

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑΣ

Αγγελική Ιωακειμίδου

ΤΧ2012039

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ:

Σπυρίδων Βερύκιος

ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ:

Νίκος Κόκκαλης

Νικόλαος Γρηγόριος Κανελλόπουλος

ΚΕΡΚΥΡΑ

Σεπτέμβριος 2019

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η υλοποίηση και ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στην συνεργασία και καθοδήγηση μιας σειράς ατόμων, τα οποία με μεγάλη εκτίμηση, ευχαριστώ.

Συγκεκριμένα θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά :

Τον καθηγητή Βερύκιο Σπύρο για την καθοδήγηση και εμπιστοσύνη που έδειξε στις ικανότητές μου σε κατά την διαδικασία ανάπτυξης της εργασίας, καθώς και για τις γνώσεις που προσέφερε κατά τη φοίτησή μου, με τις οποίες κατάφερα να φτάσω στο καλλιτεχνικό επίπεδο που διακρίνει την πτυχιακή.

Τον καθηγητή Κόκκαλη Νίκο για την ενθουσιώδη στήριξή του, τον σημαντικό ρόλο που είχε πάντα ως εικαστικός σύμβουλος και κριτής στα έτη σπουδών μου, καθώς και για τις γνώσεις και εκπαίδευση του που ώθησαν την εξέλιξη των ικανοτήτων μου.

Τον καθηγητή Κανελλόπουλο Νικόλαο Γρηγόριο για το ενθαρρυντικό ενδιαφέρον και την πολύ σημαντική αξιολόγηση και αναγνώριση του έργου μου.

Η πραγματοποίηση της πτυχιακής εργασίας στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στην σημαντική συμβολή και ενδιαφέρον τους, και για αυτό το λόγο τους ευχαριστώ εγκάρδια.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία έχει ως θεματική την δημιουργία και τύπωση ενός κόμικ. Βασικός στόχος είναι η υλοποίηση μιας εικονικής αφήγησης με τη μορφή μιας ασπρόμαυρης ψηφιακής γραφικής νουβέλας, που φέρει τον τίτλο «Blackbird». Το έργο συνοδεύεται από την περιγραφή και ανάλυση της διαδικασίας παραγωγής του, δηλαδή το στάδιο της προ-παραγωγής και το στάδιο της παραγωγής. Προ-παραγωγή είναι η συγγραφή σεναρίου και η δημιουργία εικαστικής προσέγγισης ενώ παραγωγή είναι η διαδικασία καθαρής σχεδίασης και τελειοποίησης των σελίδων του κόμικ. Υπάρχει και το μικρότερο στάδιο μετά-παραγωγής που αφορά την εκτύπωση και βιβλιοδεσία του έργου. Παράλληλα, γίνεται θεωρητική τεκμηρίωση των σεναριακών και εικαστικών επιλογών που το απαρτίζουν.

Το «Blackbird» είναι δομημένο πάνω σε ένα πρότυπο σκοτεινού λαϊκού παραμυθιού που δεν απευθύνεται απαραίτητα σε πολύ νεαρές ηλικίες. Την ίδια στιγμή στηρίζεται σε σεναριακές λύσεις με βάση το έργο και ανάλυση του Syd Field και του Robert McKee. Πρόκειται για μια ιστορία που έχει λογική σειράς και δεν ολοκληρώνεται με ένα τεύχος, αλλά σταματά με σκοπό να συνεχιστεί στο επόμενο. Το γεγονός αυτό δίνει μια επεισοδιακή υπόσταση στο κόμικ, κάτι που είναι πολύ σύνηθες και ενοποιημένο με την ιστορία της ένατης τέχνης. Απόλυτα σημαντική είναι η επεξήγηση της καθορισμένης σχεδιαστικής ταυτότητας του έργου. Είναι αυτή που του δίνει χαρακτήρα και εικονική ενότητα ενώ συνεισφέρει στην εικαστική παραγωγή της αισθητικής των ηρώων και των περιβαλλόντων της ιστορίας. Η δημιουργία του κόμικ στηρίζεται σε τεκμηριωμένες εικαστικές και σεναριακές επιλογές που επέρχονται μέσα από την μελέτη και ανάλυση πολλών κόμικ, ταινιών και συγκεκριμένα των ιαπωνικών κόμικ μάνγκα (manga). Μεγάλη σημασία και βάση της παραγωγής αποτελεί και η έρευνα του λαϊκού παραμυθιού και η θέση της γυναίκας, μαγικής και μη, σε αυτό. Τέλος, σημειωτέο ρόλο έχει η εξερεύνηση και άλλων οπτικοακουστικών μέσων όπως είναι η εμψύχωση εικόνας (animation).

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1- ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο γίνεται εισαγωγή στην πτυχιακή εργασία. Δίνονται οι βασικοί στόχοι, οι ορισμοί, το πεδίο έρευνάς της, καθώς και η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την παραγωγή του κόμικ.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2- ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΟΜΙΚ

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύεται η υπόθεση και ιστορία μέσω του σχήματος των τριών πράξεων καθώς και της λογικής του λαϊκού παραμυθιού. Επίσης, πραγματοποιείται εκτεταμένη ανάλυση των χαρακτήρων της ιστορίας, με περιγραφή της εξωτερικής εμφάνισης, της προσωπικότητας και των στόχων τους στα πλαίσια του έργου. Επιπλέον, γίνεται αναφορά στον ρόλο που παίζει στην υπόθεση το παραμύθι και η συνεισφορά του στην θεματική του κόμικ. Τέλος, γίνεται επεξήγηση των βασικών κανόνων όσο αφορά το πρότυπο συγγραφής ενός σεναρίου κόμικ.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Στο τρίτο κεφάλαιο καταγράφονται και αναλύονται όλες οι καλλιτεχνικές επιλογές και λύσεις που οδήγησαν την παραγωγή μιας βασικής και συγκεκριμένης εικαστικής ταυτότητας του συνόλου. Αρχικά δίνεται η σταδιακή πορεία με τους πειραματισμούς και τις κατάλληλες αναφορές προς την δημιουργία του εικαστικού σχεδιασμού του έργου. Έπειτα αναλύονται τα μοντέλα των χαρακτήρων και η αισθητική των περιβαλλόντων προσφέροντας την λογική πίσω από την τελική σχεδίαση τους.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚ

Στο τέταρτο κεφάλαιο αναλύεται η δομή του κόμικ και τα σκηνοθετικά χαρακτηριστικά του. Γίνεται εκτενής αναφορά στις επιρροές και τις τελικές επιλογές. Επεξηγείται ο τρόπος οργάνωσης των σελίδων, η μορφολογία των πλάνων και η αισθητική της εικονικής αφήγησης, καθώς και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν στην παραγωγή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στο πέμπτο κεφάλαιο περιγράφονται οι δυσκολίες που υπήρξαν και αντιμετωπίστηκαν μέσα από την δημιουργία του κόμικ. Ταυτόχρονα όμως αναφέρονται τα προτερήματα αυτής της καλλιτεχνικής προσπάθειας και γίνεται έμφαση στην εξέλιξη των εικαστικών δυνατοτήτων και της καλλιτεχνικής ανάπτυξης που επιτεύχθηκε μέσα από την παραγωγή και ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1- ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2- ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΟΜΙΚ.....	9
2.1.1 ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	9
2.1.2 ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΑΞΟΝΕΣ ΚΑΙ ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ.....	10
2.1.3 ΣΕΝΑΡΙΑΚΗ ΔΟΜΗ.....	11
2.1.4 ΠΡΩΤΗ ΠΡΑΞΗ	12
2.1.5 ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΡΑΞΗ	13
2.1.6 ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΕΝΤΡΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ.....	14
2.1.7 ΕΠΙΡΡΟΗ ΑΠΟ ΤΟ ΛΑΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ.....	18
2.1.8 Η ΜΑΓΙΚΗ ΓΥΝΑΙΚΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ.....	19
2.1.9 Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ	20
2.2.0 ΠΡΟΤΥΠΟ ΓΡΑΦΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΟΜΙΚ.....	21
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ.....	24
3.1.1 ΠΟΡΕΙΑ ΠΡΟΣ ΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ.....	24
3.1.2 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ.....	42
3.1.3 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΗΣ ΣΙΚΙ.....	47
3.1.4 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛ.....	55
3.1.5 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΚΑΙ.....	57
3.1.6 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΗΣ ΜΗΤΕΡΑΣ.....	60
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚ.....	63
4.1.1 ΒΑΣΙΚΗ ΔΟΜΗ ΚΟΜΙΚ.....	63
4.1.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΣΕΛΙΔΑΣ.....	71
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ.....	72
ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.....	74

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	75
ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ.....	78
ΤΑΙΝΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	79
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ- CONCEPT ART.....	80
ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ.....	88

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία έχει ως κύριο στόχο τη δημιουργία ενός κόμικ που φέρει τον τίτλο «Blackbird». Τα «Κόμικ» αποτελούν την Ένατη Τέχνη¹ και ορίζονται ως αλληλουχία εικονογραφήσεων σε ένα πλαίσιο με σκοπό την δημιουργία μιας εικονικής αφήγησης που στοχεύει στην πληροφόρηση και συναισθηματική φόρτιση του αναγνώστη². Πρόκειται για ένα μέσο με το οποίο εκφράζονται ιδέες μέσα από τον συνδυασμό εικόνων και συνήθως γραπτού λόγου. Οι εικόνες αυτές που απαρτίζουν την κάθε σελίδα του κόμικ είναι τα «πάνελ». Δηλαδή, «πάνελ» (panels) είναι ξεχωριστές εικόνες-πλαίσια που αναπαριστούν μια συγκεκριμένη αφηγηματική δράση και συχνά περιβάλλονται από ένα περίγραμμα³. Το μέγεθος, το σχήμα και η ταξινόμηση των πάνελ επηρεάζουν και δημιουργούν μια αφήγηση με ρυθμό και με συγκεκριμένο φανταστικό χώρο-χρόνο που καθοδηγεί το βλέμμα του αναγνώστη και του δίνει όλη τη δράση και την πληροφορία που χρειάζεται για να κατανοήσει το περιεχόμενο του έργου⁴.

Ο γραπτός λόγος στο κόμικ δίνεται μέσα σε στρόγγυλα λευκά πλαίσια που υπάρχουν μέσα ή και έξω από τα πάνελ και ονομάζονται «Speech Balloons». Αυτά μπορεί να περιέχουν διάλογο, μονόλογο, σκέψεις, αφήγηση από τρίτο πρόσωπο αλλά και απλές αναφορές στον αναγνώστη που δίνουν τόπο, ή χρόνο⁵. Πολλές φορές ακόμα και έξω από «Speech Balloons» χρησιμοποιείται ο γραπτός λόγος για να δοθούν οι ήχοι μιας σκηνής δηλαδή τα «Sound Effects».

Πρόκειται για μια σχετικά καινούρια μορφή τέχνης. Κάθε ήπειρος ακολουθεί και μια διαφορετική πορεία και εξέλιξη όσο αφορά την ανάπτυξη της. Η πτυχιακή στηρίζεται περισσότερο στην λογική των κόμικ που αναπτύχθηκαν στην Ιαπωνία, τα «μάνγκα» (manga). Είναι συνήθως ασπρόμαυρα, με ήρωες σχεδιασμένους αφαιρετικά και στυλιζαρισμένα, ενώ διαβάζονται από τα δεξιά προς τα αριστερά. Το «Blackbird» διαβάζεται με βάση το δυτικό πρότυπο, δηλαδή από τα αριστερά προς τα δεξιά, αλλά ακολουθεί πολλές εικαστικές αναφορές από το ιαπωνικό μοτίβο. Συγκεκριμένα βασίζεται κυρίως στο έργο του Osamu Tezuka. Με την δική του παραγωγή κόμικ μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, ξεκίνησε η πιο μοντέρνα εποχή των κόμικ που πήραν και την πιο στυλιζαρισμένη αισθητική και σχεδίαση των χαρακτήρων, με τα μεγάλα μάτια και τα έντονα εκφραστικά πρόσωπα⁶. Επίσης τα ιαπωνικά κόμικ χαρακτηρίζονται από την επεισοδιακή τους λογική. Δηλαδή, ανά συγκεκριμένο χρονικό διάστημα τυπώνεται και δημοσιεύεται ένα καινούριο τεύχος/επεισόδιο, που περιέχει ένα μέρος της συνολικής ιστορίας του κόμικ.

Η πτυχιακή διακρίνεται για δύο μέρη. Το πρακτικό και το θεωρητικό. Το πρακτικό κομμάτι περιλαμβάνει αρχικά την σύνταξη μιας ιστορίας και συγγραφής της σε ένα σενάριο. Έπειτα, σειρά έχει

¹ Γιάννης Κουκουλάς .*Ένατη τέχνη*. ΚΨΜ. 2006. Σελίδα 244.

² McCloud, Scott. *Understanding Comics*. Harper Collins Publisher.1994. Σελίδα 9.

³ Eisner, Will .*Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press. 1985. Σελίδα 28.

⁴ Eisner, Will .*Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press. 1985. Σελίδα 30.

⁵ Lee Stan, Simon & Schuster . *How to Draw Comics the Marvel Way*. Atria Books. 1978. Σελίδα 15

⁶ Gravett, Paul. *Manga: 60 Years of Japanese Comics*. Laurence King Publishing. 2004. Σελίδα 24.

ο εικαστικός σχεδιασμός αυτής της ιστορίας, δηλαδή η δημιουργία μιας χαρακτηριστικής και καθολικής αισθητικής όσο αναφορά την εικόνα του έργου που θα το διακρίνει από την αρχή έως το τέλος του. Ο εικαστικός σχεδιασμός ή προσέγγιση του κόμικ αφορά τον κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά και το περιβάλλον του, ακόμα και τον ρυθμό και φόρμα με τον οποίο σχεδιάζονται. Μετά την ολοκλήρωση της εικαστικής προσέγγισης, ο δημιουργός περνάει στην παραγωγή του έργου. Τέλος το πρακτικό κομμάτι της εργασίας τελειώνει με την τύπωση και βιβλιοδεσία του έργου. Από την άλλη, το θεωρητικό κομμάτι της εργασίας εμπεριέχει μια εκτενή ανάλυση της παραγωγής του κόμικ. Σε αυτήν γίνεται επεξήγηση όλων των επιλογών και αποφάσεων που πάρθηκαν για την δημιουργία ενός αρμονικά ζωγραφισμένου κόμικ.

«Παραγωγή» είναι η διαδικασία με την οποία η ιδέα ενός έργου γίνεται πραγματικότητα καθώς μέσα από διάφορα στάδια εξελίσσεται και παίρνει υπόσταση. Τα στάδια αυτά είναι τρία και είναι παρόμοια σε όλα τα καλλιτεχνικά δημιουργήματα είτε είναι κινηματογραφικές ταινίες, είτε κόμικ⁷. Το πρώτο στάδιο στην δημιουργία κόμικ είναι αυτό της προ-παραγωγής (pre-production) και περιλαμβάνει το σενάριο και την δημιουργία του εικαστικού σχεδιασμού. Το δεύτερο στάδιο είναι η παραγωγή (production) , και σε αυτό πραγματοποιείται η δημιουργία του κόμικ. Τρίτο και τελευταίο είναι το στάδιο της μετά-παραγωγής (post-production) κατά το οποίο πραγματοποιείται η τύπωση και η βιβλιοδεσία του έργου, ή σε περίπτωση που παραμένει ψηφιακό, η δημοσίευσή του στο διαδίκτυο⁸.

Όσο αφορά την σύνταξη της ιστορίας του κόμικ «Blackbird», μεγάλη επιρροή και χάρτης αποτέλεσε η αρχή των τριών πράξεων με βάση το μοτίβο και την μελέτη του Syd Field. Σύμφωνα με την αρχή αυτή, το έργο χωρίζεται σε αρχή μέση και τέλος με την «Πρώτη Πράξη», «Δεύτερη Πράξη» και «Τρίτη Πράξη». Το συγκεκριμένο κόμικ, όμως, ακολουθεί μια επεισοδιακή λογική και δεν ολοκληρώνεται. Συγκεκριμένα σταματάει στο μισό της «Δεύτερης Πράξης», αφήνοντας την συνέχεια σε ένα υποτιθέμενο επόμενο τεύχος. Αξίζει να σημειωθεί η σημασία που δόθηκε στα μοτίβα του λαϊκού και του ρώσικου παραμυθιού. Το κόμικ είναι επηρεασμένο και βασισμένο σε πολλά πρότυπα, σύμβολα και μορφές ηρώων που συναντά κανείς συχνά σε ένα παραμύθι. Ιδιαίτερο ρόλο έπαιξε αυτός της μαγικής γυναικάς και η χρήση του φανταστικού για την δημιουργία και λύση προβλημάτων. Αποτέλεσμα είναι ένα μεγάλο κομμάτι επιλογών του τελικού κόμικ να γίνονται αποσκοπώντας στο αποτέλεσμα να θεωρείται μια ιστορία φαντασίας και παραμυθιού.

Ο εικαστικός σχεδιασμός ή αλλιώς «Concept Art» του έργου αποτελεί ένα μεγάλο κομμάτι εργασίας. Είναι μια διαδικασία που κινείται οργανικά και βασίζεται σε μελέτη καλλιτεχνών και εικαστικών μεθόδων και σε πειραματισμό με την εκάστοτε μέθοδο. Σταδιακά μέσα από συνδυασμό εικονικών επιλογών επιτυγχάνεται ένα ξεχωριστό και συνολικό αισθητικό πλαίσιο μέσα στο οποίο κινείται όλη η εικαστική ταυτότητα του κόμικ. Στο «Blackbird» η εικαστική προσέγγιση αποτελεί αποτέλεσμα σύμπτυξης χαρακτηριστικών του έργου του Georges Seraut, Osamu Tezuka, Hayao

⁷ Glebas, Fr., *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding*. Focal Press. 2009. Σελίδες 32-34.

⁸ Milic, Lea και McConville, Yasmin. *The Animation Producers handbook*. Allen & Unwin, 2006 (πρόσβαση 25/8/2019) <https://books.google.gr/books?id=1W74AAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=The+Animation+Producers+ha%20ndbook&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwj2gZfjkDiAhXC0qQKHau9AegQ6AEIJA#v=onepage&q=The%20Animation%20Producers%20handbook&f=false>

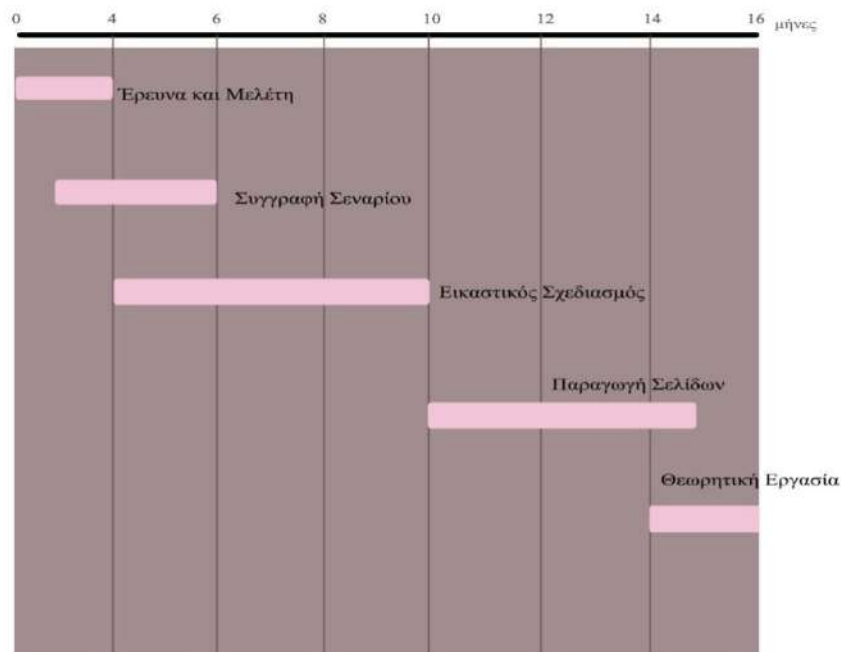
Miyazaki και άλλων καλλιτεχνών που χρησιμοποιούν στοιχεία των ιαπωνικών μάνγκα (manga) και τα συνδυάζουν με άλλες αισθητικές. Κατά τη διάρκεια όλης αυτής της εργασίας δημιουργούνται πολλά έργα ως ένδειξη της αισθητικής ταυτότητας του κόμικ, που είναι σχέδια χαρακτήρων πρώιμα και τελικά, σκηνών και περιβαλλόντων. Ταυτόχρονα, κρατούνται όλες οι απαραίτητες σημειώσεις και αναφορές που συνεισφέρουν στο επόμενο κομμάτι δημιουργίας, που είναι η παραγωγή.

Στην παραγωγή, δημιουργούνται μία, μία οι σελίδες με βάση όλη την έρευνα και την προετοιμασία που έχει γίνει. Η δημιουργία γίνεται ψηφιακά στον υπολογιστή με τη χρήση γραφίδας «Intuos Pro» και του γραφιστικού προγράμματος «Photoshop». Όλες οι ζωγραφιές που απαρτίζουν τα πάνελ είναι πρωτότυπες και ζωγραφισμένες εξολοκλήρου με το χέρι.

Τέλος στο κομμάτι της μετά-παραγωγής στόχος είναι η τύπωση και η βιβλιοδεσία του κόμικ «Blackbird» με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Δίνεται έμφαση στη σωστή εκτύπωση και στην ποιότητα του χαρτιού ώστε το τελικό βιβλίο να αντιπροσωπεύει σωστά το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Κίνητρο από την αρχή είναι η δημιουργία ενός έργου με συγκεκριμένη και καλλιτεχνικά σφιχτή ταυτότητα που θα διακρίνεται για τις παραμυθένιες επιρροές της και θα προσφέρει ψυχαγωγία σε αναγνώστες ανεξαρτήτου ηλικίας. Παρά τα στοιχεία του φανταστικού και μαγικού, είναι ένα δημιούργημα που επικεντρώνεται σε μια ονειρική και υποκειμενική σκοτεινή οπτική που διακρίνεται περισσότερο για την εξέλιξη των χαρακτήρων και των σχέσεων μεταξύ τους παρά για σκηνές δράσεις. Ο βασικότερος στόχος είναι η προσωπική εξέλιξη των καλλιτεχνικών και εικαστικών δυνατοτήτων. Πρόκειται για την πρώτη πραγματική επαφή με το αντικείμενο της γραφικής νουβέλας και δίνεται μεγάλη προσοχή στην ανάπτυξη και βελτίωση των δεξιοτήτων που οδηγούν στην δημιουργία ενός δεμένου εικαστικού συνόλου. Η εικόνα, το σχέδιο του έργου με όλα τα μέρη του και η παραγωγή μιας αρμονικής και ταιριαστής εικαστικής ταυτότητας που ανταποκρίνεται στις ανάγκες της ιστορίας και ακόμα περισσότερο τις προωθεί και εμπλουτίζει είναι το σημαντικότερο κομμάτι αυτής της εργασίας.

Η όλη διαδικασία ολοκλήρωσης του έργου διήρκεσε περίπου δέκα-έξι μήνες. Στη συνέχεια παρατίθεται ένα διάγραμμα-χρονοδιάγραμμα εργασίας χρόνου υλοποίησης του έργου:



Εικόνα 1: Διάγραμμα Κατανομής Χρόνου Εργασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2- ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΟΜΙΚ

2.1.1 ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το «Blackbird» πρόκειται για μια ιστορία που ανήκει στο είδος φαντασία και δράμα. Σύμφωνα με τον McKee εντάσσεται και στην κατηγορία «maturation plot», δηλαδή σενάριο ενηλικίωσης όπως είναι και η «Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων».⁹ Το premise, δηλαδή η κεντρική ιδέα της υπόθεσης είναι η εξής: Ένα αγόρι χωρίς αναμνήσεις βρίσκει μια μέρα τυχαία στο δάσος μια μικρή μάγισσα χωρίς φωνή που τον γνωρίζει. Σε όλη την ιστορία, η μάγισσα προσπαθεί να βρει και να επιτύχει πραγματική επικοινωνία με το αγόρι.

Το νεαρό κορίτσι-μάγισσα, η Chiki, επιθυμεί την φιλία και συντροφικότητα αλλά ζει μαζί με τη μητέρα της, τον θετό αδερφό της (Kai) και τέσσερις αλεπούδες μακριά από μεγαλύτερη ανθρώπινη κοινότητα. Όταν μία από τις αλεπούδες εξαφανίζεται και προσπαθεί να βρει τι της συνέβη, ανακαλύπτει, ότι όλες πρόκειται για ορφανά παιδιά που μεταμόρφωσε και φυλάκισε η μητέρα της. Η όλη δράση κινείται γύρω από την προσπάθεια της πρωταγωνίστριας να ξεφύγει από την απομόνωση

⁹ McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principles of screenwriting*. Regan books. 1997. Σελίδες 83-85. Πρόσβαση 23/8/2019. <https://issuu.com/sunnylambda/docs/robert-mckee-story>

και καταπίεση που της επιβάλλεται για να καταφέρει μια πραγματική και βαθύτερη σύνδεση με τα υπόλοιπα παιδιά.

Το «Blackbird» που χρησιμοποιείται ως τίτλος σημαίνει κοτσύφι. Το κοτσύφι είναι ένα μαύρο πουλί που κατά κύριο λόγο ζει μοναχική ζωή και δεν ταξιδεύει σε κοπάδια. Διακρίνεται για το κελάηδημα του αλλά και για τον ρόλο που του δίνεται συχνά σε μύθους και παραδόσεις ως φορέας ιστοριών και μηνυμάτων με αποτέλεσμα να αποκτά μια συμβολική διάσταση. Η πρωταγωνίστρια της ιστορίας όπως και το «blackbird» ζει μοναχικά, φέρνει κάποια διακριτικά εξωτερικά χαρακτηριστικά που θυμίζουν αυτά ενός πουλιού και στην αρχή του έργου λειτουργεί ως αφηγήτης των γεγονότων.

2.1.2 ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΑΞΟΝΕΣ ΚΑΙ ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

Η ιστορία ξεκινάει με την τεχνική «in medias res». Αυτή η λατινική φράση, μεταφραζόμενη κατά λέξη και κυριολεκτικά σημαίνει στο μέσο των πραγμάτων ή στο μέσο της υπόθεσης. Με την αφηγηματική τεχνική in media res ο ποιητής ή ο συγγραφέας επιλέγει ως αρχή το πιο κρίσιμο σημείο μιας ιστορίας και στην πορεία της αφήγησης διαμορφώνει κατάλληλες συνθήκες, ώστε να αναφέρει και όσα προηγήθηκαν¹⁰. Η πρωταγωνίστρια βρίσκεται τυχαία από ένα αγόρι στα βάθη του δάσους χωρίς φωνή. Με αυτό τον τρόπο ξεκινάει μια δευτερεύουσα διήγηση από την ίδια που πηγαιίνει στην αρχή της ιστορίας. Η οπτική του αναγνώστη μετατίθεται κάθε φορά στο χαρακτήρα που κατέχει τη λιγότερη πληροφορία. Δηλαδή, στην αρχή βρισκόμαστε στην οπτική του αγοριού που δε θυμάται τι συνέβη. Όμως, στην δευτερεύουσα διήγηση βλέπουμε τα δρώμενα από την οπτική της πρωταγωνίστριας που δεν έχει φτάσει ακόμα στην ανακάλυψη της αλήθειας. Ταυτόχρονα, η αφήγηση ξεκινάει από την καρδιά του μύθου, την προσπάθεια για επικοινωνία και σύνδεση με συνάνθρωπο.

Ένας βασικός θεματικός άξονας της ιστορίας είναι η σημαντικότητα δημιουργίας σχέσεων που βασίζονται σε συναισθήματα αγάπης και αληθινής σύνδεσης. Η μητέρα της πρωταγωνίστριας την βλέπει σαν μορφή υστεροφημίας και την πιέζει να αναπτύξει τις δυνάμεις της ως μάγισσα χωρίς να αποσπάται από τον εξωτερικό κόσμο. Όσο περισσότερο το κορίτσι καταπιέζεται να ζήσει σε αντικοινωνικές συνθήκες, τόσο πιο πολύ αποζητά την πραγματική επικοινωνία με άλλα άτομα. Οι αλεπούδες είναι μια προσπάθεια της μάγισσας να την κρατήσει ικανοποιημένη προσωρινά με την ψευδαίσθηση δημιουργίας σχέσεων και να συνεχίσει να την χειραγωγεί. Πέρα από την άμεση δράση της μητέρας, ο περιορισμός και η απομόνωση που βιώνει η πρωταγωνίστρια δίνονται με πολλούς τρόπους.

Συγκεκριμένα, στην αρχή της ιστορίας, η ίδια δεν έχει φωνή. Ο μοναδικός άνθρωπος που γνωρίζει και με τον οποίο μπορεί να μιλήσει δεν την θυμάται. Αμέσως απεικονίζεται η δυσκολία για

¹⁰ Γιάννης Παπαθανασίου. Ελληνικός Πολιτισμός, *Διδάσκοντας την Οδύσσεια* (Πρόσβαση 21/8/2019)
http://users.sch.gr/ipap/Ellinikos%20Politismos/Yliko/OMHROS%20ODYSSSEIA/Odysseia/Afigimatikes_texnikes.htm

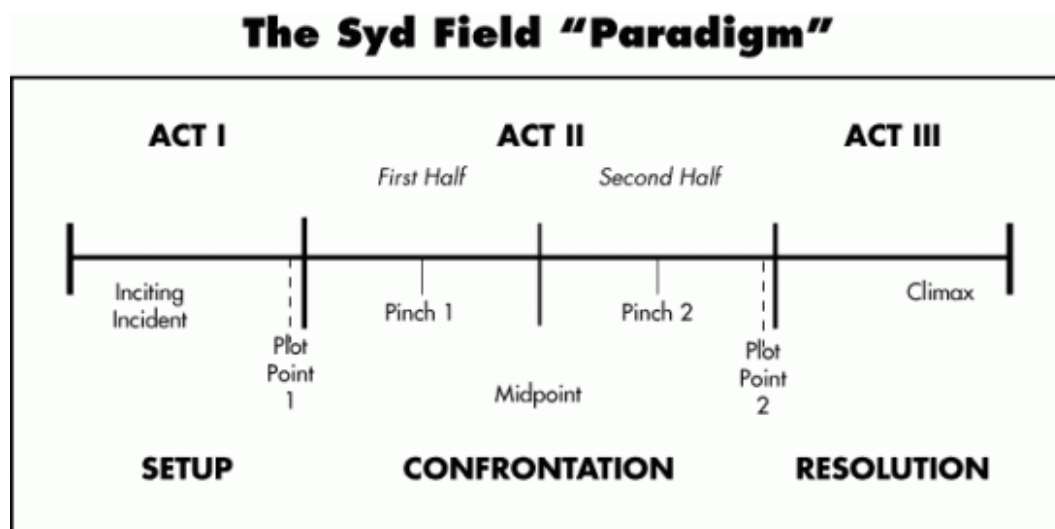
επικοινωνία. Στην αναδρομή, όταν η κοπέλα κατέχει την φωνή της, ο ίδιος άνθρωπος είναι μεταμορφωμένος σε ζώο (αλεπού) με αποτέλεσμα η λεκτική επικοινωνία να είναι πάλι αδύνατη. Παρά την δυσκολία, η πραγματική επικοινωνία δεν είναι ανέφικτη. Για το λόγο αυτό, το έργο ξεκινάει με την προσπάθεια της πρωταγωνίστριας να επικοινωνήσει με κάθε τρόπο με το αγόρι και μόνο όταν τα καταφέρνει μπορεί να μοιραστεί την αλήθεια.

Αξίζει να αναφερθεί ότι το έργο δεν πρόκειται για μία ολοκληρωμένη ιστορία που περιλαμβάνει όλα τα σημεία ενός συνολικού σεναρίου. Συγκεκριμένα, σταματάει στην μέση και έχει τη λογική μιας σειράς κόμικ με την δράση να συνεχίζεται σε ένα υποτιθέμενο επόμενο τεύχος. Κάθε έκδοση του ίδιου τίτλου θα εμπεριέχει ένα κομμάτι της ιστορίας. Αυτό σημαίνει πως για να ολοκληρωθεί η πλοκή θα είναι απαραίτητο να καταναλωθεί όλο το επεισοδιακό σύνολο.

Τέλος, η ιστορία του κόμικ δέχεται πολλές επιρροές από τον χώρο του λαϊκού παραμυθιού. Αναλυτικά οι ρόλοι και υπόσταση των χαρακτήρων στηρίζονται σε πρότυπα και μοτίβα που πολύ συχνά διακρίνονται στα παραμύθια. Ακόμα περισσότερο δόθηκε έμφαση στη θέση του γυναικείου χαρακτήρα και σε επέκταση αυτόν της μάγισσας/στρίγγλας. Για την παραγωγή της ιστορίας μελετήθηκε η δουλειά του Hans Christian Andersen, των αδερφών Grimm, καθώς και ένα ευρύ φάσμα από ρώσικα παραδοσιακά παραμύθια.

2.1.3 ΣΕΝΑΡΙΑΚΗ ΔΟΜΗ

Η οργάνωση της αφήγησης του κόμικ έγινε με βάση την αρχή της τρίπρακτης δομής ή αλλιώς «δομή των τριών πράξεων».



Εικόνα 2: Syd Field. Δομή Τριών Πράξεων.

Η τρίπρακτη δομή όπως ορίζεται από τον Syd Field, υποδεικνύει την δημιουργία μιας ιστορίας με βασική γραμμική δομή. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται η αφηγηματική μορφή διατηρώντας σε συγκεκριμένο χώρο κάθε στοιχείο της ιστορίας¹¹. Συγκεκριμένα, αποτελείται από τρεις πράξεις. Πράξη (Act) είναι μία σειρά αλληλουχιών, η οποία κορυφώνεται στην εκάστοτε κρισιμότερη σκηνή της, προκαλώντας μια σημαντική ανατροπή στις συνθήκες της ζωής των χαρακτήρων¹².

Όλες οι πράξεις που δημιουργούν την «Δομή Των Τριών» με σειρά αρχής-μέσης-τέλους είναι οι εξής: Πρώτη Πράξη (ACT 1) στην οποία υπάρχει ο Καταλύτης (Inciting Incident) και το Πρώτο Σημείο Καμπής (Plot Point 1). Έπειτα, είναι η Δεύτερη Πράξη (ACT 2) με το Μεσαίο Σημείο Καμπής (Midpoint) και το Δεύτερο Σημείο Καμπής (Plot Point 2). Τέλος, είναι η Τρίτη Πράξη που περιλαμβάνει την Κλιμάκωση (Climax).

Το «Blackbird» απαρτίζεται από το πρώτο μισό κομμάτι της τρίπρακτης δομής. Δηλαδή αποτελείται από την Πρώτη Πράξη με τον Καταλύτη και Πρώτο Σημείο Καμπής και το πρώτο μισό της Δεύτερης Πράξης. Το αποτέλεσμα είναι να φτάνει έως και τη μέση του συνολικού έργου δηλαδή το midpoint.

2.1.4 ΠΡΩΤΗ ΠΡΑΞΗ (ACT 1)

Πρώτη Πράξη είναι η αρχή της ιστορίας. Σε αυτήν δημιουργείται το «set up» δηλαδή εγκαθιδρύονται ο χώρος, οι χαρακτήρες, οι σχέσεις τους, τα θέλω και οι στόχοι τους. Με τον τρόπο αυτό δίνεται στον αναγνώστη ή θεατή όλη η γνώση που χρειάζεται για να ενδιαφερθεί και για να μπορέσει να ακολουθήσει και να κατανοήσει την υπόθεση. Πρόκειται για την πράξη στην οποία ξεκινάει η δράση. Αναλυτικά, εμπεριέχει δύο κύρια αφηγηματικά γεγονότα: Τον «Καταλύτη» (The Inciting Incident) και το «Πρώτο Σημείο Καμπής» (Plot Point 1). Ο Καταλύτης είναι το πρώτο σημαντικό αφηγηματικό γεγονός το οποίο δημιουργεί την αλλαγή στην ιστορία και σηματοδοτεί την έναρξη της υπόθεσης. Έπειτα, το «Πρώτο Σημείο Καμπής» πρόκειται για την σεναριακή δράση που αλλάζει εντελώς την πορεία της δράσης και την καθοδηγεί προς την ολοκλήρωση της ιστορίας. Είναι το γεγονός κλειδί της ιστορίας, η αληθινή αρχή της ιστορίας¹³. Με αυτό το σενάριο περνάει στην Δεύτερη Πράξη.

Στο «Blackbird» η Πρώτη Πράξη ξεκινάει στην σελίδα 1 και ολοκληρώνεται στην σελίδα 45. Συγκεκριμένα:

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/sunnylambda/docs/robert-mckee-story>

¹³ 7 Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta. 2005. Σελίδα 157

Πρώτη πράξη: Η Chiki, ένα μικρό κορίτσι με μαγικές δυνάμεις τριγυρίζει στο δάσος με τον μεγάλο αδερφό της, τον Kai. Όταν βρίσκουν ένα λουλούδι, δείχνει επιθυμία να το προσφέρει στα αδέρφια της παρά στην μητέρα της. Δίνεται διακριτικά η αγάπη της πρωταγωνίστριας για τα αδέρφια της και η θέληση της να συνδεθεί και να προσφέρει σε αυτά ενώ ταυτόχρονα παρουσιάζεται η ψυχρότητα και έχθρα με την μητέρα της, τον ανταγωνιστή της ιστορίας. Χρόνια αργότερα, ο Basil, ένα ορφανό αγόρι με αμνησία που ζει ως περιπλανώμενος κλέφτης, κρύβεται στο δάσος από τους κάτοικους ενός χωριού. Εκεί ανακαλύπτει ξαφνικά την Chiki μόνη και χωρίς φωνή. Η ίδια τον αναγνωρίζει αλλά η επικοινωνία γίνεται δύσκολη. Ο Basil μαθαίνει πως η κοπέλα ψάχνει κάποιον στο δάσος. Γρήγορα όμως αντιλαμβάνεται πως είναι μάγισσα και προσπαθεί να απομακρυνθεί από αυτήν, όταν οι χωρικοί αρχίζουν να τους κυνηγούν. Η πρωταγωνίστρια τον βοηθάει να τους ξεφύγει με αποτέλεσμα να κερδίσει ως ένα βαθμό την εμπιστοσύνη του. Στο σημείο αυτό, παρά τις δυσκολίες, επιτυγχάνεται αληθινή επικοινωνία. Η πρωταγωνίστρια χρησιμοποιώντας την μαγεία της αρχίζει να μοιράζεται τις αναμνήσεις της μαζί του. Σκοπός είναι να φτάσουν μαζί στην αλήθεια και αλληλοκατανόηση. Ξεκινά η δευτερεύουσα διήγηση που οδηγεί στη Δεύτερη Πράξη.

Καταλύτης (The Inciting Incident): Ο Basil βρίσκει την Chiki στα βάθη του δάσους. Το γεγονός απεικονίζεται στις σελίδες 11-15.

Πρώτο Σημείο Καμπής (Plot point 1): Οι δυο τους ξεφεύγουν από τους άντρες χωρικούς που τους κυνηγούν και η Chiki ξεκινάει να μοιράζεται τις αναμνήσεις της. Το πρώτο σημείο καμπής συμβαίνει στις σελίδες 38-45.

2.1.5 ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΡΑΞΗ (ACT 2)

Στη Δεύτερη Πράξη ο πρωταγωνιστής βρίσκεται αντιμέτωπος με προκλήσεις, οι οποίες τον εμποδίζουν να εκπληρώσει τις δραματικές ανάγκες του¹⁴. Το πρώτο μισό της Δεύτερης Πράξης οδηγεί προς το Midpoint δηλαδή το Μεσαίο Σημείο Καμπής. Αυτό πέρα από το να χωρίζει την πράξη στη μέση, βρίσκεται στο ακριβές μέσο ολόκληρης της αφήγησης¹⁵. Έχει τη λογική μιας μορφής κορύφωσης όπου η δράση οδηγείται σε μία πολύ σημαντική αλλαγή ή ανακάλυψη, θετική ή αρνητική. Με αυτήν, η υπόθεση ωθείται προς το «Δεύτερο Σημείο Καμπής» που βρίσκεται στο τέλος της Δεύτερης Πράξης. Καθώς το κόμικ «Blackbird» σταματάει στο midpoint, το δεύτερο μισό της πράξης δεν περιλαμβάνεται.

Πρώτο μισό της Δεύτερης πράξης (First Half): Η Chiki στην διήγησή της που ξεκίνησε στο τέλος της προηγούμενης πράξης, θυμάται πρώτα μια συζήτηση που είχε με τον μεγάλο αδερφό της τον Kai. Αυτός την συμβουλεύει. Ο Kai είναι ένα ορφανό παιδί που βρήκε η μητέρα της και μια μέρα η πρωταγωνίστρια γνωρίζει σχεδόν τυχαία. Από τότε αναπτύσσουν μια στενή αδελφική σχέση που χάρη

¹⁴ Field, Syd. Screenplay: *The foundations of screenwriting*. Delta. 2005. Σελίδες 24-25.

¹⁵ 20 McKee, Robert. *Story. Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. ReganBooks. 1997. Σελίδα 233

σε αυτή η Chiki μεγαλώνει με αγάπη. Ζούνε απομονωμένα στα βουνά όπου η πρωταγωνίστρια εξασκείται σθεναρά στη μαγεία σύμφωνα με εντολή της μητέρας της. Ακόμα, δεν έχει καλό έλεγχο και το σώμα της καταβάλλεται με τα χέρια της να ματώνουν εύκολα από πληγές. Συχνά δέχεται ως δώρα για την υπακοή της μικρές αλεπούδες που τις αναγνωρίζει ως οικογένεια (αδέρφια) . Στο σύνολο είναι τέσσερις, αλλά μία λείπει. Παρακαλάει την μητέρα της να την αφήσει να την βρει, και εκείνη στέλνει τον Kai με μια ομάδα χωρικών. Παρόλα αυτά, η πρωταγωνίστρια τους βρίσκει αντί για αλεπού να κυνηγάνε και να επιτίθενται σε ένα μικρό μουγκό αγόρι, τον Basil. Στην προσπάθεια της να τον βοηθήσει, τον τραυματίζει άθελά της με μαγεία. Η μητέρα της δείχνει ικανοποιημένη με την ένδειξη δύναμης της κόρης της, και της δίνει πίσω την χαμένη αλεπού ως επιβράβευση. Όταν, όμως, η ίδια την αντικρίζει αναγνωρίζει σε αυτήν τον Basil. Μαθαίνει πως όλες οι αλεπούδες που έπαιρνε ως δώρα, είναι στην πραγματικότητα παιδιά που μεταμορφώνει και φυλακίζει η μητέρα της. Τους παίρνει την φωνή και τις αναμνήσεις για να τα μετατρέψει σε υπάκουα κατοικίδια. Ο Kai δίνοντας ένα φίλτρο στον Basil που τον έκανε άνθρωπο προσπάθησε να τον βοηθήσει, αλλά καθώς δεν μπορεί να του δώσει φωνή ή την μνήμη του, οι άντρες-χωρικοί της μάγισσας τον έπιασαν γρήγορα. Η πρωταγωνίστρια δεν κατέχει τις αναμνήσεις των παιδιών αλλά μπορεί να τους δώσει φωνή. Έτσι, θυσιάζει την φωνή της και τα μεταμορφώνει ξανά σε παιδιά που έχουν ξανά την δική τους. Εκείνα το σκάνε και η ίδια τα ακολουθεί στα βάθη του δάσους εγκαταλείποντας τη μοναχική ζωή με τη μητέρα της. Η δευτερεύουσα διήγηση τελειώνει και ο Basil δεν θυμάται αλλά αναγνωρίζει τι συνέβη. Ευχαριστεί την Chiki και μαζί αποφασίζουν να ψάξουν να βρουν τα υπόλοιπα αδέρφια τους.

Μεσαίο Σημείο Καμπής (Midpoint): Η στιγμή που η Chiki ανακαλύπτει ότι όλες οι αλεπούδες είναι μεταμορφωμένα παιδιά και αποφασίζει να τα βοηθήσει. Απεικονίζεται στις σελίδες 100-113. Το συγκεκριμένο μέρος της αφήγησης αποτελεί Μεσαίο Σημείο Καμπής καθώς η πρωταγωνίστρια μαθαίνει την αλήθεια που αλλάζει όλη την αντίληψή της. Όταν πλέον αποφασίζει να βοηθήσει τα παιδιά που θεωρεί αδέρφια της και να έρθει σε αντίθεση με τις υποδείξεις της μητέρας της βρίσκεται στο σημείο χωρίς επιστροφή.

2.1.6 ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΕΝΤΡΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, οι χαρακτήρες είναι οι άνθρωποι που δρουν σε μια ιστορία, ενώ ο καθένας τους διαθέτει κάποια συγκεκριμένα και ξεχωριστά χαρακτηριστικά και ιδιότητες¹⁶. Με αυτούς προωθείται η ιστορία και όλοι μαζί είναι σημαντικό να ανήκουν οργανικά και πιστευτά σε μια κοινή μυθική πραγματικότητα, αυτή του σεναρίου. Κατά τον McKee, ο συγγραφέας είναι υποχρεωμένος να δημιουργεί «Σταθερές Πραγματικότητες». Δηλαδή, να δημιουργούνται μυθοπλαστικοί κόσμοι, όπου

¹⁶ Δρομάζου, Στάθη. *Αριστοτέλους Ποιητική*. Κέδρος. 1982 Σελίδα 225.

ορίζονται συγκεκριμένοι τρόποι συνύπαρξης των χαρακτήρων και παραμένουν ίδιοι σε όλη την διάρκεια της αφήγησης ή εξελίσσονται με τρόπο οργανικό και λογικό¹⁷.

CHIKI

Τύπος Χαρακτήρα: Πρωταγωνίστρια/ Ήρωας

Είδος: Μάγισσα

Εξωτερική Εμφάνιση: Νεαρή ηλικία (7 ετών στην πρώτη εμφάνιση, 17 στο παρόν της ιστορίας), μαύρα καρέ σπαστά μαλλιά, μαύρα γυαλιστερά μάτια, γαμψή μικρή μύτη, μεγάλα στρόγγυλα αυτιά. Η εμφάνιση της θυμίζει αυτή πουλιού. Συχνά έχει πληγωμένα χέρια.

Ρουχισμός: Απλός και λιτός. Μακρύ φόρεμα και μικρή κάπα. Η λαιμόκοψη ψηλή και κλειστή. Το ντύσιμό της ακολουθεί σε λογική αυτό της μητέρας της και έχει πνικτικό και μη αποκαλυπτικό χαρακτήρα. Η μικρή κάπα της είναι σύμβολο μικρών φτερών και συχνό μοτίβο που παραπέμπει σε παραμύθι. Φοράει χαμηλά παπούτσια σε λογική μπαλαρίνας αλλά πιο συχνά περπατάει ξυπόλυτη.

Ικανότητες Η Chiki είναι μια μικρή μάγισσα. Μεγάλωσε με τη μητέρα της στα βουνά όπου και από πολύ μικρή ηλικία εξασκείται διαρκώς στη μαγεία. Οι ικανότητές της είναι ακόμα ατελείς και χωρίς επαρκή έλεγχο, αλλά συνεχίζουν να αναπτύσσονται. Από τις πιο κατεκτημένες είναι η ικανότητα να θεραπεύει, να μοιράζεται νόση με κάποιον δεύτερο, να ρίχνει κατάρες αλλά και να τις ακυρώνει. Μια από τις λιγότερο κατεκτημένες ικανότητές της είναι να χρησιμοποιεί τη μαγεία της ως καθαρά επιθετική τακτική με μορφή ενέργειας (σελίδες 90-91). Το σώμα της καταβάλλεται συχνά από την συνεχή εξάσκηση με μαγεία που της επιβάλλεται, με αποτέλεσμα συχνά τα χέρια της να είναι γεμάτα πληγές. Τα χέρια της αποτελούν ένα βασικό μέσο έκφρασης για αυτήν. Τα χρησιμοποιεί για να μεταβιβάσει την μαγεία της σε κάποιον δεύτερο και εν τέλει τα χρησιμοποιεί για να επικοινωνήσει, όταν πλέον δεν έχει φωνή.

Προσωπικότητα: Η πρωταγωνίστρια έχει χαρακτήρα ευγενικό και χαρούμενο. Ευχαριστείται με την κοινωνικοποίηση και τη δημιουργία νέων σχέσεων και την συναρπάζει το άγνωστο και το καινούριο. Ταυτόχρονα την διακρίνει σε κρίσιμες καταστάσεις μια έντονη και περήφανη συμπεριφορά. Στην αρχή της ιστορίας παρουσιάζει έναν περισσότερο αφελή και αθώο χαρακτήρα, καθώς έχει μεγαλώσει αποκομμένη από μεγάλο πολιτισμό. Μοναδική αληθινή παρέα και σχέση αγάπης που έχει είναι αυτή με τον θετό αδερφό της Kai. Παρά την αντίδρασή της σε καταστάσεις παραμένει ως ένα βαθμό παθητικός και υπάκουος χαρακτήρας. Όταν όμως βρίσκει τον Basil και μαθαίνει για τα ορφανά παιδιά και τις πράξεις τις μητέρας της γίνεται ενεργητικός, παίρνει αποφάσεις και δρα με βάση αυτές. Καθώς η υπόθεση ξεκινάει με *in medias res*, αναγνώστης-θεατής έρχεται σε πρώτη επαφή με την πιο ενεργητική υπόσταση της Chiki, που είναι και η πιο αληθινή. Η πρωταγωνίστρια έχει έναν βασικό

¹⁷ McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting*. Regan books. 1997. Σελίδες 53-54. Πρόσβαση 28/8/2019. <https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story>

χαρακτήρα με ηθική και αληθοφάνεια, στοιχεία που σύμφωνα με τον Αριστοτέλη πρέπει να διαθέτουν όλοι οι βασικοί χαρακτήρες¹⁸

Στόχοι και επιθυμίες: Ο χαρακτήρας της δημιουργήθηκε κατά τον McKee, που αναφέρει ότι ο πρωταγωνιστής πρέπει πάντα να έχει μια επιθυμία ή στόχο και να έχει επίγνωση αυτού.¹⁹ Η Chiki έχει έναν βασικό πρωταρχικό στόχο, που είναι να βρει τον Basil. Ο στόχος αυτός ισχύει στην αρχή της ιστορίας καθώς αυτόν προσπαθεί να βρει στο δάσος, αλλά και στην δευτερεύουσα διήγηση που προσπαθεί να τον βρει ως μια από τις αλεπούδες της που χάθηκε. Ο βαθύτερος και μακροπρόθεσμος στόχος της, είναι η αληθινή σύνδεση και δημιουργία σχέσεων με άλλους, φιλικές ή οικογενειακές. Η ανάγκη δηλαδή να ανήκει σε ένα σύνολο με σχέσεις αγάπης. Ο βασικός στόχος δημιουργείται μέσα από τη δράση του έργου, ο βαθύτερος όμως ισχύει σε όλη τη διάρκεια και μετά την ολοκλήρωσή του. Η ύπαρξη του βαθύτερου στόχου είναι και το πάτημα για την ώθηση στον βασικό στόχο, δηλαδή το να επιθυμεί να βρει τον Basil. Τον βλέπει σαν οικογένεια και φίλο, ακόμα και όταν στην αρχή για αυτήν είναι μόνο ένα άγριο ζώο.

KAI

Τύπος Χαρακτήρα: Μέντορας

Είδος: Άνθρωπος

Εξωτερική Εμφάνιση: Σχετικά νεαρή ηλικία (15 ετών στην πρώτη εμφάνιση, 25 στο παρόν της ιστορίας). Ψηλό ανάστημα με μεγάλες πλάτες, πεταχτά μυτερά αυτιά, σκούρα καστανά και σπαστά μαλλιά. Σε μικρή ηλικία ήταν κοντά αλλά στο παρόν της δράσης είναι πιο μακριά και ατημέλητα. Σκούρα καστανά μάτια.

Ρουχισμός: Σκούρα ρούχα, μακριά κάπα που δίνει επιβλητικότητα. Το σύνολο έχει λιτό χαρακτήρα καθώς ακολουθεί τη λογική της αδερφής του Chiki. Φοράει μαύρες μακριές μπότες, ένα απλό παντελόνι και εξίσου απλή μπλούζα με ελάχιστα φουσκωτά μανίκια.

Ικανότητες : Έξυπνος, ικανότητες κυνηγού και έχει μάθει να επιβιώνει κάτω από αντίξοες συνθήκες.

Προσωπικότητα: Κοφτερός και διπλωματικός. Νοιάζεται κυρίως για την αδερφή του, και για χάρη της υπομένει την μάγισσα-μητέρα. Χάνει όλη την οικογένειά του στην αρχή της ιστορίας γεγονός που τον καθιστά σαν ώριμο, συνειδητοποιημένο αλλά και πληγωμένο χαρακτήρα. Καθοδηγεί την Chiki αλλά προσπαθεί να διατηρήσει την αθωότητά της που εκείνος αντίθετα είχε χάσει. Στο τέλος όμως της αποκαλύπτει την αλήθεια. Τον ενδιαφέρει το δίκαιο αλλά δεν θέλει να έρθει σε άμεση αντίθεση με την μητέρα, καθώς γνωρίζει καλά τη δύναμή της. Προσπαθεί έτσι να βοηθήσει τα παιδιά κρυφά, αλλά χωρίς αποτέλεσμα. Γνωρίζει πως μόνο η Chiki μπορεί. Την αφήνει να μάθει την αλήθεια στηρίζοντας και έπειτα τις δράσεις της.

¹⁸ Δρομάζου, Στάθη. *Αριστοτέλους Ποιητική*. Κέδρος. 1982 Σελίδα 271.

¹⁹ McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting*. Regan books. 1997. Σελίδες 136-138. Πρόσβαση 23/8/2019 <https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story>

Στόχοι και επιθυμίες: Η προστασία και η στήριξη της πρωταγωνίστριας, που βλέπει σαν τη μοναδική του οικογένεια

BASIL

Τύπος Χαρακτήρα: Στόχος/ έπαθλο

Είδος: Άνθρωπος/ Αλεπού

Εξωτερική Εμφάνιση: Νεαρή ηλικία (15 ετών), χαμηλό ήψος, ανοιχτά καστανόξανθα μαλλιά, γαλάζια στρόγγυλα μάτια. Μικρή μυτερή μύτη, πρόσωπο γεμάτο φακίδες. Όταν είναι μεταμορφωμένος αλεπού έχει πολύ μικρό μέγεθος, μεγάλα τριγωνικά αυτιά και άσπρο τρίχωμα.

Ρουχισμός: Φουσκωτά και μαλακά ρούχα αλλά φτωχικά. Μακριά κάπα που τον καλύπτει και συχνά τον ξεπερνά στο ύψος. Γκρίζες μπότες.

Ικανότητες : Ικανός και γρήγορος κλέφτης.

Προσωπικότητα: Πάντα χαρούμενος, πονηρός, αφελής και σχεδόν καθόλου γενναίος. Του αρέσουν τα όμορφα πράγματα όπως κοσμήματα και ακριβά υφάσματα, με αποτέλεσμα να κλέβει κυρίως αυτά παρά φαγητό για να ζήσει. Η αμνησία του δημιουργεί μπερδεμα και άγχος, με αποτέλεσμα να περιπλανιέται από περιοχή σε περιοχή χωρίς να γνωρίζει που ανήκει.

Στόχοι και επιθυμίες: Θέλει να αποκτήσει τις χαμένες μνήμες του, σε περίπτωση που κάποιος, οικογένεια ή μη, τον ψάχνει.

MOTHER

Τύπος Χαρακτήρα: Ανταγωνιστής

Είδος: Μάγισσα

Εξωτερική Εμφάνιση: Μακριά φουντωτά και μαύρα σγουρά μαλλιά, μοιάζουν με σπασμένα κλαδιά. Κοφτερά μαύρα μάτια, γαμψή τριγωνική μύτη, λεπτά χείλια. Μεγάλο ύψος, μικρά αυτιά. Πολύ αδύνατο σώμα.

Ρουχισμός: Μακρύ γκρι φόρεμα, μικρή κάπα με ψηλό λαιμό. Σε αντίθεση με την φυσική της εμφάνιση τα ρούχα της έχουν λιτό αυστηρό και περιοριστικό χαρακτήρα. Κοφτερές γωνίες και κοψίματα.

Ικανότητες : Οι ίδιες με αυτές της Chiki, αλλά πολύ πιο δυνατή και ικανή.

Προσωπικότητα: Απότομη, ηγετική και αυστηρή. Ενδιαφέρεται για το όνομα, την δύναμη που επιβάλλει στους άλλους και την υστεροφημία. Συχνά παρουσιάζει γλυκιά και μητρική συμπεριφορά στην κόρη της Chiki, όχι από αγάπη αλλά ως μέσο χειραγώγησης. Κατέχει τον σεβασμό και φόβο

όλων, ακόμα και των χωρικών από τα γύρω χωριά που συχνά ακολουθούν τις διαταγές της. Η ανάγκη της για έλεγχο συχνά φτάνει στην κακοποίηση.

Στόχοι και επιθυμίες: Επιθυμεί το όνομα και η υπόστασή της να παραμείνουν για πάντα σε σημείο δύναμης. Καθώς δεν είναι αθάνατη, βλέπει την κόρη της σαν προέκτασή της και ,επομένως, την εκπαιδεύει σκληρά για να γίνει σαν την ίδια.

ΧΩΡΙΚΟΙ

Τύπος Χαρακτήρα: Δευτερεύων Ανταγωνιστής

Είδος: Άνθρωποι

Εξωτερική Εμφάνιση: Πρόκειται για χαρακτήρα που λειτουργεί ως ομάδα σύνολο. Δεν έχουν κανένα έντονο χαρακτηριστικό, και όλοι φέρουν μια παρόμοια εμφάνιση. Τους δίνονται πιο ανοιχτοί και ουδέτεροι τόνοι.

2.1.7 ΕΠΙΡΡΟΗ ΑΠΟ ΤΟ ΛΑΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Το παραμύθι, ένα ανθρωπολογικό είδος της λαϊκής φιλολογίας, είναι ένα από τα κυριότερα πνευματικά δημιουργήματα του ανθρώπου²⁰. Πρόκειται για μια διήγηση με ποιητική φαντασία που πάντα αφορά έναν κόσμο εξωπραγματικό, ονειρικό και μαγικό, με ανθρώπους να μεταμορφώνονται , να έχουν μαγικές δυνάμεις ή ζώα να μιλούν. Στο σύνολο διακρίνεται για καταστάσεις που έρχονται σε αντίθεση με τους νόμους της φύσης.

Το κόμικ «Blackbird» έχει επηρεαστεί αρκετά από πολλά στοιχεία και χαρακτηριστικά του λαϊκού παραμυθιού. Πιο συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκε σε μεγάλο βαθμό σαν αφηγηματική αναφορά το ρώσικο παραμύθι με έντονη επιρροή από το έργο του Ivan Bilibin, ο οποίος ως εικονογράφος (εικόνα 2) συγκέντρωσε πολλά²¹. Το λαϊκό παραμύθι διακρίνεται για τις θεματικές του που έχουν σχέση με την ανθρώπινη ανάγκη, ψυχοσύνθεση και παράδοση ενώ παρουσιάζει συχνά προβλήματα ανθρώπινης ύπαρξης. Συχνά χρησιμοποιούνται κοινωνικό-πολιτισμικά σύμβολα και μοτίβα που από μόνα τους δημιουργούν ή προσθέτουν στη θεματική της ιστορίας. Αυτό συμβαίνει μέσα από αλληγορίες, φανταστικές καταστάσεις και δρώμενα. Σχεδόν πάντα, η ιστορία εκφράζει ελπίδα για την επιτυχία του κάθε χαρακτήρα μέσα από τις δοκιμασίες που αντιμετωπίζει²².

²⁰ Β.Δ. Αναγνωστόπουλος , *Λαϊκή Παράδοση και Σχολείο*. Καστανιώτη. Αθήνα 1999. σελ. 77

²¹ Ανδρέας Μπάμπαλης. *Ρώσικα Λαϊκά Παραμύθια*. Γνώση. 2011. Σελίδα 5.

²² Διαμαντή Αναγνωστοπούλου. «Γυναικεία πρόσωπα μέσα στο λαϊκό παραμύθι». *Συλλογικός Τόμος Από το παραμύθι στα κόμικς, Παράδοση και νεότερη κριτική*,. Οδυσσέας. 1996. Σελίδα 381.

Βασικό χαρακτηριστικό του λαϊκού παραμυθιού που χρησιμοποιείται και στο κόμικ «Blackbird» είναι ο φανταστικός κόσμος στον οποίο υπάρχουν μάγισσες. Τα προβλήματα και οι λύσεις τους δίνονται μέσα από την ύπαρξη μαγείας, που κάνει τα πάντα δυνατά και να κινούνται πέρα από κάθε λογική. Το κόμικ ανήκει στην κατηγορία «Μυθικό ή ξωτικό Παραμύθι», το οποίο σύμφωνα μιλά για γίγαντες, μάγισσες και διάφορα μαγικά όντα.



Εικόνα 3: Εικονογράφηση παραμυθιού από τον Ivan Bilibin

2.1.8 Η ΜΑΓΙΚΗ ΓΥΝΑΙΚΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Μαγική γυναίκα στα πλαίσια ενός παραμυθιού πρόκειται για τον γυναικείο χαρακτήρα της ιστορίας που κατέχει μια εξωκοσμική δύναμη και την εφαρμόζει για καλό ή για κακό²³. Παραδείγματα μαγικής/υπερφυσικής γυναίκας είναι οι μοίρες, οι γοργόνες, οι μάγισσες/ στρίγγλες ή οι νεράιδες. Στο κόμικ «Blackbird» η πρωταγωνίστρια (Chiki) και η ανταγωνίστρια (μητέρα) δημιουργούνται με τη λογική μιας υπερφυσικής γυναίκας στο χώρο του παραμυθιού και βασίζονται σε μεγάλο βαθμό στο μοτίβο της στρίγγλας/μάγισσας. Σύμφωνα με την παράδοση οι στρίγγλες είναι φτωχές γυναίκες που ασχολούνται με μάγια, ζουν στα βουνά, μεταμορφώνονται σε πουλιά και εισβάλλουν αόρατες στα σπίτια, για να βλάψουν τις γυναίκες και κυρίως τα παιδιά. Η Chiki φέρει τις δυνατότητες μια μάγισσας αλλά το χαρακτήρα ενός ηθικού ήρωα. Αντίθετα, η μητέρα της αποτελεί πιστή αντιγραφή αυτού το πρότυπου.

²³ Διαμαντή Αναγνωστοπούλου «Γυναικεία πρόσωπα μέσα στο λαϊκό παραμύθι». Συλλογικός Τόμος Από το παραμύθι στα κόμικς, Παράδοση και νεωτερικότητα. Οδυσσέας. Σελίδα 380.

Ο λόγος που η πρωταγωνίστρια έχει χαρακτήρα ηθικό παρά το ότι στηρίζεται σε ένα αρνητικό και μαγικό στη παράδοση μοτίβο, είναι το ότι μεγαλώνει με αγάπη από τον θετό αδερφό της. Οι ικανότητες που έχει για να θεραπεύει είναι πιο κατεκτημένες από αυτές που έχει για να επιτίθεται.

2.1.9 Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Η γυναικεία ηρωίδα στο λαϊκό παραμύθι φέρει ρόλους που έχουν άμεση σχέση με και τους άλλους χαρακτήρες. Δηλαδή παρατηρούνται συχνά τα μοτίβα της μητέρας, κόρης, αδερφής, συζύγου και γιαγιάς. Επομένως εκτός από τη μαγική υπόσταση που μπορεί να φέρουν, οι γυναίκες διακρίνονται και για ένα συγκεκριμένο θνητό ρόλο.

Η Chiki στο κόμικ λειτουργεί σαν κόρη και αδερφή. Σύμφωνα με την επιρροή από τα λαϊκά παραμύθια, η κόρη σαν ρόλος είναι συχνά καλή, έξυπνη και γενναία. Όσο αφορά τον ρόλο της σαν «αδερφή» εδώ βρίσκεται και η μεγαλύτερη επιρροή, καθώς ο ρόλος αυτός έχει άμεση σχέση με τους στόχους της Chiki. Στα παραμύθια η αδερφή συχνά παρουσιάζεται ως καλή και στενά συνδεδεμένη με τα αδέρφια της, με αγάπη που αγγίζει όρια αυτοθυσίας²⁴. Συγκεκριμένα οι σχέσεις ανάμεσα σε αδερφό με αδερφή παρουσιάζονται πάντα αρμονικές. Η ίδια περνάει από σκληρές δοκιμασίες για την σωτηρία των αδελφών της. Αξίζει να αναφερθεί όμως, ότι συχνά οι σχέσεις ανάμεσα σε αδέρφια ίδιου φύλου παρουσιάζονται γεμάτες ανταγωνισμό και ζηλοτυπία.

Ένα παράδειγμα παραμυθιού πάνω στο οποίο βασίζεται το κόμικ είναι «Οι άγριοι κύκνοι» του Hans Christian Andersen²⁵. Το παραμύθι μιλά για μια 11 αδέρφια από τα οποία το ένα είναι κορίτσι (εικόνα 4). Όταν μια μάγισσα μεταμορφώσει τα αγόρια σε άγριους κύκνους, η όλη ευθύνη πέφτει στην κοπέλα για να τους σώσει. Πρέπει να φτιάξει για τον καθένα ένα ρούχο, από τσουκνίδες, με γυμνά χέρια. Όταν είναι έτοιμο και το φορέσουν, θα μεταμορφωθούν ξανά σε αγόρια. Ταυτόχρονα όσο το κάνει αυτό, θα πρέπει να μη χρησιμοποιεί τον λεκτικό λόγο και να ζει σαν μουγκή. Γεγονός που αντίστοιχα δημιουργεί προβλήματα επικοινωνίας για την ίδια. Το μοτίβο της αυτοθυσίας για τα αδέρφια και της απουσίας της φωνής στην ηρωίδα, παρατηρείται στο «Blackbird». Η πρωταγωνίστρια θυσιάζει τη φωνή της για να μεταμορφώσει ξανά τα αδέρφια της σε ανθρώπους, ενώ τα χέρια της είναι διαρκώς πληγωμένα από την άσκηση μαγείας. Η μαγεία στο κόμικ και η τσουκνίδα στο παραμύθι έχουν τον ίδιο ρόλο. Είναι το μαγικό μέσο που δίνει τη λύση στο πρόβλημα, αλλά την ίδια στιγμή η χρήση του προκαλεί πόνο στην ηρωίδα και τονίζει τη δυσκολία της αυτοθυσίας.

²⁴ Αγγελική Κομποχόλη-Πατρικάκου. «Η γυναίκα στο νεοελληνικό παραμύθι». Συλλογικός τόμος Από το παραμύθι στα κόμικς. 1996. Σελίδα 229.

²⁵ Hans Christian Andersen. *Αντερσεν Παραμύθια*. ΤΟ ΒΗΜΑ. 2014. Σελίδες 159 – 187.



Εικόνα 4: Hans Christian Andersen, The wild swans

2.2.0 ΠΡΟΤΥΠΟ ΓΡΑΦΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΟΜΙΚ

Το σενάριο του «Blackbird» αποτελεί παραδοτέο αρχείο. Αναλυτικά, έχει γραφτεί με βάση τη λογική της «πλήρους σεναριακής γραφής» (Full Scripting). Σε αυτήν ο σεναριογράφος περιγράφει την κάθε σελίδα του κόμικ αναλύοντας τα πάνελ που την απαρτίζουν. Για κάθε πάνελ καταγράφεται με λεπτομέρεια και αντικειμενικότητα η δράση, δίνοντας χωριστά την εικόνα και το κείμενο, αν υπάρχουν. Μπορεί επίσης να προσθέσει σχόλια και μικροαναλύσεις μέσα σε παρένθεση (...) ή σε πλάγιες γραμμές με αστερίσκο */.../* Επειδή δεν υπάρχει κάποιος συγκεκριμένος κανόνας ως προς τον τρόπο συγγραφής του σεναρίου ενός κόμικ, πολλοί σεναριογράφοι προσαρμόζουν το κείμενο τους όπως επιθυμούν.

Το «Blackbird» ακολουθεί το παρακάτω πρότυπο γραφής σεναρίου κόμικ²⁶:

Τίτλος της Ιστορίας
Όνομα Σεναριογράφου
Σελίδα 1
Panel 1:
Caption:
Ομιλία 1:

Εικόνα 5: Πρότυπο Γραφής Σεναρίου

²⁶ Kneese, 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.

Ο καλλιτέχνης με βάση αυτόν τον «σκελετό» και χάρτη δημιουργεί το εικαστικό και σκηνοθετικό κομμάτι του έργου. Στην περίπτωση του «Blackbird» σεναριογράφος και καλλιτέχνης είναι το ίδιο πρόσωπο. Αξίζει επίσης να σημειωθεί πως αν και η περιγραφή των πλάνων γίνεται στα ελληνικά, οι διάλογοι του έργου και οτιδήποτε φαίνεται σαν κείμενο στις σελίδες είναι στα αγγλικά. Αυτό συμβαίνει καθώς το κόμικ απευθύνεται σε ένα ευρύτερο και διαπολιτισμικό κοινό, καθώς με την ύπαρξη της τεχνολογικής κοινωνικής δικτύωσης η δυνατότητα για πρόσβαση από τον καθένα στο έργο είναι απαραίτητη. Ο σεναριογράφος συχνά καταγράφει και τον τύπο κάμερας που επιθυμεί για κάθε πλάνο, γεγονός που βοηθάει τον εικαστικό να δημιουργήσει το ίδιο το πλάνο. Οι τύποι κάμερας που χρησιμοποιήθηκαν στο συγκεκριμένο κόμικ είναι οι εξής:

ΤΥΠΟΙ ΚΑΜΕΡΑΣ

CU- close up = Κοντινό πλάνο.

MS-medium shot = Μεσαίο πλάνο

FS- full shot = Μακρινό πλάνο

ELS- Extreme long shot = Πολύ μακρινό πλάνο

ECU- Extreme close up = Πολύ κοντινό πλάνο

OTS- Over the shoulder = Πλάνο πάνω από τον ώμο

POV - first person shot = Πλάνο στο ύψος του βλέμματος του χαρακτήρα που απεικονίζει τι βλέπει

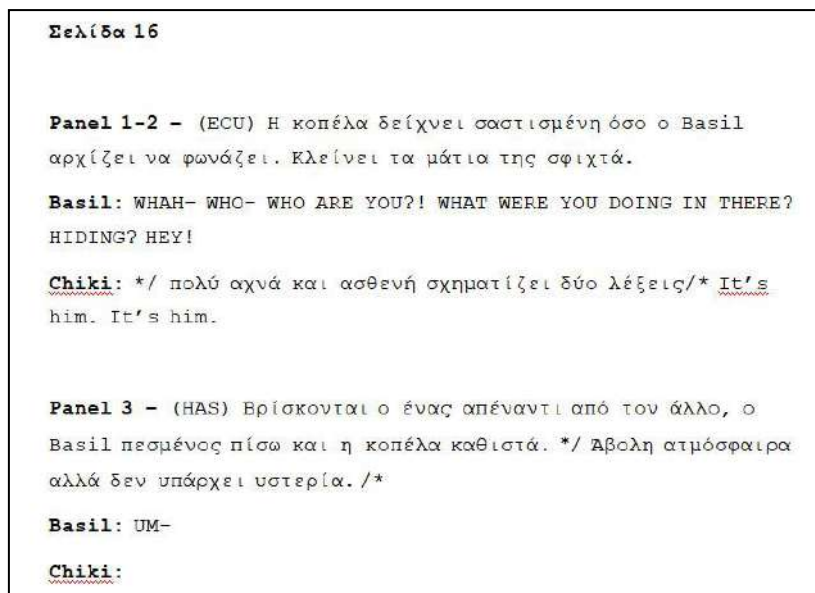
DA - Dutch angle/canted angle = Πλάνο όπου η κάμερα είναι κεκλιμένη προς τη μία πλευρά δεξιά ή αριστερά

LAS - low angle shot = Πλάνο από πολύ χαμηλό σημείο

HAS - high angle shot = Πλάνο όπου η κάμερα δείχνει το αντικείμενο από ψηλό σημείο

Εικόνα 6: Τύποι Κάμερας στο σενάριο του «Blackbird»

Παρακάτω ακολουθεί ένα παράδειγμα γραφής σεναρίου για το «Blackbird» :

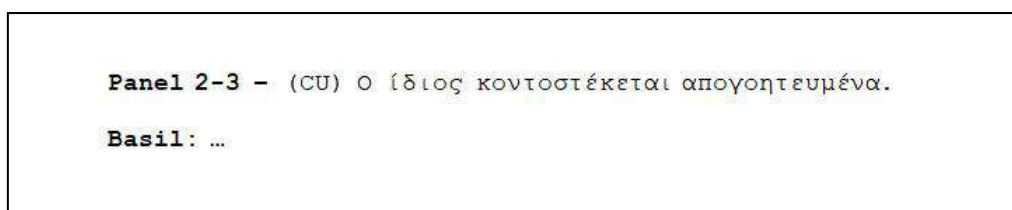


Εικόνα 7: Σελίδα 16 του κόμικ «» Πλάνα 1-3

Συχνά, στην περίπτωση του «Blackbird» διαδοχικά πλάνα επαναλαμβάνονται, ή αλλάζουν σε μικρό βαθμό για να δοθεί έμφαση σε κίνηση ή συναίσθημα του εικονιζόμενου χαρακτήρα. Όταν συμβαίνει αυτό στο γραπτό σενάριο αναφέρονται σαν διαφορετικά πάνελ αλλά έχουν ίδια περιγραφή (εικόνα 4,5).



Εικόνα 8: Πάνελ σχεδιασμένα με τη λογική επανάληψης και μικρής αλλαγής



Εικόνα 9: Αντίστοιχη περιγραφή των panel στο σενάριο όπου και τα δύο έχουν την ίδια ανάλυση

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Η επόμενη παραγωγή στην πορεία δημιουργίας του κόμικ είναι αυτή του εικαστικού σχεδιασμού ή αλλιώς concept art. Σε αυτό το στάδιο πραγματοποιείται εκτενής έρευνα διαφορετικών μεθόδων, επιλογών, καλλιτεχνών αλλά και ταινιών ή κόμικ. Ταυτόχρονα, ξεκινάει η συνεχής παραγωγή εικονογραφήσεων και ο πειραματισμός με τη κάθε εικαστική λύση και τον συνδυασμό τους, με στόχο την εύρεση της κατάλληλης αισθητικής ταυτότητας. Με τον τρόπο αυτό δημιουργείται ένας εικαστικός χάρτης και γίνονται συγκεκριμένες περιοριστικές επιλογές που θα καθορίσουν την παραγωγή των σελίδων του κόμικ. Όλη αυτή η πορεία διακρίνεται για την μελέτη και εξέλιξη της κάθε επιλογής και φτάνει εν τέλει στον τελικό εικαστικό χαρακτήρα που φέρει όλο το έργο.

3.1.1 ΠΟΡΕΙΑ ΠΡΟΣ ΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Αξίζει να σημειωθεί πως βασικός στόχος είναι να δημιουργηθεί μια αισθητική προσέγγιση που συνδυάζει με αρμονικό τρόπο διαφορετικά στοιχεία. Στην αρχή ο εικαστικός σχεδιασμός έχει μεγαλύτερη επιρροή από τα ιμπρεσιονιστικά σχέδια με κάρβουνο ή μολύβι του Georges Seurat. Δίνεται σημασία στην απεικόνιση ενός παιχνιδιού με το φως και τη σκιά, σχήματα χωρίς λεπτά και κλειστά όρια, φιγούρες που χάνονται στο σκοτάδι ή γίνονται πιο φωτεινές. Έντονες υφές με μεγάλη έμφαση στο πέρασμα των σκοτεινών προς των φωτεινών τόνων έχουν αξιοσημείωτο ρόλο. Κάποιες φορές το πέρασμα γίνεται απότομα και άλλες ομαλά και οργανικά ανάλογα με την σκηνοθετική ανάγκη του πάνελ ή το φως που υπάρχει στην σκηνή. Την ίδια στιγμή αυτή η λογική αρχίζει να εναρμονίζεται με την σχεδιαστική λογική των ταινιών κινουμένων σχεδίων της Disney και των βασικών αρχών των ιαπωνικών κόμικ. Αφαιρετικές φιγούρες με μεγάλα μάτια, μικρά σώματα, έντονες εκφράσεις και μια έμφαση σε κλειστά, λεπτά σχηματισμένα και ισοτονικά σχήματα. Αναλυτικά, «Αφαίρεση» είναι η απλοποίηση της φόρμας σε συνδυασμό με τη χρήση σχημάτων και απλών γραμμικών στοιχείων, με αποτέλεσμα να επιτυγχάνεται απόδοση της μορφής με λιγότερες γραμμικές και σχεδιαστικές πληροφορίες²⁷. Πρόκειται για μια τεχνική που χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό στο χώρο σχεδίασης κόμικ/ καρτούν τόσο στο Δυτικό όσο και στο Ανατολικό περιβάλλον.

Δίνεται ιδιαίτερη προσοχή στην ταινία «Angel's Egg» που πρόκειται για συνεργασία μεταξύ του εικαστικού καλλιτέχνη Yoshitaka Amano και του σκηνοθέτη Mamoru Oishi. Σε αυτό το σημείο μελετούνται έντονα οι καλλιτέχνες Georges Seurat, Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki, Katsushika Hokusai. Μετά από προβολή και έρευνα των παραπάνω επιλογών επιλέχθηκαν οι εξής ταινίες/σειρές για μελέτη: «Silent Voice»²⁸, «Sailor Moon»²⁹ «Howls Moving Castle»³⁰, «Kiki's Delivery Service»³¹, «Grave of the Fireflies»³², «Arrietty»³³, «Metropolis»³⁴, «Angel's Egg»³⁵.

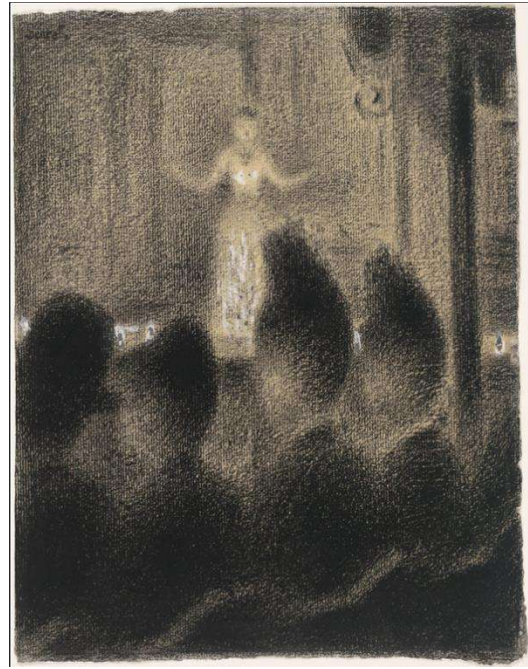
²⁷ Arnason. *Ιστορία της σύγχρονης τέχνης*. Επίκεντρο. 2006. Σελίδα 467.

²⁸ Eharu Ohashi, Shinichi Nakamura, Mikio Uetsuki, Toshio Iizuka, Kensuke Tateishi. Silent Voice. Σε σκηνοθεσία Naoko Yamada. (2016; Japan: Kyoto Animation), φιλμ.

Στόχος είναι η προσπάθεια για δημιουργία μιας αισθητικής που θα παρουσιάζει την σκηνή με σεναριακή λογική και παράλληλα θα δημιουργεί στον αναγνώστη την εντύπωση ενός ονείρου ή μιας ανάμνησης. Η όλη εικαστική μελέτη αποτελείται από τρία βασικά στάδια.

Πρώτο Στάδιο

Παραδείγματα έργων, σχεδίων και ταινιών που αποτέλεσαν μεγάλη επιρροή στο πρώτο στάδιο εικαστικής παραγωγής είναι τα εξής :



²⁹ Iriya Azuma, Kenji Ōta. Sailor Moon. Σε σκηνοθεσία Junichi Sato. (1992-1993; Japan: Toei Animation), σειρά επεισοδίων

³⁰ Toshio Suzuki . Howls Moving Castle. Σε σκηνοθεσία Hayao Miyazaki. (2004; Japan: Studio Ghibli), φιλμ.

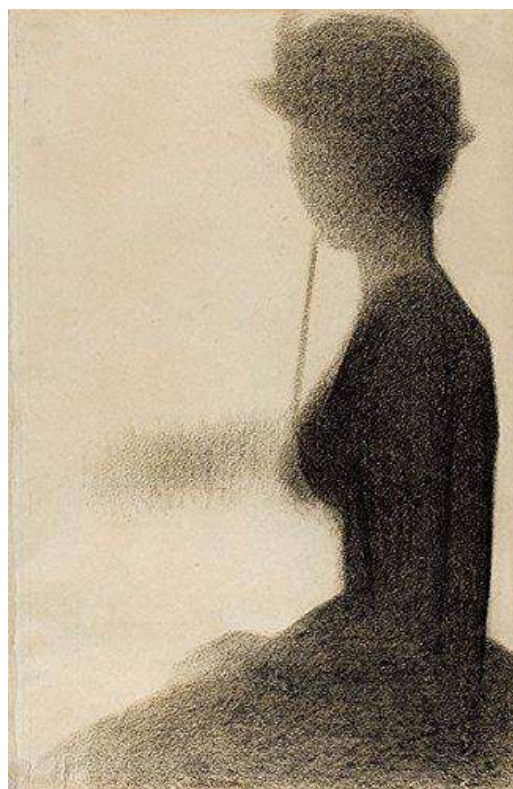
³¹ Toshio Suzuki .Kiki's Delivery Service. Σε σκηνοθεσία Hayao Miyazaki. (2004; Japan: Studio Ghibli), φιλμ.

³² Toru Hara. Grave of the Fireflies. Σε σκηνοθεσία Isao Takahata. (1998; Japan: Studio Ghibli), φιλμ.

³³ Toshio Suzuki . Howls Moving Castle. Σε σκηνοθεσία Hiromasa Noyebayashi. (2010; Japan: Studio Ghibli), φιλμ.

³⁴ Masao Maruyama Iwao Yamaki . Metropolis. Σε σκηνοθεσία Rintaro. (2001; Japan: Madhouse) φιλμ.

³⁵ Hiroshi Hasegawa Masao Kobayashi Mitsunori Miura Yutaka Wada. Angel's Egg. . Σε σκηνοθεσία Mamoru Oshii (1985; Japan: Studio DEEN), φιλμ.



Εικόνα 10-13: «Two Men Walking in a Field» «Seated Woman» και διάφορα άλλα σχέδια του Georges Seurat



Εικόνα 14-15: Εικονογράφηση της «Nausicaä» του «Valley of the Wind» και σχεδιασμό χαρακτήρα «Kiki» του «Kiki's Delivery Service» από τον Hayao Miyazaki



Εικόνα 16: Στιγμιότυπο από την ταινία «Angel's Egg» του σκηνοθέτη Mamoru Oshii

Πρώτες εικονογραφήσεις για εύρεση συνολικού εικαστικού σχεδιασμού:







Εικόνες 17-21 : Πρώτα Concept Art του Blackbird, επιρροή από Georges Seurat και ελάχιστη αναφορά στη λογική των ιαπωνικών κόμικ, manga

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Υφές, χαμένες μορφές, σχήματα που δημιουργούνται από τους τόνους και την μάζα παρά από τις γραμμές. Χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό η μέθοδος «Αντίθεση Ανοιχτού- Σκούρου», που αναφέρεται στην απόσταση ενός τόνου ή χρώματος από το φωτεινότερο η σκοτεινότερό του σημείο³⁶. Με αυτήν την προσέγγιση δημιουργούνται έργα που αποπνέουν μυστήριο, ρομαντισμό, μυστικισμό, και ακαθόριστη εικονική ευκρίνεια. Περνάει η εντύπωση της άυλης ανάμνησης, όπου η εικόνα δεν είναι πάντα ξεκάθαρη αλλά έχει συναισθηματικό χαρακτήρα και τονίζονται μόνο τα στοιχεία που είναι αξιομνημόνευτα. Τα δεδομένα αυτά είναι επιθυμητά λόγου του χαρακτήρα της ιστορίας. Με τον μυστικισμό, αντιθέσεις σκοταδιού και φωτός και τα ζωγραφισμένα με σχεδιαστική μάζα σχήματα δίνεται η εντύπωση του μαγικού και εξωπραγματικού κόσμου που ταιριάζει με την παραμυθιακή ύπαρξη των μαγισσών. Πλάσματα που δεν ανήκουν στον ρεαλιστικό κόσμο και παρακολουθούν τον άνθρωπο από τις σκιές. Ζουν μέσα στο χάος της φύσης, γίνονται ένα με αυτήν ή ξεχωρίζουν σαν φωτεινά/σκοτεινά σημεία. Από την άλλη υπάρχει η χρήση θετικού και αρνητικού χώρου που έχει να κάνει με τη θέση του αντικειμένου στην εικόνα και το χώρο που κατέχει σε αυτήν. Σε πολλές εικόνες υπάρχει μεγάλος αρνητικός χώρος με σκοπό να περνάει η αίσθηση της μοναξιάς και απομόνωσης, στοιχεία που είναι κομμάτι της θεματικής του «Blackbird».

Δεύτερο Στάδιο

Σε δεύτερο στάδιο, γίνεται μια πιο έντονη σύμπτυξη της λογικής των σχεδίων του Georges Seurat με αυτή των ταινιών κινουμένων σχεδίων της Disney και των ιαπωνικών κόμικ. Κάποια παραδείγματα

³⁶ Itten, Johannes. *Τέχνη του Χρώματος*. Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών. 2011.Σελίδα 41.

έργων που χρησιμοποιήθηκαν ως εικαστική αναφορά σε συνδυασμό με τα προηγούμενα είναι τα παρακάτω:



Εικόνα 22-23: Εικονογραφήσεις ανθεντικών χαρακτήρων του Osamu Tezuka



Εικόνα 24: Στιγμιότυπο από την ταινία «Angel's Egg» του σκηνοθέτη Mamoru Oshii

Χρησιμοποιείται, κυρίως, σαν αναφορά το έργο του Osamu Tezuka. Ένας από τους σημαντικότερους καλλιτέχνες παραγωγής μάνγκα που σε μεγάλο βαθμό εδραίωσε τον χαρακτήρα και την εικαστική μορφή τους. Όλοι οι χαρακτήρες του αναγνωρίζονται για τα μεγάλα εκφραστικά μάτια, τις λεπτές γραμμές, τα ξεκάθαρα κλειστά σχήματα γεμάτα καμπύλες και θηλυκή αισθητική. Ο ίδιος πολλές φορές χρησιμοποιούσε τα ίδια μοντέλα χαρακτήρων σε διαφορετικούς ρόλους καθώς τους μεταχειριζόταν σαν ηθοποιούς. Με τον τρόπο αυτό δημιούργησε αρχικά μια ομάδα χαρακτήρων με αυτή τη λογική που ονόμασε «The Star System»³⁷. Η χρήση χαρακτήρων είχε πλέον λογική παιχνιδιού. Είναι περισσότερο γνωστός για τον χαρακτήρα του «Astro Boy», μια παιδική φιγούρα με υπερδυνάμεις, μαύρα κοντά και μυτερά μαλλιά και μεγάλα μαύρα μάτια (εικόνα 23) . Χρησιμοποιούνται παρόμοιες τεχνικές με την λογική του Disney με αφαιρετική ανατομία σώματος αλλά πιο έντονο στο στοιχείο της υπερβολής και της φόρμας.



Εικόνα 25: «Astroboy» manga

Έργα που γίνονται σε αυτό το στάδιο με την αισθητικής που παράχθηκε από τα σχέδια του Georges Seurat και την εισαγωγή της λογικής manga του Osamu Tezuka:

³⁷ Helen McCarthy. *The Art Of Osamu Tezuka*. ILEX. 2013. Σελίδα 34





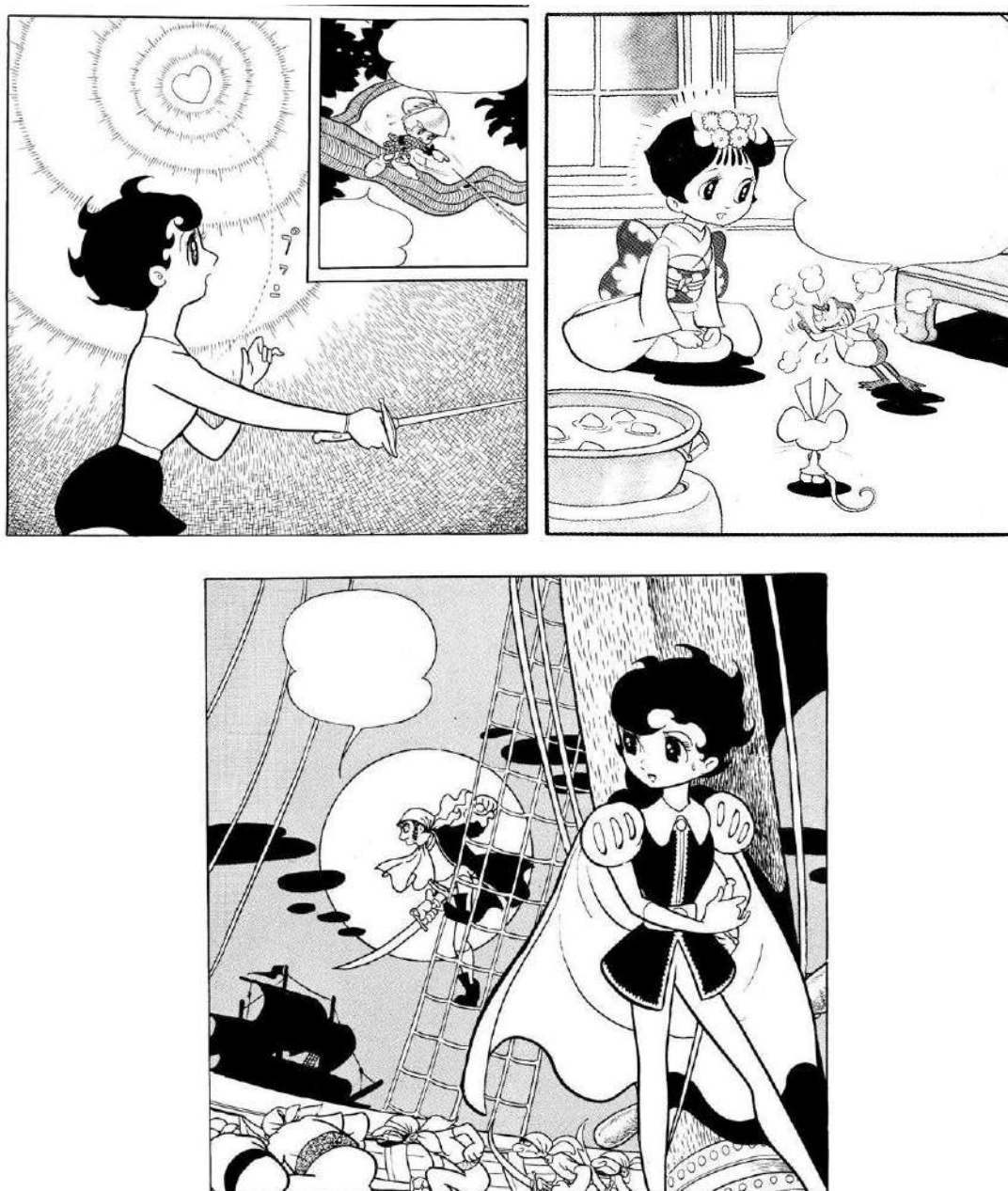
Εικόνες 26-30: Οι φιγούρες αρχίζουν να αποκτούν περιγράμματα και ξεκάθαρα όρια, η φόρμα και η ανατομία γίνονται πιο κοντά στην λογική του Osamu Tezuka ενώ τα περιβάλλοντα και η χρήση τόνου και αισθητικής ακολουθούν την αρχική εικαστική λύση που προήλθε από μελέτη του Georges Seurat και Mamoru Oshii .

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Τρίτο Στάδιο

Στο επόμενο και τελικό στάδιο για την δημιουργία εικαστικής ταυτότητας του έργου, παίρνονται υπόψη όλες οι λύσεις που έχουν προαναφερθεί, με αυτή τη φορά να δίνεται έντονη έμφαση στο περίγραμμα και την θηλυκή και κλειστή κλίση των γραμμών. Οι φιγούρες πλέον σχεδιάζονται περισσότερο σύμφωνα με τη λογική του Osamu Tezuka, του Disney, Yoshitaka Amano και Hayao Miyazaki. Ταυτόχρονα δίνεται έμφαση στην δουλειά του Ivan Bilibin και άλλων παραδοσιακών ρωσικών παραμυθιών. Καθορισμένα περιγραφικά πλάνα, με λεπτομέρεια τόσο στις φιγούρες, όσο και στον κόσμο.

Παραδείγματα έργων που μελετήθηκαν ως αναφορές:



Εικόνα 31-33: Πάνελ από Κόμικ του Osamu Tezuka



Εικόνα 34: Πλάνα από την ταινία «Kiki's Delivery Service» του Hayao Miyazaki



Εικόνα 35: Πλάνα από την ταινία «Wild Swans»



5

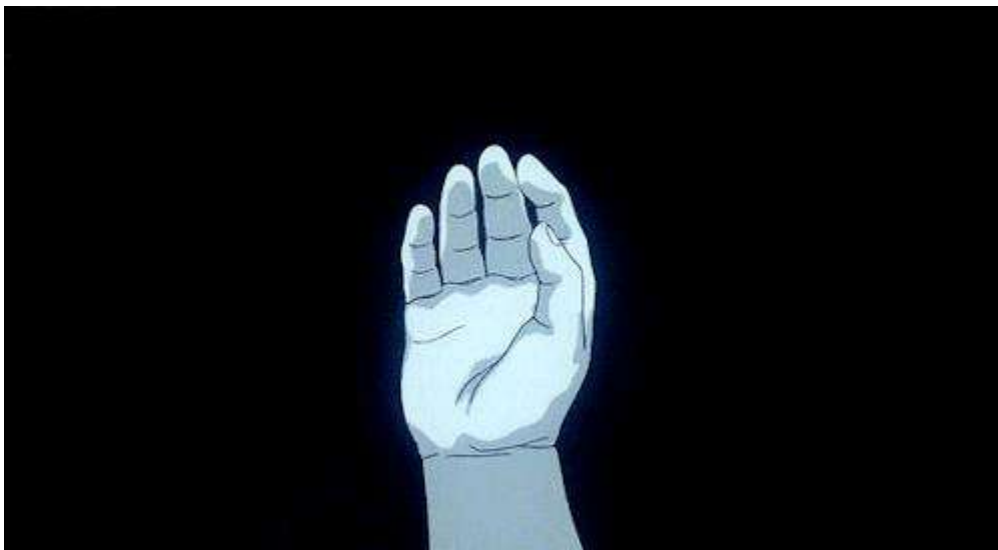


6

Εικόνα 36: Concept Art από την ταινία «Kiki's Delivery Service» του Hayao Miyazaki



Εικόνα 37: Εικονογράφηση παραμυθιού από τον Ivan Bilibin



Εικόνα 38: Πλάνο από την ταινία «Angel's Egg» του σκηνοθέτη Mamoru Oshii



Εικόνα 39: Στιγμιότυπο από την ταινία «Angel's Egg» του σκηνοθέτη Mamoru Oshii

Εικονογραφήσεις και πάνελ που δημιουργήθηκαν σε αυτό το στάδιο:







Εικόνα 40-45: Τελικά Concept Art του Blackbird

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Αποτέλεσμα όλης αυτής της διαδικασίας είναι η παραγωγή του τελικού εικαστικού σχεδιασμού για το «Blackbird» που φέρει με ενότητα τον δικό του χαρακτήρα. Ο σχεδιαστικός ιμπρεσιονισμός του Georges Seurat με την αντίθεση των τόνων και τις φιγούρες που ενοποιούνται με το περιβάλλον, συνδυάζεται με τις θηλυκές καμπύλες και γραμμές, την ισοτονική αισθητική και τις αφαιρετικές ανατομίες και χαρακτηριστικά των ηρώων των μάνγκα. Ταυτόχρονα, η μυστικιστική και απόκοσμη αισθητική του Mamoru Oshii συνδυάζεται με την περιγραφική και χαρούμενη του Hayao Miyazaki. Δημιουργείται ένα εικαστικό σύνολο που φέρει όλα αυτά τα στοιχεία και τα μοιράζει ανάλογα με τις ανάγκες του έργου ενώ επιτυγχάνεται η εικονική περιγραφή του πλάνου με την αίσθηση ενός άλλου μυστικού ή μαγικού κόσμου με τη χροιά μιας προσωπικής εντύπωσης ή ανάμνησης.



Εικόνα 46 : Τελική Σελίδα 42, Blackbird

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

3.1.2 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

Αφού αποφασιστεί η ολική εικαστική προσέγγιση του έργου, η προσοχή επικεντρώνεται συγκεκριμένα στα περιβάλλοντα και τους χαρακτήρες. Καθώς η ιστορία θυμίζει παραμύθι και διαδραματίζεται σε δάση και βουνά, αντίστοιχα τα περιβάλλοντα που σχεδιάστηκαν είχαν αυτή τη λογική. Στηρίζονται σε ένα μεσαιωνικό πρότυπο χωρίς όμως κάποια καθοριστική αντιστοιχία σε χρονολογία, επειδή πρόκειται για κάτι το φανταστικό και απόκοσμο. Σε αυτόν υπάρχουν μαγικά πλάσματα όπως οι μάγισσες αλλά την ίδια στιγμή διατηρείται εσκεμμένα σε όλη την διάρκεια του κόμικ μια ακαθόριστη και ανοιχτή σε υποθέσεις λογική για την συνολική εικόνα του κόσμου. Αυτό συμβαίνει γιατί η υπόθεση έχει να κάνει με την απομόνωση και αποξένωση των χαρακτήρων. Ο αναγνώστης βλέπει τα δρώμενα κυρίως μέσα από την οπτική της πρωταγωνίστριας Chiki, η οποία σε όλη τη ζωή της μέχρι και το τέλος του έργου δεν έχει φύγει από το σπίτι της στα βουνά. Επομένως ο κόσμος γύρω της έχει μια περιορισμένη αλλά και υποκειμενική όψη. Η σύνθεση του κόσμου βασίστηκε σε φανταστικούς κόσμους ταινιών κινουμένων σχεδίων. Συγκεκριμένα ο κόσμος του «Blackbird» επηρεάστηκε από τους κόσμους των ταινιών «Angel's Egg» του σκηνοθέτη Mamoru Oshii, «Arriety» και «Kiki's Delivery Service» του Hayao Miyazaki.

Δύο είναι οι βασικοί χώροι που παρουσιάζονται στο κόμικ. Το δάσος και το σπίτι/δωμάτιο της πρωταγωνίστριας. Αυτές είναι και οι μοναδικές τοποθεσίες στις οποίες έχει βρεθεί. Για το λόγο αυτό χαρακτηρίζονται από την χροιά του χαρακτήρα της και από στοιχεία απομόνωσης και χρήσης αρνητικού/θετικού χώρου. Επίσης καθώς η πρωταγωνίστρια ως μάγισσα έχει στενή σεναριακά και θεματικά σχέση με την άγρια φύση, πέρα από το δάσος, εικόνες φυτών, λουλουδιών και η ενοποίηση των χαρακτήρων με αυτά παρατηρούνται παντού.





Εικόνες 47-50: Πλάνα από την ταινία «Angel's Egg» του σκηνοθέτη Mamoru Oshii και «Arrietty» του Hayao Miyazaki που χρησιμοποιήθηκαν αναφορικά για τον σχεδιασμό του δάσους



Εικόνες 51-53: Εικονογράφηση περιβαλλόντων δάσους στο κόμικ «Blackbird» όπου εφαρμόζεται η λογική από την ταινία επιρροής «Angel's Egg» και από τον δεδομένο εικαστικό σχεδιασμό, σελίδες 40, 120

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.





Εικόνες 54-58: Πλάνα και Concept Art από την ταινία «Kiki's Delivery Service» και «Arriety» που χρησιμοποιήθηκαν ως επιρροή για τον σχεδιασμό του χώρου του δωματίου της Chiki



Εικόνες 59-60: Εικονογράφηση εσωτερικών περιβαλλόντων δωματίου και σπιτιού της Chiki στο κόμικ «Blackbird» όπου εφαρμόζεται η λογική από την ταινίες επιρροής «Kiki's Delivery Service» και «Arriety» και από τον δεδομένο εικαστικό σχεδιασμό, σελίδες 64, 74

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

3.1.3 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΗΣ CHIKI

Η πρωταγωνίστρια Chiki σχεδιάζεται με βάση τα πρότυπα της τεχνικής των ιαπωνικών «manga». Αφαιρετικές αναλογίες σώματος, μεγάλα εκφραστικά μάτια, κλειστές λεπτές γραμμές περιγράμματος. Συγκεκριμένα το μοντέλο της σχεδιάστηκε με βάση τα πρότυπα του Tezuka και Hayao Miyazaki. Βασικοί χαρακτήρες επιρροής αποτελούν η Kiki από το «Kiki's Delivery service» (εικόνα 59) του Hayao Miyazaki, η Melmo (εικόνα 60) και η Sapphire (εικόνα 61) που είναι βασικοί χαρακτήρες από το έργο του Osamu Tezuka. Σκοπός της σχεδίασης της Chiki ήταν από την αρχή να δένει με τον καθορισμένο εικαστικό χαρακτήρα που επιλέχτηκε για το κόμικ. Για αυτό το λόγο ακολουθεί σχεδιαστικά στοιχεία των ιαπωνικών manga που ήταν από τις αρχικές επιλογές, ενώ οι τόνοι και οι αντιθέσεις της μαύρου άσπρου που γεμίζουν τα πλαίσια γίνονται με βάση τις υπόλοιπες εικαστικές επιρροές, όπως είναι ο Georges Seraut και Hokusai.



Εικόνα 61: Kiki από το «Kiki's Delivery service» του Hayao Miyazaki



子供向けファンタジー「ふしぎなメルモ」様々な年齢に楽しめるふしぎなキャンディーで大人になる度、星がキツキツ、パンザに「ふしぎなメルモ」が読んでも面白く、手塚先生の作品を殆ど知らない方も読みやすいです。



Εικόνες 62-63: Melmo και Princess Sapphire του Osamu Tezuka

Kiki

Η Kiki από το «Kiki's Delivery service» είναι μια ανήλικη μάγισσα που φοράει ένα μαύρο από φόρεμα, μια κόκκινη κορδέλα, έχει μαύρα μαλλιά, μια μαύρη γάτα και πετάει με την σκούπα της. Η όλη ιστορία της ταινίας πρόκειται για ένα πέρασμα προς την ενηλικίωση μέσα από στοιχεία μαγείας και φαντασίας³⁸. Ταυτόχρονα επεξεργάζονται θέματα ευαισθησίας και αδυναμίας με έντονη την προσπάθεια που καταβάλει ο χαρακτήρας να τα φέρει εις πέρας. Ακόμα περισσότερο η μικρή μάγισσα παρουσιάζεται σε καταστάσεις μοναξιάς, απομόνωσης και μη εμπιστοσύνης στον εαυτό. Όλες αυτές είναι θεματικές που συναντάται και στο «Blackbird». Αξιοσημείωτο είναι επίσης ότι στο midpoint του «Kiki's Delivery service» η κοπέλα χάνει την ικανότητα να πετάει, γεγονός που επέρχεται από την αυτό-αμφισβήτηση. Βρίσκει ξανά την ικανότητα αυτή όταν αποδέχεται τις αδυναμίες της και καταλαβαίνει καλύτερα τον εαυτό της περνώντας στην ενηλικίωση³⁹. Αυτή η έκβαση της ιστορίας αποτελεί μία από τις επιρροές στο «Blackbird» όπου η πρωταγωνίστρια χάνει τη φωνή της και αποδέχεται επιφανειακά μια θέση αδυναμίας που εν τέλει όμως οδηγεί στον στόχο της και στην πορεία για ωρίμανση. Τελευταίο σημείο αναφοράς αποτελεί η μαγεία και ο τρόπος που την χρησιμοποιούν οι δύο χαρακτήρες. Παρά το γεγονός ότι συχνά οι γυναικείοι χαρακτήρες που έχουν μαγεία την χρησιμοποιούν για ευκολία και για γρήγορη ικανοποίηση κάθε θέλησης, οι δύο ηρωίδες σε αυτήν την περίπτωση δυσκολεύονται με τις δυνάμεις τους και δεν τις χρησιμοποιούν για κάθε θέλημα⁴⁰. Για τους λόγους αυτούς ήταν πολύ συνειδητή η επιλογή ο σχεδιασμός της Chiki να γίνει αναφορικά με αυτόν της Kiki.



³⁸ Camp Brian, Julie Davis. *Anime Classics Zettai!: 100 Must-See Japanese Animation Masterpieces*. Stone Bridge Press. 2007. Σελίδα 178.

³⁹ Cavallaro Dani. *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. Jefferson. North Carolina : McFarland & Company. 2006 . σελίδα 85

⁴⁰ Miyazaki, Hayao. "The Hopes and Spirit of Contemporary Japanese Girls". *The Art of Kiki's Delivery Service*. (πρόσβαση 30/8/2019). http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/kiki_foreword.html



Εικόνες 64-66: Εικαστικός σχεδιασμός και μοντέλο σχεδίασης του χαρακτήρα Kiki από τον Hayao Miyazaki , Studio Ghibli





Εικόνες 67-71: Πρώτα σχέδια της Chiki επηρεασμένα από την Kiki του Hayao Miyazaki , Studio Ghibli

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Melmo

Η Melmo είναι μία από τους χαρακτήρες του Osamu Tezuka. Είναι μια κοπέλα σε προεφηβική ηλικία, με μαύρα κοντά μαλλιά. Όταν πεθαίνει η μητέρα της αναλαμβάνει να προσέξει τους δύο μικρούς αδερφούς της και έτσι ωριμάζει απότομα⁴¹. Την ίδια στιγμή διαθέτει μαγεία και μπορεί να μεταμορφώνεται σε ενήλικας όποτε βρίσκεται σε κίνδυνο. Η Melmo είναι από τους πιο γνωστούς χαρακτήρες του καλλιτέχνη στην Ιαπωνία, και εκφράζει όπως και η Kiki το πέρασμα ενός κοριτσιού στην ευθύνη και στην ενηλικίωση, μέσα από τη μεταφορική και φανταστική χρήση της μαγείας. Επίσης διακρίνεται για θεματικές εγκατάλειψης και προσπάθειας προστασίας των αδερφών της, καθώς σε όλες τις περιπέτειές της δρα μόνη για να τους κρατήσει ασφαλείς⁴². Όλα αυτά είναι κοινές θεματικές με την υπόθεση στο κόμικ και τον χαρακτήρα της Chiki. Για το λόγο αυτό από την αρχή στην δημιουργία της πρωταγωνίστριας γίνεται σχεδιαστική αναφορά με τον χαρακτήρα της Melmo.



Εικόνες 72-73: Melmo σε κόμικ manga του Osamy Tezuka

⁴¹ Helen McCarthy. *The Art Of Osamu Tezuka*. ILEX. 2013. Σελίδα 194

⁴² Helen McCarthy. *The Art Of Osamu Tezuka*. ILEX. 2013. Σελίδα 47



Εικόνες 74-75: Εικονογραφήσεις της Chiki όταν γίνεται μεγαλύτερη η επιρροή από την Melmo

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Sapphire

Τέλος, σημαντική επιρροή για τον σχεδιασμό της πρωταγωνίστριας φέρει η Sapphire. Η ίδια είναι μια πριγκίπισσα, ένα κορίτσι που έχει δύο ψυχές. Μία ανδρική που της δίνει γενναιότητα και μία γυναικεία που της δίνει ευγένεια⁴³. Στην αρχή της ιστορίας της προσποιείται πως είναι αγόρι για να προστατέψει το βασίλειό της αλλά αργότερα εμφανίζεται κυρίως ως κορίτσι αν και συχνά ντύνεται σαν το εκάστοτε διαφορετικό φύλο. Φέρει πολλές επιρροές από τον Disney και την Χιονάτη που δημιούργησε το 1950. Χρησιμοποιούνται τρία βασικά χρώματα και μοτίβα στα ρούχα της που δίνουν πλούσιο και ρομαντικό χαρακτήρα στην πριγκίπισσα ενώ ο Tezuka ζωγραφίζει στα μάτια της φωτεινά μικρά αστέρια με σκοπό να προκαλεί μεγαλύτερη συναισθηματική ένταση η εικόνα της⁴⁴. Πρόκειται για άλλη μια περίπτωση μαγικής νεανικής παρουσίας με σκοτεινά μαλλιά, μεγάλα μάτια, γενναίο και ευγενικό χαρακτήρα και που φέρει μεγάλη ευθύνη για τους ανθρώπους γύρω της.

⁴³ Helen McCarthy. *The Art Of Osamu Tezuka*. ILEX. 2013. Σελίδα 50

⁴⁴ Helen McCarthy. *The Art Of Osamu Tezuka*. ILEX. 2013. Σελίδα 145



Εικόνες 76-77: Πριγκίπισσα Sapphire , Osamu Tezuka



Εικόνα 78: Παράδειγμα εικονογράφησης Chiki σε συσχέτιση με την Sapphire

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

Chiki

Όλοι οι τρεις βασικοί χαρακτήρες που επιλέχτηκαν ως επιρροές για την σχεδίαση της πρωταγωνίστριας έχουν μεταξύ τους κοινά θεματικά αλλά και σχεδιαστικά χαρακτηριστικά. Ανήκουν στην κατηγορία των ιαπωνικών κόμικ manga και θυμίζουν τη λογική εικονογράφησης χαρακτήρων «shoujo». «Shoujo» είναι μια συγκεκριμένη κατηγορία manga που απευθύνεται συνήθως σε νεανικό γυναικείο κοινό και αφορά κοινωνικές ή φαντασίας ιστορίες με βάση την μετάβαση στην ενηλικίωση. Οι αφαιρετικές και στιλιστικές αναλογίες συνδυάζονται με μαλακές και καμπύλες γραμμές που θυμίζουν το έργο του Hokusai. Ταυτόχρονα διακρίνονται για τα μαύρα και κοντά μαλλιά, απλά αλλά ξεχωριστά ρούχα και μεγάλα γυαλιστερά μάτια. Με βάση όλα αυτά τα στοιχεία και τον εικαστικό σχεδιασμό του έργου δημιουργείται η τελική εικόνα της Chiki που φέρει κάποια διακριτικά στοιχεία όπως η μυτερή μύτη ή τα λεπτά μακριά φρύδια της, παραπέμποντας σε πτηνό.



Εικόνα 79: Τελικός εικαστικός σχεδιασμός της πρωταγωνίστριας του «Blackbird»

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.



Εικόνα 80: Σελίδα 81 του κόμικ με την τελική εικόνα της Chiki

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

3.1.4 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ BASIL

Ο Basil αποτελεί βασικός χαρακτήρας στην ιστορία και πρόκειται για τον στόχο της πρωταγωνίστριας μέχρι το midpoint. Ακολουθείται επιτηδευμένα η ίδια λογική και αισθητική με την Chiki, με την επιρροή από χαρακτήρες από τα ιαπωνικά κόμικ, αλλά μικρή διαφορετική προσέγγιση στους τόνους και στα χαρακτηριστικά. Ο ίδιος έχει πιο λεπτά και ομαλά κατά κύριο λόγο χαρακτηριστικά με εξαίρεση την μικρή κοφτερή μύτη. Απαλοί τόνοι στα μαλλιά, μάτια και ρούχα, θηλυκές γραμμές, καμία σχέση αντίθεσης. Με αυτό τον τρόπο, ο Basil και η Chiki μοιάζουν και την ίδια στιγμή διαφέρουν στις λεπτομέρειες.



Εικόνες 81-83: Εικαστικός Σχεδιασμός του Basil , character sheet

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.



Εικόνα 84: Σελίδα 8 του «Blackbird» με την τελική εικόνα του Basil

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

3.1.5 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΚΑΙ

Ο Kai είναι ο θετός αδερφός και μέντορας της πρωταγωνίστριας και από την αρχή της παραγωγής του κόμικ είχε αποφασιστεί να φέρει κοινά χαρακτηριστικά με αυτήν, με σκοπό να μοιάζουν με αληθινά αδέρφια. Ο εικαστικός σχεδιασμός του γίνεται με όλες τις προαναφερθείς επιλογές, με διαφορά το ύψος και τα μαλλιά του που είναι λίγο πιο ανοιχτά από αυτά της Chiki. Επίσης έχει μυτερά αυτιά και κατσαρά μακριά μαλλιά που τα μαζεύει, μικρή διακριτική αναφορά σε μορφή λύκου. Έμφαση στο να δίνεται η εντύπωση μιας επιβλητικής αλλά ήρεμης παρουσίας που κρύβει πολλά κομμάτια του χαρακτήρα του από την επιφάνεια.

Βασική επιρροή για τον Kai αποτελεί ο Black Jack του Osamu Tezuka (εικόνες 81-82) και ο άνδρας χαρακτήρας στο «Angel's Egg» του σκηνοθέτη Mamoru Oshii (εικόνα 83). Ο Black Jack είναι ένας γιατρός χειρουργός που λειτουργεί σαν ένας Ρομπέν των Δασών. Ζει με τους δικούς του κανόνες και

θέλει να εκδικηθεί τον πατέρα του που εγκατέλειψε τον ίδιο και την μητέρα του⁴⁵. Έχει μακριά μαλλιά που μαζεύει σε ουρά και φοράει μία μακριά κάπα. Παρόμοια είναι και τα χαρακτηριστικά του αγοριού από «Angels Egg» με μικρές διαφορές.



Εικόνες 85-86: Black Jack του Osamu Tezuka



Εικόνα 87: Το αγόρι από την ταινία «Angel's Egg» του σκηνοθέτη Mamoru Oshii

⁴⁵ Helen McCarthy. *The Art Of Osamu Tezuka*. ILEX. 2013. Σελίδα 40



Εικόνες 88-90: Εικαστικός σχεδιασμός του Kai

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.



Εικόνα 100: Τελική εικόνα του Kai σε σελίδα του κόμικ

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.

3.1.6 ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΗΣ ΜΗΤΕΡΑΣ

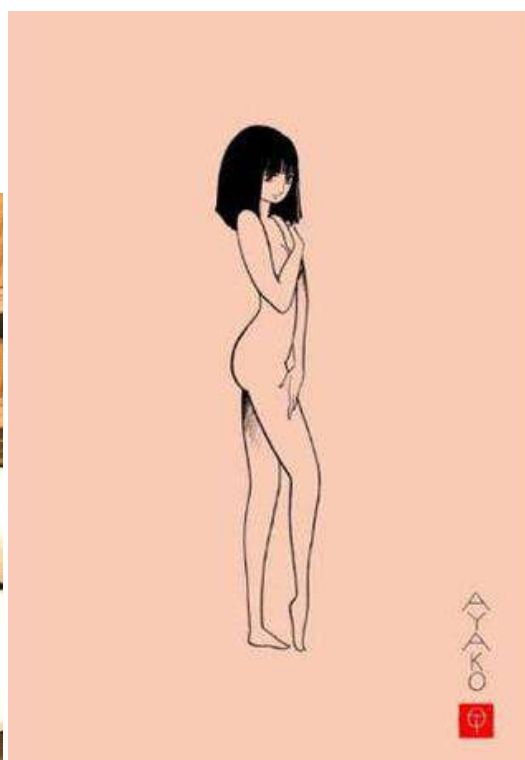
Η μητέρα και ανταγωνιστής της υπόθεσης διακρίνεται για τα μακριά σγουρά μαλλιά της. Είναι όμορφη και τα ρούχα της έχουν επίσημη και προσεγμένη όψη αλλά τα μαλλιά της δηλώνουν κάτι άγριο που δεν περιορίζεται. Ως μάγισσα έχει στενή σχέση με την φύση και τα μαλλιά της ζωγραφίζονται με ρυθμό που θυμίζει κλαδιά. Δεν διακρίνεται για απαλές γραμμές παρά το γεγονός ότι είναι καμπύλες. Όλα ζωγραφίζονται με τρόπο κοφτερό και απότομο. Το μοντέλο της μητέρας είναι επηρεασμένο από αυτό του κοριτσιού της ταινίας «Angle's Egg» (εικόνες 84,85) και από την Ayako, χαρακτήρας δημιουργημένος από τον Osamu Tezuka⁴⁶ (εικόνες 86,87).



⁴⁶ Helen McCarthy. *The Art Of Osamu Tezuka*. ILEX. 2013. Σελίδα 196



Εικόνες 101-102: Το κορίτσι στο «Angel's Egg»



Εικόνες 103-104: Ayako, χαρακτήρας από τον Osamu Tezuka



Εικόνες 105-107: Πρώτα σχέδια της Μητέρας

Δημιουργία μέσω ψηφιακής γραφίδας στο Photoshop cc 2018.



Εικόνα 108: Τελική εικόνα της Μητέρας στο κόμικ «Blackbird»

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚ

4.1.1 ΒΑΣΙΚΗ ΔΟΜΗ ΚΟΜΙΚ

Σελίδα

Το στάδιο της προ-παραγωγής ολοκληρώνεται με την δημιουργία του εικαστικού σχεδιασμού. Το έργο μπαίνει πλέον στο στάδιο της «Παραγωγής», την σχεδίαση του κόμικ «Blackbird». Σύνολο όλες οι σελίδες του είναι 122 και η κάθε μια συνεισφέρει στο όλο του έργου καθώς αποτελεί μια μονάδα δραματικής ανάπτυξης (beat) της υπόθεσης που προωθεί την δράση ή την εξέλιξη των χαρακτήρων⁴⁷. Η ανάλυση των σελίδων είναι 300ppi (Pixels Per Inch) και το μέγεθος είναι 18 εκατοστά πλάτος.

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 41.



Εικόνα 109: Σελίδα από «Blackbird»

Πλάνο (Panel).

Πλάνο (panel) ορίζεται ένα ή περισσότερα πλαίσια που απαρτίζουν μια σελίδα κόμικ. Η διαδοχική τοποθέτηση τους στο χώρο προωθεί την ανάπτυξη της αφήγησης της ιστορίας⁴⁸. Αυτή η μορφή τους είναι και ο λόγος που ονομάζονται «Διαδοχική Τέχνη» (Sequential Art). Τα πλάνο διαχωρίζονται και ενώνονται μεταξύ τους μέσω των Κενών (Gutter). Ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιήθηκαν τα πλάνο στο «Blackbird» επηρεάστηκε σε μεγάλο βαθμό από το ιαπωνικό κόμικ «The Silent Voice» της Toshitoki Oima⁴⁹. Η δράση κινείται από τα δεξιά προς τα αριστερά, κάτι το οποίο όμως δεν συμβαίνει στο «Blackbird». Αντίθετα σε αυτό χρησιμοποιείται το δυτικό πρότυπο και η κίνηση του έργο ξεκινάει από τα αριστερά.

«The Silent Voice» ως σκηνοθετική επιρροή και το Υποκειμενικό Πλάνο

Το «The Silent Voice» είναι μια σειρά κόμικ manga που ξεκίνησε σαν ένα τεύχος αλλά εξελίχθηκε σε μια μεγάλη εβδομαδιαία σειρά. Πρόκειται για κοινωνική ιστορία που αφορά ένα κορίτσι χωρίς ακοή και ένα αγόρι που προσπαθεί να βρει συχώρηση για τις πράξεις του. Τα κεφάλαιά του είναι στο σύνολο εξήντα-δύο. Τα κενά ανάμεσα στα πλάνο αποτελούνται από οριζόντιες κάθετες λευκές γραμμές, ενώ τα ίδια τα πλάνο περιβάλλονται από ένα μαύρο περίγραμμα. Χρησιμοποιούνται συχνά η επανάληψη, το ζουμ μέσα από διαδοχικές εικόνες και τα κοντινά πλάνο. Άλλοτε η «κάμερα» βρίσκεται τόσο κοντά στον χαρακτήρα που δημιουργεί κλειστοφοβική αίσθηση και άλλοτε αφήνει πλάνο να αναπνέουν και δίνει χώρο στην υποκριτική των ηρώων. Κάποιες κινήσεις και δράσεις μπορεί να καταβάλλουν μία ολόκληρη σελίδα, δίνοντας έτσι μεγάλη σημασία αλλά και βάρος σε αυτές και άλλες να γίνονται έως και εκτός κάμερας. Δίνεται μεγάλη βάση στο να αισθάνεται ο αναγνώστης ένα με τους

⁴⁸ McCloud, Scott. *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. Harper Collins Publishers.2006. Σελίδα 9

⁴⁹ Yoshitoki Oima. *A Silent Voice. Manga*. Kodansha USA. 2011

χαρακτήρες, να βλέπει τον δικό τους υποκειμενικό κόσμο και να καταλαβαίνει ακόμα και χαρακτηριστικά τους που δεν περιγράφονται με λέξεις ή επιλογές στην υπόθεση, όπως είναι ο τρόπος που στέκονται, αναπνέουν ή περπατάνε.



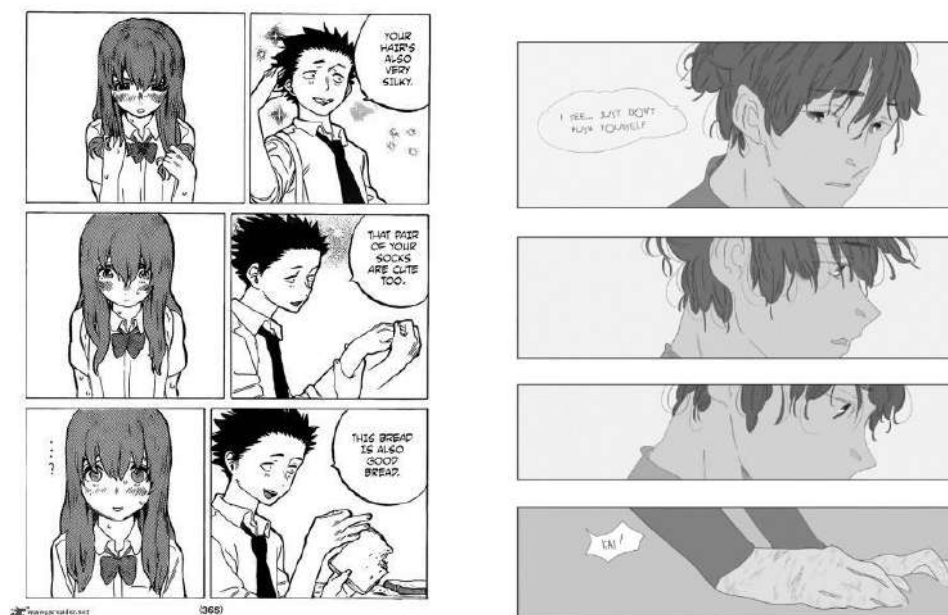
Εικόνες 110-111: Εξώφυλλο και Σελίδα από το κόμικ «Silent Voice»

Τα πλάνα πάντα προσφέρουν κάποια συγκεκριμένη λειτουργία στο σύνολο του έργου. Πολλές φορές ωθούν άμεσα την δράση καθώς περιέχουν το καθένα και μια καινούρια ενέργεια με την οποία προχωράει η υπόθεση. Στην περίπτωση του «The Silent Voice» τα πλάνα συχνά δεν διακρίνονται για την άμεση δράση αλλά για ένα πάγωμά της. Δηλαδή, μια δράση επεξεργάζεται αργά και είτε επαναλαμβάνεται, είτε αποδίδεται μέσα από πολλά πλάνα αντί για ένα. Δίνεται έτσι μεγάλη θεματική και συναισθηματική έμφαση στην εικόνα και το μήνυμά της, ενώ διακρίνεται έντονη η αντίδραση των χαρακτήρων σε αυτήν. Ο αναγνώστης αισθάνεται το βάρος της σκηνής και ταυτίζεται με τα αισθήματα των ηρώων. Πρόκειται για μια προσωπική και υποκειμενική οπτική του γεγονότος που παρουσιάζεται, αντί για μια αντικειμενική οπτικοποίησή του σε ένα πλάνο και εναλλαγή του με την επόμενη δράση σε αυτό που ακολουθεί.



Εικόνες 112-113: Σελίδες από «The Silent Voice» και «Blackbird» όπου χρησιμοποιείται παρόμοια τεχνική πλάνων

Σημαντική τεχνική που ακολουθείται από το «The Silent Voice» είναι η επανάληψη ενός πλάνου με ελάχιστες διαφορές. Χρησιμοποιείται κυρίως σε περιπτώσεις διαλόγου ανάμεσα σε χαρακτήρες και τονίζει την αντίδρασή τους στα λεγόμενα. Ταυτόχρονα δημιουργεί έναν ρυθμό στην ροή της ιστορίας και μεταφέρει τον αναγνώστη στην σταδιακή εξέλιξη της έκφρασης ή δράσης τους.



Εικόνες 114-115: «The Silent Voice» και «Blackbird» όπου χρησιμοποιείται παρόμοια τεχνική πλάνων

Αξίζει να σημειωθεί η χρήση της πρώτης οπτικής γωνίας (first person shot) που μεταφέρει άμεσα τον αναγνώστη στα μάτια και στην εντύπωση του χαρακτήρα.



Εικόνες 116-117: «The Silent Voice» και «Blackbird» όπου χρησιμοποιείται παρόμοια τεχνική πλάνων

Τέλος, μια μορφή λογικής πλάνων που χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό και στα δύο κόμικ είναι τα πολύ κοντινά πλάνα (extreme close up). Αυτό γίνεται συχνά σε συνδυασμό με απότομα και ανολοκλήρωτα κοψίματα του κάδρου. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται ένταση και έμφαση στο αντικείμενο που βρίσκεται μέσα στο πλαίσιο ενώ ο αναγνώστης επικεντρώνεται σε αυτό ή στην αντίδραση του χαρακτήρα.



Εικόνες 118-119: «The Silent Voice» και «Blackbird» όπου χρησιμοποιείται παρόμοια τεχνική πλάνων

Όλες οι τεχνικές των πλάνων που επηρεάζονται από το «The Silent Voice» έχουν ως στόχο την υποκειμενική, συναισθηματική και έντονη εικόνα. Ο αναγνώστης μπαίνει στη θέση του εκάστοτε χαρακτήρα και ακολουθεί τον τρόπο ζωής του. Ταυτόχρονα, δίνεται ένας ρυθμός και χαρακτήρας σε όλο το έργο και κάθε πλάνο αποτελεί μια νότα ενός συνόλου. Τα δύο έργα επικεντρώνονται στις σχέσεις των χαρακτήρων και τις ανάγκες και θέλω τους με αποτέλεσμα η ταύτιση και η εμπάθεια από τον αναγνώστη να είναι απαραίτητη.

Speech Balloons και Γραπτός Λόγος

«Speech Balloons» είναι τα λευκά πλαίσια μέσα ή έξω από τα πάνελ που εμπεριέχουν το γραπτό λόγο του κόμικ. Στο «Blackbird» είναι όλα ζωγραφισμένα με το χέρι καθώς ο στόχος είναι να χαρακτηρίζονται για τον ίδιο ρυθμό και χαρακτήρα με την εικαστική προσέγγιση του κόμικ. Χρησιμοποιούνται κατά κύριο λόγο δύο είδη. Το ένα περιέχει διάλογο ή μονόλογο και περιέχει ήρεμο απλό λόγο από τον εκάστοτε χαρακτήρα. Ζωγραφίζεται με απαλές καμπύλες και άλλοτε ακαθόριστα σχήματα άλλοτε απλό κύκλο (εικόνα). Το άλλο είδος χαρακτηρίζεται από πιο επιθετικές μυτερές γραμμές και κοφτερούς ρυθμούς καθώς χρησιμοποιείται όταν κάποιος χαρακτήρας φωνάζει ή βρίσκεται σε έντονη συναισθηματική κατάσταση (εικόνα). Τέλος είναι λίγες οι περιπτώσεις που ο γραπτός λόγος δεν κλείνεται στο πλαίσιο των «Speech Balloons» αλλά γίνεται ένα με το πάνελ και αποτελεί στοιχείο του. Αυτή η επιλογή γίνεται συνήθως σε περιπτώσεις σκέψης του χαρακτήρα που έχουν απόλυτη θεματική και ψυχολογική συσχέτιση με την εικόνα στην οποία τοποθετούνται (εικόνα).



Εικόνα 120: Χρήση «Speech Balloons» για απλή ομιλία



Εικόνα 121: Χρήση «Speech Balloons» που δηλώνει ένταση και ύψωση φωνής



Εικόνα 122: Απουσία των «Speech Balloons» καθώς οι λέξεις δίνονται ως εσωτερικές σκέψεις

Όταν η Chiki που πλέον έχει χάσει τη φωνή της μιλάει, κάποια γράμματα από τις λέξεις που λέει εμφανίζονται σκορπισμένα στο πάνελ. Αυτό συμβαίνει γιατί τα λόγια της αν και υπάρχουν, δεν έχουν ήχο. Τα γράμματα που εμφανίζονται είναι αυτά που αντιλαμβάνεται ο συνομιλητής της όταν διαβάσει τα χείλια της ή όταν καταλαβαίνει τι εννοεί από τις κινήσεις της. Αυτά άλλοτε είναι πιο ξεκάθαρα και

άλλοτε χάνονται στο περιβάλλον του πλάνου. Με τον τρόπο αυτό, δίνεται στον αναγνώστη η εντύπωση του μπερδέματος και σύγχυσης που υπάρχει όταν η μουγκή πρωταγωνίστρια προσπαθεί να επικοινωνήσει και μπαίνει στην θέση του συνομιλητή που προσπαθεί να την καταλάβει. Ταυτόχρονα είναι μια σκηνοθετική επιλογή σε ένα μέσο σαν το κόμικ που βασίζεται στην εικόνα και καθόλου στην ύπαρξη ήχου. Κάνει ξεκάθαρη την διαφορά από έναν λόγο που περιβάλλεται από πλαίσιο και ακούγεται σαν ήχος και έναν που είναι διασκορπισμένος στο πλάνο χωρίς καθορισμένα όρια και σηματοδοτεί την απουσία ηχητικής υπόστασης. Επομένως η επιλογή να μην βρίσκονται τα λόγια σε «Speech Balloons» συσχετίζεται με το μη άκουσμά τους από τους χαρακτήρες είτε γιατί πρόκειται για λόγια της μουγκής πρωταγωνίστριας, είτε γιατί αποτελούν εσωτερικές σκέψεις του εκάστοτε ήρωα.



Εικόνα 123: Απουσία των «Speech Balloons» και διασκορπισμός των γραμμάτων στο πλάνο καθώς δεν έχουν ήχο

Γραμματοσειρά

Η μοναδική γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται στο «Blackbird» ονομάζεται «Two Turtle Dove». Μαύρο ή άσπρο χρώμα ανάλογα με το πλάνο, κεφαλαία γράμματα και σε αγγλική έκδοση. Έχει χαρακτήρα σχεδιαστικό και κοφτό, καθώς μοιάζει με γραπτά στο χέρι γράμματα. Η επιλογή έγινε γιατί ο ρυθμός και η σχεδίαση της γραμματοσειράς θυμίζει τον σχεδιαστικό ρυθμό και προσέγγιση του κόμικ, με αποτέλεσμα να δένει με το σύνολο και να γίνεται ένα με αυτό. Ταυτόχρονα δίνει την εντύπωση σχεδίου και παραδοσιακής γραφής που την κάνει άμεση και της προσφέρει συναισθηματικό και ένταση. Το γεγονός αυτό έρχεται σε αντίθεση με την επιλογή μια γραμματοσειράς που είναι απλή και επίσημη και δίνει έναν ψυχρό και αντικειμενικό χαρακτήρα στο κείμενο, κάτι που δεν ταιριάζει με τον στόχο να έχει το συνολικό έργο μια υποκειμενική και συναισθηματική ταυτότητα.

4.1.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΣΕΛΙΔΑΣ.

Πριν την δημιουργία σελίδων γίνεται μια συνολική και πρόχειρη δουλειά όπου σχεδιάζονται τα πλάνα και κατανέμονται με βάση το σενάριο. Παρά την ύπαρξη αναλυτικού σεναρίου συχνά πλάνα αλλάζουν ή μεταποιούνται ή διαγράφονται σαν επιλογή παντελώς. Κάθε σελίδα του έργου ζωγραφίζεται απλά και σε μικρό μέγεθος θυμίζοντας απλές σημειώσεις. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται πιο απτή η πρώτη εικονική εντύπωση του τελικού προϊόντος και ο δημιουργός πειραματίζεται και βλέπει ποιες επιλογές λειτουργούν καλύτερα ή όχι.

Έπειτα, η παραγωγή σελίδων ξεκινάει σταδιακά από την αρχή. Κάθε σελίδα δουλεύεται πρώτα συνολικά, όπου γίνεται η σχηματοποίηση πλαισίου των πλάνων. Μέσα στο κάθε πλάνο γίνεται ένα πρώτο προσχέδιο της κάθε σκηνής. Όλη η διαδικασία γίνεται απευθείας στον υπολογιστή με την γραφίδα. Μετά την ολοκλήρωση του προσχεδίου ξεκινά ο σχεδιασμός και η εικαστική ολοκλήρωση του κάθε πλάνου. Με την ολοκλήρωσή όλων των πλάνων μιας σελίδας, ολοκληρώνεται και η ίδια η σελίδα και η διαδικασία επαναλαμβάνεται στην επόμενη.

Σκοπός είναι οι σελίδες να λειτουργούν οργανικά σαν σύνολο. Η κάθε μια συνομιλεί με την επόμενη και την αναδεικνύει. Επομένως, είναι σημαντικό να αποτελούν ξεχωριστά άρθρες αλλά και σαν ζευγάρια σελίδων ενός βιβλίου να δένουν και να συνυπάρχουν. Αυτό συμβαίνει είτε με τον τρόπο που είναι κατανεμημένα τα πλάνα σε όλες τις σελίδες, ή με την φόρμα των σχημάτων και τη σχέση μεταξύ τους. Ακόμα και σκηνοθετικά, κάποια πλάνα οδηγούν το βλέμμα του θεατή όχι στα αμέσως επόμενα αλλά και στα αντίστοιχα τις επόμενης σελίδας.

Με την ολοκλήρωση όλων των σελίδων, πραγματοποιείται ένας τελευταίος έλεγχος και διάταξή τους. Οι διορθώσεις, συμπληρώσεις και η απόρριψη κάποιων επιλογών είναι ανάμεσα στις βασικές δράσεις που πραγματοποιούνται σε αυτό το στάδιο. Γίνεται μια τελική οργάνωση και η σελίδες είναι έτοιμες για εκτύπωση ή δημοσίευση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Με την ολοκλήρωση της πρακτικής και της θεωρητικής εργασίας της πτυχιακής, γίνεται μια συνολική κριτική και αναφορά στην όλη διαδικασία και στον βαθμό ικανοποίησης των στόχων αλλά και των δυσκολιών που εμφανίστηκαν κατά τη παραγωγή της. Σκοπός αυτής της εργασίας ήταν η δημιουργία μια εικονικής αφήγησης που θα διακρίνεται για ένα συγκεκριμένο και οργανικό εικαστικό ύφος και μέσα από την δημιουργία της να επιτευχθεί προσωπική καλλιτεχνική εξέλιξη πάνω στο αντικείμενο. Οι δυσκολίες ήταν μεγάλες, αλλά, καθώς, η καλλιτεχνική ώθηση ήταν βασικό κομμάτι του στόχου, κάτι τέτοιο ήταν προβλεπόμενο και κατανοητό. Το ερευνητικό κομμάτι για το πρακτικό αλλά και για το θεωρητικό μέρος της εκπόνησης ήταν αρκετά δύσκολο και εξαντλητικό. Αυτό συνέβη λόγω της επιλογής έρευνας βιβλίων, ταινιών/σειρών, κόμικ και της συνεχούς και εκτενούς μελέτης έργων εικονογράφων και καλλιτεχνών. Οι περισσότερες δυσκολίες αντιμετωπίστηκαν στο κομμάτι της προ-παραγωγής με το στάδιο της παραγωγής να έχει πιο ομαλό και οργανικό χαρακτήρα.

Σημαντική πρόκληση αποτέλεσε η δημιουργία σεναρίου/ιστορίας για το κόμικ. Από την αρχή της διαδικασίας ήταν ξεκάθαρη η λογική και η συνολική μορφή της υπόθεσης. Η έμφαση σε στοιχεία ονειρικά, υποκειμενικά, μοναχικά με φαντασία και ύπαρξη μαγείας, καθώς και η ύπαρξη της αναπηρίας ήταν από την αρχή αποφασισμένα σαν θεματικές και μοτίβα που θα χαρακτήριζαν την εργασία. Έπειτα έγινε μεγάλη και διεξοδική έρευνα, ώστε να δοθούν ολοκληρωμένες πληροφορίες και να επιλυθούν προβλήματα. Πραγματοποιήθηκε εκτενής μελέτη του έργου του Syd Field και του Αριστοτέλη καθώς σκοπός ήταν να δημιουργηθεί μια ιστορία που θα βασίζεται σε αρχές του σεναρίου, αλλά θα χαρακτηρίζεται και από ιδιαίτερα ονειρικά στοιχεία και αισθητικές, που παραπέμπουν σε ανάμνηση και σκοτεινή εμπειρία.

Η διαδικασία παραγωγής μιας εικαστικής προσέγγισης για το έργο κατέβαλε και τον περισσότερο χρόνο δουλειάς από όλα τα άλλα στάδια παραγωγής, καθώς ήταν κομμάτι του βασικού στόχου. Η διάρκεια υλοποίησης της εργασίας με αυτόν τρόπο κατέληξε πολύ μεγαλύτερη από την προγραμματισμένη. Έγιναν πολλοί πειραματισμοί, έρευνα και προσωπική εξάσκηση με το μέσο μέχρι να δημιουργηθεί όλο το πλάνο και ο χάρτης δράσης με βάση τον οποίο θα παράγονταν οι σελίδες. Υπήρξε πολύ σημαντική η προσπάθεια να φτάσει η εικαστική ικανότητα σε ένα αρεστό και επιθυμητό επίπεδο. Ακόμα και όταν βρέθηκε η βασική αισθητική για την εικόνα που θα είχε το κόμικ, η έρευνα δεν σταμάτησε και συνέχισε η προσπάθεια για τελική κατανόηση και οριοθέτηση του εικαστικού σχεδιασμού. Η συνεχής έρευνα, η δοκιμή διαφορετικών εκδοχών και τεχνικών με επαναλήψεις σχεδιασμού των ιδίων εικόνων και εμμονή για εικαστική τελειότητα βοήθησαν στην αντιμετώπιση όλων των προβλημάτων κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης. Την ίδια στιγμή, όμως, ο συνδυασμός όλων με την πίεση του χρόνου και η ευθύνη που φέρει αυτή η προσπάθεια για έναν μόνο καλλιτέχνη προκάλεσαν άγχος και ένταση σε μερικές περιπτώσεις.

Η παραγωγή των σελίδων δεν έφερε δυσκολίες όσο αφορά τις εικαστικές ικανότητες και επιλογές. Όμως, ένα πρόβλημα που δημιουργήθηκε στην πορεία ήταν η εξάντληση από το εύρος δουλειάς. Η

ιστορία του κόμικ είναι μικρή αλλά ο αριθμός των σελίδων που χρειάζονται για να δοθεί σωστά, μεγάλος. Αποτέλεσμα ήταν η συνεχής εργασία πάνω σε ίδια μοτίβα και σχεδιαστικές επιλογές για ένα μεγάλο κομμάτι δουλειάς. Οι δυσκολίες δεν είχαν να κάνουν με το περιεχόμενο καθώς ήταν προ-αποφασισμένο στην αρχή της εργασίας. Όμως, η συνεχής δημιουργία μεγάλου αριθμού σελίδων με την ίδια λογική έφερε προς το τέλος τους πολύ κούραση με το αντικείμενο. Παρά το εμπόδιο σε αυτό το στάδιο η εργασία προχώρησε κανονικά, χωρίς καθυστέρηση και εξάντληση χρόνου.

Εν κατακλείδι, ο σκοπός για δημιουργία και ανάλυση της συγκεκριμένης εικαστικής και αφηγηματικής παραγωγής επιτεύχθηκε σε έναν αρκετά ικανοποιητικό βαθμό. Η προσωπική εξέλιξη των ικανοτήτων και γνώσεων πραγματοποιήθηκε και είχε μορφωτικό χαρακτήρα. Υπήρξε μεγάλη ανάπτυξη στον εικαστικό τομέα και στις σκηνοθετικές επιλογές. Το ίδιο το έργο έφτασε στο επιθυμητό επίπεδο δημιουργήματος, που ήταν να έχει ένα ιδιαίτερο σενάριο με μια ξεκάθαρη και ταιριαστή εικαστική παλέτα. Την ίδια στιγμή, παρά τις πολλές επιρροές και αναφορές, το τελικό αποτέλεσμα κυρίως στο κομμάτι της εικόνας φέρει μια δικιά του ταυτότητα και διαφοροποιείται αρκετά από άλλες παρόμοιες παραγωγές.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

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

Αναλογικά Εργαλεία:

Φύλλα Χαρτιού.

Ψηφιακά Εργαλεία:

Ψηφιακή Γραφίδα Wacom Intuos Medium Pro.

Λογισμικό Πρόγραμμα:

Photoshop cc 2018.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Helen McCarthy. The Art of Osamu Tezuka. Ilex. 2013
- Miyazaki Hayao. The Art Of Kiki's Delivery Service. VIZ MEDIA, SYBS. OF SHOGAKUKAN INC. 2006.
- Yoshitoki Ōima. A Silent Voice. *Manga*. Kodansha USA. 2011
- Hans Christian Andersen. Δώδεκα Παραμύθια. ΠΑΤΑΚΗ. 2005.
- Emilly Carrol. Through The Woods. FABER & FABER.2015.
- E.H.Gombrich. Το χρονικό της Τέχνης. Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης. 1998
- Neil Gaiman. Hansel & Gretel. A Toon Graphic. 2014.
- Διαμαντή Αναγνωστοπούλου. «Γυναικεία πρόσωπα μέσα στο λαϊκό παραμύθι». Στο συλλογικό τόμο Από το παραμύθι στα κόμικς, Παράδοση και Νοτερικότητα,. Οδυσσέας. Αθήνα 1996
- Itten, Johannes. Τέχνη του Χρώματος. Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών. 2011.
- Neil Gaiman. Coraline. HarperCollinsPublishers. 2008.
- Hal Foster, Rosalind Kraus, Yve-Alain Bois, Bnejamin H.D.Buchloh. Η Τέχνη από το 1900. Επίκεντρο. 2009

- Gravett, Paul. Manga: 60 Years of Japanese Comics. Laurence King Publishing. 2004.
- Kerascoet & Hubert. Beauty. NBM Publishing . 2014.
- Ανδρέας Μπάμπαλης. Ρώσικα Λαϊκά Παραμύθια. Γνώση. 2011.
- Hans Christian Andersen. Παραμύθια Από τον Άντερσεν. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ. 2001.
- Cavallaro Dani. The Animé Art of Hayao Miyazaki. Jefferson. North Carolina: McFarland & Company. 2006.
- 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.
- Camp Brian, Julie Davis. Anime Classics Zettai!: 100 Must-See Japanese Animation Masterpieces. Stone Bridge Press. 2007.
- Arnason. Ιστορία της Σύγχρονης Τέχνης. Επίκεντρο. 2006.
- Field, Syd. Screenplay: The foundations of screenwriting. Delta. 2005.
- Lee Stan, Simon & Schuster . How to Draw Comics the Marvel Way. Atria Books. 1978.

- Campbell, Joseph: Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία. Ιάμβλιχος, 2001.
- Francis Glebas. Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation. Focal Press. 2008.
- 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.
- Αγγελική Κομποχόλη-Πατρικάκου. «Η γυναίκα στο νεοελληνικό παραμύθι». Συλλογικός τόμος Από το παραμύθι στα κόμικς. 1996.
- Β.Δ. Αναγνωστόπουλος . *Λαϊκή Παράδοση και Σχολείο*. Καστανιώτη. Αθήνα 1999.
- Kandinsky, Wassily. Για το πνευματικό στην τέχνη.Νεφέλη.1981.
- Hans Christian Andersen. Άντερσεν Παραμύθια.ΤΟ ΒΗΜΑ. 2014.
- Β.Γ.ΠΡΟΠ. Μορφολογία Του Παραμυθιού. Ινστιτούτο του Βιβλίου- Α. ΚΑΡΔΑΜΙΤΣΑ. 2009.

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

- McKee, Robert. Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting. Regan books. 1997. (πρόσβαση 23/8/2019).
<https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story>
- Milic, Lea και McConville, Yasmin. *The Animation Producers handbook*. Allen & Unwin, 2006 (πρόσβαση 25/8/2019)
<https://books.google.gr/books?id=1W74AAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=The+Animation+Producers+ha%20ndbook&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwj2gZfjkDiAhXC0qQKHau9AegQ6AEIJzAA#v=onepage&q=The%20Animation%20Producers%20handbook&f=false>
- Γιάννης Παπαθανασίου. Ελληνικός Πολιτισμός, *Διδάσκοντας την Οδύσσεια* (Πρόσβαση 21/8/2019)
http://users.sch.gr/ipap/Ellinikos%20Politismos/Yliko/OMHROS%20ODYSSSEIA/Odysseia/Afigimatikes_texnikes.htm
- Miyazaki, Hayao. "The Hopes and Spirit of Contemporary Japanese Girls". *The Art of Kiki's Delivery Service*. (πρόσβαση 30/8/2019).
http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/kiki_foreword.html

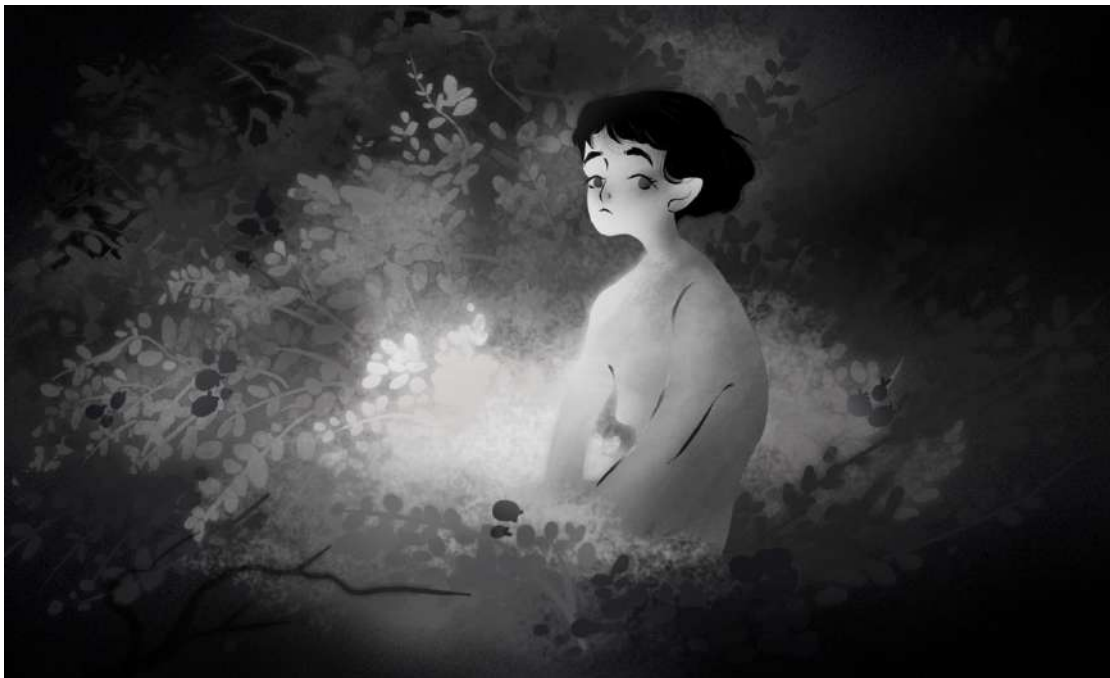
ΤΑΙΝΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Eharu Ōhashi, Shinichi Nakamura, Mikio Uetsuki, Toshio Iizuka, Kensuke Tateishi. Silent Voice. Σε σκηνοθεσία Naoko Yamada . (2016; Japan: Kyoto Animation), φιλμ.
- Iriya Azuma, Kenji Ōta. Sailor Moon. Σε σκηνοθεσία Junichi Sato. (1992-1993; Japan: Toei Animation), σειρά επεισοδίων
- Toshio Suzuki . Howls Moving Castle. Σε σκηνοθεσία Hayao Miyazaki. (2004; Japan: Studio Ghibli), φιλμ.
- Toshio Suzuki .Kiki's Delivery Service. Σε σκηνοθεσία Hayao Miyazaki. (2004; Japan: Studio Ghibli), φιλμ.
- Toru Hara. Grave of the Fireflies. Σε σκηνοθεσία Isao Takahata. (1998; Japan: Studio Ghibli), φιλμ.
- Toshio Suzuki . Howls Moving Castle. Σε σκηνοθεσία Hiromasa Noyebayashi. (2010; Japan: Studio Ghibli), φιλμ.
- Masao Maruyama Iwao Yamaki . Metropolis. Σε σκηνοθεσία Rintaro. (2001; Japan: Madhouse) φιλμ.
- Hiroshi Hasegawa Masao Kobayashi Mitsunori Miura Yutaka Wada. Angel's Egg. . Σε σκηνοθεσία Mamoru Oshii (1985; Japan: Studio DEEN), φιλμ.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ – CONCEPT ART



Εικόνα 124: Concept Art του «Blackbird»



Εικόνα 125: Concept Art του «Blackbird»



Εικόνα 126: Concept Art του «Blackbird»



Εικόνα 127: Concept Art του «Blackbird»



Εικόνα 128: Concept Art του «Blackbird»



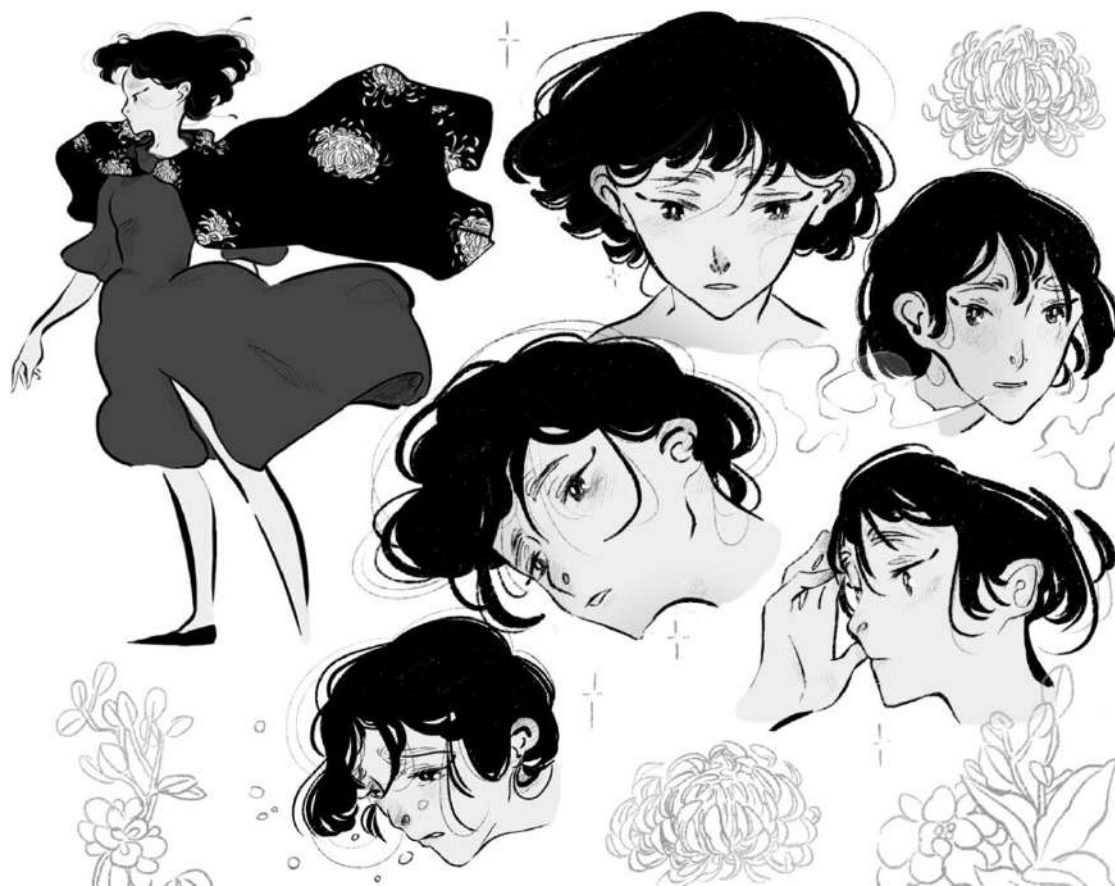
Εικόνα 129: Concept Art του «Blackbird»



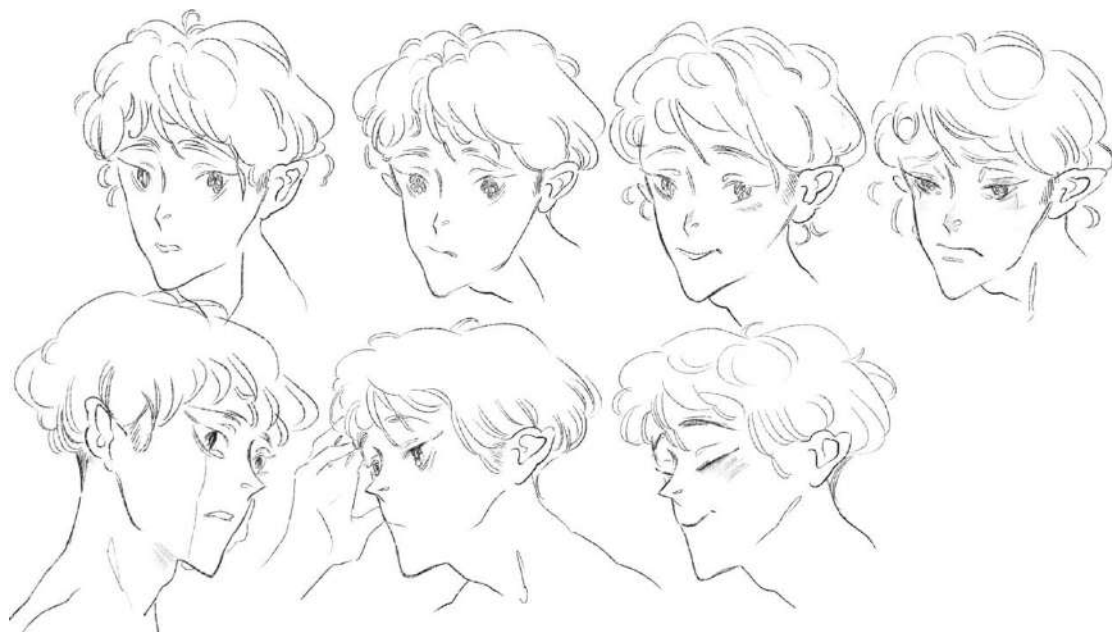
Εικόνα 130: Concept Art του «Blackbird»



Εικόνα 131: Concept Art του «Blackbird»



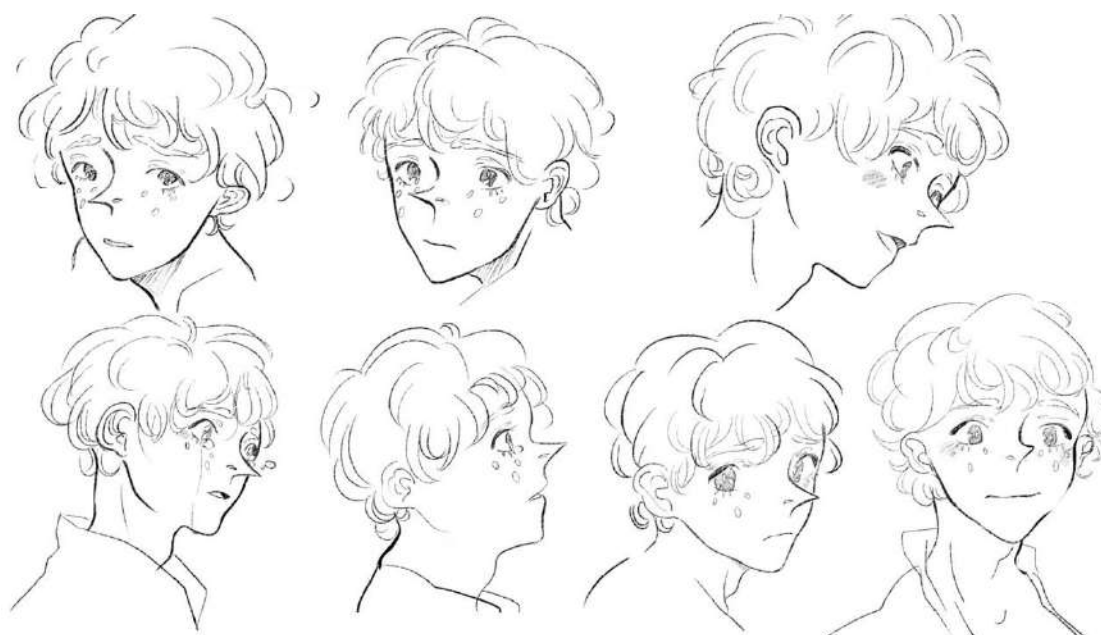
Εικόνα 132: Concept Art και εικαστικός σχεδιασμός της Chiki



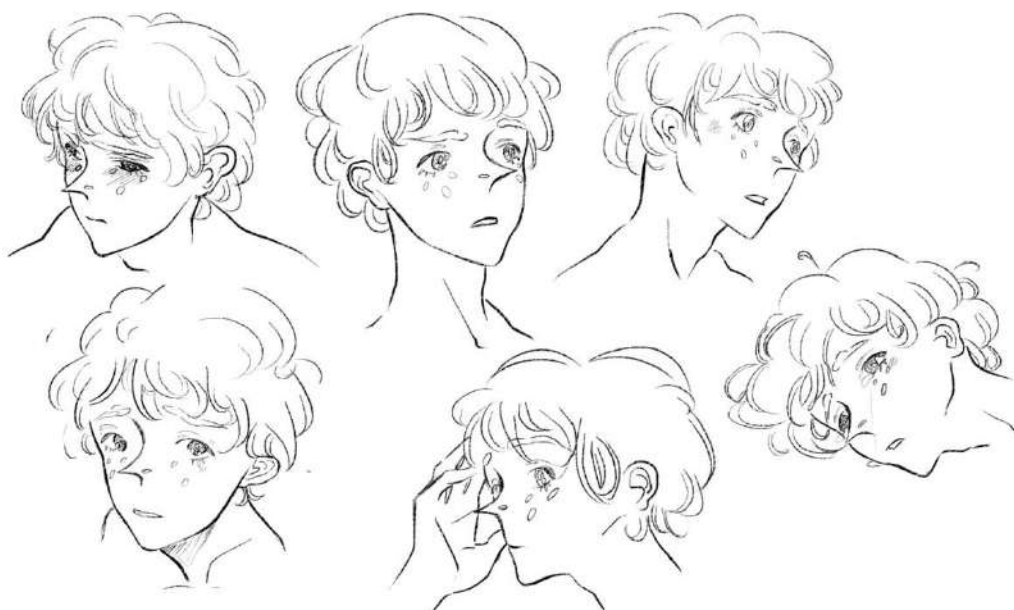
Εικόνα 133: Concept Art και εικαστικός σχεδιασμός του Kai



Εικόνα 134: Concept Art και εικαστικός σχεδιασμός του Kai



Εικόνα 135: Concept Art και εικαστικός σχεδιασμός του Basil



Εικόνα 136: Concept Art και εικαστικός σχεδιασμός του Basil



Εικόνα 134: Concept Art και εικαστικός σχεδιασμός της Μητέρας

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ.

Ως φοιτήτρια/ δημιουργός Ιωακειμίδου Αγγελική (με αριθμό μητρώου TX2012039) δηλώνω τα παρακάτω:

Το Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας έχει το δικαίωμα να χρησιμοποιήσει το αποτέλεσμα της πτυχιακής εργασίας για διδακτικούς, ερευνητικούς, εκπαιδευτικούς λόγους, καθώς και για σκοπούς προώθησης του Τμήματος Τεχνών Εικόνας και Ήχου, και γενικότερα για λόγους που δεν έχουν κερδοσκοπικό χαρακτήρα.

Η συγκεκριμένη δημιουργική παραγωγή είναι αποτέλεσμα πρωτότυπης 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 Νικόλαου Γρηγορίου Κανελλόπουλου. Επίσης, ως δημιουργός αναφέρω τους τίτλους, το όνομα και την προέλευση όλων των πηγών, που χρησιμοποιώ κατά τη διάρκεια της υλοποίησης της πτυχιακής εργασίας.

Τέλος συναινώ στην πρόσβαση της δημιουργικής συνεισφοράς μου στην πτυχιακή εργασία στη Βιβλιοθήκη του Τμήματος Τεχνών Εικόνας και Ήχου και στη Βιβλιοθήκη του Ιονίου Πανεπιστημίου, για ερευνητικούς, διδακτικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Σας ευχαριστώ