τον RIC ως ρουκέτα και δραπετεύουν από τον φάρο, παίρνοντας μαζί τους το Δόκτορα Woo ως το «ελιξίριο». Όλοι μαζί επιστρέφουν στον Οικείο Κόσμο. Ο Ξεχωριστός Κόσμος λαμβάνει τέλος.

Δέκατο Στάδιο: Κύριος των Δύο Κόσμων.

Στο τελευταίο στάδιο ο ήρωας είναι πλέον κυρίαρχος του εξωτερικού χώρου και του εσωτερικού του εαυτού. Ο Campbell το ονομάζει «Το γνώρισμα της Ελευθερίας του Κυρίαρχου».[36] Στο «Above» αφού ο Ellio ολοκληρώνει την αποστολή της διάσωσης του Δόκτορα Woo επιστρέφει στον συνηθισμένο του κόσμο (status quo) έχοντας αποκτήσει αυτοπεποίθηση ως προς τις γνώσεις και τις ικανότητες του. Έτσι μπορεί να συνεχίσει την ζωή του, πλησιάζοντας όλο και πιο κοντά στο όνειρο του.

---

[34] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδα 209.

[35] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδα 249.

[36] Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001. Σελίδες 281-284.

Τα στάδια του Ταξιδιού του Ήρωα, όσον αφορά την ιστορία του «Above», μπορούν να οριοθετηθούν στο παρακάτω κυκλικό διάγραμμα:



Εικόνα 4. Above: Το Ταξίδι του Ήρωα. Κατεύθυνση από δεξιά προς τα αριστερά.

Δημιουργία μέσω Photoshop.

2.1.9 ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΕΝΤΡΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Κατά τον Αριστοτέλη χαρακτήρες είναι οι άνθρωποι, οι οποίοι δρουν στην ιστορία και ο καθένας διαθέτει ένα σύνολο ιδιοτήτων.[37] Οι χαρακτήρες προωθούν τη πλοκή, και οι αναγνώστες ταυτίζονται μαζί τους. Στο «Above» οι κεντρικοί χαρακτήρες είναι οι παρακάτω:

ELLIO.

Τύπος Χαρακτήρα: Πρωταγωνιστής/ Ήρωας.

Είδος: Άνθρωπος.

Εξωτερική Εμφάνιση: Νεαρή ηλικία (18 χρονών), καστανά ατημέλητα μαλλιά, γαλάζια μάτια.

Ρουχισμός: Μακρυμάνικη μπλε μπλούζα με κίτρινα μακριά μανίκια και διακοσμητικά κοντά κόκκινα μανίκια,. Κόκκινη βερμούδα μέχρι τα γόνατα. Κίτρινα αθλητικά παπούτσια εφοδιασμένα με ρουκέτες για ολιγόλεπτη πτήση.

Ικανότητες και Προσωπικότητα: Ο Ellio είναι μια πολλά υποσχόμενη ιδιοφυία στον τομέα της μηχανικής. Όταν δεν εργάζεται, συναρμολογεί μηχανές και δημιουργεί μικρές εφευρέσεις όπως τις ατελής ρουκέτες των παπουτσιών του. Γεγονός, το οποίο αποδεικνύει την ιδιοφυία του Ellio, είναι η επαναφόρτιση της μπαταρίας του RIC, η οποία αποτελεί πατέντα του Woo. Όσον αφορά στην προσωπικότητα ο Ellio στην αρχή της ιστορίας παρουσιάζεται εργατικός και πρόθυμος να εξυπηρετήσει τους πελάτες του (σελίδες 3-4), πρόθυμος να βοηθήσει, επαναφορτίζοντας την μπαταρία του RIC (σελίδα 9), ρεαλιστής καθώς γνωρίζει πως δεν έχει πολλές ελπίδες εναντίον των Worgs (σελίδες 13-14). Στην διάρκεια της περιπέτειας με τον RIC, ο Ellio παρουσιάζει αρχικά έναν παθητικό χαρακτήρα καθώς είναι αναγκασμένος να υπακούει κάθε συμβουλή και προσταγή του RIC (σελίδες 14-34). Εμφανίζεται επίσης φοβισμένος και ανήσυχος. Μόλις όμως ανακαλύψει την αυτοπεποίθηση του, στο τέλος της ιστορίας, γίνεται ενεργητικός χαρακτήρας παίρνει μόνος του τις αποφάσεις των κινήσεων του, καταφέρνοντας να υπερισχύσει του ανταγωνιστή του και να διασώσει τον Δόκτορα Woo (σελίδες 34-40). Η προσωπικότητα του Ellio συμβαδίζει με τα κριτήρια του Αριστοτέλη για

[37] Δρομάζου, Στάθη. *Αριστοτέλους Ποιητική*. Κέδρος. 1982 Σελίδα 225.

τους χαρακτήρες. Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, οι χαρακτήρες πρέπει να είναι ηθικοί, σταθεροί, αληθοφανείς και τα λόγια τους να φανερώνουν προαίρεση.[38]

Στόχοι και επιθυμίες: Κατά τον McKee, ο πρωταγωνιστής μιας ιστορίας πρέπει να έχει μια επιθυμία, ανάγκη ή στόχο και να το γνωρίζει.[39] Ο Ellio έχει δύο ειδών στόχους, το μακροπρόθεσμο και το βραχυπρόθεσμο. Ο μακροπρόθεσμος στόχος είναι αυτός που επιδιώκει ο Ellio πριν τη περιπέτεια του με τον RIC αλλά και μετά την λήξη της. Ο μακροπρόθεσμος στόχος του Ellio είναι, να καταφέρει να βγάλει χρήματα, ώστε να εισαχθεί στην Ακαδημία Επιστημών. Εκεί επιθυμεί να διδαχθεί από το είδωλο του, τον Δόκτορα Woo, για να γίνει κάποτε ένας από τους καλύτερους επιστήμονες /μηχανικούς της χώρας. Ένας πρωταγωνιστής χρειάζεται να διαθέτει έναν πιστευτό συνδυασμό ταλέντων, ώστε να πετύχει τα όνειρα του, και ο Ellio τον διαθέτει.[40] Ο βραχυπρόθεσμος στόχος του Ellio είναι αυτός που αναπτύσσεται και ολοκληρώνεται κατά την διάρκεια της ιστορίας, η επιθυμία διάσωσης του Δόκτορα Woo. Ο πρωταγωνιστής στην αναζήτηση της επιθυμίας του, λαμβάνει δράση ερχόμενος σε άμεση σύγκρουση με τους ανθρώπους και τον κόσμο γύρω του.[41] Ο Ellio αποφασίζει να διασώσει το Δόκτορα, διότι εκτός του ότι είναι το ίνδαλμα του, χωρίς την εκπαίδευση του συγκεκριμένου καθηγητή δεν πρόκειται να κάνει το όνειρο του πραγματικότητα. (σελίδα 13, λόγια του RIC «Δεν ξέρω αν το έχεις καταλάβει, αλλά άμα δεν με βοηθήσεις να σώσω το Δόκτορα τώρα, θα πετάξεις την ευκαιρία σου να διδαχθείς από αυτόν στην ακαδημία»).

[38] Δρομάζου, Στάθη. *Αριστοτέλους Ποιητική*. Κέδρος. 1982 Σελίδα 271.
[39] McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting. Regan books.* 1997. Σελίδες 136-138. Πρόσβαση 3/6/2019. https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story

[40] McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting. Regan books*. 1997. Σελίδα 139. Πρόσβαση 3/6/2019. https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story

[41] McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting. Regan books.* 1997. Σελίδα 50. Πρόσβαση 3/6/2019. https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story

RIC / R.I.C (Robotic. Intelligent. Core).

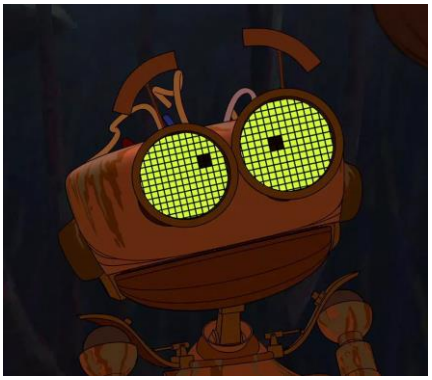
Τύπος Χαρακτήρα: Δεύτερος Πρωταγωνιστής / Μέντορας / Φυλαχτό.

Είδος: Ρομποτικό μηχάνημα.

Εξωτερική Εμφάνιση: Robot χαμηλού ύψους και μεγέθους, στρογγυλή μορφή κατασκευής μπλε χρώματος, στρογγυλά χέρια, στρογγυλό κεφάλι με δυο πορτοκαλί μάτια και κινητά αναλογικά φρύδια.

Ικανότητες και Προσωπικότητα: Ο RIC είναι το πρώτο robot, το οποίο μπορεί να μιλήσει, να είναι ευσυνείδητο και να μεταμορφώνεται σε ξίφος και ρουκέτα. Το όνομα RIC αποτελεί ακρωνύμιο για τις λέξεις Ρομποτικός Ευφυής Πυρήνας (Robotic. Intelligent. Core). Το συγκεκριμένο όνομα λαμβάνει επιρροές από το ρομποτικό χαρακτήρα B.E.N της ταινίας της Disney «Treasure Planet». Το όνομα B.E.N είχε στόχο να ενημερώνει το κοινό για τις ικανότητες του robot (Bio Electronic Nautilus) αλλά και να σχηματίζει εύκολο όνομα, ώστε ο χαρακτήρας να εξανθρωπιστεί και το κοινό να ταυτιστεί ευκολότερα μαζί του. Όσον αφορά την ψυχολογία του, ο RIC στην αρχή είναι λίγο αυταρχικός και νευριάζει εύκολα, όταν ο Ellio διαφωνεί με τις αποφάσεις του (παράδειγμα στη σελίδα 18, ο RIC γρονθοκοπεί τον Ellio, επειδή εκείνος διαμαρτυρόταν). Κατά την διάρκεια της ιστορίας, ο RIC αρχίζει να σέβεται και να εκτιμά τις ικανότητες του Ellio (σελίδα 24 ο RIC λέει στον Ellio «Τελικά είσαι πιο χρήσιμος απ' ότι πίστευα.»). Τέλος ο RIC ακολουθεί τις οδηγίες του Ellio κατά γράμμα (σελίδα 36 ο Ellio λέει στον RIC «Σπάμε το κλουβί και ετοιμάσου να μετατραπείς σε ρουκέτα»). Όσον αφορά στη σχέση του με το Δόκτορα Woo, ο RIC νοιάζεται σε τόσο μεγάλο βαθμό για τον δημιουργό του, ώστε να ξεκινήσει μια αποστολή διάσωσης του. Τα κριτήρια του Αριστοτέλη ταιριάζουν και στην προσωπικότητα του RIC.

Στόχοι επιθυμίες: Η διάσωση του δημιουργού του, Δόκτορα Woo.



Εικόνα 5. B.E.N από την ταινία «Treasure Planet»

ΔΟΚΤΩΡ WOO.

Τύπος Χαρακτήρα: Έπαθλο της ιστορίας.

Είδος: Ανθρωπόμορφο racoon.

Εξωτερική Εμφάνιση: Ηλικιωμένος, χαμηλό ύψος, πράσινο τρίχωμα με λιγοστές πορτοκαλί ρίγες στα αυτιά και την ουρά, μακριά αυτιά, φουντωτή ουρά, παχύ και λευκό μουστάκι ελάχιστες τούφες μαλλιών στο κέντρο και στα πλάγια του κεφαλιού του.

Ρουχισμός: Καφέ σακάκι, μακρυμάνικα και λευκά μανίκια, κόκκινο παπιγιόν, μακρύ γκρίζο-καφέ παντελόνι, γκρίζες μπότες και στρογγυλά γυαλιά χωρίς σκελετό.

Ικανότητες και Προσωπικότητα: Θεωρείται ένας από τους καλύτερους εφευρέτες / μηχανικούς της χώρας. Είναι καθηγητής στην Ακαδημία Επιστημών της πρωτεύουσας και το ίνδαλμα του Ellio. Το γεγονός, το οποίο αποδεικνύει την ευφυία, το ταλέντο και την πρωτοπορία του, είναι η δημιουργία του RIC, του πρώτου robot ικανού να αλλάζει μορφή, να μπορεί να μιλά και να έχει συνείδηση. Ακόμα το διάσημο ρητό του «Να ντρέπεσαι να πεθάνεις πριν εκπληρώσεις κάτι χρήσιμο για την κοινωνία!» αποδεικνύει την αφοσίωση του στο ρόλο του επιστήμης ως μέσο βελτίωσης της ζωής των ανθρώπων και της κοινωνίας. Το συγκεκριμένο ρητό αποτελεί παράφραση της φράσης του Horace Mann «Να ντρέπεσαι να πεθάνεις πριν πετύχεις μια νίκη για την Ανθρωπότητα» («Be ashamed to die, until you have scored some victory for humanity»). Λόγω του προχωρημένου της ηλικίας και του μικρού μεγέθους του, είναι φοβιτσιάρης. Όμως συμπεριφέρεται ως πατρική φιγούρα προς τον RIC. Νοιάζεται πολύ γι' αυτόν και θυσιάζει τον εαυτό του για να σωθεί ο RIC από την απαγωγή των Worgs. Το γεγονός αυτό επαληθεύεται στην σελίδα 27, όπου ο δόκτωρ θυμώνει με τον RIC, ο οποίος παράκουσε τις εντολές του και αντί να φύγει μακριά, επέστρεψε για να τον σώσει(Σελίδα 27 «RIC, τι κάνεις εδώ; Σε διέταξα να φύγεις μακριά και εσύ επέστρεψες;». Ακόμα αναγνωρίζει την αξία των πράξεων άλλων προς τον εαυτό του και την ανταμείβει άμεσα. Γεγονός που το αποδεικνύει, είναι το δώρο, την υποτροφίας, προς τον Ellio για να τον ανταμείψει που τον έσωσε (Σελίδες 39-40).

Στόχοι και επιθυμίες: Λόγω του ρόλου του ως έπαθλο, οι στόχοι και οι επιθυμίες του δεν είναι ξεκάθαροι στα πλαίσια της ιστορίας. Μπορεί να ειπωθεί πως ο Δόκτωρ επιθυμεί την ασφάλεια του RIC και τη σωστή μελλοντική εκπαίδευση του Ellio στην Ακαδημία Επιστημών.





Εικόνες 6-7, η φράση του Horace Mann από την συνέντευξη του αστροφυσικού Δόκτορος Neil deGrasse Tyson στην εκπομπή του Larry King. [42]

[42] Larry King. *Neil deGrasse Tyson on the Afterlife, Origins of the Earth and Extreme Weather*. 26:05-26:15. Δημοσιεύτηκε στις 9 Νοεμβρίου 2017. Πρόσβαση 3/6/2019. https://www.youtube.com/watch?v=4x2ZrklQQYU

QUICKCLAW.

Τύπος Χαρακτήρα: Ανταγωνιστής

Είδος: Worg (υβρίδιο είδος λύκου και ύαινας)

Εξωτερική Εμφάνιση: Γκρίζο τρίχωμα, μεγαλύτερο μέγεθος και ύψος σε σχέση με τους υποτακτικούς Worgs. Κίτρινα μάτια, κομμένο δεξί αυτί.

Ρουχισμός: Χρυσό σκουλαρίκι στο αριστερό αυτί, κόκκινο μπουρνούζι.

Ικανότητες και Προσωπικότητα: Είναι ο αρχηγός της συμμορίας των Worgs που απαγάγει τον Δόκτορα Woo. Οι ανταγωνιστές θέτουν σε δράση όλη την ιστορία. Έτσι καθίσταται αναπόφευκτο, το γεγονός ότι θα διαθέτουν περίεργες προσωπικότητες και χαρακτηριστικά. [43] Ο Quickclaw καθώς εκτελεί χρέη αρχηγού είναι αυταρχικός και απαιτεί τυφλή αφοσίωση και υποταγή των μελών της συμμορίας του. Επίσης διαθέτει στρατηγικές ικανότητες, καθώς γνωρίζει πότε πρέπει να δράσει και πότε όχι. Αξιοσημείωτα παραδείγματα αποτελούν: η εντολή προς την συμμορία για να παγιδέψουν τον Ellio και τον RIC (Σελίδα 26 «Λοιπόν άκου ηλίθιε! Δεν θα σημάνεις συναγερμό. Θα αφήσουμε τους εισβολείς να μπουν στο δωμάτιο του Δόκτορα, εκεί δεν θα μπορούν να βγουν. Θα τους στριμώξουμε και θα πιάσουμε επιτέλους το robot») και η απόφαση να μην υποτιμήσουν τις ικανότητες του RIC, αλλά να αφήσουν την Candy να αναλάβει δράση (Σελίδα 30 «Δεν ξέρω πόσες δυνατότητες έχεις, εμείς είμαστε απλά εδώ για να σε αιχμαλωτίσουμε, έχω μια τελευταία έκπληξη για εσάς»).Ακόμα αγαπά την εγκληματική του σταδιοδρομία (σελίδα 26 «Ναι, επιτέλους θα πάρω προαγωγή στη συμμορία»). Τέλος αντιμετωπίζει διαφορετικά τη σχέση του με τα μέλη της συμμορίας και το κατοικίδιο του. Στα μέλη της συμμορίας είναι αυταρχικός και αναιδής (τους αποκαλεί «ηλίθιους») ενώ αντιθέτως δείχνει συμπάθεια και αγάπη για την Candy (σελίδα 31 «ναι αγάπη μου και ο μπαμπάς χαίρεται, που σε βλέπει…»)

Στόχοι και επιθυμίες: Όπως ο Ellio, έτσι και ο Quickclaw έχει δύο ειδών στόχους. Ο μακροπρόθεσμος στόχος του είναι να προαχθεί μέσα στην εγκληματική οργάνωση, της οποίας είναι μέλος. Ο βραχυχρόνιος στόχος του είναι η μεταφορά του Δόκτορα Woo και του RIC στους ανωτέρους του. Εκείνοι επιθυμούν να εκμεταλλευτούν τις ικανότητες του RIC και τις γνώσεις του Δόκτορα Woo (να φτιάξει κλώνους του RIC), ώστε να κυριαρχήσουν στον υπόκοσμο (αναφορά στην σελίδα 29).

[43] Thomas, Frank and Johnston, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. The Walt Disney Productions. 1981. Σελίδα 417.

CANDY.

Τύπος Χαρακτήρα: Δευτερεύων Ανταγωνιστής

Είδος: Κρυστάλλινο θηρίο.

Εξωτερική Εμφάνιση: Μεγάλου μεγέθους αιλουροειδές, ροζ τρίχωμα, καφέ σημάδια πάνω στο τρίχωμα, λευκή γούνα στη περιοχή του στόματος και κάτω από την κοιλιά. Μακριά ουρά με λευκή γούνα στη άκρη. Σε τυχαία σημεία, επάνω στο τρίχωμα, υπάρχουν ροζ κρύσταλλοι.

Ικανότητες και Προσωπικότητα: Διαθέτει πολύ σκληρό τρίχωμα. Χάρις το τρίχωμα της, μπορεί να αντέξει μέχρι και εκρήξεις και να βγει αλώβητη από αυτές. Ακόμα διαθέτει τεράστια φυσική δύναμη. Μπορεί να καταστρέψει τοίχους και να αναμετρηθεί με τον RIC, όταν εκείνος βρίσκεται σε μορφή ξίφους. Όσον αφορά την προσωπικότητα της, η Candy λατρεύει το αφεντικό της, τον Quickclaw (Σελίδες 31-38 τον γλείφει), και υπακούει κάθε του εντολή (Σελίδα 32 υπακούει στην εντολή να ορμίσει στον Ellio και τον RIC). Μοναδική της αδυναμία, το γεγονός ότι υπνωτίζεται από λαμπερά αντικείμενα. Η συγκεκριμένη αδυναμία κάνει την Candy ανίκανη να υπακούσει οποιαδήποτε εντολή (Σελίδες 35-38).

2.2.0 ΠΡΟΤΥΠΟ ΓΡΑΦΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΟΜΙΚ

Όπως αναφέρθηκε και στην Εισαγωγή της πτυχιακής εργασίας, η συγγραφή του σεναρίου του κόμικ «Above» αποτελεί παραδοτέο αρχείο. Το συγκεκριμένο υπό-κεφάλαιο μπορεί να θεωρηθεί πως λειτουργεί ως «εγχειρίδιο οδηγιών». Σκοπός του υπό-κεφαλαίου είναι η κατανόηση του προτύπου συγγραφής ένα σεναρίου κόμικ, ώστε η ανάγνωση του σεναρίου του «Above» να μην προκαλέσει σύγχυση ή απορίες. Η συγγραφή ενός σεναρίου κόμικ είναι διαφορετική από την συγγραφή ενός κινηματογραφικού σεναρίου, καθώς επιτρέπει μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων και επιλογών.

Η πιο γνωστή μορφή συγγραφής σεναρίου κόμικ είναι η «πλήρης σεναριακή γραφή» (Full Scripting). Στη πλήρη σεναριακή γραφή, ο σεναριογράφος διασπά την ιστορία σε σελίδες και την κάθε σελίδα, σε συγκεκριμένο αριθμό πλάνων (panels). Τα δύο βασικά μέρη ενός πλάνου είναι η εικόνα και το κείμενο. Ο σεναριογράφος περιγράφει λεπτομερειακά την δράση κάθε πλάνου της σελίδας. Η περιγραφή των εικόνων των πλάνων πρέπει να είναι πλήρως αντικειμενική, φανερώνοντας μόνο τα στοιχεία της ιστορίας, τα οποία ο καλλιτέχνης μπορεί να σχεδιάσει. Ο σεναριογράφος αναλύει διεξοδικά την επιθυμητή δράση του κάθε πλάνου, ενώ ο εικονογράφος, γνωρίζοντας τι πρέπει να σχεδιάσει, έχει πλήρη ελευθερία στον τρόπο με τον οποίο θα το σχεδιάσει.[44] Σε αυτό το στάδιο η περίπτωση ο σεναριογράφος και ο εικονογράφος να είναι το ίδιο άτομο αποτελεί πολύ μεγάλο πλεονέκτημα (το οποίο ισχύει και στη περίπτωση του «Above»), καθώς δεν υπάρχει πρόβλημα στην έκφραση και την εκτέλεση των ιδεών.

[44] Kneece, Mark. The art of comic book writing: The definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories. Watson-Guptill Publications. 2015. Σελίδα 20.

2.2.1 ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΡΟΤΥΠΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΟΜΙΚ

Τα κόμικ συνήθως δεν διαθέτουν σενάριο προορισμένο για τον αναγνώστη. Επίσημη εκδοχή προτύπου δεν υπάρχει, με αποτέλεσμα πολλοί σεναριογράφοι να προσαρμόζουν το κείμενο τους όπως επιθυμούν. Το παρακάτω παράδειγμα ενός προτύπου σεναρίου προσφέρει έναν ευέλικτο και γενικό προσανατολισμό, ο οποίος προσφέρει συνοχή και περιεκτικότητα.[45] Το παρακάτω παράδειγμα χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία του σεναρίου του «Above»:

Παράδειγμα Δομής Προτύπου Σεναρίου Σελίδας 1 [46]

Τίτλος της Ιστορίας

Όνομα Σεναριογράφου

Σελίδα 1

Panel 1: Περιγραφή της δράσης της σκηνής του πρώτου πλάνου. Μόνο η πληροφορία που μπορεί να σχεδιαστεί από τον εικονογράφο πρέπει να σημειωθεί.

Caption: Σημείωση αφηγηματικής φράσης του αφηγητή.

Ομιλία 1: Σημείωση ομιλίας χαρακτήρα 1. όπως θα καταγραφεί στο ίδιο το κόμικ.

Ομιλία 2: Σημείωση ομιλίας χαρακτήρα 2. όπως θα καταγραφεί στο ίδιο το κόμικ.

SFX: Τα ηχητικά εφέ της σκηνής. Τα ηχητικά εφέ αποτελούν μορφή ονοματοποιίας, δηλαδή λέξεις οι οποίες ακούγονται όπως γράφονται.[47] π.χ. BAM! CRACK!

Panel 2: Περιγραφή της δράσης της σκηνής του δεύτερου πλάνου. κ ο.κ

[45] Kneece, Mark. The art of comic book writing: The definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories. Watson-Guptill Publications. 2015. Σελίδα 23.

[46] Kneece, Mark. The art of comic book writing: The definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories. Watson-Guptill Publications. 2015. Σελίδα 21.

[47] Kneece, Mark. The art of comic book writing: The definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories. Watson-Guptill Publications. 2015. Σελίδα 80.

2.2.2. ΤΥΠΟΙ ΠΛΑΝΩΝ ΚΑΜΕΡΑΣ ΚΑΙ ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΙ

Πολλές φορές ο σεναριογράφος αναφέρει τον τύπο κάμερας, που επιθυμεί να χρησιμοποιηθεί σε κάθε πλάνο. Ο εικονογράφος γνωρίζοντας τον τύπο κάμερας μπορεί να δημιουργήσει την εικόνα, μπορεί να ακολουθήσει πιστά το αρχικό όραμα του σεναριογράφου. Οι τύποι της κάμερας γράφονται μέσα στην περιγραφή του εκάστοτε πλάνου.[48] Οι τύποι κάμερας είναι οι εξής;

CU- close up = Κοντινό πλάνο.

MS-medium shot = Μεσαίο πλάνο

FS- full shot = Μακρινό πλάνο

OTS- over the shoulder = Πλάνο πάνω από τον ώμο

BEV- bird's eye view = Πανοραμικό πλάνο.

WEV- worm's eye view = Πλάνο από πολύ χαμηλό σημείο.

Εάν ο σεναριογράφος έχει μια συγκεκριμένη σκέψη για κάποια κατηγορία σελίδας, η οποία δεν αποτελεί μέρος της αντικειμενικής περιγραφής, όπως ειδικό style σχεδιασμού μπορεί να γράψει μια ειδική σημείωση στην αρχή, κατά την διάρκεια ή στο τέλος περιγραφής πλάνου.[49] Το σχόλιο μπορεί να εμπεριέχεται μέσα σε παρένθεση (…) ή σε πλάγιες γραμμές με αστερίσκο */…/*

Παραδείγματα:

Ellio (φωνάζει): ΣΤΟ ΕΙΠΑ!!! ή RIC (εκτός panel): ΑΧΑ!

/Κοντινό στο πρόσωπο του RIC/

[48] Kneece, Mark. The art of comic book writing: The definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories. Watson-Guptill Publications. 2015. Σελίδα 21.

[49] Kneece, Mark. The art of comic book writing: The definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories. Watson-Guptill Publications. 2015. Σελίδα 36.

2.2.3. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΠΡΟΤΥΠΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΟΜΙΚ

Στη Σελίδα 23 του Κόμικ «Above» Πλάνο 1-5.

Σελίδα 23

Panel 1- (FS) Το δωμάτιο στην κορυφή του φάρου αποκαλύπτεται. Στη μέση του δωματίου υπάρχει μια μεγάλη, σιδερένια κολώνα. Στο τοίχο είναι βρίσκονται δύο ανοιχτά παράθυρα. Σε όλο το δωμάτιο υπάρχουν διασκορπισμένοι σωλήνες. Στην δεξιά πλευρά του δωματίου υπάρχει είσοδος με πρόσβαση στον υπόλοιπο φάρο. Η φιγούρα ενός φύλακα αχνοφαίνεται δίπλα στην κολώνα.

Caption: ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΣΤΗ ΚΟΡΥΦΗ ΤΟΥ ΦΑΡΟΥ.

Panel 2- (MS) Ο φρουρός είναι ένας Worg, ο οποίος κοιμάται όρθιος, στηριζόμενος στη μηχανική του τρίαινα.

SFX: ZZ

Panel 3- (MS) Ο Ellio πλησιάζει το παράθυρο.

Ellio: ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΜΗΝ ΜΕ ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΣΕΤΕ ΑΚΟΜΑ!!

Panel 4- (MS) Ο Ellio περνά μέσα από το παράθυρο, κατά την είσοδο του ο RIC χτυπά το κεφάλι του σε μια γωνία παραθύρου.

RIC (φωνάζει): ΗΡΕΜΑ!!!

SFX: bang!!

Panel 5- (FS) Αν και βρίσκονται μέσα στο δωμάτιο, ο Ellio δεν μπορεί να διακόψει την λειτουργία των παπουτσιών του. Συνεχίζουν να κινούνται στον αέρα.

Ellio (φωνάζει): ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ, ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΩ!

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ.

3.1.1 ΓΕΝΙΚΗ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ.

Με την ολοκλήρωση του σεναρίου, η δεύτερη διαδικασία στον τομέα της προ-παραγωγής είναι ο Εικαστικός Σχεδιασμός (Concept Art) του κόμικ. Κατά την διάρκεια της αυτής της διαδικασίας, όπως αναφέρθηκε και στην Εισαγωγή, πραγματοποιείται η έρευνα και η μελέτη διάφορων εικαστικών λύσεων, με τελικό στόχο την εύρεση της κατάλληλης αισθητικής προσέγγισης του κόμικ. Η αισθητική προσέγγιση περιλαμβάνει την τελική όψη των περιβαλλόντων και των χαρακτήρων της ιστορίας.

Πρώτη προτεραιότητα αποτελεί η εύρεση της γενικής αισθητικής προσέγγισης του κόμικ. Η εύρεση της επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό την αισθητική προσέγγιση των περιβαλλόντων και των χαρακτήρων, καθώς περιορίζει τις αισθητικές/εικαστικές επιλογές που θα ακολουθηθούν. Από την αρχή, βασική επιθυμία αισθητικής προσέγγισης αποτελούσε ο επιτυχής συνδυασμός των αισθητικών/εικαστικών λύσεων των ταινιών κινουμένων σχεδίων της Disney και του ευέλικτων/ελαστικού στυλ των ιαπωνικών σειρών anime σκηνοθεσίας ή συμμετοχής του σκηνοθέτη/εμψυχωτή Hiroyuki Imaishi[50]. Μετά από προβολή και έρευνα των παραπάνω επιλογών επιλέχτηκαν οι εξής ταινίες/σειρές: οι ταινίες «Treasure Planet»[51] και «Big Hero 6»[52] της Disney και οι anime σειρές «FLCL»[53] και «Tengen Toppa Gurren Lagann»[54]. Ακόμα μεγάλη επιρροή στην γενική αισθητική αποτελούν οι καλλιτέχνες Jin Kim[55], Jason Lee[5657] και Grace Liu[58]. Η αισθητική των συγκεκριμένων καλλιτεχνών έχει αναμείξει τις ανατομικές αλλά αφαιρετικές φιγούρες των δυτικών cartoon και των ανατολικών anime.

---

[50] IMDB.com. *Imaishi Hiroyuki* https://www.imdb.com/name/nm0408043/ (πρόσβαση 7/6/2019).
[51] Conli, Roy. *Treasure Planet*. Σε σκηνοθεσία Clements, Roy και Musker, Jon. (2002; USA: Walt Disney Feature Animation), φιλμ.

[52] Conli, Roy. *Big Hero 6*. Σε σκηνοθεσία Hall, Don και Williams, Chris. (2014; USA: FortyFour Studios, Walt Disney Animation Studios), φιλμ.

[53] Sato, Masanobu και Masatomo, Nishizawa και Sato, Hiroki. *FLCL*. Σε σκηνοθεσία Tsurumaki Kazuya (2000; Japan: Studio Gainax, Studio Production I.G), σειρά επεισοδίων.

[54] Kamagata, Eiichi και Akai, Takami και Takeda, Yasuhiro. *Tengen Toppa Gurren Lagann*. Σε σκηνοθεσία Imaishi, Hiroyuki. (2007; Japan: Studio Gainax), σειρά επεισοδίων.

[55]. IAMAG.CO. *The art of Jin Kim* (πρόσβαση 1/6/2019). https://www.iamag.co/the-art-of-jin-kim/
[56] Tumblr.com. *Grace Liu*. (πρόσβαση 1/6/2019). https://nargyle.tumblr.com/
[57] Instagram.com. *Jachlee*. (πρόσβαση 1/6/2019). https://www.instagram.com/jachlee/
[58] Jclee.info. *Jason Lee*. (πρόσβαση 1/6/2019). http://www.jclee.info/

Κύριες Αισθητικές Επιρροές από Ταινίες και Σειρές.



Εικόνα 8. Ταινία «Treasure Planet»



Εικόνα 9. Ταινία «Big Hero 6»

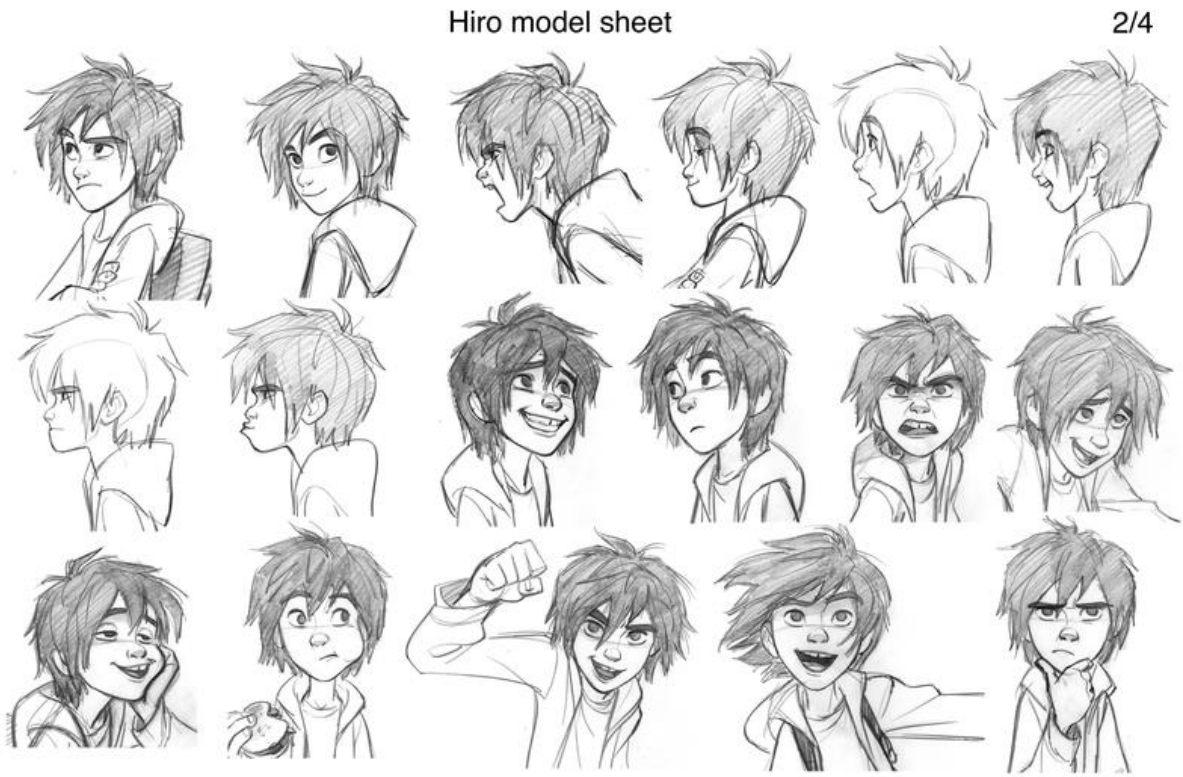


Εικόνα 10. Σειρά «FLCL»

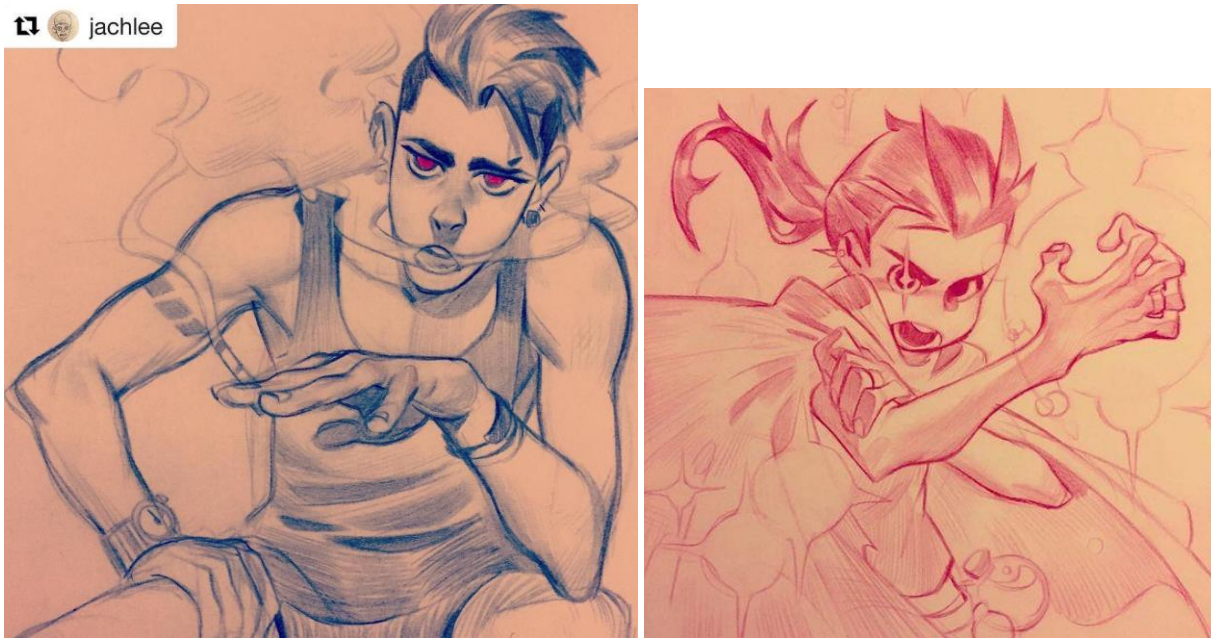


Εικόνα 11. Σειρά «Tengen Toppa Gurren Lagann».

Κύριες επιρροές καλλιτεχνών.



Εικόνα 12. Jin Kim. Εικαστικός Σχεδιασμός χαρακτήρα Hiro (Big Hero 6).



Εικόνες 13-14. Jason Lee (Jachlee). Εικονογραφήσεις Αυθεντικών Χαρακτήρων.



Εικόνες 15-16. Grace Liu (Grassflu). Πόζες Αυθεντικού Χαρακτήρα.

3.1.2 ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ.

Γενικές αισθητικές επιρροές - Γενική δομή του κόσμου.

Η πρωταρχική κίνηση, η οποία σήμανε και την έναρξη της δημιουργίας της ιστορίας του «Above», ήταν η θέληση σύνθεσης μιας περιπέτειας ενός νεαρού αγοριού μαζί με ένα μικρό robot. Από την στιγμή που στην ιστορία συμπεριλαμβάνονται robot, ο κόσμος πρέπει να παρουσιάζει μια έμφαση στην προχωρημένη τεχνολογία. Ο παράγοντας της προχωρημένης τεχνολογίας όμως, αποτελούσε κίνδυνο για την δημιουργία κενών ή ανακριβειών, στην εξέλιξη της ιστορίας (plot holes) καθώς και επικείμενο περιορισμό ελευθερίας κινήσεων. Σύμφωνα με τον McKee, ο συγγραφέας είναι υποχρεωμένος να δημιουργήσει «Σταθερές Πραγματικότητες», δηλαδή μυθικούς κόσμους, όπου ορίζονται τρόποι συνύπαρξης των χαρακτήρων μεταξύ τους και με τον κόσμο γύρω τους, οι οποίοι παραμένουν ίδιοι καθ' όλη την διάρκεια της αφήγησης.[59] Μετά από εκτενή έρευνα και πειραματισμούς αποφασίστηκε η δημιουργία ενός φανταστικού υβριδικού κόσμου. Ο κόσμος συνδυάζει μεσαιωνικά στοιχεία, αναλογική τεχνολογία του 19ου αιώνα και ελάχιστη σύγχρονη τεχνολογία. Ο κόσμος μπορεί να θεωρηθεί, ότι ανήκει στο είδος του Steampunk. Steampunk θεωρείται το είδος επιστημονικής φαντασίας, το οποίο τυπικά εμπεριέχει ατμοκίνητα μηχανήματα έναντι προχωρημένης τεχνολογίας. Τα μηχανήματα που έχουν

[59] McKee, Robert. Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting. Regan books. 1997. Σελίδες 53-54. Πρόσβαση 3/6/2019. https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story

δημιουργηθεί αποτελούν πρόωρες εφευρέσεις ανώτερης τεχνολογίας σε σχέση με την εποχή που λαμβάνουν χώρα τα γεγονότα.[60]Η σύνθεση του κόσμου βασίστηκε σε φανταστικούς κόσμους ταινιών κινουμένων σχεδίων και βιντεοπαιχνιδιών. Συγκεκριμένα ο κόσμος του «Above» επηρεάστηκε από τους κόσμους των ταινιών «Treasure Planet» της Disney, «Castle in the Sky»[61] και «Princess Mononoke»[62] του Hayao Miyazaki.



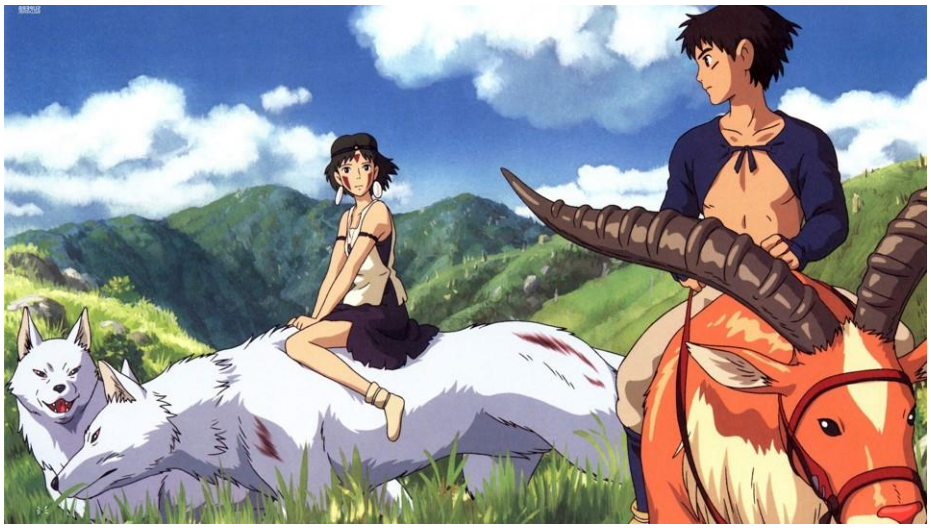


Εικόνες 16-17. Εικαστικός Σχεδιασμός Steampunk κόσμου ταινίας «Treasure Planet».

[60] Waldrep, M, C. Steampunk Sourcebook. Dover Publications INC. 2001. Σελίδα 1. (Πρόσβαση 5/6/2019) https://books.google.gr/books?id=6IHG-leEF2YC&pg=PP4&dq=steampunk&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwjd0Y6rjNziAhVL2KQKHV5RDHYQ6AEISTAE#v=onepage&q=steampunk&f=false

[61] Miyazaki, Hayao. Castle in the Sky. Σε σκηνοθεσία Miyazaki, Hayao.(1986; Japan: Studio Ghibli, Nibariki, Tokuma Shoten), φιλμ.

[62] Miyazaki, Hayao. Princess Mononoke. Σε σκηνοθεσία Miyazaki, Hayao.(1997; Japan: Studio Ghibli, Nibariki, Nippon Television Network, Tokuma Shoten), φιλμ.

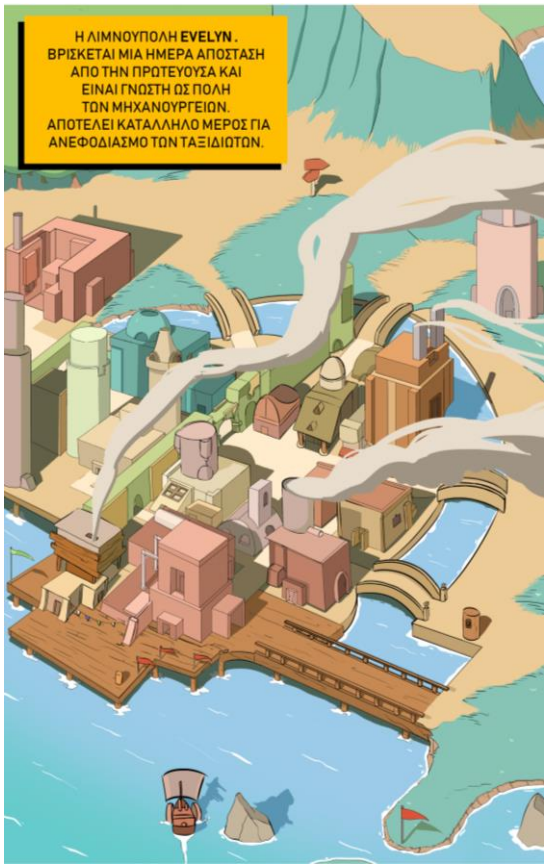


Εικόνα 18, Ο καταπράσινος κόσμος της ταινίας «Princess Mononoke»



Εικόνα 19, Η Αλλόκοτη επίγεια πόλη της ταινίας «Castle in the Sky»

Οι παραπάνω ταινίες βοήθησαν στην γενική ιδέα και μορφή του κόσμου. Χάριν των επιρροών αυτών των ταινιών δημιουργήθηκε η πράσινη και βιομηχανική «Λιμνούπολη Evelyn», η πόλη στην οποία αναπτύσσεται η ιστορία του «Above».



Εικόνα 20. Λιμνούπολη Evelyn. Σελίδα 1 του κόμικ «Above».



Εικόνα 21. Όχθη της λίμνης. Σελίδες 15-16 του κόμικ «Above».

Ειδικές αισθητικές επιρροές (Κτίρια, Αντικείμενα).

Για τις επιμέρους λεπτομέρειες του κόσμου, δηλαδή τις μορφές των κτιρίων, των μηχανημάτων και των εργαλείων, μελετήθηκαν οι κόσμοι των βιντεοπαιχνιδιών: «Hob»[63], «World of Warcraft»[64] και «Owl boy»[65]. Αυτά τα τρία βιντεοπαιχνίδια εμπεριέχουν υβριδικούς κόσμους, οι οποίοι «παντρεύουν» το παλιό/μεσαιωνικό με το νέο/τεχνολογικό στοιχείο. Η καλλιτεχνική προσέγγιση και των τριών παιχνιδιών βασίζεται σε cartoon σχέδιο απλών σχηματικών μορφών και βασικής γεωμετρίας, με έμφαση στις καμπύλες. Κάθε κτίριο ή αντικείμενο είναι σχεδιασμένο να εμπεριέχει ένα ή δύο γεωμετρικά σχήματα.

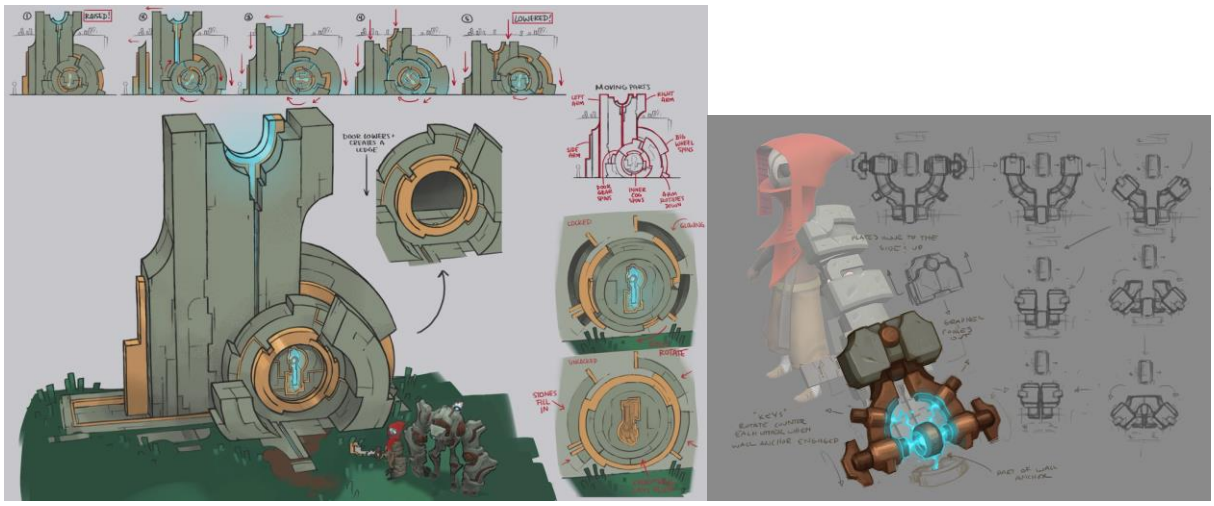


Εικόνα 22. Εικαστικός Σχεδιασμός κτιρίων του βιντεοπαιχνιδιού Hob.

[63] Runic Games, Inc.*Hob*. Σε σκηνοθεσία Blank, Patrick και Lefler και Marsh.(2017; USA: Runic Games, Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

[64] Blizzard Entertainment Inc. *World of Warcraft.* Σε σκηνοθεσία Metzen, Chris. (2004; USA: Blizzard Entertainment Inc.),
βιντεοπαιχνίδι.

[65] D-Pad Studio AS. *Owl boy*. Σε σκηνοθεσία Andersen, Simon, Stafsnes. (2016; Norway: D-Pad Studio AS), βιντεοπαιχνίδι.



Εικόνες 23-24. Εικαστικός Σχεδιασμός κτιρίων

και αντικειμένων του βιντεοπαιχνιδιού «Hob».



Εικόνα 25. Τεχνολογική Περιοχή του βιντεοπαιχνιδιού «Hob».



Εικόνες 25-26. Εικαστικός Σχεδιασμός κατοικιών του βιντεοπαιχνιδιού «World Of Warcraft» [66]

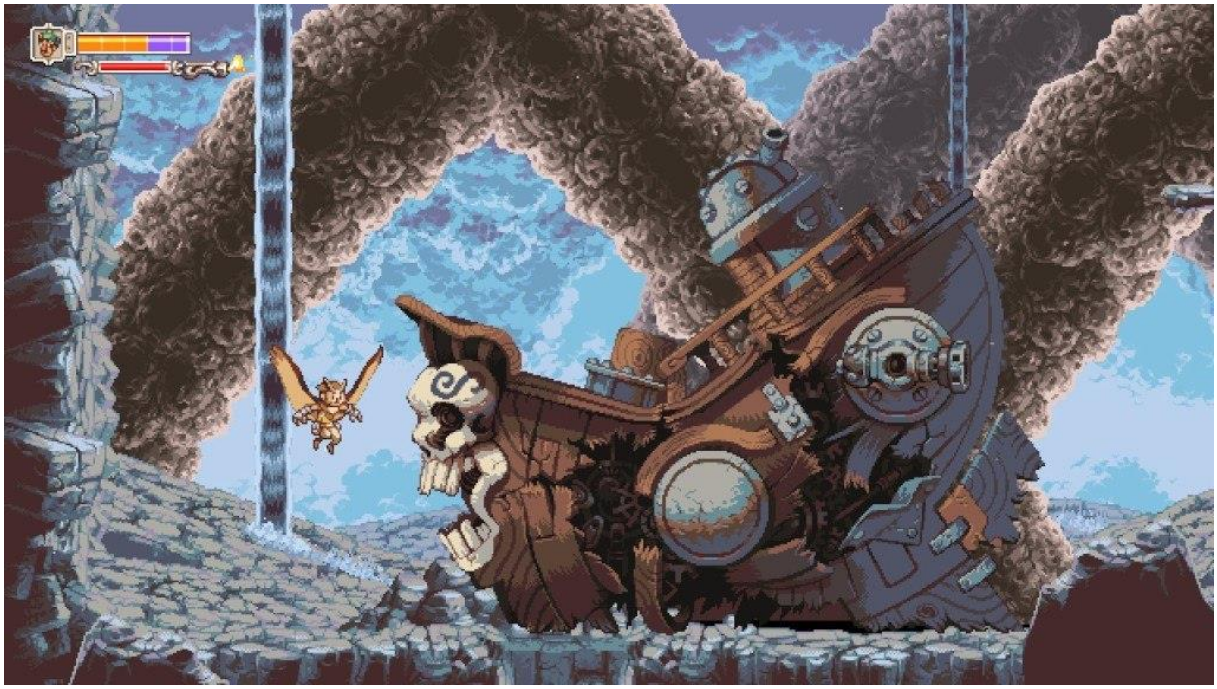


Εικόνες 28-29. Μηχανικό ιπτάμενο και δίποδο άτι (Mount) του βιντεοπαιχνιδιού «World Of Warcraft»

[66] IAMAG.CO. *World of Warcraft: 100 Concept Art Collection*. (πρόσβαση 7/6/2019) https://www.iamag.co/world-of-warcraft-100-concept-art-collection/



Εικόνα 30. In Game Κτίρια του βιντεοπαιχνιδιού «Owl boy»



Εικόνα 31. In Game Κτίριο-Γαλέρα του βιντεοπαιχνιδιού «Owl boy»



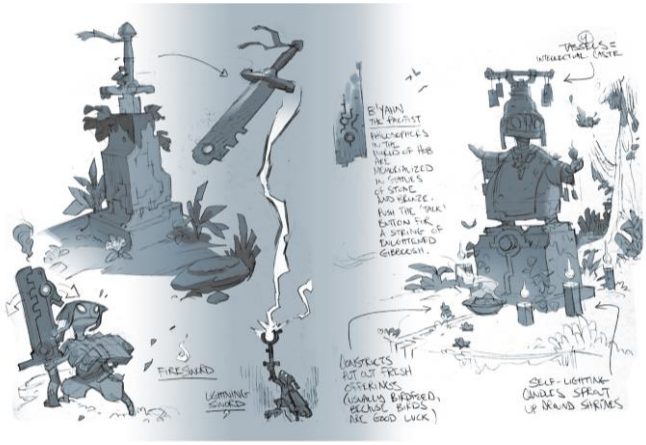
Εικόνα 32. Εσωτερικός χώρος μαγαζιού του βιντεοπαιχνιδιού «Owl boy»



Εικόνα 33. In Game κτίριο του βιντεοπαιχνιδιού «Owl boy»

Επίσης μεγάλη επιρροή στον σχεδιασμό κτιρίων και αντικειμένων υπήρξε από τα έργα των καλλιτεχνών Paul Richards [67] (ο οποίος δημιούργησε concept art για το βιντεοπαιχνίδι Hob) και του Alexandre Diboine (Γνωστός και με το ψευδώνυμο «Zedig») [68].







Εικόνες 34-35-36. Paul Richards. Εικαστικός Σχεδιασμός κτιρίων αντικειμένων και δένδρων για το βιντεοπαιχνίδι «Hob».

[67] Artstation.com. Paul Richards. (πρόσβαση 8/6/2019) https://www.artstation.com/autodestruct
[68] Artstation.com. Alexandre Diboine. (πρόσβαση 8/6/2019) https://www.artstation.com/alexandrediboine

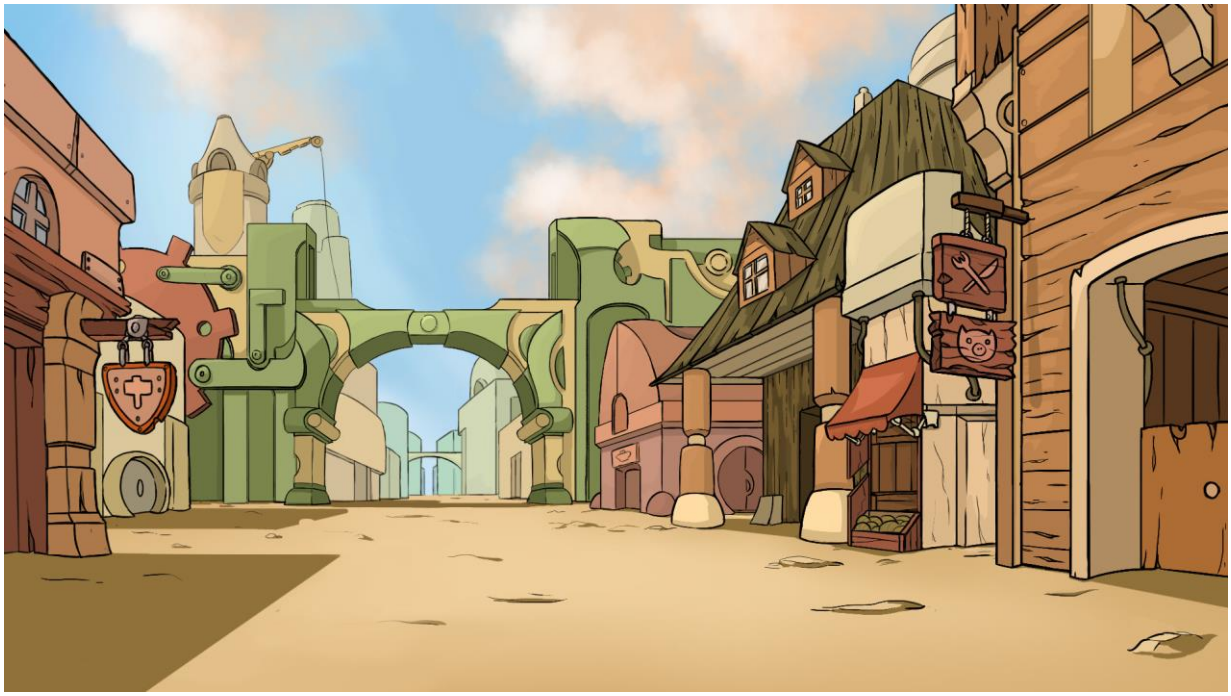


Εικόνα 37. Alexandre Diboine. Εσωτερικός χώρος.



Εικόνα 38. Alexandre Diboine. Εσωτερικός χώρος.

Μέσω της έρευνας και του συνδυασμού των προαναφερθέντων επιρροών δημιουργήθηκαν οι παρακάτω Εικαστικοί Σχεδιασμοί/ πλάνα περιβαλλόντων:



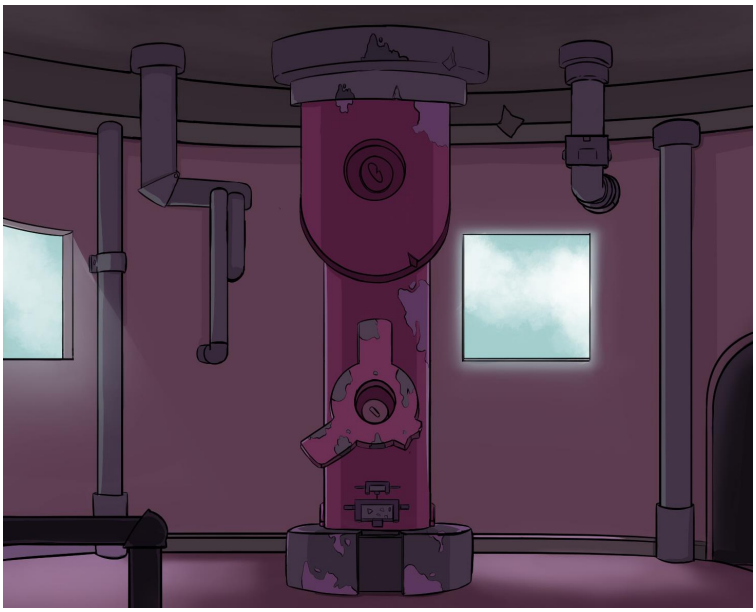
Εικόνα 39. Κεντρικός Δρόμος της Λιμνούπολης.

Εικαστικός Σχεδιασμός και πλάνο 1, σελίδας 2 του κόμικ.



Εικόνα 40. Εσωτερικός Χώρος Μαγαζιού του Ellio.

Εικαστικός Σχεδιασμός και πλάνο 5, σελίδας 2 του κόμικ.



Εικόνα 41. Εσωτερικός χώρος Φάρου.

Εικαστικός Σχεδιασμός και πλάνο 1, σελίδας 23 του κόμικ.



Εικόνα 42. Μαγαζί του Ellio. πλάνο 2, σελίδας 2 του κόμικ.

Όλα τα παραπάνω περιβάλλοντα δημιουργήθηκαν μέσω ψηφιακής γραφίδας και λογισμικού Photoshop cc 2018.

3.1.3 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ELLIO.

Από την αρχή, ο σχεδιασμός του Ellio προοριζόταν να επηρεαστεί κυρίως από τα σχεδιαστικά χαρακτηριστικά νεαρών πρωταγωνιστών «Shonen manga». «Shonen» στην ιαπωνική γλώσσα σημαίνει «αγόρι». Shonen manga/anime είναι ιαπωνικές ιστορίες κόμικ και εμψύχωσης εικόνας, αντιστοίχως, ειδικά για το ανδρικό κοινό. Για χρόνια ο συγκεκριμένος τύπος θεωρείται ο πιο διάσημος. Τα Shonen manga τείνουν να εμπεριέχουν δράση, βία, τεράστιες μάχες και ήρωες, οι οποίοι διαθέτουν μια ακατανίκητη θέληση να βελτιώσουν τις ικανότητες τους και τον εαυτό τους, ώστε να γίνουν οι καλύτεροι στον τομέα τους (π.χ. ο δυνατότερος μαχητής, ninja, μάγος, ή πειρατής του κόσμου) .[69] Η διαδικασία δημιουργίας του Ellio άρχισε με μολύβι και χαρτί. Μετά από πολλά λάθη και πειραματισμούς και αφού αποφασίστηκαν οι αναλογίες και ο ρουχισμός του μοντέλου, η διαδικασία πέρασε στο ψηφιακό στάδιο. Η βασική όψη του Ellio παρέμεινε ίδια από την αρχή μέχρι το τέλος.



Εικόνα 43. Πειραματικά σχεδία του Ellio

με μολύβι και χρωματιστό μπλε μολύβι σε Α4 χαρτί.

[69] Kamikaze Family Studio. Shonen manga: action packed. Harper Collins Publisher. Σελίδες 1-2 (πρόσβαση 8/6/2019).
https://books.google.gr/books?id=LihuXLvr5GgC&pg=PT9&dq=shonen%20manga&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwigov6ugdjiAhVmw8QBHccuDgsQ6AEIQDAD&fbclid=IwAR1dDGiDLKVPCu8rsfX5eTv4_bnlYXWYBLvSv23FKtTRw4kFUS6b0hug0xM#v=onepage&q=shonen%20manga&f=false

Η ολοκλήρωση του χαρακτήρα περνά από τα φύλλα του χαρακτήρα (model sheets). Στη προ-παραγωγή εμψύχωσης καθώς και στα κόμικς, το μοντέλο του χαρακτήρα σχεδιάζεται στο φύλο από πολλαπλές γωνίες, πόζες και εκφράσεις Έτσι οι εμψυχωτές ή οι εικονογράφοι μπορούν να παραμείνουν πιστοί, στα χαρακτηριστικά στον ρουχισμό και στην ανατομία του χαρακτήρα.[70].Κατά τον McCloud, ένα σωστό φύλλο χαρακτήρα πρέπει να περιλαμβάνει όψεις ολόκληρου του μοντέλου (model sheet) του χαρακτήρα και φύλλο εκφράσεων προσώπου (expression model sheet).[71]



Εικόνα 44. Ellio Εικαστικός Σχεδιασμός, model sheet.

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

[70] Cabrera, Cheryl. An essential introduction to Maya character rigging. Elsevier.2008. Σελίδα 12. (πρόσβαση 3/6/2019).
https://books.google.gr/books?id=xYArBgAAQBAJ&pg=PA12&dq=An+essential+introduction+to+Maya+character+rigging+character+sheet&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwiV-aHfnN3iAhWFPFAKHWuqCTcQ6AEIJzAA#v=onepage&q=An%20essential%20introduction%20to%20Maya%20character%20rigging%20character%20sheet&f=false
[71] McCloud, Scott. *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. Harper Collins Publishers.2006. Σελίδα 74.



Εικόνα 45. Ellio Εικαστικός Σχεδιασμός, expression model sheet.

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Βασικές επιρροές για τον Ellio, όσον αφορά στην εμφάνιση, τον ρουχισμό και την χρωματική παλέτα, είναι**: 1. Simon** από την shonen/mecha[72] anime σειρά «Tengen Toppa Gurren Lagann», **2. o Izuku** από την shonen anime σειρά «My Hero Academia»[73], **3.o Naota** από την shonen anime σειρά «FLCL», **4. o Hiro** από την ταινία « Big Hero 6» και **5. o Ashitaka** από την ταινία «Princess Mononoke».

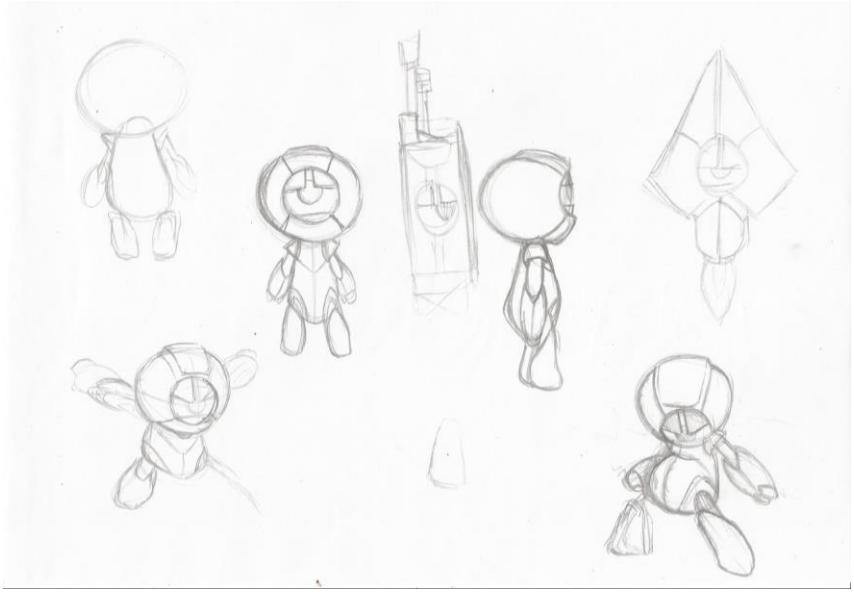


Εικόνα 47. Βασικές Επιρροές Εικαστικού Σχεδιασμού του Ellio.

[72] Mecha: είδος manga/anime, το οποίο έχει ως κύριο θέμα του μηχανικά robot.
[73] Okamura, Wakana και Sanjōba, Kazumasa. My Hero Academia. Σε σκηνοθεσία Nagasaki, Kenji. (2016; Japan: Studio Bones.), σειρά επεισοδίων.

3.1.4 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ RIC.

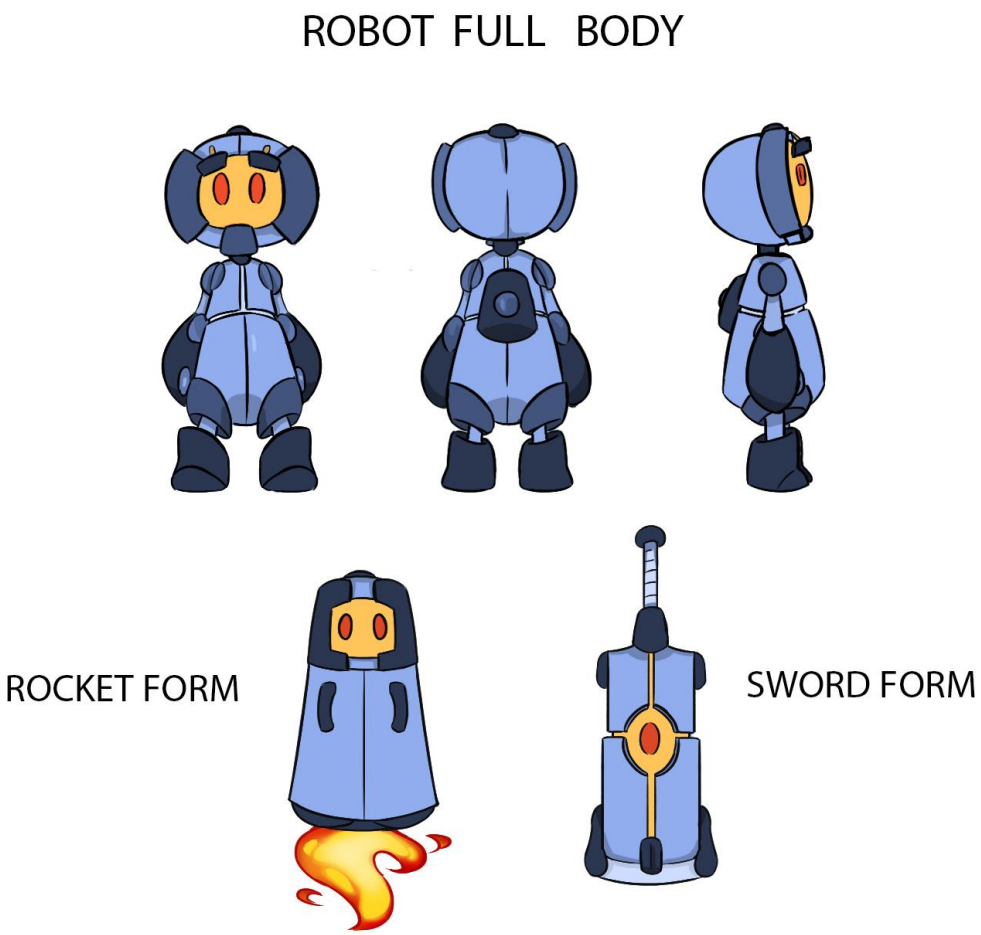
Σε αντίθεση με τον Ellio, Ο RIC πέρασε από μεγάλη φάση πειραματισμού μέχρι να φτάσει στο τωρινό του σχεδιασμό. Τα μόνα χαρακτηριστικά που έμειναν αμετάβλητα από την αρχή είναι: το μικρό του μέγεθος, η στρογγυλή του μορφή, η ικανότητα του να αλλάζει μορφή και η κίνηση των φρυδιών.





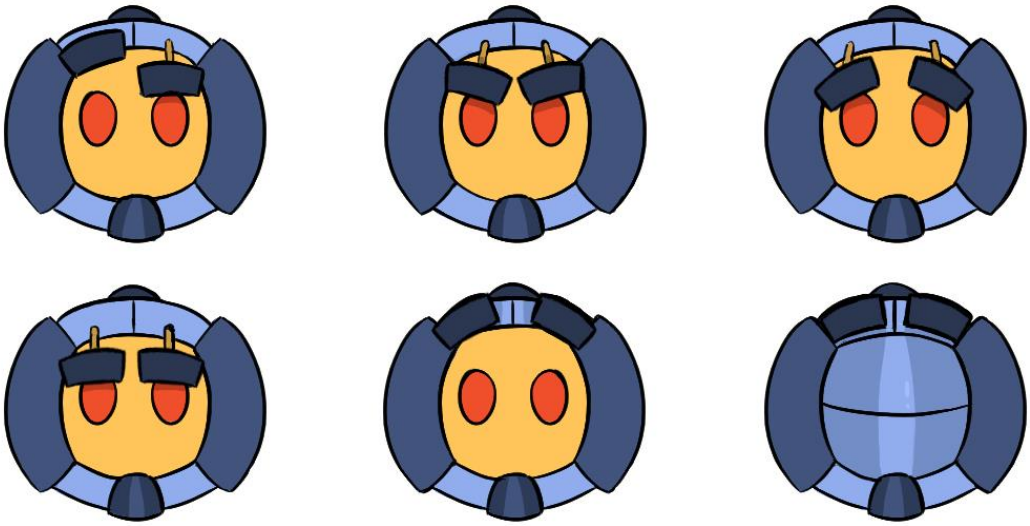
Εικόνες 48-49. Αρχικός σχεδιασμός του RIC.

Όταν αποφασίστηκε ο τελικός σχεδιασμός του RIC, ακολούθησε η δημιουργία του φύλλου χαρακτήρα, όπως συνέβη και με τον Ellio.



Εικόνα 50. RIC Εικαστικός Σχεδιασμός, model sheet.

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

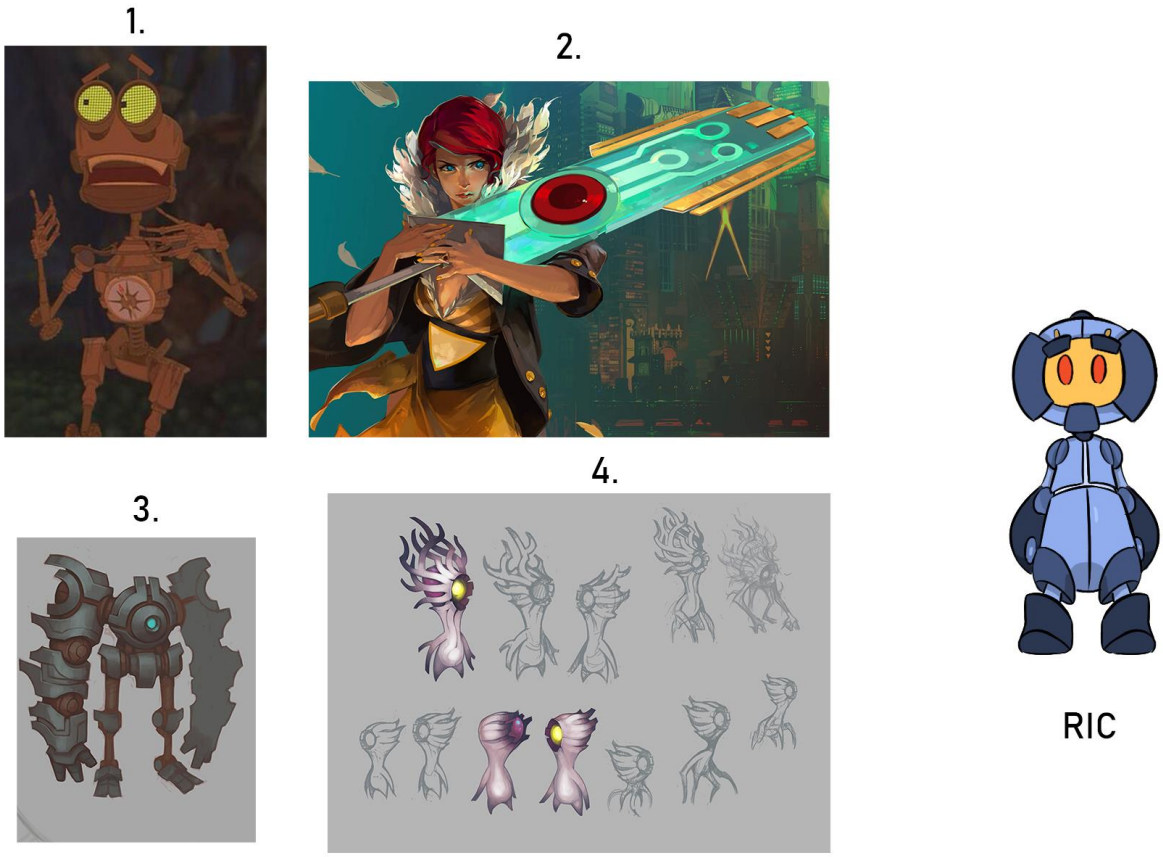


Εικόνα 51. RIC Εικαστικός Σχεδιασμός, expression model sheet.

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Κατά τη δημιουργία του RIC, μεγάλη προσοχή υπήρξε στην κίνηση των αναλογικών φρυδιών του, καθώς είναι ο μοναδικός τρόπος ένδειξης οποιουδήποτε συναισθήματος του (εκτός από τις στιγμές που αλλάζει ολόκληρη η φιγούρα για κωμικούς λόγους). Επίσης το γεγονός ότι ο RIC μπορεί να εκφραστεί συναισθηματικά μόνο μέσω των φρυδιών του, επαναφέρει το φαινόμενο της «Σταθερής Πραγματικότητας». Ο κόσμος του «Above» χαρακτηρίζεται από την αναλογική τεχνολογία.

Βασικές επιρροές για τον RIC, όσον αφορά στην εμφάνιση και την χρωματική παλέτα, είναι**: 1. B.E.N** από την ταινία «Treasure Planet», 2. **Το Transistor ξίφος** από το βιντεοπαιχνίδι «Transistor»[74], **3. Robot** από το βιντεοπαιχνίδι «Hob» και 4. **Τα Εξωγήινα Πλάσματα** από το βιντεοπαιχνίδι «Hob».

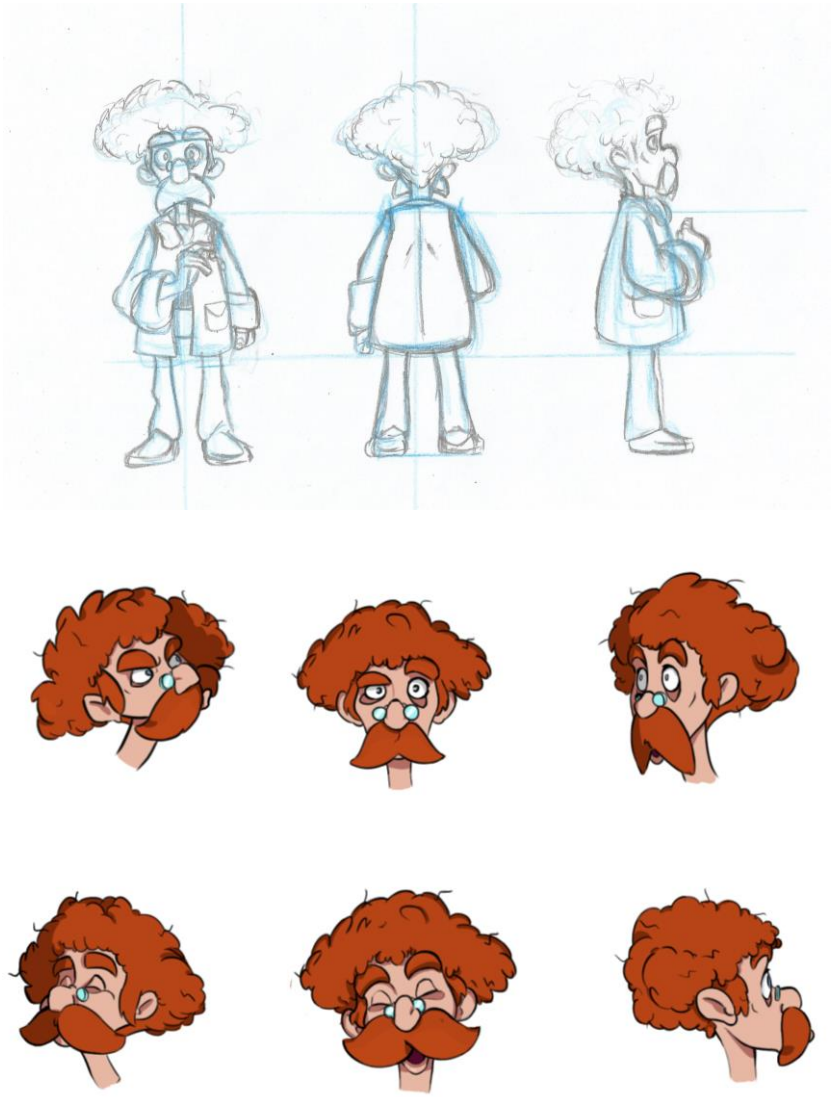


Εικόνα 52. Βασικές Επιρροές Εικαστικού Σχεδιασμού του RIC.

[74] Supergiant Games, Inc. Transistor. Γράφτηκε από Kasavin, Greg.(2014; USA: Supergiant Games, Inc), βιντεοπαιχνίδι.

3.1.5 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΔΟΚΤΟΡΑ WOO.

Ο Δόκτωρ Woo, στα πρώτα στάδια της ανάπτυξης, δεν είχε ζωώδη χαρακτηριστικά, ήταν απλά ένας ηλικιωμένος επιστήμονας. Κατά την διάρκεια της ανάπτυξης του αποφασίστηκε να αλλάξει σε ανθρωπόμορφο racoon για δύο βασικούς λόγους. Πρώτον για να γίνει εμφανές ότι ο κόσμος του «Above» διαθέτει και άλλα ευσυνείδητα πλάσματα εκτός των ανθρώπων. Δεύτερον για να φαίνεται ο Δόκτωρ Woo μικροσκοπικός και αδύναμος. Με αυτήν την αλλαγή καθίσταται αδύνατον να δραπετεύσει μόνος του από το φάρο, κάνοντας την αποστολή διάσωσης του Ellio και του RIC ακόμα πιο αναγκαία.



Εικόνες 53-54. Αρχική ανθρώπινη μορφή του Δόκτορα Woo.



Εικόνα 55. Δόκτωρ Woo Εικαστικός Σχεδιασμός, model sheet.

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.



Εικόνα 55. Δόκτωρ Woo Εικαστικός Σχεδιασμός, expression model sheet.

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Βασικές επιρροές για τον Δόκτορα Woo, όσον αφορά στην εμφάνιση, τον ρουχισμό και την χρωματική παλέτα, είναι: 1. **Ο Heimerdinger** από το βιντεοπαιχνίδι «League of Legends»[75], **2. Ο Merlin** από την ταινία «Sword in the Stone»[76], **3. Ο Ratchet** από το βιντεοπαιχνίδι «Ratchet & Clank» [77]



Εικόνα 56. Βασικές Επιρροές Εικαστικού Σχεδιασμού του Δόκτορος Woo.

[75] Riot Games, Inc. League of Legends. Conaty, Síofra (2009; Ireland: Riot Games, Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

[76] Reitherman, Wolfgang. The Sword in the Stone. Σε σκηνοθεσία Reitherman, Wolfgang. (1963: USA: Walt Disney Animation Studios, Buena Vista Distribution), φιλμ.

[77] Sony Interactive Entertainment America LLC. Ratchet & Clank. Σε σκηνοθεσία Munroe, Kevin και Cleland, Jericca (2016; USA: Insomniac Games, Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

3.1.6 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ QUICKCLAW.

Ο Quickclaw, όπως και ο Ellio, από την έναρξη της δημιουργίας του είχε αποφασιστεί ότι θα έχει στη μορφή, χαρακτηριστικά λύκου. Η μόνη διαφορά του παλαιού σχεδιασμού σε σχέση με τον τωρινό είναι ο όγκος. Ο αρχικός Quickclaw ήταν πολύ λεπτότερος, έμοιαζε σχεδόν ίδιος με το Goofy. Η μορφή του λύκου προσφέρει στον αναγνώστη την αντίληψη, που προσφέρει και ο Δόκτωρ Woo, ότι ο κόσμος του «Above» διαθέτει και άλλα ενσυνείδητα πλάσματα εκτός των ανθρώπων. Το μπουρνούζι προστέθηκε, με σκοπό να δώσει μια αίσθηση παρορμητισμού και τρέλας στον χαρακτήρα.

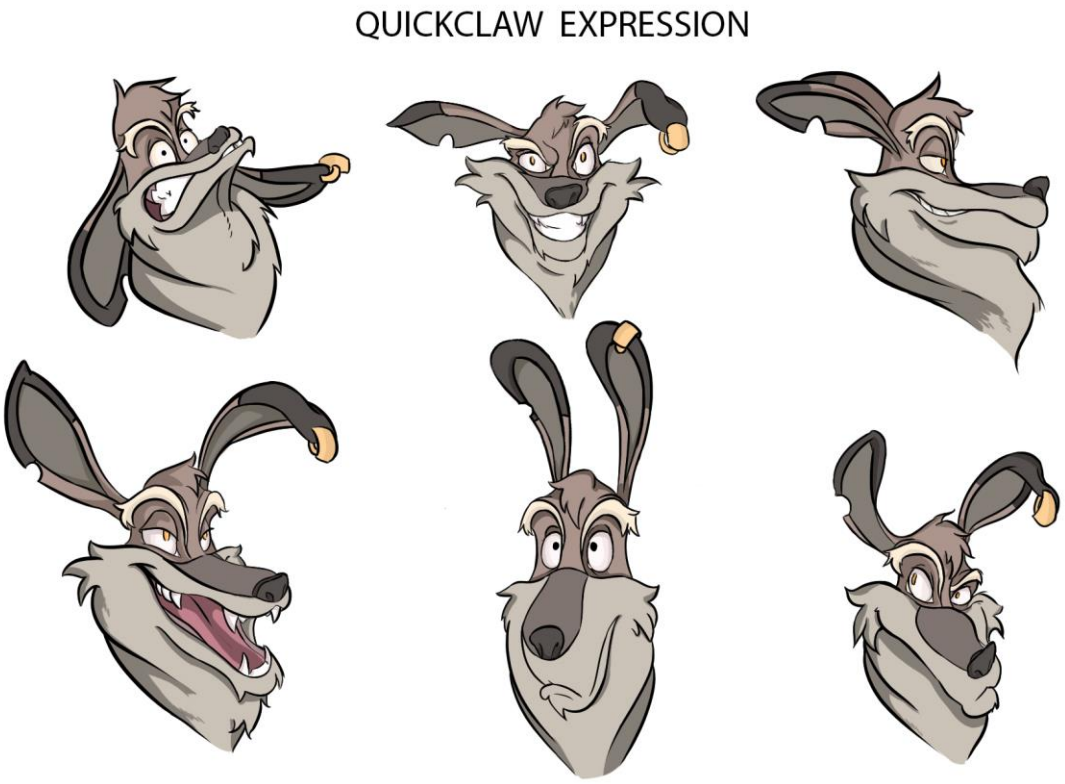


Εικόνα 57. Αρχικός σχεδιασμός του Quickclaw.



Εικόνα 58. Quickclaw. Εικαστικός Σχεδιασμός, model sheet.

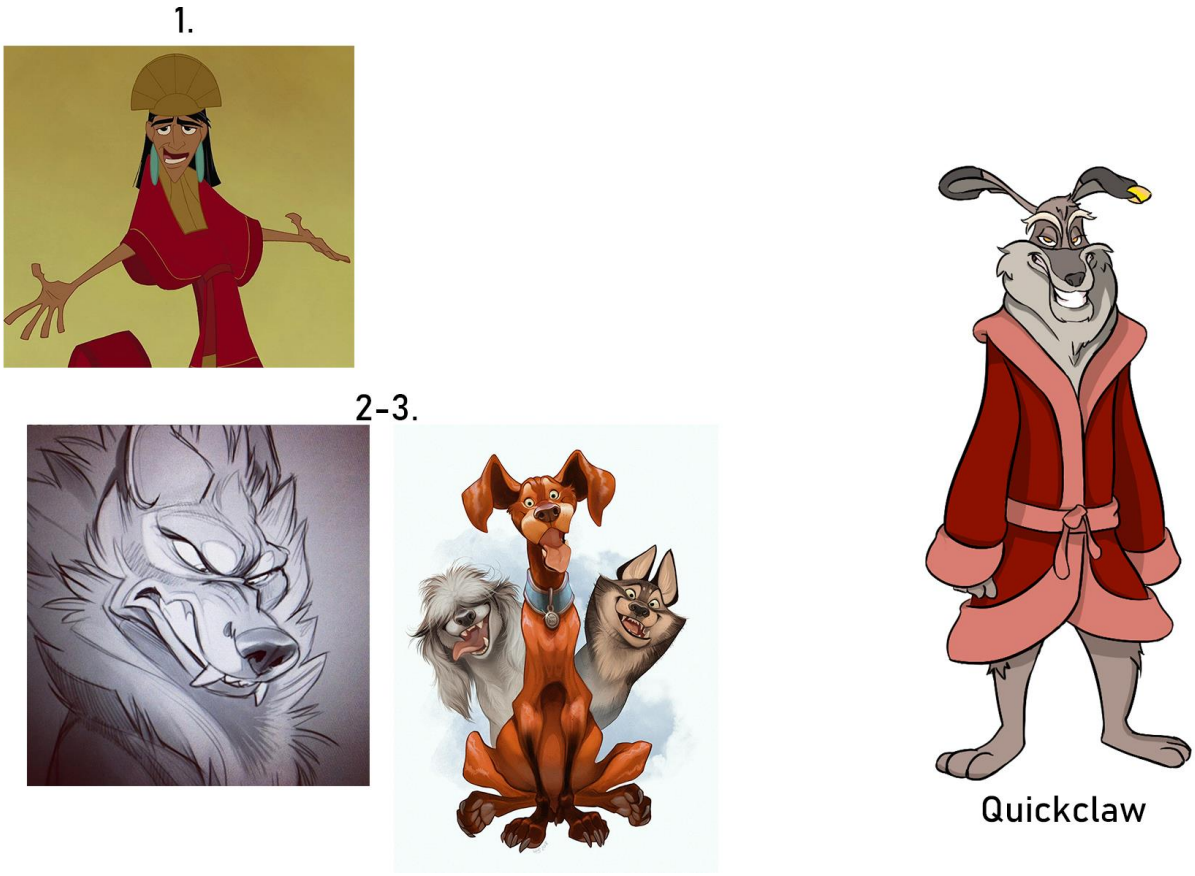
Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.



Εικόνα 59. Quickclaw. Εικαστικός Σχεδιασμός, expression model sheet.

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Βασικές επιρροές για τον Quickclaw, όσον αφορά την εμφάνιση και την χρωματική παλέτα είναι**: 1. Ο Kuzco** από την ταινία «Emperor's New Groove»[78], 2-3 **έργα λύκων/σκύλων** της καλλιτέχνιδας **Hedvig H-S**.[79]

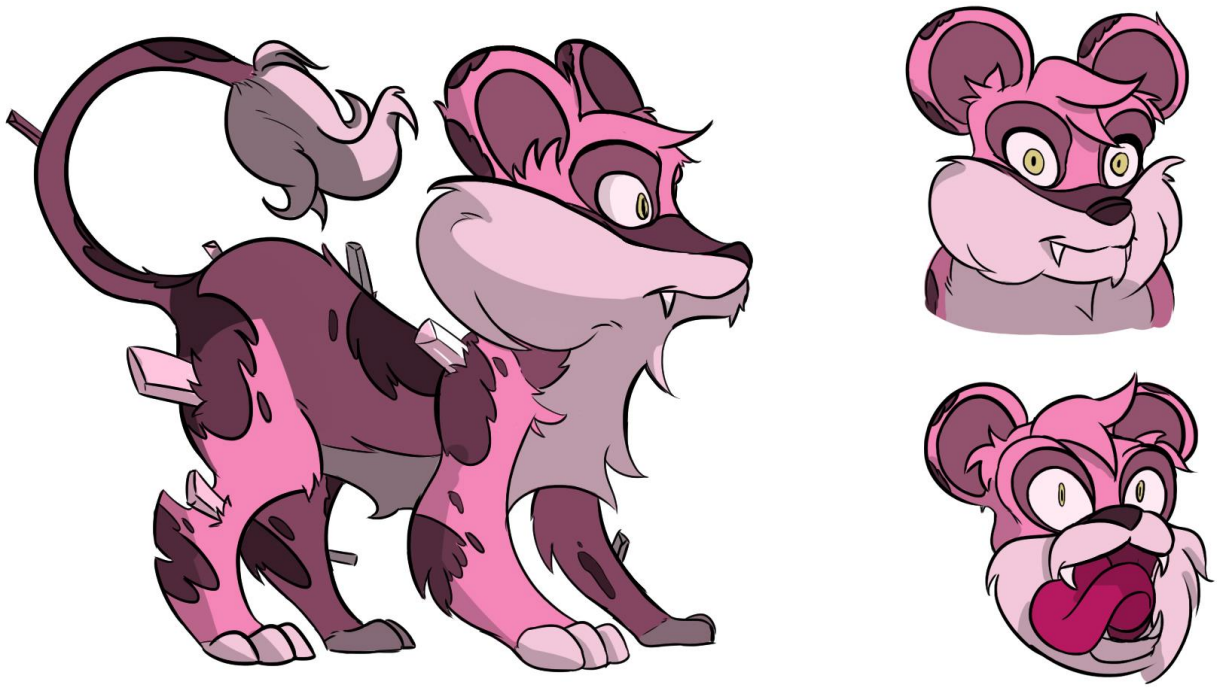


Εικόνα 60. Βασικές Επιρροές Εικαστικού Σχεδιασμού του Quickclaw.

[78] Fullmer, Randy. *Emperor's New Groove*.Σε σκηνοθεσία Dindal, Mark (2000; USA: Walt Disney Feature, Animation, Walt Disney Pictures), φιλμ.
[79] Artstation.com. Hedvig H-S. https://www.artstation.com/vixiearts. (πρόσβαση 7/6/2019)

3.1.7 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΗΣ CANDY.

Ο σχεδιασμός του μοντέλου της Candy, πραγματοποιήθηκε στις τελευταίες μέρες της προ-παραγωγής, καθώς τα μικρά χρονικά περιθώρια δεν επέτρεπαν ελευθερία πειραματισμών. Ο στόχος από την αρχή ήταν η δημιουργία ενός πλάσματος, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί ουσιαστικά ως μέσο αντιμετώπισης του Quickclaw από τον Ellio. Τελικά η δημιουργία του Κρυστάλλινου Θηρίου αποτέλεσε την ευκαιρία παρουσίασης στον αναγνώστη των μυθικών πλασμάτων αυτού του κόσμου.



Εικόνα 61 Candy. Εικαστικός Σχεδιασμός, model sheet

και expression model sheet.

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Όπως και ο Quickclaw, έτσι και ο εικαστικός σχεδιασμός της Candy είχε ως βασική επιρροή έργα της καλλιτέχνιδος Hedvig H-S.[80]





Εικόνες 62-63-64-65. Έργα της καλλιτέχνιδος Hedvig H-S.

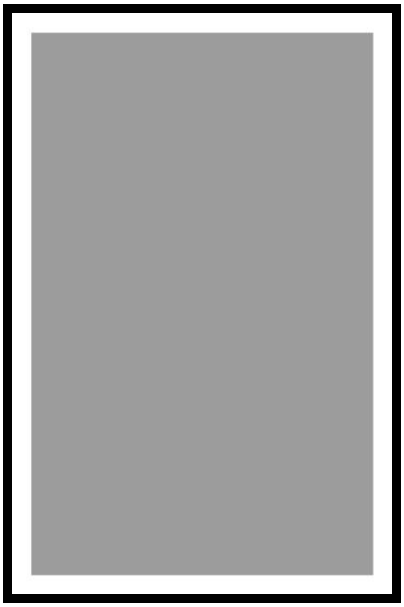
[80] Artstation.com. Hedvig H-S. https://www.artstation.com/vixiearts. (πρόσβαση 7/6/2019)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚ.

4.1.1 ΒΑΣΙΚΗ ΔΟΜΗ ΚΟΜΙΚ

Σελίδα.

Με την ολοκλήρωση του Εικαστικού Σχεδιασμού, ολοκληρώνεται και το στάδιο της Προ-παραγωγής. Το project προχωρά στο στάδιο της Παραγωγής, το οποίο είναι η δημιουργία του κόμικ «Above». Από το σενάριο αποφασίστηκε ότι το κόμικ θα έχει έκταση σαράντα (40) σελίδων με τις σελίδες 15-16 να αποτελούν ενωμένη διπλή σελίδα (γνωστή και ως spread). Ρόλος της κάθε σελίδας είναι η προσφορά μιας μικρής μονάδας δραματικής ανάπτυξης (beat) της ίδιας της ιστορίας.[81] Για την αποφυγή προβλημάτων στην προβολή, το μέγεθος της κάθε σελίδας έχει τις δεδομένες μετρήσεις ενός κλασικού αμερικάνικου κόμικ. Οι μονές σελίδες (13.34 x 8.73 cm) και η διπλή (13,34 x 17.31 cm), ενώ η ανάλυση τους είναι 600dpi (Dots Per Inch).



Εικόνα 66. Μονή σελίδα.

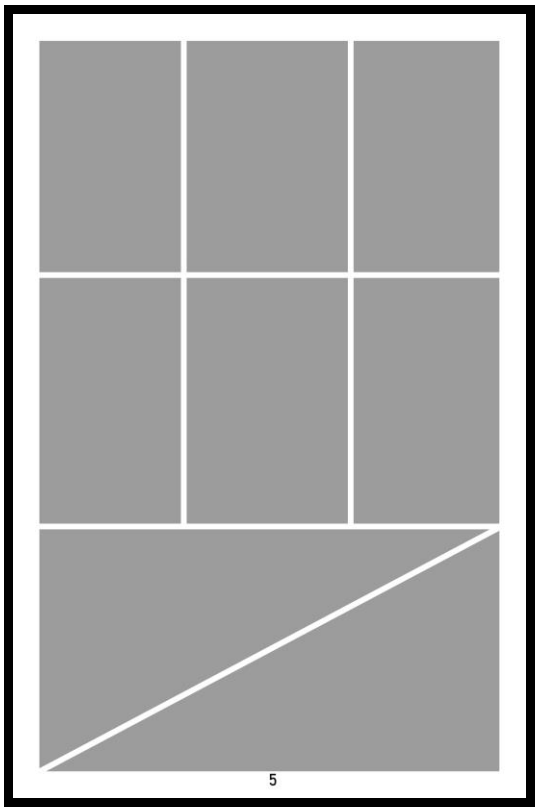


Εικόνα 67. Διπλή Σελίδα.

[81] Kneece, Mark. The art of comic book writing: The definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories. Watson-Guptill Publications. 2015. Σελίδα 41.

Πλάνα (Panel).

Το Πλάνο αποτελεί την καρδιά ενός κόμικ. Πλάνο (panel) ορίζεται ως πλαίσιο της σελίδας το οποίο εμπεριέχει επιμέρους εικόνες. Η διαδοχική τοποθέτηση τους στο χώρο προωθεί την ανάπτυξη της αφήγησης της ιστορίας.[82] Αυτή η αφηγηματική ανάπτυξη είναι ο λόγος, που το κόμικ ονομάζεται «Διαδοχική Τέχνη» (Sequential Art). Τα πλάνα διαχωρίζονται μεταξύ τους μέσω των Κενών (Gutter). Το Κενό είναι ο χώρος ανάμεσα στα πλάνα, ο οποίος αποτελεί ταυτοχρόνως φυσικό και φανταστικό άλμα στο επόμενο πλάνο.[83] Ο εξωτερικός σχεδιασμός των πλάνων και των κενών επηρεάστηκε από τις σχεδιαστικές λύσεις του κόμικ «The divine»[84] Τα κενά αποτελούνται από οριζόντιες κάθετες και σπάνια διαγώνιες λευκές γραμμές, ενώ τα πλάνα δεν διαθέτουν περίγραμμα.





Εικόνα 68. Πλάνα/ Κενά σελίδας 5 «Above» Εικόνα 69. Σελίδα κόμικ «The Divine».

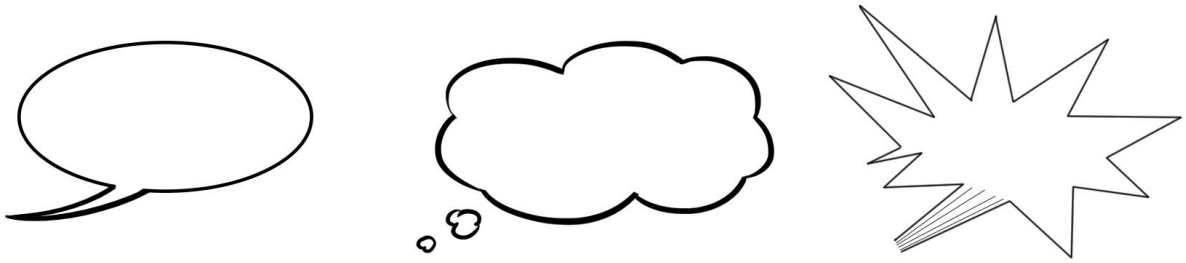
[82] McCloud, Scott. Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels. Harper Collins Publishers.2006. Σελίδα 9

[83] Kneece, Mark. The art of comic book writing: The definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories. Watson-Guptill Publications. 2015. Σελίδα 28.

[84] Hanuka, Tomer και Hanuka Asaf και Lavie, Boaz. *The Divine*. First Second. 2015.

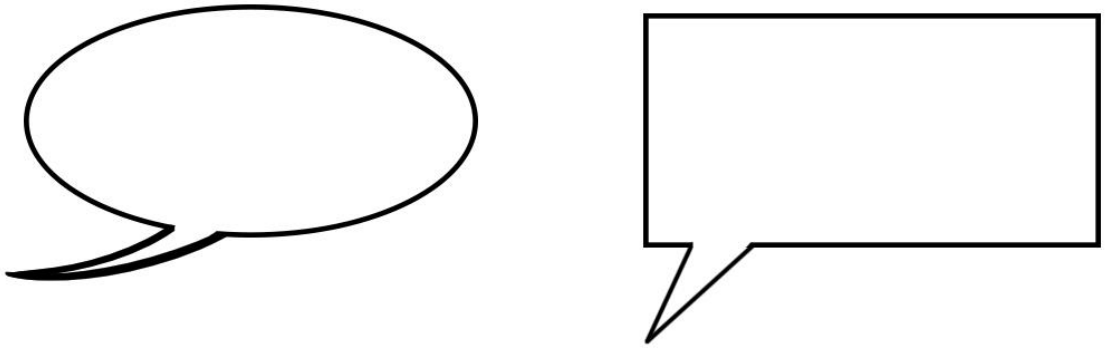
Τρόποι Λεκτικής Έκφρασης (Word Balloons).

Τα «Λεκτικά Σύννεφα», σύμφωνα με τον Will Eisner, είναι η προσπάθεια καταγραφής και μετατροπής της αιθέριας σκέψης και του λόγου σε «ορατό ήχο».[85] Άρα τα λεκτικά σύννεφα παρουσιάζουν στον αναγνώστη τα λόγια, τη σκέψη αλλά και το συναίσθημα του χαρακτήρα. Τα συγκεκριμένα στοιχεία παρουσιάζονται μέσω της μορφής τους. Στο κόμικ «Above» εμφανίζονται τα παρακάτω τρία σχήματα:



ΑΠΛΗ ΟΜΙΛΙΑ **ΣΚΕΨΗ** **ΟΜΙΛΙΑ ΜΕ ΔΥΝΑΤΗ ΦΩΝΗ**

Τα οπτικά σύννεφα απλής ομιλίας στο «Above» χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: Οργανικής Ομιλίας και Μηχανικής Ομιλίας. Έτσι προσφέρεται ένας διαφορετικός «ήχος ομιλίας» μεταξύ των οργανισμών και των μηχανών. Στο κόμικ, οι χαρακτήρες: Ellio, Quickclaw και φρουροί Worg, χρησιμοποιούν την οργανική ομιλία. Αντιθέτως ο RIC, όντας robot, χρησιμοποιεί την μηχανική ομιλία. Έτσι οι αναγνώστες μπορούν να καταλάβουν ότι η φωνή του RIC έχει διαφορετική ηχητική χροιά, πιο σταθερή και μονότονη. Όσον αφορά τα υπόλοιπα λεκτικά σύννεφα, το σύννεφο της σκέψης χρησιμοποιείται μόνο από τον Ellio, ενώ το σύννεφο δυνατής ομιλίας χρησιμοποιείται από όλους, είτε ζωικούς οργανισμούς, είτε μηχανικούς.



ΟΡΓΑΝΙΚΗ ΟΜΙΛΙΑ **ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΟΜΙΛΙΑ**

[85] McCloud, Scott. Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels. Harper Collins Publishers.2006. Σελίδα 142.



Εικόνα 70. Σελίδα 9, Πλάνο 5.

Απλή /Οργανική Ομιλία.



Εικόνα 71. Σελίδα 10, Πλάνο 1.

Απλής/Μηχανική Ομιλία.



Εικόνα 72. Σελίδα 5, Πλάνο 3.

Σκέψη.



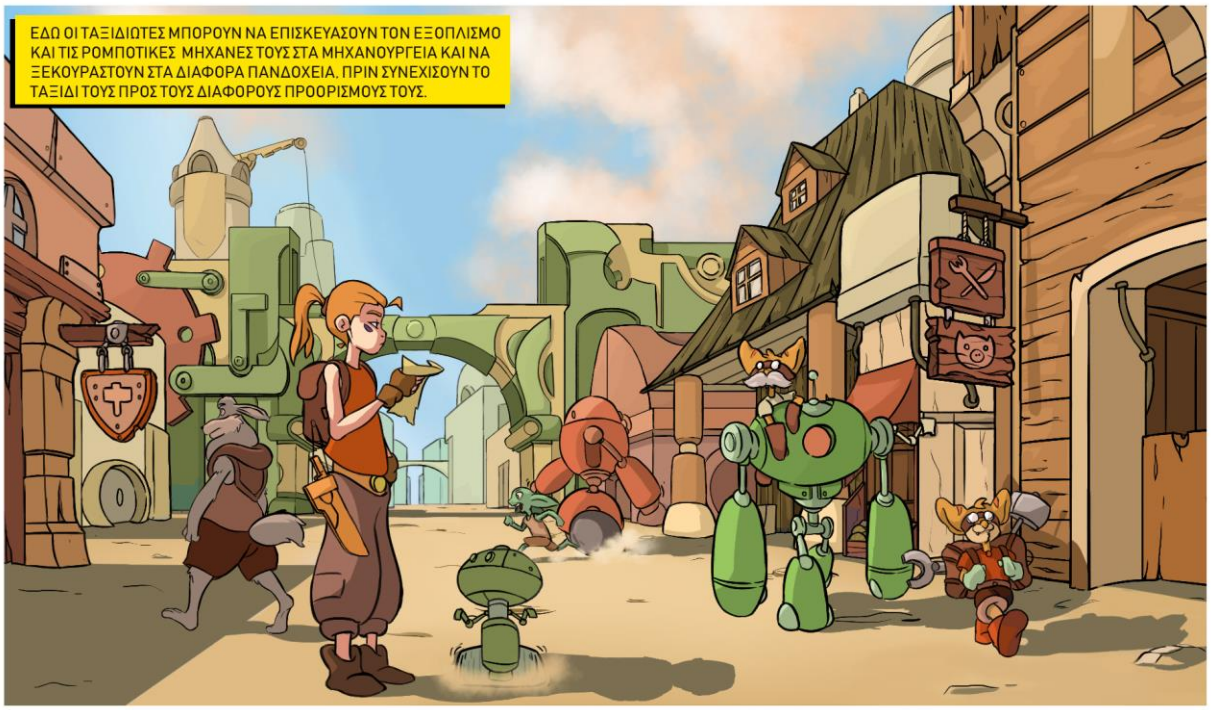
Εικόνα 73. Σελίδα 36, Πλάνο 2.

Ομιλία με Δυνατή Φωνή.

Τέλος οι Λεζάντες (Captions) αποτελούν μέσο για τον σεναριογράφο/ αφηγητή να προβάλλει πληροφορίες για μια συγκεκριμένη κατάσταση, για έναν χαρακτήρα ή περιβάλλον. Η μορφή της Λεζάντας του «Above» παρουσιάζεται στην παρακάτω εικόνα:

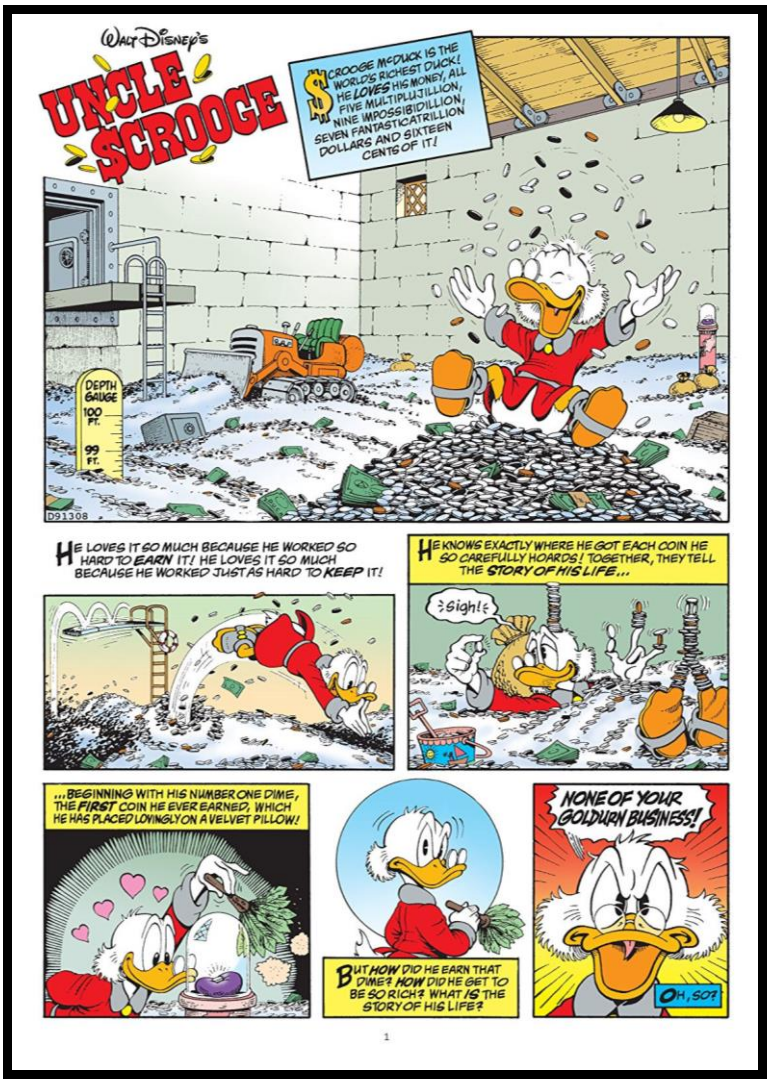


Λεζάντα (Caption).



Εικόνα 74 Σελίδα 2, Πλάνο 1.

Η Γραμματοσειρά των ομιλιών και των λεζάντων σε όλη την έκταση του κόμικ είναι «Bahnschrift» κεφαλαία, 4 pixel και μαύρου χρώματος (και στην Αγγλική και στην Ελληνική έκδοση). Η συγκεκριμένη γραμματοσειρά, αν και είναι συντηρητική, δεν μπαίνει εμπόδιο στην κατανόηση των λέξεων. Έτσι ο αναγνώστης μπορεί να απολαύσει την ιστορία χωρίς προβλήματα. Η γραμματοσειρά των sound effect είναι η «Badaboom» με χρήση συνήθως κεφαλαίων γραμμάτων, χωρίς σταθερό μέγεθος. Η συγκεκριμένη γραμματοσειρά είναι πιο ελεύθερη και «καρτουνίστικη» δημιουργώντας μια σύνδεση μεταξύ των λέξεων και του σχεδίου. Οι λεζάντες, τα λεκτικά σύννεφα και τα sound effect, είχαν ως βασική επιρροή τους το κόμικ «*The Life and Times of Scrooge McDuck*».[86]



Εικόνα 75. Σελίδα του κόμικ «The Life and Times of Scrooge McDuck».

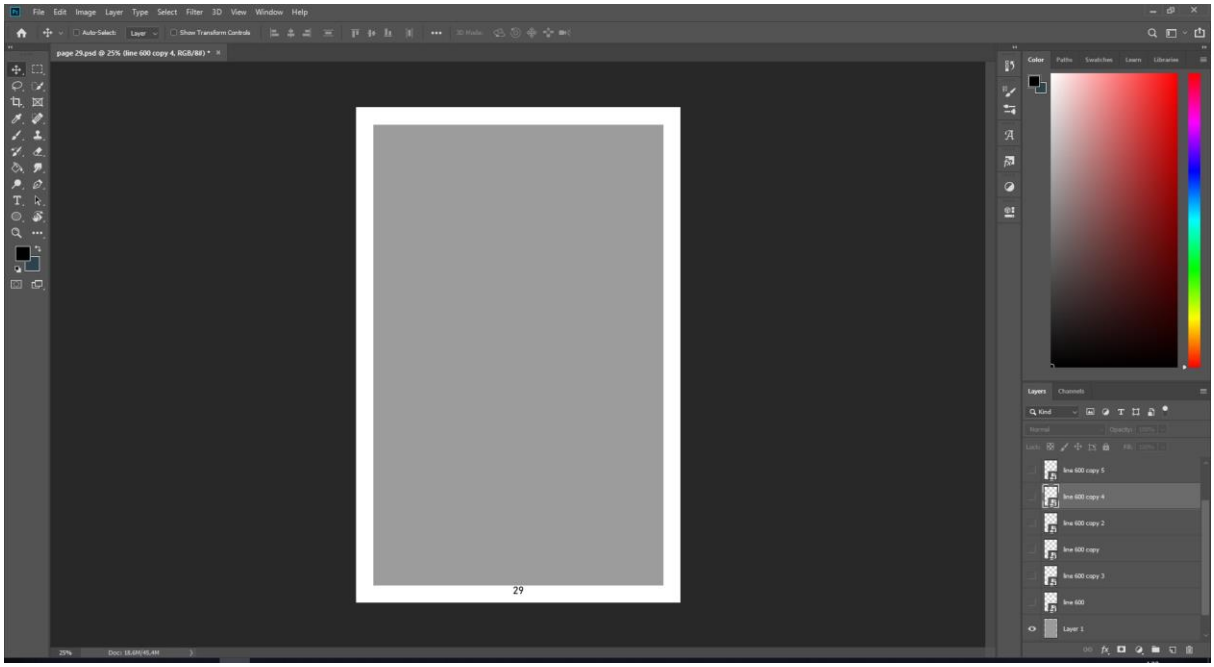
[86] Rosa, Don. *The Life and Times of Scrooge McDuck*. Gladstone Publishing. 1996.



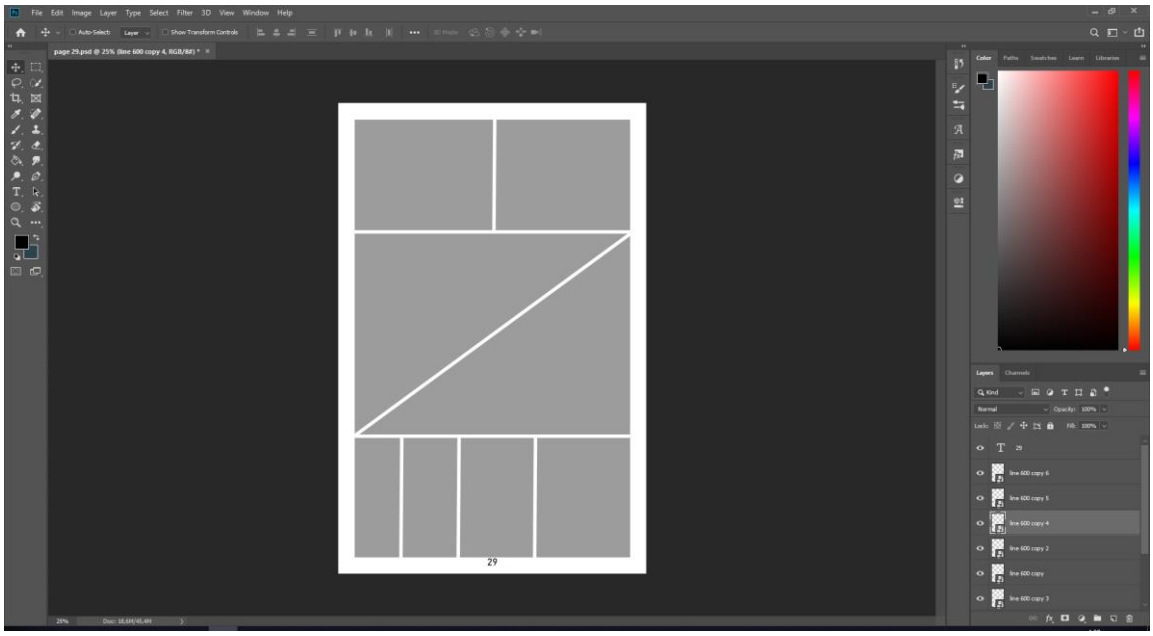
Εικόνα 76. Σελίδα 4, Παράδειγμα ολοκληρωμένης σελίδας.

4.1.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΣΕΛΙΔΑΣ.

Η δημιουργία κάθε σελίδας ξεκινά από την ανάγνωση του σεναρίου και την υπενθύμιση των γεγονότων που λαμβάνουν χώρα στο κάθε πλάνο. Μετά την υπενθύμιση των γεγονότων, ακολουθεί ένα υποτυπώδες Storyboard, πολύ πρόχειρο, για τη διερεύνηση μορφής και μεγέθους του εκάστοτε πλάνου και την τοποθέτηση των βασικών σχεδίων. Αφού αποφασιστεί η βασική μορφή της σελίδας, η διαδικασία περνά στο λογισμικό Photoshop cc 2018. Εκεί φτιάχνεται η βασική δομή της σελίδας, των πλάνων και των κενών. Στην περίπτωση που το αποτέλεσμα δεν είναι το επιθυμητό, συνεχίζεται η επεξεργασία της δομής της σελίδας , μέχρι να υπάρξει το ικανοποιητικό αποτέλεσμα.

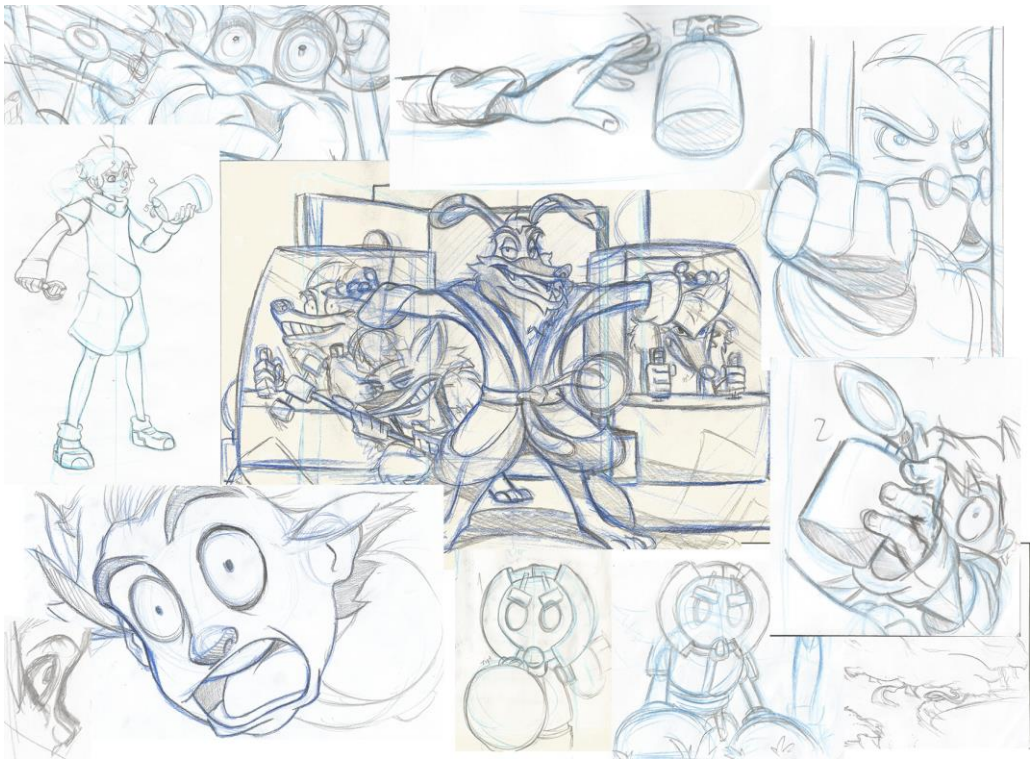


Εικόνα 77.Δημιουργία μονής σελίδας στο Photoshop cc 2018.



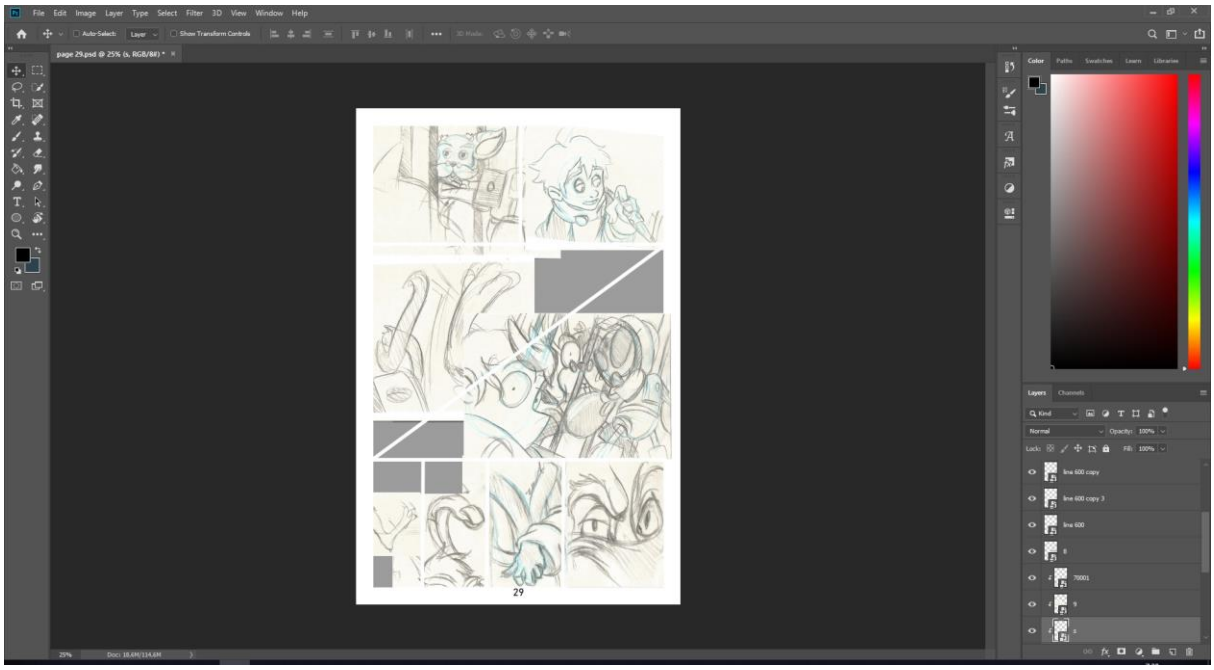
Εικόνα 78. Δημιουργία πλάνων και κενών σελίδας στο Photoshop cc 2018.

Στην συνέχεια δημιουργούνται σε φύλλο χαρτί Α4 τα βασικά σχέδια για το κάθε πλάνο. Οι εικόνες σχεδιάζονται με μπλε χρωματιστό μολύβι και κανονικό μολύβι HB, 2B ή 4B. Μόλις ολοκληρωθεί ο σχεδιασμός τους, τα φύλλα σκανάρονται σε μορφή Jpeg.



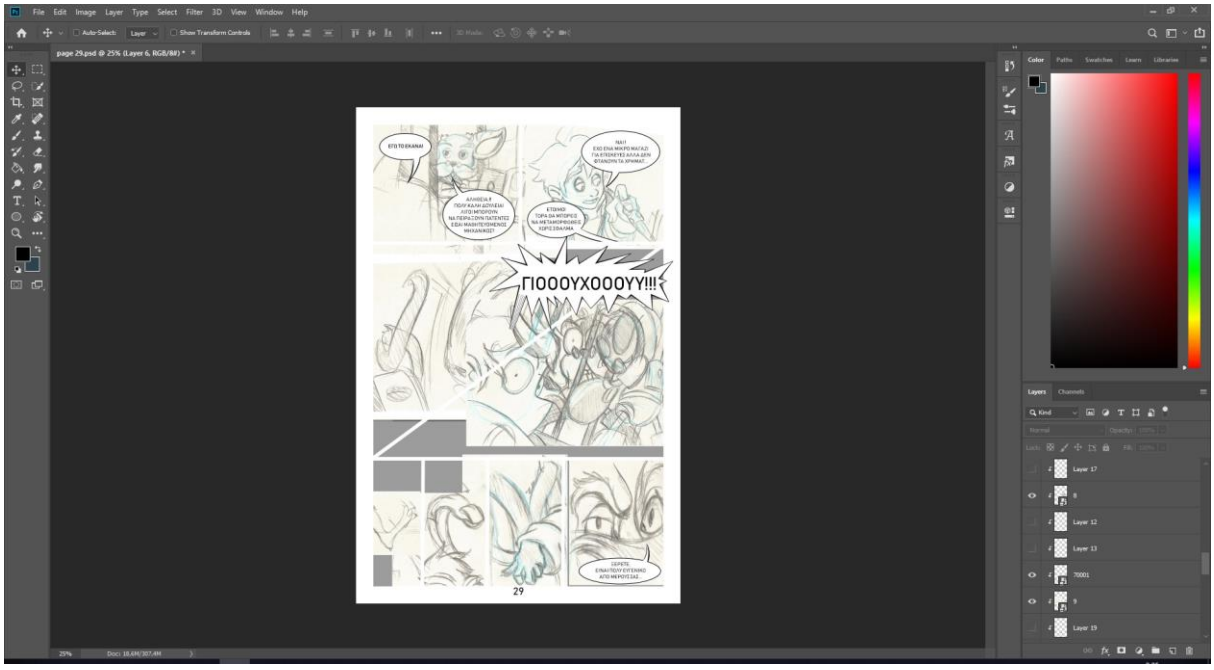
Εικόνα 79. Σχέδια σε φύλλα χαρτί Α4.

Αμέσως τα jpegs τοποθετούνται στο εκάστοτε πλάνο, για το οποίο προορίζονται.



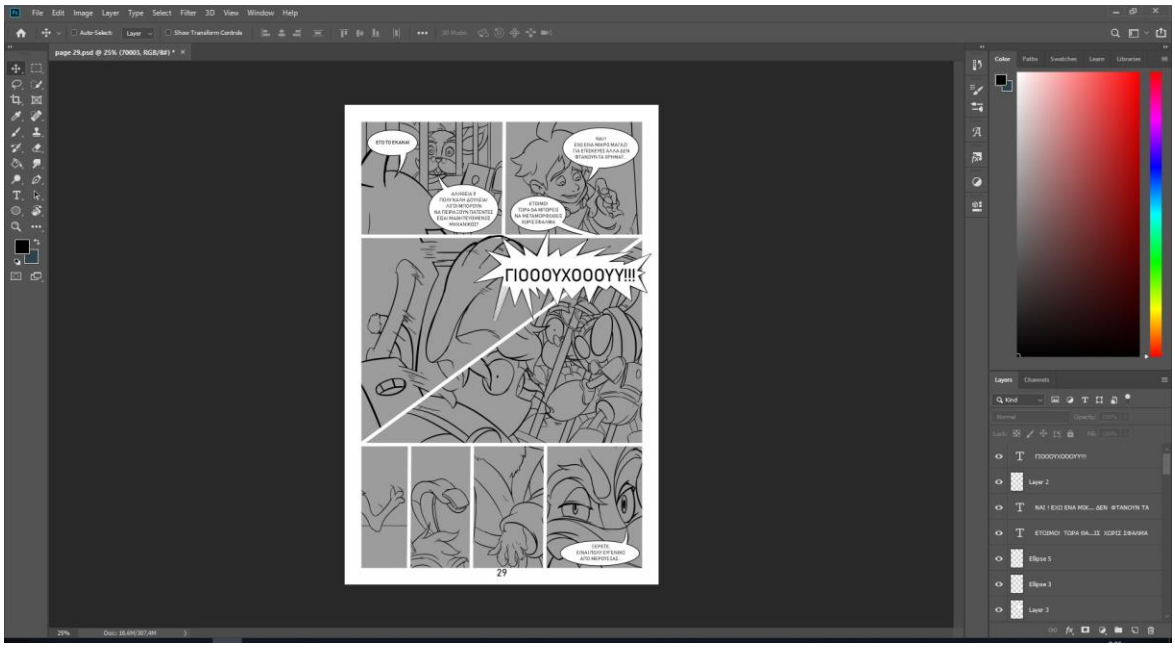
Εικόνα 80. Τοποθέτηση jpeg. στο Photoshop cc 2018.

Ύστερα δημιουργούνται οι λεζάντες και τα λεκτικά σύννεφα κάθε πλάνου.



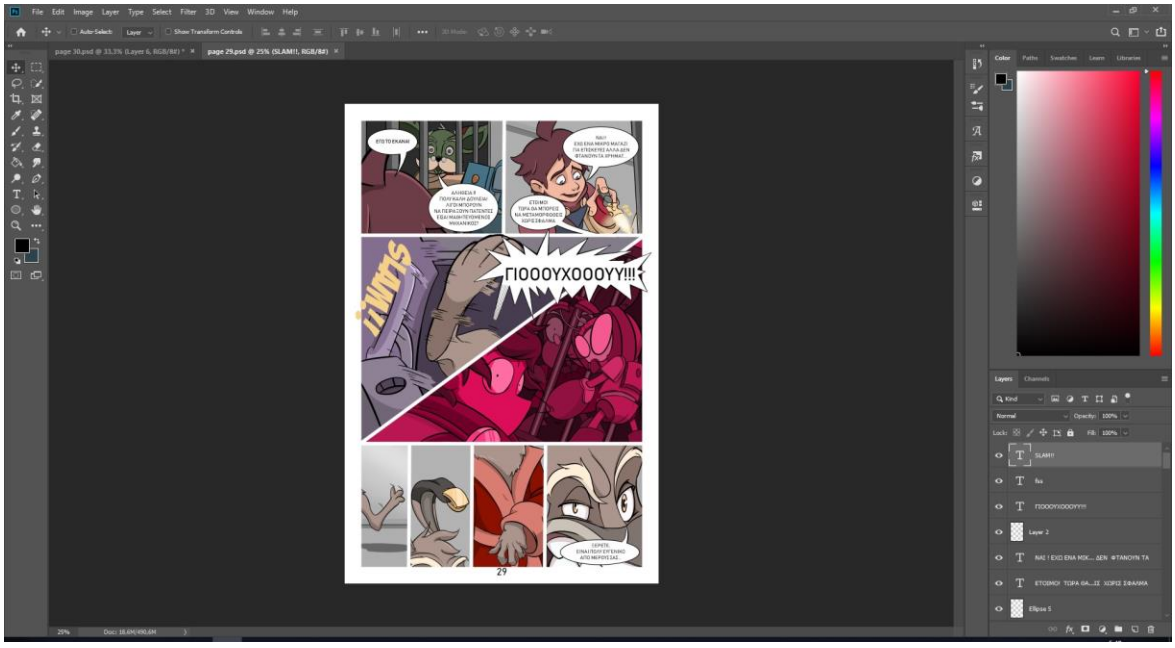
Εικόνα 81. Τοποθέτηση jpeg. στο Photoshop cc 2018.

Με την ολοκλήρωση των διαλόγων, αρχίζει και επίσημα ο ψηφιακός σχεδιασμός του κόμικ. Ό,τι ακολουθεί δημιουργείται μέσω γραφίδας. Αρχικά δημιουργούνται τα περιγράμματα των εικόνων με ψηφιακή βούρτσα (brush) μαύρου χρώματος. Στη συνέχεια τα σκαναρισμένα αρχεία σβήνονται ώστε να φανούν μόνο τα μαύρα περιγράμματα.



Εικόνα 82. Δημιουργία περιγραμμάτων στο Photoshop cc 2018.

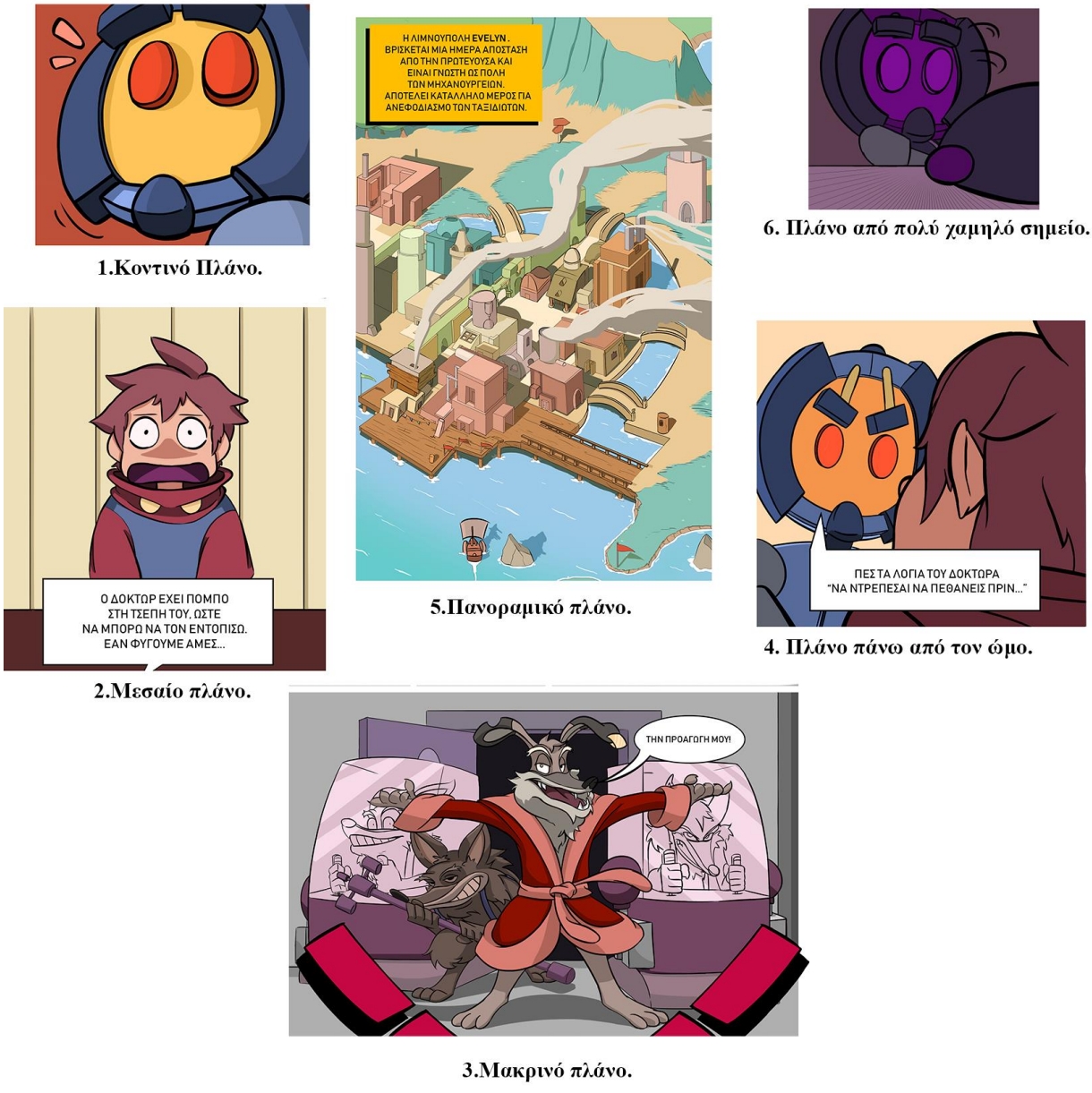
Τέλος, το εκάστοτε πλάνο εμπλουτίζεται με τη κατάλληλη χρωματική παλέτα και προστίθενται τα ηχητικά Effect. Η σελίδα ολοκληρώνεται, εξάγοντας ένα Tiff αρχείο.



Εικόνα 83. Χρωματισμός και ηχητικά effect στο Photoshop cc 2018.

4.1.3 ΣΚΗΝΟΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ / ΤΕΧΝΙΚΕΣ.

Η σκηνοθεσία του «Above» ακολουθεί πλήρως τις προαναφερθείσες κάμερες πλάνων:



1.Κοντινό Πλάνο.

2.Μεσαίο πλάνο.

3.Μακρινό πλάνο.

4. Πλάνο πάνω από τον ώμο.

5.Πανοραμικό πλάνο.

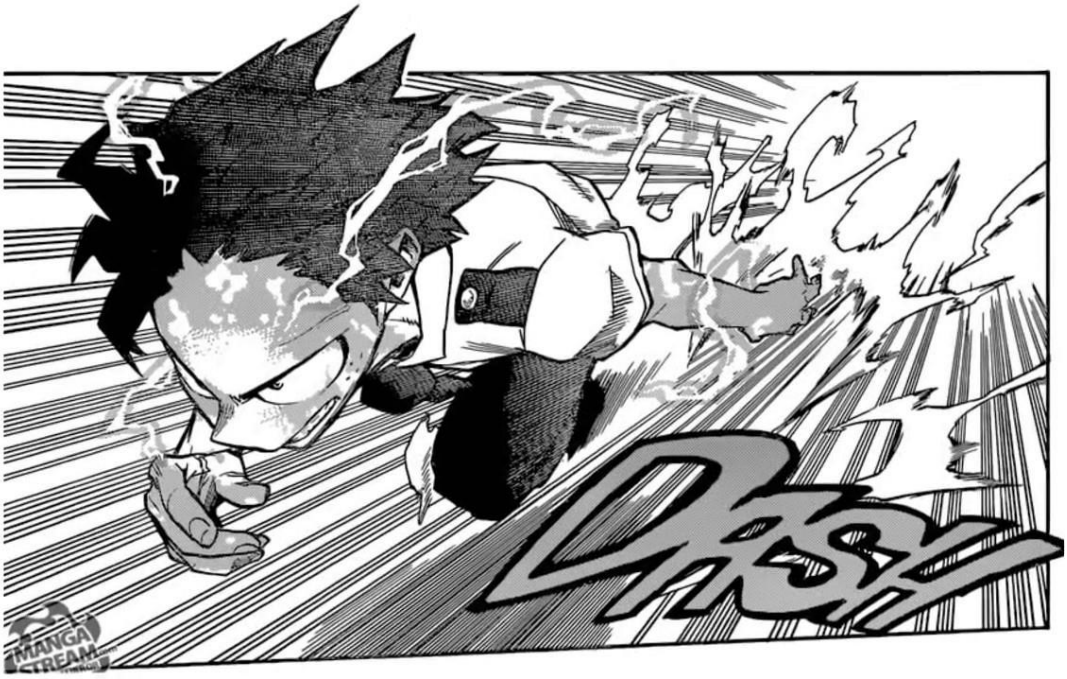
6. Πλάνο από πολύ χαμηλό σημείο.

Εικόνα 84. Παραδείγματα βασικών πλάνων/καμερών στο κόμικ.

Σκηνοθετικές επιλογές οι οποίες ενισχύουν τους παραπάνω τύπους σκηνοθεσίας είναι οι ακόλουθες τεχνικές, οι οποίες επηρεάστηκαν από τις παρακάτω εικαστικές λύσεις των anime και manga.

Ακραία προοπτική.

Η τεχνική της ακραίας προοπτικής (extreme perspective) δημιουργεί στην εικόνα την αίσθηση του μεγάλου βάθους, πολλές φορές παραμορφώνοντας τη φιγούρα. Η ακραία προοπτική προκαλεί στον αναγνώστη αίσθηση μεγάλης απόστασης ,και υπερβολικής εγγύτητας [87] Η τεχνική της ακραίας προοπτικής πριν εφαρμοστεί μελετήθηκε αρχικά από το shonen manga «My Hero Academia»[88]. Επίσης πολλές φορές παρατηρείται το φαινόμενο παραμόρφωσης/θόλωσης του γύρω χώρου. Παραδείγματα της ακραίας προοπτικής από τα manga είναι τα εξής:



Εικόνα 85. Τεχνική Ακραίας Προοπτικής «My Hero academia»

[87] McCloud, Scott. *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. Harper Collins Publishers. 2006. Σελίδα 46.
[88] Horikoshi, Kohei. *My Hero Academia*. Sueisha.2014.



Εικόνες 86-87-88. Τεχνική Ακραίας Προοπτικής «My Hero academia».



Εικόνα 89. Παραδείγματα ακραίας προοπτικής από το «Above»

Παραμόρφωση φιγούρων.

Οι ακραίες παραμορφώσεις φιγούρων αν και παρουσιάζουν τη φιγούρα μη ανατομική και μερικές φορές γκροτέσκο, προσφέρουν μεγαλύτερη έμφαση στην πράξη. Μέσα από τις παραμορφώσεις οι φιγούρες αποκτούν ελαστικότητα, βάρος και εκδηλώνουν με μεγαλύτερη ένταση τη συναισθηματική τους αντίδραση στον αναγνώστη.[89] Η Τεχνική παραμόρφωσης προσέφερε κωμική χροιά στο «Above». Οι παραμορφώσεις των χαρακτήρων των σειρών anime «FLCL» «Tengen Toppa Gurren Lagann» αποτέλεσαν την μεγαλύτερη επιρροή της συγκεκριμένης τεχνικής.

[89] McCloud, Scott. *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. Harper Collins Publishers. 2006. Σελίδες 46,47.



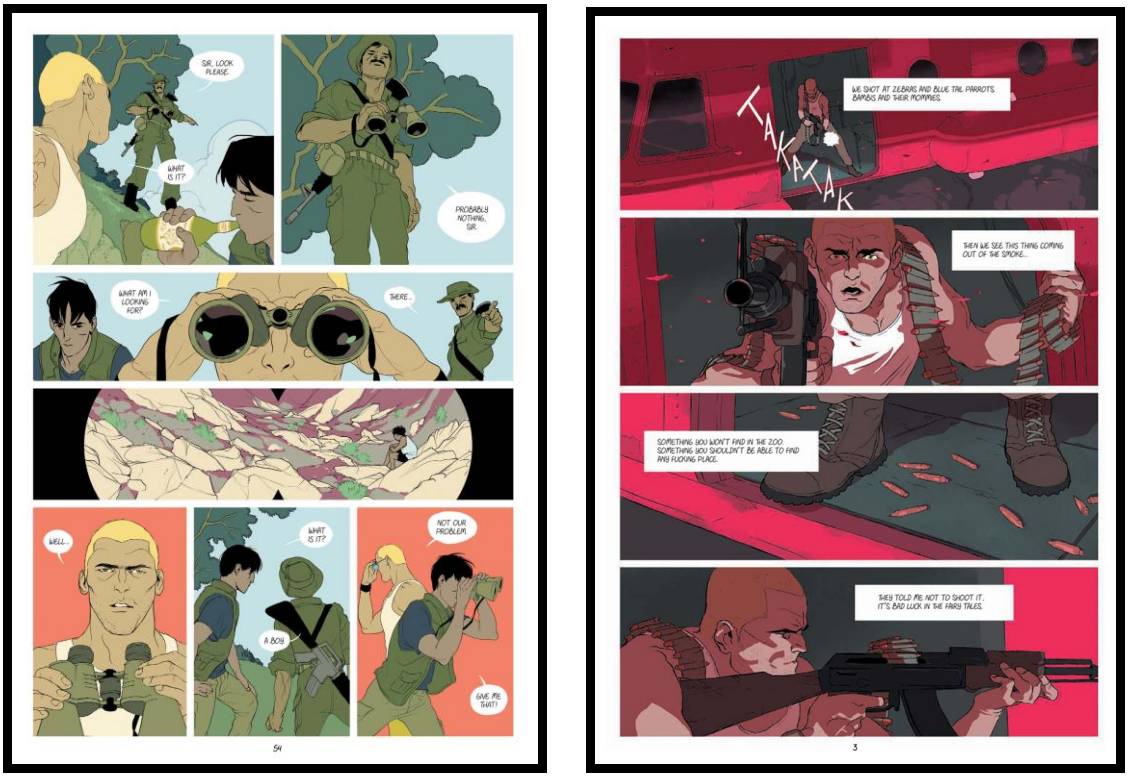
Εικόνα 88. Παραδείγματα Παραμόρφωση φιγούρων.



Εικόνα 89. Παραδείγματα Παραμόρφωση φιγούρων «Above».

4.1.4 ΧΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Κατά τον Kandinsky, το χρώμα παράγει μια καθαρή επενέργεια. Ο θεατής όταν αντικρίζει με το βλέμμα του χρώμα, νιώθει συναισθήματα ηρεμίας, ικανοποίησης και χαράς.[90]. Το κόμικ αποφασίστηκε να γίνει έγχρωμο με στόχο να προσφέρει στον αναγνώστη μια πιο πλούσια και ευχάριστη εμπειρία. Η χρωματική παλέτα, σε όλη την έκταση του κόμικ, διαφέρει από σελίδα σε σελίδα. Βασικότερη επιρροή στο χρώμα αποτέλεσε το κόμικ «The Divine», το οποίο προσαρμόζει την χρωματική του παλέτα ανάλογα με το επίπεδο της συναισθηματικής φόρτισης.



Εικόνα 90-91 χρωματική ένδειξη ηρεμίας και έντασης «The Divine».

[90] Kandinsky, Wassily. *Για το πνευματικό στην τέχνη*.Νεφέλη.1981.

Ο J.Itten υποστηρίζει ότι οι δράσεις των χρωμάτων μπορούν να χωριστούν σε επτά στις λεγόμενες «Χρωματικές Αντιθέσεις[91]. Οι χρωματικές αντιθέσεις είναι:

«Η Αντίθεση του χρώματος κάθε αυτό».

«Αντίθεση ανοιχτού/σκούρου».

«Αντίθεση ψυχρού/θερμού».

«Ταυτόχρονη αντίθεση»

«Αντίθεση των συμπληρωματικών».

«Ποιοτική αντίθεση»

«Ποσοτική αντίθεση»

Οι χρωματικές αντιθέσεις, οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν κυρίως είναι: **«Αντίθεση του χρώματος κάθε αυτό». «Αντίθεση ανοιχτού/σκούρου». «Ποιοτική αντίθεση» και η «Αντίθεση των συμπληρωματικών».**

[91] Itten, Johannes. Μετάφραση Ομορφοπούλου, Ιωάννα. *Τέχνη του Χρώματος*. Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών. 2011.Σελίδα 36.

Η Αντίθεση του χρώματος κάθε αυτό.

Η συγκεκριμένη αντίθεση εμπεριέχει όλα τα χρώματα στην πιο λαμπερή τους μορφή. Τα χρώματα μπορούν να έχουν διαφορετικές αναλογίες και ποσότητες.[92]Στο «Above» η συγκεκριμένη αντίθεση χρησιμοποιήθηκε σε εισαγωγικά πλάνα ή σε στιγμές χαλαρών διαλόγων. Όλα τα περιβάλλοντα και οι χαρακτήρες στην πρώτη τους εμφάνιση διαθέτουν τα πραγματικά τους χρώματα. Αυτό πραγματοποιήθηκε με σκοπό, ο αναγνώστης να κατανοήσει τα πραγματικά χρώματα του χώρου ή των χαρακτήρων της σκηνής. Σε όλα τα πλάνα της συγκεκριμένης αντίθεσης το χρώμα της φωτεινής πηγής καθορίζει το χρώμα της σκηνής.



Εικόνα 92 - Αντίθεση του χρώματος κάθε αυτό.

[92] Itten, Johannes. Μετάφραση Ομορφοπούλου, Ιωάννα. *Τέχνη του Χρώματος*. Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών. 2011.Σελίδα 36.

«Αντίθεση ανοιχτού/σκούρου». και «Ποιοτική Αντίθεση»

Οι συγκεκριμένες δύο αντιθέσεις χρησιμοποιήθηκαν ως μια λόγω της κοντινής τους συγγένειας. Η αντίθεση ανοιχτού/σκούρου αναφέρεται στην απόσταση ενός χρώματος από το σκοτεινότερο ή φωτεινότερο του σημείο.[93] Η ποιοτική αντίθεση αναφέρεται στο επίπεδο κορεσμού ενός χρώματος (απόσταση του από το γκι χρώμα).[94] Οι μονοχρωματικές αυτές αντιθέσεις χρησιμοποιήθηκαν σε σημεία μεγάλης αρνητικής συναισθηματικής φόρτισης των χαρακτήρων (κυρίως απογοήτευσης, λύπης, έντασης).



Εικόνα 93 - Αντίθεση ανοιχτού/σκούρου». και «Ποιοτική Αντίθεση».

[93] Itten, Johannes. Μετάφραση Ομορφοπούλου, Ιωάννα. *Τέχνη του Χρώματος*. Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών. 2011.Σελίδα 41.
[94] Itten, Johannes. Μετάφραση Ομορφοπούλου, Ιωάννα. *Τέχνη του Χρώματος*. Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών. 2011.Σελίδα 96.

«Αντίθεση των συμπληρωματικών».

Η τελευταία χρωματική αντίθεση λειτουργεί σε συγκεκριμένους συνδυασμούς χρώματος. Λειτουργεί στα εξής ζεύγη χρωμάτων: κόκκινο-πράσινο, μωβ-κίτρινο και πορτοκαλί-μπλε. Τα χρώματα σε κάθε ζεύγος είναι αντίθετα μεταξύ τους. Η μείξη των χρωμάτων του κάθε ζεύγους (συμπλήρωση) δίνει ουδέτερο γκριζόμαυρο. [95] η χρήση των εκάστοτε ζευγαριών χρώματος, προσφέρει μια ένταση στην εικόνα, καθώς το ένα χρώμα αναδεικνύει το άλλο. Στο «Above» η αντίθεση συμπληρωματικών χρησιμοποιήθηκε: σε σκηνές, όπου αποκαλύπτονται σημαντικές πληροφορίες και σε σκηνές έντονης δράσης. Ο αναγνώστης με αυτόν τον τρόπο «ζει» στην ένταση της στιγμής.



Εικόνα 94 - Αντίθεση των συμπληρωματικών.

[95] Itten, Johannes. Μετάφραση Ομορφοπούλου, Ιωάννα. *Τέχνη του Χρώματος*. Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών. 2011. Σελίδες 78.79.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μετά το πέρας του πρακτικού και του θεωρητικού τομέα της εργασίας γίνεται αναφορά στον βαθμό επίτευξης των στόχων και των δυσκολιών, που παρουσιάστηκαν κατά τη δημιουργική διαδικασία. Στόχος, αρχικά, της εκπόνησης της συγκεκριμένης εργασίας ήταν η δημιουργία ενός ψηφιακού κόμικ με ψυχαγωγικό χαρακτήρα, χιουμοριστική διάθεση και έμμεση μεταφορά μηνυμάτων. Οι δυσκολίες ενός τέτοιου εγχειρήματος, ήταν από την αρχή γνωστό, ότι θα ήταν τόσο μεγάλες, όσο και οι προκλήσεις πραγματοποίησής του.

Ο πραγματικός χρόνος υλοποίησης της εργασίας ήταν πολύ πιο μεγάλος από τον προγραμματισμένο. Χρειάστηκε να επιστρατευτούν γνώσεις, φαντασία και ικανότητες, ώστε να επιτευχθεί αυτός ο στόχος, που αρκετές φορές φάνταζε ανέφικτος. Οι αρχές και οι τεχνικές δημιουργίας ενός ψηφιακού κόμικ επιβάλλεται να είναι επιστημονικά τεκμηριωμένες. Οι παράμετροι, που δημιουργήθηκαν ήταν πολλές και χρειάστηκαν και αυτές διεξοδική έρευνα, ώστε να δοθούν ολοκληρωμένες πληροφορίες και να επιλυθούν προβλήματα. Το ερευνητικό κομμάτι για το πρακτικό αλλά και για το θεωρητικό μέρος της εκπόνησης ήταν αρκετά δύσκολο, χρονοβόρο και εξαντλητικό. Αυτό συνέβη λόγω της επιλογής έρευνας ελληνικών και ξενόγλωσσων βιβλίων, ταινιών/σειρών εμψύχωσης, κόμικ και της συνεχούς μελέτης έργων εικονογράφων/καλλιτεχνών.

Από την αρχή υπήρξαν δυσκολίες στην δημιουργική διαδικασία της εργασίας. Μεγάλη πρόκληση αποτέλεσε η δημιουργία ενός σεναρίου, το οποίο θα ήταν ικανό να αναπτύξει μια ιστορία χωρίς αφηγηματικά κενά και ανακρίβειες και να εισάγει τον αναγνώστη σ' ένα φανταστικό και ασυνήθιστο κόσμο. Επιπλέον τη δημιουργία του σεναρίου δυσχέραινε το γεγονός, ότι η ιστορία έπρεπε να είναι μικρής έκτασης. Η παραγωγή του κόμικ έπρεπε να εκτελεστεί μέσα στα επιθυμητά χρονικά πλαίσια. Όσον αφορά στο σχεδιαστικό κομμάτι του Εικαστικού Σχεδιασμού και του εκάστοτε πλάνου του κόμικ υπήρξε ανησυχία ελλιπούς εικαστικής ικανότητας και τήρησης των θεμελιωδών αρχών της ζωγραφικής/ εικονογράφησης. Γι' αυτό το λόγο συνεχείς πειραματισμοί και επαναλήψεις σχεδιασμού ιδίων εικόνων δήλωναν την διάθεση για εμμονή στην εικαστική τελειότητα. Το βάρος της ευθύνης υλοποίησης της πρώτης ολοκληρωμένης δημιουργίας ενός ψηφιακού κόμικ, από έναν και μόνο καλλιτέχνη σε μικρό χρονικό διάστημα, υπήρξε αρκετές φορές ψυχοφθόρο.

Ο στόχος της υλοποίησης και της ανάλυσης μιας ολοκληρωμένης παραγωγής, εικαστικής και αφηγηματικής δημιουργίας, επιτεύχθηκε σε ικανοποιητικό βαθμό. Από την αρχή, υπήρξε τεράστια προσπάθεια για την επίτευξη υψηλής ποιότητας project σε όλους τους τομείς. Μέσα από την δημιουργία, της δύσκολης αυτής εργασίας, στόχο αποτέλεσε η απόκτηση εξιδεικευμένων γνώσεων όσον αφορά στους τομείς της συγγραφής σεναρίου, της ανάπτυξης Εικαστικού Σχεδιασμού και της παραγωγής ψηφιακού κόμικ. Όσον αφορά στην εξέλιξη των προσωπικών ικανοτήτων, υπήρξε μεγάλη ανάπτυξη στον εικαστικό τομέα και στις σκηνοθετικές επιλογές.

Εκτός από την καλλιτεχνική ανάπτυξη, που απλόχερα αυτή η εργασία προσέφερε, έδωσε και μαθήματα ζωής. Ο δημιουργός μαθαίνει να αντιμετωπίζει προκλήσεις, να παίρνει άμεσα αποφάσεις, να εργάζεται υπεύθυνα και μεθοδικά, ώστε να ολοκληρώσει το έργο του, χωρίς να επηρεάζεται από δυσκολίες και εμπόδια. Οφείλει να επικεντρώνεται στο στόχο με επιμονή και υπομονή.

Η συγκεκριμένη εργασία θα μπορούσε να θεωρηθεί ως το προσωπικό «Ταξίδι του Ηρώα». Ένα ταξίδι μέσα από ανησυχίες και ατυχίες, με τελικό προορισμό όμως την δημιουργία του πρώτου ολοκληρωμένου προσωπικού έργου.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.

Για την δημιουργία των παραπάνω παραδοτέων αρχείων της εργασίας χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω αναλογικά, ψηφιακά εργαλεία και λογισμικά.

Αναλογικά Εργαλεία:

Φύλλα Χαρτιού Α4.

Ξύλινα Μολύβια 2Β, 4Β και ΗΒ.

Χρωματιστά Μολύβια Μπλε και Κόκκινου Χρώματος 2Β, ΗΒ.

Ψηφιακά Εργαλεία:

Ψηφιακή Γραφίδα Wacom Intuos Medium Pro.

Λογισμικό Πρόγραμμα:

Photoshop cc 2018.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

McCloud, Scott. *Understanding Comics*. Harper Collins Publisher. 1994.

Eisner, Will. *Comics and Sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. W.W. Norton& Company .2008.

Πίστα, Κωνσταντίνα. *Η Αμφισβήτηση στα κόμικ: πως αμφισβητούν τον κόσμο των μεγάλων, ο Charlie Brown του Schulz, η Mafalda του Quino, το Σπουργίτι του Αρκά & η Μνημόνικα.* Το Ανώνυμο Βιβλίο. 2016.

Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting.* Delta. 2005.

Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001.

Kneece, Mark. *The art of comic book writing: The definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories*. Watson-Guptill Publications. 2015.

Δρομάζου, Στάθη. *Αριστοτέλους Ποιητική*. Κέδρος. 1982.

Thomas, Frank και Johnston, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. The Walt Disney Productions. 1981.

McCloud, Scott. *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. Harper Collins Publishers. 2006.

Hanuka, Tomer και Hanuka, Asaf και Lavie, Boaz. *The Divine*. First Second. 2015.

Rosa, Don. *The Life and Times of Scrooge McDuck.* Gladstone Publishing. 1996.

Horikoshi, Kohei. *My Hero Academia*. Sueisha.2014.

Kandinsky, Wassily. *Για το πνευματικό στην τέχνη*.Νεφέλη.1981.

Itten, Johannes. Μετάφραση Ομορφοπούλου, Ιωάννα. *Τέχνη του Χρώματος*. Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών. 2011

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting.* Regan books. 1997. (πρόσβαση 3/6/2019). https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story

Cabrera, Cheryl. *An essential introduction to Maya character rigging*. Elsevier.2008. (πρόσβαση 3/6/2019). https://books.google.gr/books?id=xYArBgAAQBAJ&pg=PA12&dq=An+essential+introduction+to+Maya+character+rigging+character+sheet&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwiV-aHfnN3iAhWFPFAKHWuqCTcQ6AEIJzAA#v=onepage&q=An%20essential%20introduction%20to%20Maya%20character%20rigging%20character%20sheet&f=false

Kamikaze Family Studio. *Shonen manga: action packed!* Harper Collins Publisher. (πρόσβαση 8/6/2019). https://books.google.gr/books?id=LihuXLvr5GgC&pg=PT9&dq=shonen%20manga&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwigov6ugdjiAhVmw8QBHccuDgsQ6AEIQDAD&fbclid=IwAR1dDGiDLKVPCu8rsfX5eTv4_bnlYXWYBLvSv23FKtTRw4kFUS6b0hug0xM#v=onepage&q=shonen%20manga&f=false

Milic, Lea και McConville, Yasmin. *The Animation Producers handbook*. Allen & Unwin,2006 (πρόσβαση 1/6/2019) https://books.google.gr/books?id=1W74AAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=The+Animation+Producers+handbook&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwj2gZfjk-DiAhXC0qQKHaU9AegQ6AEIJzAA#v=onepage&q=The%20Animation%20Producers%20handbook&f=false

Waldrep, M, C. *Steampunk Sourcebook*. Dover Publications INC. 2001. (πρόσβαση 5/6/2019) https://books.google.gr/books?id=6IHG-leEF2YC&pg=PP4&dq=steampunk&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwjd0Y6rjNziAhVL2KQKHV5RDHYQ6AEISTAE#v=onepage&q=steampunk&f=false

Wells, Paul και Moore, Samantha. *The fundamentals of animation*. Blomsbury.2005. (πρόσβαση 3/6/2019) https://books.google.gr/books?id=hlA3DQAAQBAJ&pg=PA2&dq=Wells,+Paul+%CE%BA%CE%B1%CE%B9+Moore,+Samantha.+The+fundamentals+of+animation.+Blomsbury.2005.&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwih2KSZl-DiAhUQGewKHfMUB3EQ6AEIKjAA#v=onepage&q=Wells%2C%20Paul%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20Moore%2C%20Samantha.%20The%20fundamentals%20of%20animation.%20Blomsbury.2005.&f=false

TED-Ed. *What makes a hero? - Matthew Winkler*.0:29-0:40. Δημοσιεύτηκε 4 Δεκεμβρίου του 2012. Πρόσβαση 1/6/2019. https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA

Larry King. *Neil deGrasse Tyson on the Afterlife, Origins of the Earth and Extreme Weather*. 26:05-26:15. Δημοσιεύτηκε στις 9 Νοεμβρίου 2017. Πρόσβαση 3/6/2019. https://www.youtube.com/watch?v=4x2ZrklQQYU

IMDB.com. *Imaishi Hiroyuki*. https://www.imdb.com/name/nm0408043/ (πρόσβαση 7/6/2019).

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

IAMAG.CO. *The art of Jin Kim* (πρόσβαση 1/6/2019). https://www.iamag.co/the-art-of-jin-kim/

Tumblr.com. *Grace Liu*. (πρόσβαση 1/6/2019). https://nargyle.tumblr.com/

Jclee.info. *Jason Lee*. (πρόσβαση 1/6/2019). http://www.jclee.info/

Instagram.com. *Jachlee*. (πρόσβαση 1/6/2019). https://www.instagram.com/jachlee/

Artstation.com. *Paul Richards*. (πρόσβαση 8/6/2019). https://www.artstation.com/autodestruct

Artstation.com. *Alexandre Diboine*. (πρόσβαση 8/6/2019). https://www.artstation.com/alexandrediboine

Artstation.com. *Hedvig H-S.* (πρόσβαση 7/6/2019). https://www.artstation.com/vixiearts.

IAMAG.CO. *World of Warcraft: 100 Concept Art Collection.* (πρόσβαση 7/6/2019) https://www.iamag.co/world-of-warcraft-100-concept-art-collection/

ΤΑΙΝΙΟΓΡΑΦΙΑ

Conli, Roy. *Treasure Planet*. Σε σκηνοθεσία Clements, Roy και Musker, Jon. (2002; USA: Walt Disney Feature Animation), φιλμ.

Conli, Roy. *Big Hero 6*. Σε σκηνοθεσία Hall, Don και Williams, Chris. (2014; USA: FortyFour Studios, Walt Disney Animation Studios), φιλμ.

Miyazaki, Hayao. *Castle in the Sky*. Σε σκηνοθεσία Miyazaki, Hayao.(1986; Japan: Studio Ghibli, Nibariki, Tokuma Shoten), φιλμ.

Miyazaki, Hayao. *Princess Mononoke*. Σε σκηνοθεσία Miyazaki, Hayao.(1997; Japan: Studio Ghibli, Nibariki, Nippon Television Network, Tokuma Shoten), φιλμ.

Sato, Masanobu και Masatomo, Nishizawa και Sato, Hiroki. *FLCL*. Σε σκηνοθεσία Tsurumaki Kazuya (2000; Japan: Studio Gainax, Studio Production I.G), σειρά επεισοδίων.

Kamagata, Eiichi και Akai, Takami και Takeda, Yasuhiro. *Tengen Toppa Gurren Lagann*. Σε σκηνοθεσία Imaishi, Hiroyuki. (2007; Japan: Studio Gainax), σειρά επεισοδίων

Okamura, Wakana και Sanjōba, Kazumasa. *My Hero Academia*. Σε σκηνοθεσία Nagasaki, Kenji. (2016; Japan: Studio Bones.), σειρά επεισοδίων.

Reitherman, Wolfgang. *The Sword in the Stone*. Σε σκηνοθεσία Reitherman, Wolfgang. (1963: USA: Walt Disney Animation Studios, Buena Vista Distribution), φιλμ.

Fullmer, Randy. *Emperor's New Groove*. Σε σκηνοθεσία Dindal, Mark (2000; USA: Walt Disney Feature, Animation, Walt Disney Pictures), φιλμ

ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Runic Games, Inc.*Hob*. Σε σκηνοθεσία Blank, Patrick και Lefler και Marsh.(2017; USA: Runic Games, Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

Blizzard Entertainment Inc. *World of Warcraft*. Σε σκηνοθεσία Metzen, Chris. (2004; USA: Blizzard Entertainment Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

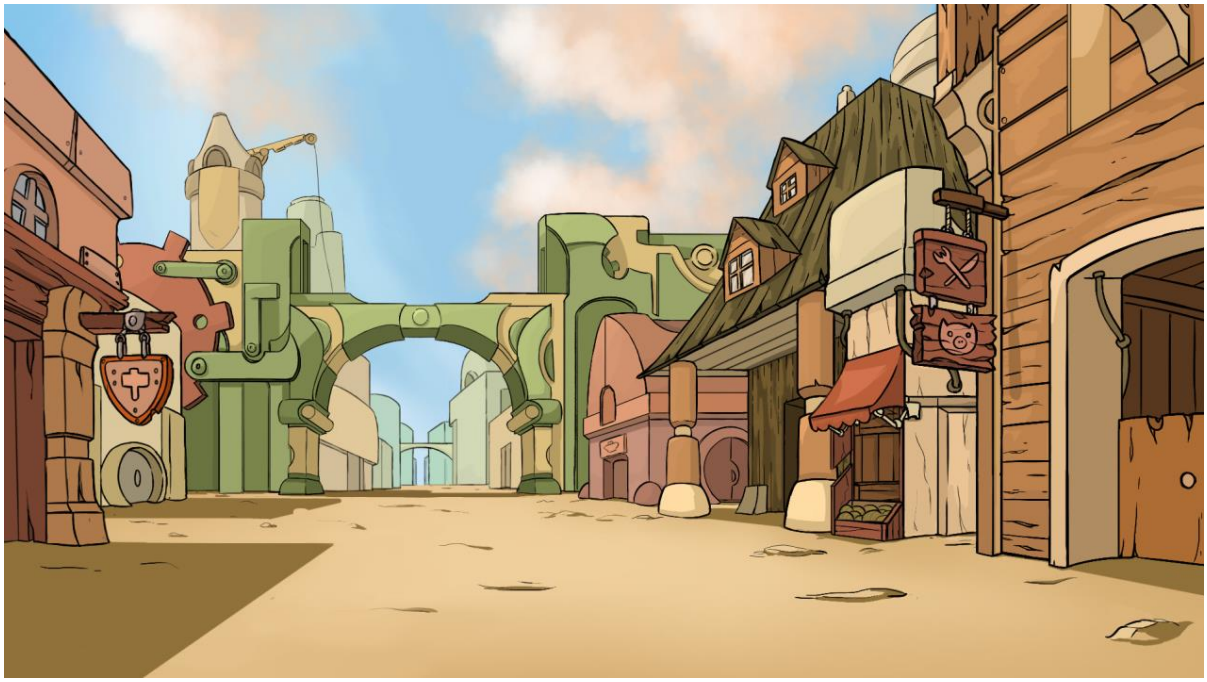
D-Pad Studio AS. *Owl boy*. Σε σκηνοθεσία Andersen, Simon, Stafsnes. (2016; Norway: D-Pad Studio AS), βιντεοπαιχνίδι.

Sony Interactive Entertainment America LLC. *Ratchet & Clank*. Σε σκηνοθεσία Munroe Kevin και Cleland, Jericca. (2016; USA: Insomniac Games, Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

Supergiant Games, Inc. *Transistor*. Γράφτηκε από Kasavin, Greg. (2014; USA: Supergiant Games, Inc), βιντεοπαιχνίδι.

Riot Games, Inc. *League of Legends*. Conaty, Síofra (2009; Ireland: Riot Games, Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

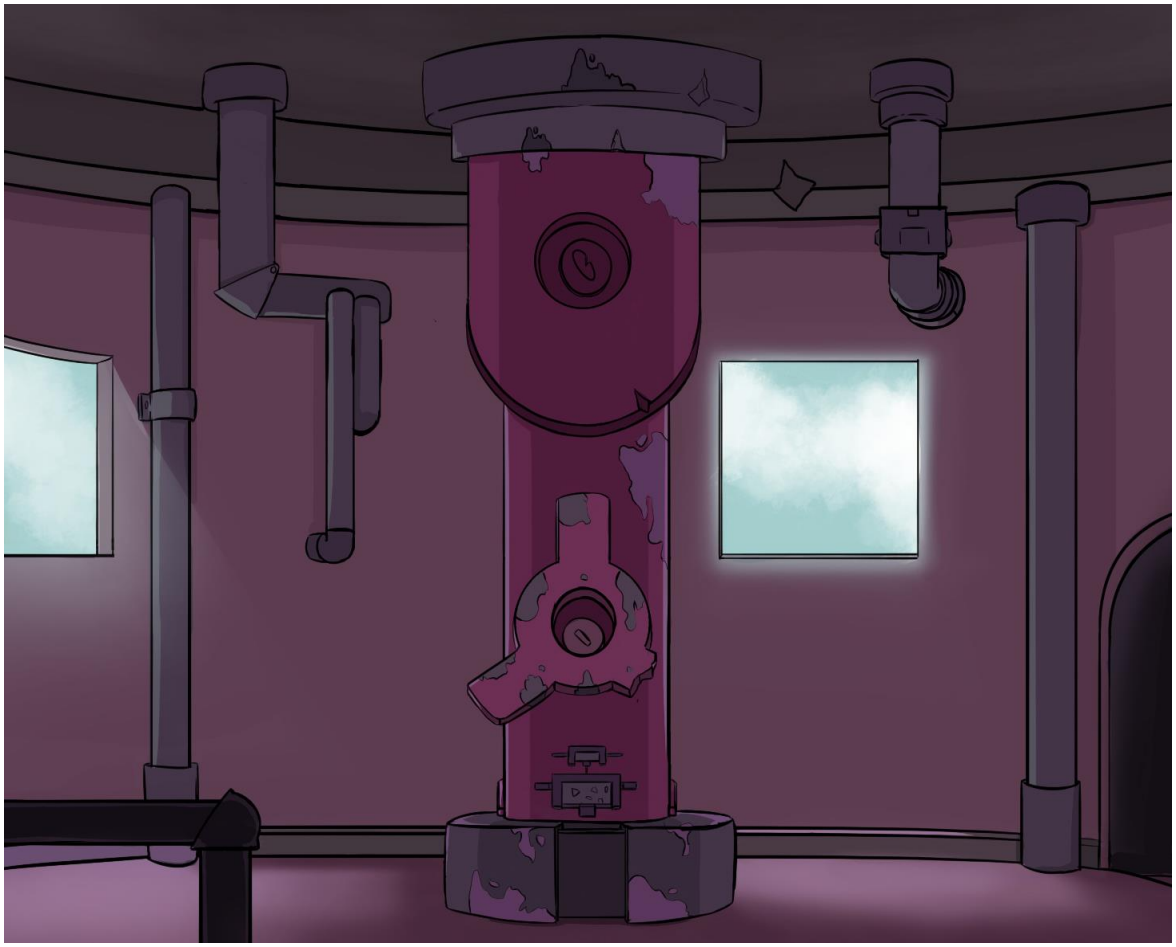
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ



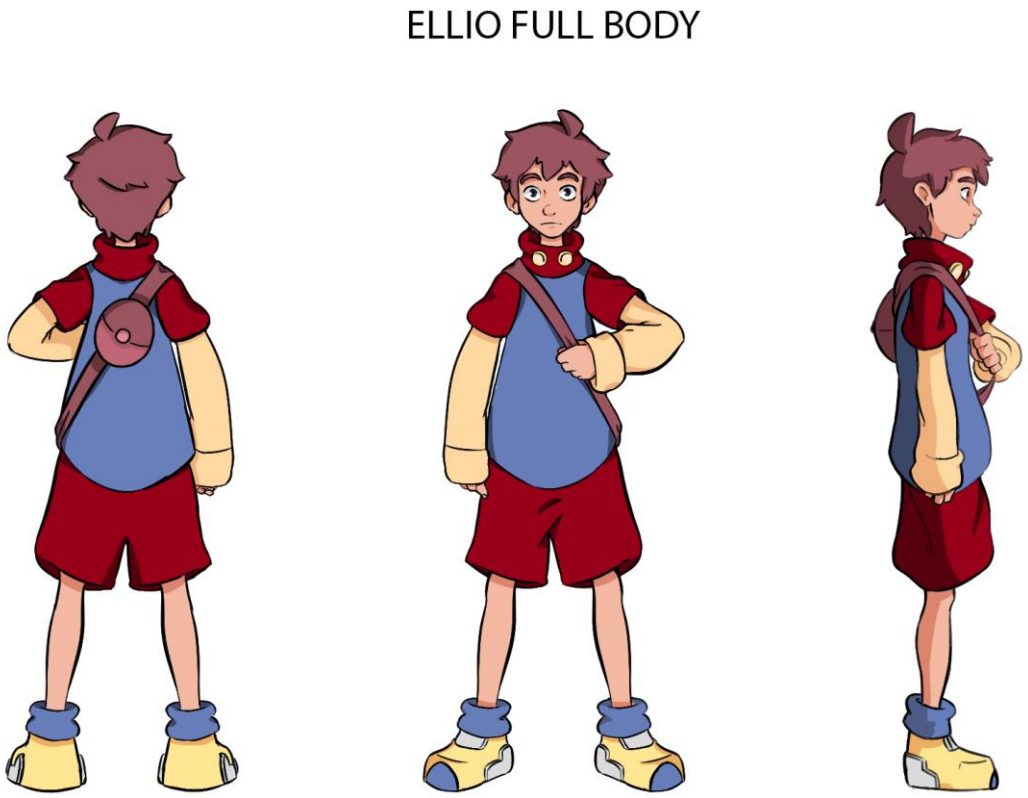
Εικόνα 95. Παραδοτέο Περιβάλλον 1.



Εικόνα 96. Παραδοτέο Περιβάλλον 2.



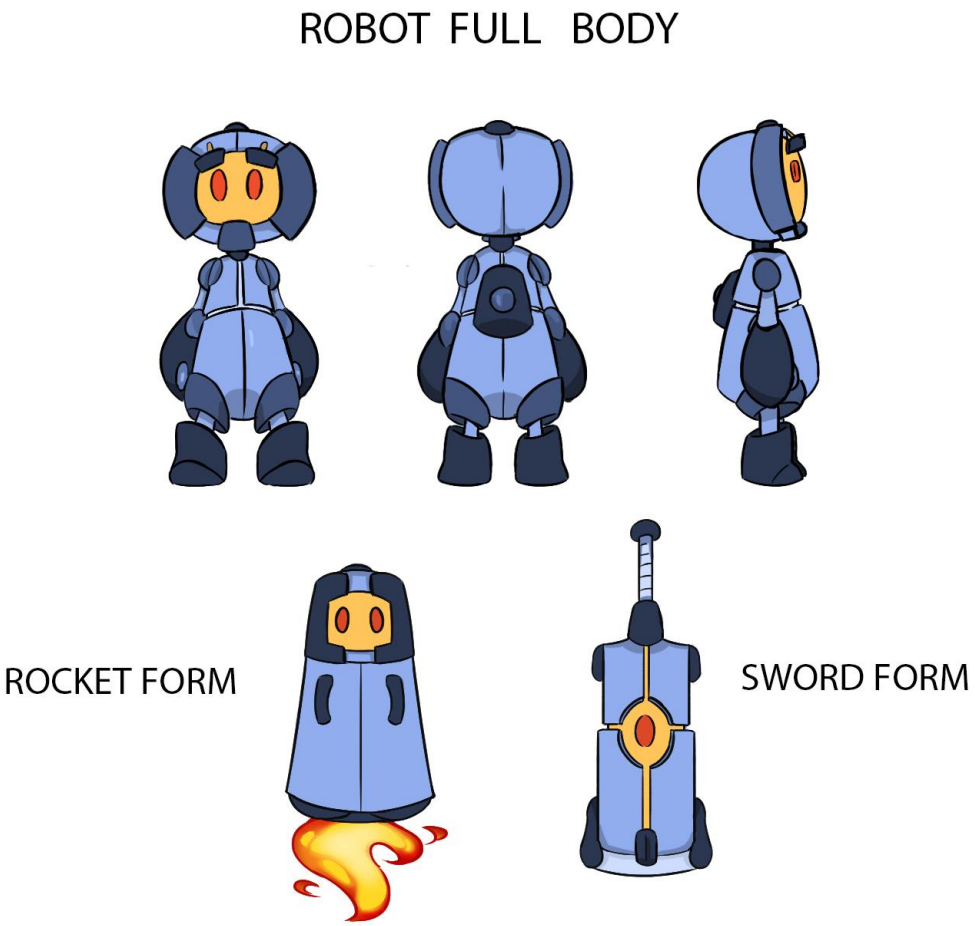
Εικόνα. 97 Παραδοτέο Περιβάλλον 3.



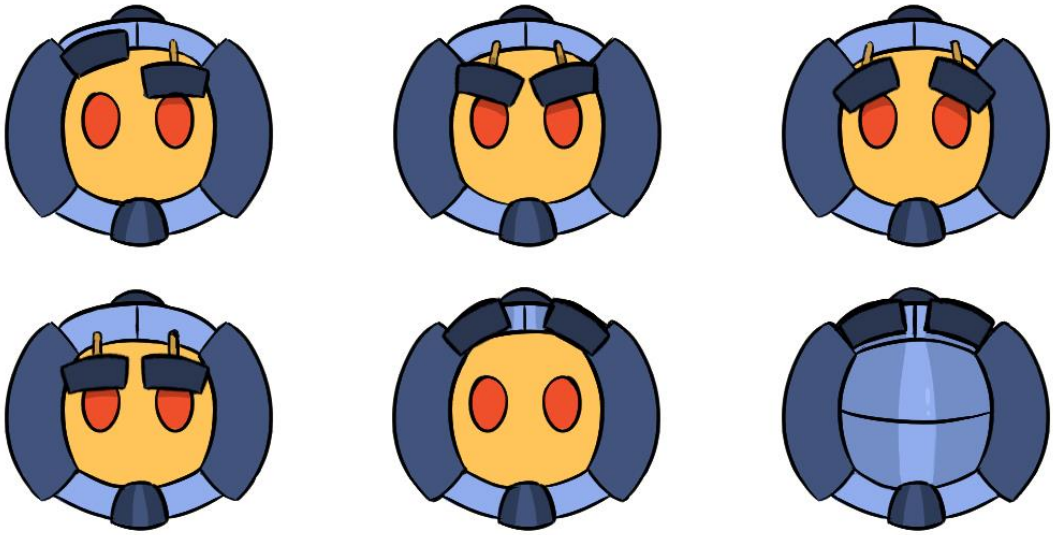
Εικόνα 98. Παραδοτέος Εικαστικός Σχεδιασμός Ellio 1.



Εικόνα 99. Παραδοτέος Εικαστικός Σχεδιασμός Ellio 2.



Εικόνα 100. Παραδοτέος Εικαστικός Σχεδιασμός RIC 1.

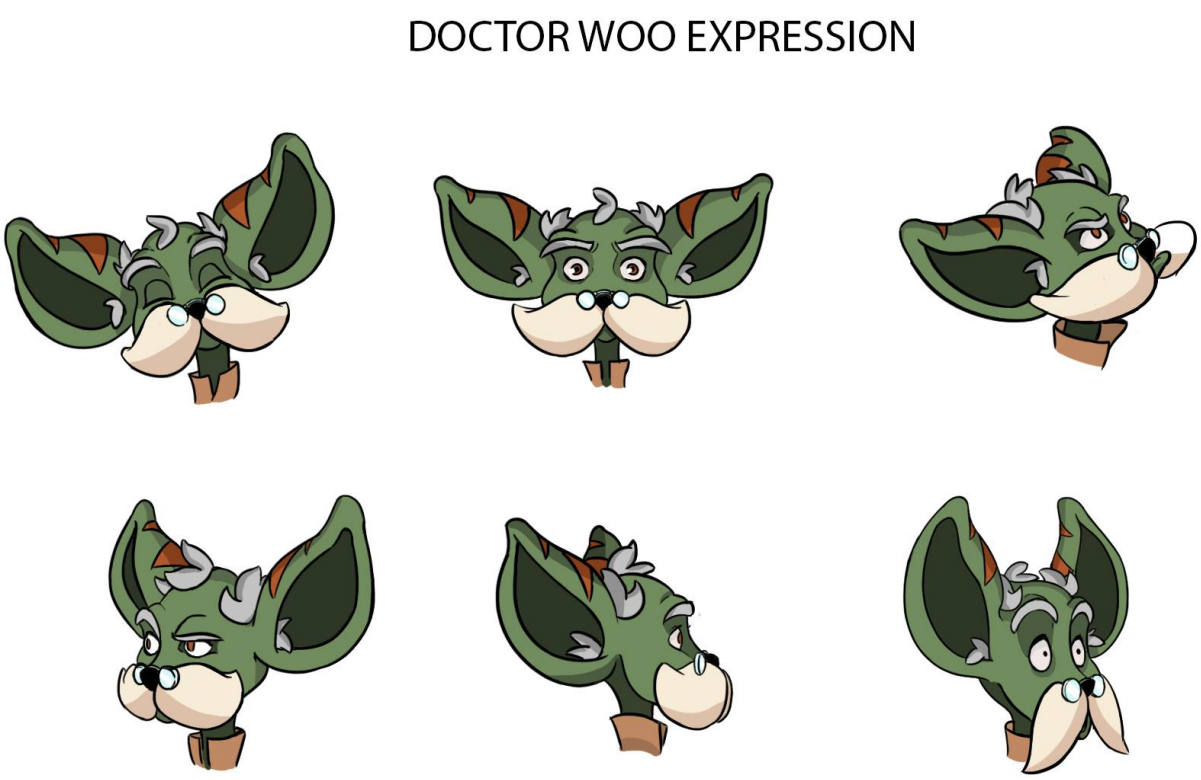


Εικόνα 101. Παραδοτέος Εικαστικός Σχεδιασμός RIC 2.

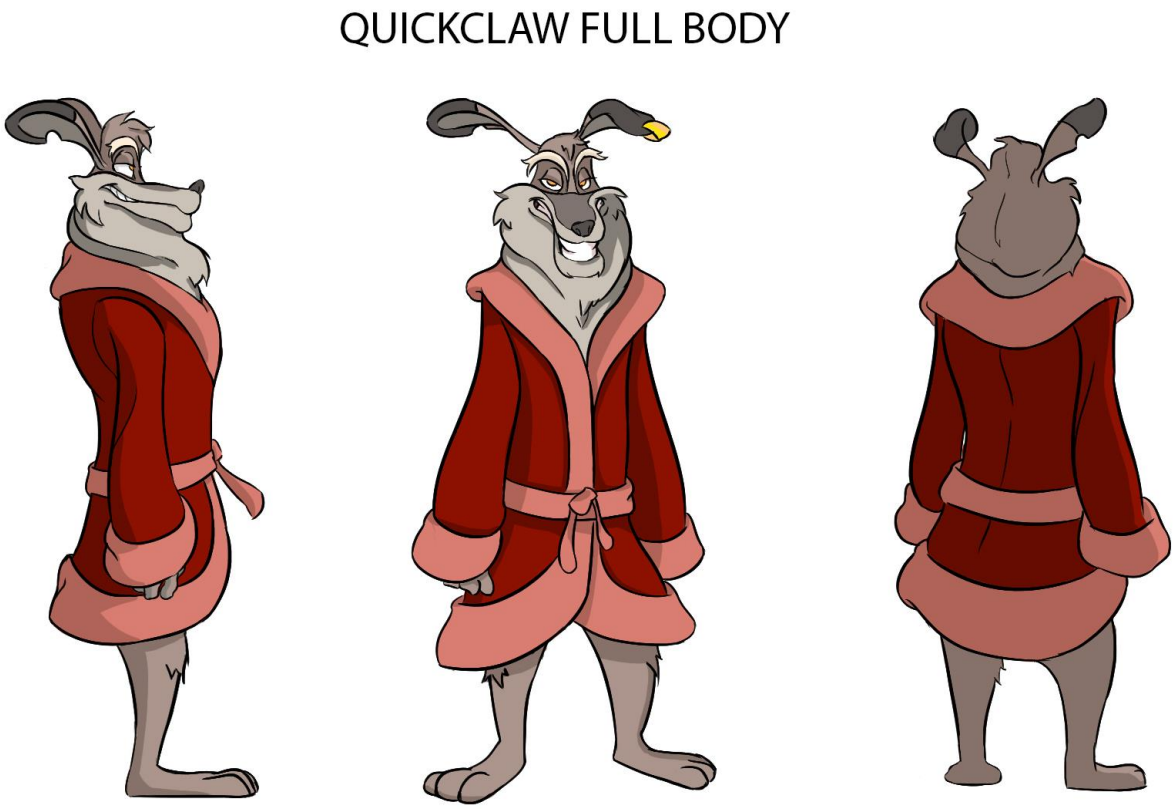
DOCTOR WOO FULL BODY



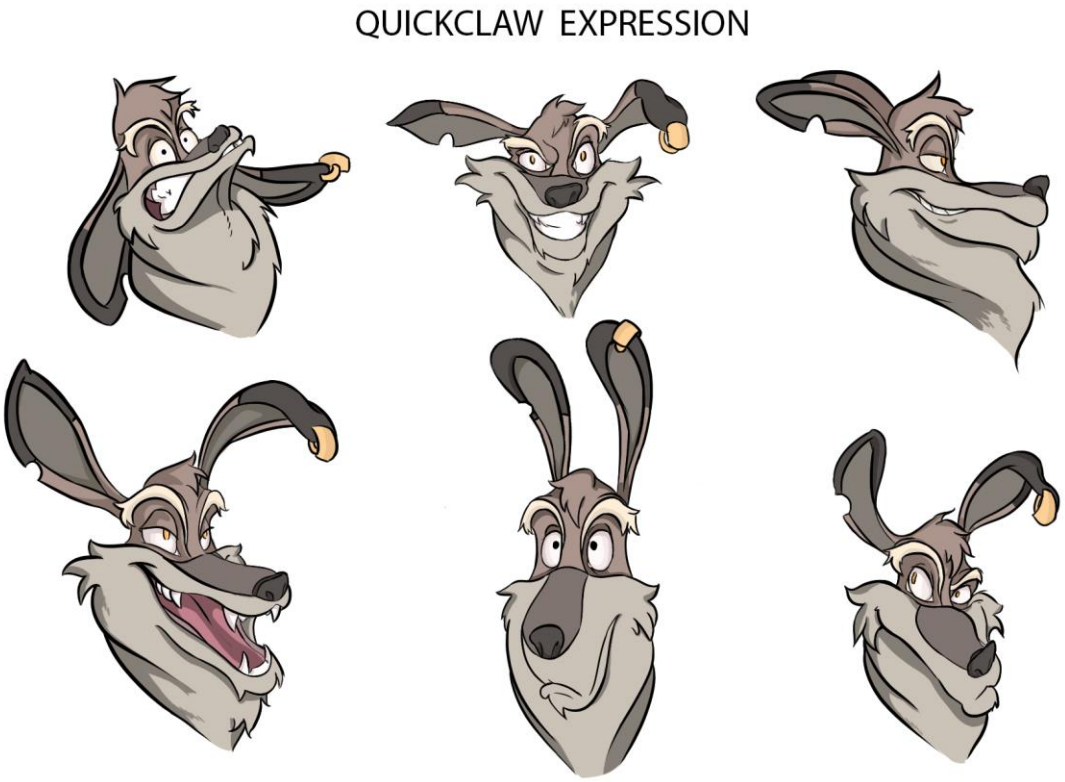
Εικόνα 101. Παραδοτέος Εικαστικός Σχεδιασμός Dr. Woo 1.



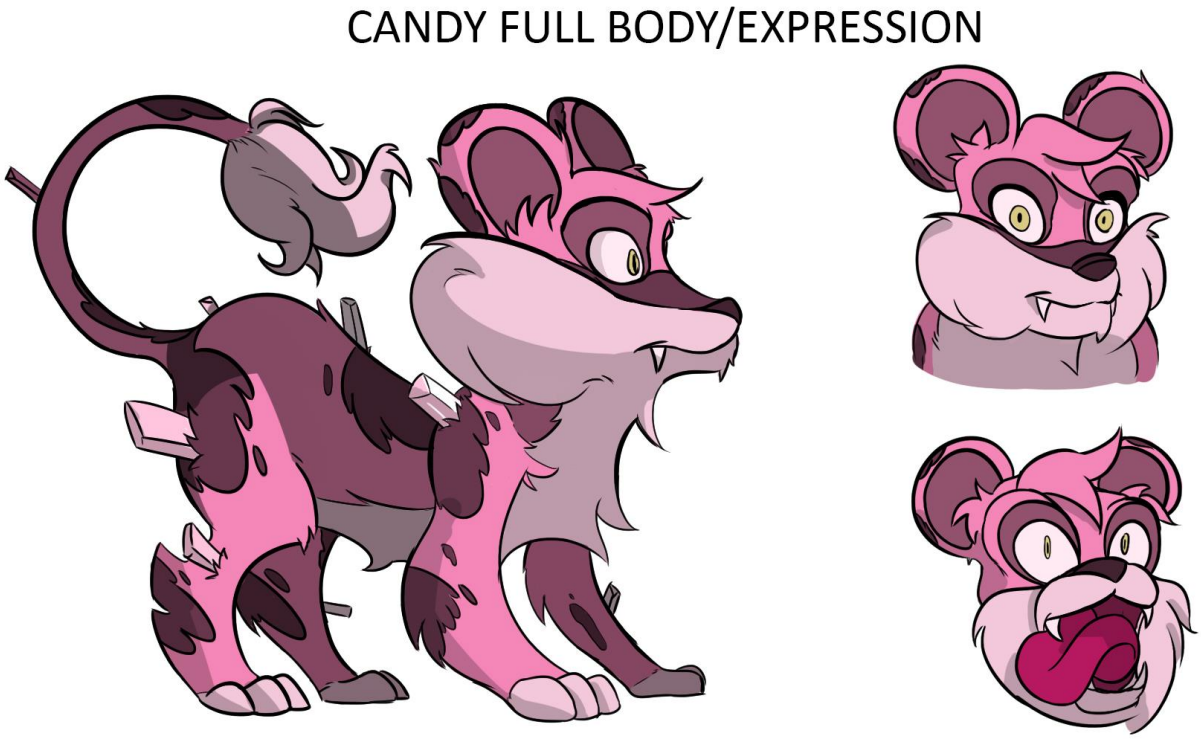
Εικόνα 103. Παραδοτέος Εικαστικός Σχεδιασμός Dr. Woo 2.



Εικόνα 104. Παραδοτέος Εικαστικός Σχεδιασμός Quickclaw 1.



Εικόνα 105. Παραδοτέος Εικαστικός Σχεδιασμός Quickclaw 2.



Εικόνα 106. Παραδοτέος Εικαστικός Σχεδιασμός Candy.

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ.

Ως φοιτητής/ δημιουργός Σαράντης - Γεώργιος Μπισμπικόπουλος (με αριθμό μητρώου ΤΧ2013067) δηλώνω τα παρακάτω:

Το Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας δύναται να χρησιμοποιήσει το αποτέλεσμα της πτυχιακής εργασίας για διδακτικούς, ερευνητικούς, εκπαιδευτικούς σκοπούς, καθώς και για σκοπούς επικοινωνιακής πολιτικής και προώθησης του Τμήματος Τεχνών Εικόνας και Ήχου, για σκοπούς επικαιρότητας και ενημέρωσης και γενικότερα για σκοπούς που δεν έχουν κερδοσκοπικό χαρακτήρα.

Η επί μέρους δημιουργική συμβολή είναι αποτέλεσμα πρωτότυπης δημιουργικής σκέψης. Επί της πτυχιακής αυτής εργασίας δεν υφίσταται κανένα δικαίωμα ή απαίτηση οποιουδήποτε τρίτου, εκτός του Επιβλέποντα καθηγητή Σπυρίδωνος Βερύκιου, του Συμβούλου καθηγητή Νίκου Κόκκαλη και του Συμβούλου καθηγητή Ανδρέα Γιαννακουλόπουλου Οι συγκεκριμένοι καθηγητές έχουν δικαιώματα συνδημιουργίας της πτυχιακής εργασίας. Επίσης ως δημιουργός αναφέρω ρητά χωρίς καμία παρέκκλιση το όνομα και την προέλευση των πηγών, που χρησιμοποιώ κατά τη διάρκεια της υλοποίησης της πτυχιακής εργασίας.

Τέλος συναινώ στην πρόσβαση της επί μέρους δημιουργικής συμβολής μου στην πτυχιακή εργασία με οποιαδήποτε μορφή (ενδεικτικά αναλογική, ψηφιακή) στη Βιβλιοθήκη του Τμήματος Τεχνών Εικόνας και Ήχου και στη Βιβλιοθήκη του Ιονίου Πανεπιστημίου, για ερευνητικούς, διδακτικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς.