



ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ

ΔΙΑΣΚΕΥΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΣΕ ΚΟΜΙΚ ΚΑΙ ΑΡΧΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ
ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

ΚΟΥΛΟΥΡΑΚΗ ΜΑΡΙΝΑ

dpsd11038

Οκτώβριος 2023

Επιβλέπων καθηγητής: Παναγιώτης Κυριακούλάκος

Εξεταστική επιτροπή:

Φλωρεντία Οικονομίδου

Αγγελική Μπρισινόβαλη

Δηλώνω υπεύθυνα ότι η διπλωματική εργασία είναι εξ' ολοκλήρου δικό μου έργο και κανένα μέρος της δεν είναι αντιγραμμένο από έντυπες ή ηλεκτρονικές πηγές, μετάφραση από ξενόγλωσσες πηγές και αναπαραγωγή από εργασίες άλλων ερευνητών ή φοιτητών. Όπου έχω βασιστεί σε ιδέες ή κείμενα άλλων έχω προσπαθήσει με όλες μου τις δυνάμεις να το προσδιορίσω σαφώς μέσα από την καλή χρήση αναφορών ακολουθώντας την ακαδημαϊκή δεοντολογία.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΘΕΜΑΤΟΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η παρούσα διπλωματική εργασία περιστρέφεται γύρω από τον κόσμο των κόμικς, των διασκευών λογοτεχνικών έργων σε κόμικς και τις αρχές σχεδίασης χαρακτήρων. Πιο συγκεκριμένα, αρχικά γίνεται μία χρονολογική αναφορά στην διαδρομή των κόμικς και στις σχολές δημιουργίας που διαμορφώθηκαν. Εν συνεχεία γίνεται εκτενής αναφορά στα δομικά μέρη των κόμικς και στο περιεχόμενό τους. Η έρευνα συνεχίζεται με αναφορά στην ιστορική διαδρομή της διαδικασίας της διασκευής και το κεφάλαιο ολοκληρώνεται ανατρέχοντας στα υποβόσκοντα προβλήματα που οφείλει να προσέξει ο διασκευαστής καθώς και σε ερωτήματα που αναδύονται. Ακόμη, με χρονολογική αναφορά στην διαδρομή της σχεδίασης χαρακτήρων καθώς και ερωτήματα που απασχολούν το τι την καθιστά επιτυχή, επιδιώκεται η προβολή των αρχών της σχεδίασης χαρακτήρων σε σημειωτικό και συγγραφικό επίπεδο. Στόχος της παρούσας διπλωματικής είναι η κατανόηση των σχεδιαστικών αρχών .

THESIS SHORT DESCRIPTION

This thesis revolves around the world of comics, the adaptation of books into comic form and the principles of character design. More specifically, beginning with, there precedes a presentation of the chronological history of comics and the various "schools" of comics. Secondarily, the thesis focuses on the technical parts a comic consists of and their content. The thesis continues by analytically mentioning the historical route of the adaptation of books into the form of comics as well as not only the appearing problems the arranger may face but the ethical questions that might surface also. Moreover, with a chronological reference to the character design alongside with the question of what is that makes a character design successful, the principles of character design in a semiotic and writing level will be discussed. The main purpose of this thesis is the understanding of the principles of character design.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΘΕΜΑΤΟΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο – ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Τα κόμικς

Ορισμοί

Προέλευση-εξέλιξη των κόμικς

Σχολές δημιουργίας

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2-ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ/ΙΔΙΑΙΤΕΡΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Κειμενικές προσεγγίσεις

Συγκειμενικές προσεγγίσεις

Τεχνικές έκφρασης των κόμικς

Στάδια παραγωγής των κόμικς

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3-ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΗ ΔΙΑΣΚΕΥΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ ΣΕ ΚΟΜΙΚ

Εισαγωγή και χρονική αναδρομή

Διαμεσολαβικότητα και αναπροσαρμογή

Διαφορές στις αναγνωστικές πρακτικές και προσεγγίσεις

Από την έκφραση και τη λογοτεχνική περιγραφικότητα στην οπτική αναπαράσταση και εικαστική νύξη του χώρου των κόμικς

Από άποψη διήγησης

Σχεδιασμό χαρακτήρων

Θέματα, μοτίβα και συμβολισμοί όπως αυτά καθίστανται μέσω διασύνδεσης, πλαισίωσης και δισέλιδου

Επίλογος-Ερωτήματα

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4-Η ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Εισαγωγή

Τι είναι η σχεδίαση χαρακτήρων

Ιστορική αναδρομή

Σημειωτική και σχεδίαση χαρακτήρων

Χρήση συμβολισμών και μήνυμα

Λόγος και πάθος = ήθος

Συμβολισμοί

Ταύτιση χαρακτήρα και θεατή

Η σημασία της έρευνας

Κατηγορίες Χαρακτήρων

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το θέμα της παρούσας Δ.Ε. αφορά τα κόμικς και συγκεκριμένα τις διασκευές λογοτεχνικών έργων σε κόμικς καθώς και τις αρχές που διέπουν τη σχεδίαση χαρακτήρων. Επέλεξα το παραπάνω θέμα διότι με ενδιέφερε να αναπτύξω τις γνώσεις μου πάνω στη σχεδίαση χαρακτήρων.

Σκοπός της παρούσας Δ.Ε. είναι να παρουσιάσει ταξινομημένα τόσο τη σύνδεση μεταξύ της ιστορίας των κόμικς και της διασκευής και να προβάλλει τα προβλήματα που πιθανά εκμαιεύει η διαδικασία διαμόρφωσης ενός λογοτεχνήματος σε κόμικ με τρόπο κατανοητό. Εκτός αυτού σκοπός ήταν να αναφερθούν οι αρχές που διέπουν τη σχεδίαση χαρακτήρων. Στόχος της διπλωματικής ήταν η κατανόηση των δομικών στοιχείων και της χρονολογικής διαδρομής καθώς και η εμπέδωση των αρχών που διέπουν τη σχεδίαση χαρακτήρων.

Για την εκπόνηση της Δ.Ε. προέβην σε βιβλιογραφική αναφορά.

Παρ' όλα αυτά, δεν έλειψαν οι δυσκολίες κατά τη δημιουργία της Δ.Ε. Πρέπει να αναφερθεί ότι δεδομένης της πολυποίκιλης ορολογίας μία τροχοπέδη που συναντήθηκε ήταν η μετάφραση και αντιστοίχιση των λέξεων κλειδιών ώστε να ανταποκρίνονται στα ελληνικά δεδομένα. Ακόμα συναντήθηκε η δυσκολία εύρεσης και ταξινόμησης στοιχείων γύρω από έννοιες αφηρημένες.

Όσον αφορά στα περιεχόμενα αυτά είναι τα κάτωθι: εισαγωγή στον κόσμο των κόμικς με χρονολογική-ιστορική αναφορά σε αυτά και εν συνεχεία εκτενή αναφορά πάνω στα δομικά στοιχεία που τα απαρτίζουν. Ακολουθεί το ζήτημα που αφορά τη διασκευή λογοτεχνημάτων σε κόμικς καθώς και τα στοιχεία που αποτελούν ένα τέτοιο ζήτημα. Ακολουθεί εκτενής και αναλυτική παρουσίαση των αρχών της σχεδίασης χαρακτήρων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο

Τα κόμικς

Τα κόμικς αποτελούν ένα ξεχωριστό κόσμο. Για την ακρίβεια είναι ένας φαντασμαγορικός κόσμος ο οποίος αναδεικνύει τη μαγεία του και ξεδιπλώνεται μπροστά στα μάτια του αναγνώστη καθώς αυτός γυρνά τις σελίδες με τη συντροφιά της έκρηξης εικόνων και τη μυρωδιά του τυπωμένου μελανιού πάνω στο χαρτί να τον ταξιδεύει.

Καθότι δεν τίθεται ηλικιακός περιορισμός για την έναρξη στη δραστηριότητα που αφορά την ενασχόληση και την ανάγνωση των κόμικς, το αναγνωστικό κοινό με τη σειρά του ταυτίζεται με τους παρουσιαζόμενους φανταστικούς ήρωες οι οποίοι φέρουν το ρόλο προτύπου και ρόλος τους είναι μέσω μίας σειράς καθηκόντων που οδηγούν στη δράση να προβάλλουν αξίες και να προβληματίσουν τον αναγνώστη μέσω του πλήθους πληροφοριών και νοημάτων που παρέχουν. Η ανάλυση των προαναφερθέντων οδηγεί σε τροφή για σκέψη. Τα κόμικς είναι αυτά που παρουσιάζουν ως επί το πλείστον ένα αφηγηματικό μοντέλο που παρουσιάζει την προσπάθεια των συντελεστών για την επικράτηση του καλού έναντι του κακού και αποτελεί μία διαδικασία που ωθεί τον αναγνώστη ταυτόχρονα πέραν της απόλαυσης σε μία κριτική διαδικασία που είτε τον φέρει σύμφωνο είτε όχι βάσει του προσωπικού του συστήματος αξιών.

Επομένως επέρχεται το ερώτημα σχετικά με τον ορισμό των κόμικς καθώς και τι είναι αυτά τα στοιχεία που τα χαρακτηρίζουν. Κατά καιρούς έχουν δοθεί πολυποίκιλοι ορισμοί γύρω από το πολυπρισματικό πεδίο της τέχνης αυτής.

Ορισμοί

Η λέξη κόμικ (comic) ως ξενικό και άκλιτο δάνεισμα έχει ως ρίζα την ελληνική λέξη “κωμικός” όσο και από την φράση comic stories οποία μεταφράζεται σε κωμικές ιστορίες που προέρχονται από διαδοχικά τοποθετημένες εικόνες με τη συνοδεία του γραπτού κειμένου. Η χρήση της λέξης σταθμού ανάγεται στον 19^ο αιώνα, προς το τέλος αυτού, ως μορφή χαρακτηρισμού με αναφορά σε περιοδικά χιουμοριστικού τύπου για τις αστείες ιστορίες με σκίτσα και εικόνες. Με το πέρασμα του όρου στην Αμερική, επέρχεται η καθιέρωσή του και αργότερα η εγκαθίδρυσή του διεθνώς από τη δεκαετία του '30 και κατά συνέχεια ο ερχομός της λέξης σε Ευρώπη και Ελλάδα.

Όσοι άρχισαν να ασχολούνται με τα κόμικς δεν παρέλειψαν να προσπαθήσουν να δώσουν τον αντίστοιχο ορισμό. Οι απλοί ορισμοί έγιναν πολυποίκιλοι όπως και όλες οι πτυχές και οι ιδιότητες που παρουσίασε η 9^η τέχνη με το πέρασμα του χρόνου.

Αξίζει να γίνει αναφορά στο υβριδικό του χαρακτήρα της τέχνης των κόμικς. Είναι μία τέχνη τέτοια που συνδυάζει άλλες μορφές τέχνης όπως της λογοτεχνίας, της ζωγραφικής, της φωτογραφίας και του κινηματογράφου. Υιοθετώντας τμήματα όλων αυτών των τεχνών

προκύπτει κάτι καινούργιο που επιδρά σε αυτές. Σε αυτό το “καινούργιο” είναι που επέδωσε ο Eco τον ορισμό παρασιτισμό και κατά συνέχεια προώθηση. Οι ορισμοί που έχουν αποδοθεί περιστρέφονται γύρω από τα χαρακτηριστικά-κλειδιά και είναι αυτά στα οποία δίνεται έμφαση.

Στους πρώτους ορισμούς αναφορά συναντάμε στα συστατικά μέρη των comics, τα οποία είναι η εικόνα που συνδυάζεται με τον λόγο. Αργότερα δόθηκε βαρύτητα αντίστοιχου βεληνεκούς και στο τμήμα της αφήγησης.

Επομένως υπάρχει ένα ευρύ σύνολο ορισμών οι οποίοι έχουν αποδοθεί από ειδικούς που ασχολήθηκαν με τον κλάδο της 9^{ης} τέχνης.

Ξεκινώντας από τον ορισμό που αποδίδει ο Μαλαφάντης (εκπαιδευτικός και παιδαγωγός) «τα κόμικς είναι μια σειρά σχεδίων που συνοδεύονται από λόγο, αλλά και η ίδια η τέχνη της δημιουργίας σειράς σχεδίων με λόγο σε έντυπη μορφή (περιοδικά, εφημερίδες)»

Προχωρώντας συναντάμε τον ορισμό του Αποστολίδη (κειμενογράφος της επιτυχημένης σειράς κόμικς “Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη”) ο οποίος αναφέρει καθ’ εαυτώ «Κόμικς είναι κάθε αφήγηση με εικόνα και λόγο (τα μικρά κείμενα στους διαλόγους) που είναι ζωγραφισμένη ή τυπωμένη» καθώς επίσης και ένα ακόμα ορισμό «Κόμικς είναι μια σειρά σχεδίων που συνοδεύονται από λόγο αλλά και η ίδια η τέχνη της δημιουργίας σειρών σχεδίων με λόγο. Βρίσκονται συνήθως σε έντυπα»

Ο εκδότης του περιοδικού κόμικς Παρά πέντε αποδίδει τον παρακάτω ορισμό «σαν μία καλλιτεχνική φόρμα όπου παίζουν ρόλο αναγκαστικά οι εξής παράγοντες: μια ιστορία που η αφήγησή της γίνεται μέσω μιας αλληλουχίας εικόνων, ένα σύνολο ηρώων που ο χαρακτήρας τους εξελίσσεται μέσα σε αυτήν την αλληλουχία, και ο διάλογος κείμενο που περιλαμβάνεται μέσα στις εικόνες».

Αξίζει να αναφερθεί και η άποψη του Μερακλή (καθηγητή πανεπιστημίου Αθηνών) σε εισήγησή του περί δοκιμίου στα κόμικς και συγκεκριμένα πως «τα κόμικς είναι και αυτά μία μορφή τέχνης στην οποία αντανakλάται η ήδη υπάρχουσα πραγματικότητα». Ακόμη εμπλουτίζει την άποψή του προσθέτοντας ότι «τα κόμικς είναι κατά κάποιον τρόπο αυθόρμητα δημιουργήματα μιας ζήτησης για την οποία συνέτρεξαν και προϋπήρξαν άλλοι λόγοι, έξω από αυτά»

Ο Renard προσπαθώντας να δώσει ένα ορισμό των κόμικς αναζητά το στοιχείο κλειδί υπό τον οποίο εντάχθηκαν τα έργα ενάμιση αιώνα δημιουργίας. Φαίνεται να εντοπίζει αυτή την μεταβλητή – στοιχείο κλειδί αναφερόμενος στα κόμικς ως «έντυπη αφήγηση αποδοσμένη με σκίτσα».

Από την άλλη πλευρά η Κωνσταντινίδου Σέμογλου στον ορισμό της έχει λάβει υπόψη τα πολυποίκιλα φαινόμενα που περιλαμβάνει η συγκεκριμένη τέχνη. Επομένως «κόμικς είναι

μια μορφή εικονικής αφήγησης η οποία χαρακτηρίζεται από την σύνδεση σταθερών σχεδιασμένων εικόνων που συνήθως συνοδεύονται από κείμενα με τη μορφή μπαλονιών»

Σύμφωνα με τον Αντωνιάδη τα κόμικς ορίζονται ως «είδος φανταστικής ή πραγματικής αφήγησης που γίνεται με εικόνες, λόγο ή και με ήχους και αποδίδονται με την παράθεση γραμμάτων». Εκτός αυτού θεωρεί ότι υπάρχουν 2 μορφές κόμικς που συνηθίζονται να χρησιμοποιούνται και είναι οι εξής: τα comic strips και τα βιβλία κόμικς.

Κατά τον κομίστα και θεωρητικό Scott McCloud, τα κόμικς προσδιορίζονται ως «*γραφικά ή άλλες εικόνες σε αντιπαράβολή με μία προμελετημένη σειρά με σκοπό να μεταφέρουν πληροφορίες και/ή να παράξουν μια αισθητική ανταπόκριση στον παρατηρητή*».

Ένα σύντομο ορισμό έχει δώσει ο θεωρητικός των κόμικς Μαρτινίδης με αναφορά του σε αυτά και στα στοιχεία τους ως «*εικονογραφήματα υβριδικής φύσης από την ανάμειξη των τεχνών λογοτεχνίας και ζωγραφικής με χωροχρονική διασταύρωση*>>

Έναν ακόμη ορισμό ο οποίος δημιουργείται από τον Barthes ο οποίος αναφέρει ότι για τα κόμικς η ύπαρξη του στοιχείου της κίνησης είναι απαραίτητο, ταυτιζόμενο με την έννοια της επανάληψης ή της προσκόλλησης στο μοντέλο των κόμικς.

Τέλος σύμφωνα με τον Γιάννη Σκαρπέλο «κόμικς είναι ό,τι παράγεται, πωλείται και αγοράζεται για να καταναλωθεί ως κόμικς.

Προέλευση-Εξέλιξη των κόμικς

Από την στιγμή που έκαναν την εμφάνισή τους τα κόμικς με την αφήγηση ως διαδοχικές εικόνες (δηλαδή με τη σημερινή τους μορφή) σε συνέχειες σε εφημερίδες του 19^{ου} αιώνα (προκειμένου να εδραιωθεί μια σταθερή σχέση μεταξύ αναγνωστικού κοινού και εφημερίδων) το κοινό διαχωρίστηκε τόσο σε φιλικά προσκείμενο προς αυτά (προβολή της ιστορίας σε τρέχον και παρελθοντικό επίπεδο, προβολή αντιλήψεων και κοινωνικών ανησυχιών) όσο και με εχθρική διάθεση (το φαινόμενο της πληθώρας υπερηρώων που ξεπηδάνε). Στον ίδιο βαθμό θαυμαστές καθώς και πιο αντικειμενικοί ερευνητές επιδόθηκαν στη διαδικασία αναζήτησης των πιο μακρινών όσο και πιο πρόσφατων προγόνων των κόμικς. Αξίζει να αναφερθεί η φράση του συγγραφέα Les Daniels «τα κόμικς δεν γεννήθηκαν. Εξελίχθηκαν».

Αναφορικά ως πρόγονοι της 9^{ης} τέχνης θεωρούνται:

- Οι τοιχογραφίες από την προϊστορική περίοδο στα σπήλαια της Ισπανίας και της Γαλλίας στις οποίες παρουσιάζονται διαδοχικά φάσεις τελετουργιών της αντίστοιχης εποχής καθώς και σκηνές κυνηγιού.
- Εικόνες με διαδοχική-επεισοδική ροή στις σπηλιές των Ασσυροβαβυλωνίων
- Αλληλουχίες εικόνων στις βραχογραφίες στα σπήλαια Chauvet Pont d' Arc

- Η Αιγυπτιακή βίβλος των νεκρών με επεισόδια της μετά θάνατον ζωής να παρουσιάζονται σειριακά (βίβλος των νεκρών)
- Αμφορείς της αρχαίας Ελλάδας στους οποίους αποδίδονται με εικαστική μορφή διάφορες σκηνές καθώς αυτές εξελίσσονται.
- Στο δίσκο της Φαιστού
Η ζωφόρος των ναών της αρχαιότητας με πιο διακριτή εκείνη που κοσμεύεται με γλυπτά του Παρθενώνα
- Η στήλη του Τραϊανού στην Ρώμη, όπου αναπαρίστανται σε 22 σειρές οι περιπέτειες του πολέμου των Ρωμαίων με τους Δάκους
- Η μεσαιωνική πατισερί του Μπαγιέ –Bayeux tapestry-(χρονολογία που αγγίζει το 1070 μΧ) πάνω στην οποία διακρίνονται παραστάσεις μεγάλων μαχών καθώς και σειριακά εμφανιζόμενα επιτεύγματα ιπποτών.
- Οι τοιχογραφίες και τα βιτρό των καθεδρικών ναών με αφηγήσεις σχετικού περιεχομένου θρησκευτικής φύσης στο Μεσαίωνα
- Οι αγιογραφίες Βυζαντινής προέλευσης που βρέθηκαν σε χειρόγραφα μοναστηριών
- Σε εικονογράφηση σε μονοσέλιδες ιστορίες στο γαλλικό περιοδικό Επινάλ
- Αγγλικές γελοιογραφίες εφημερίδων του 18^{ου} αιώνα

Με την ανακάλυψη της τυπογραφίας τον 15^ο αιώνα, επήλθαν αλλαγές οι οποίες άσκησαν καθοριστική συμβολή στην εξέλιξη των προγόνων μορφών της 9^{ης} τέχνης. Σχετικά πιο πρόσφατη εμφάνιση χρονολογείται στην έναρξη του 19^{ου} αιώνα με τις εικονογραφήσεις μυθιστορημάτων ή βιβλίων. Ένας από αυτούς ήταν ο Delacroix, με τη φιλοτέχνηση λιθογραβούρων για τη γαλλική μετάφραση του Φάουστ. Τον 19^ο αιώνα παρατηρείται η τάση από τα περιοδικά να φιλοξενούν στα φύλλα τους εικονογραφημένα τοπία και γεγονότα της επικαιρότητας. Επιπλέον οι εφημερίδες της εποχής προκειμένου να αυξήσουν το αναγνωστικό τους κοινό (όπως προαναφέρθηκε) εκδίδουν εικονογραφημένες ιστορίες με απευθυνόμενο κοινό τα παιδιά με ηρωικές περιπέτειες και σκανταλιές αυτών όπως “Η εβδομάδα των παιδιών”

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό ότι ιστορικά υπάρχει μία σύνδεση μεταξύ των κόμικς και των μεγάλων πολιτισμών της γης. Γενέτιρες ιδέες της 9^{ης} τέχνης θεωρούνται οι τέχνες παραστατικής διάστασης που προηγούνται Γουτεμβέργιου και τυπογραφίας. Μάλιστα κατά τους μελετητές αυτοί είναι οι σταθμοί που συνθέτουν την προγονική δομή, δηλαδή την απαρχή των κόμικς, από την άλλη πλευρά όμως είναι για άλλους μία τάση όσων υποστηρίζουν αυτή την τέχνη σύνδεσης με σημαντικούς πολιτισμούς προκειμένου τα κόμικς να εδραιωθούν ως πολιτισμικό δρώμενο δεδομένης της χρόνιας κριτικής και απαγόρευσης. Εκτός αυτού επικρίθηκε και η προσπάθεια νομιμότητας των κόμικς σαν εκφραστικό μέσο. Αυτή η επικριτική στάση επέτεινε την αβεβαιότητα των υποστηρικτών των κόμικς για τη νομιμοποίησή τους ως τέχνη ή και μέσο

εκπαίδευσης. Για παράδειγμα έχει αναφερθεί ότι από τις εικονογραφήσεις που είναι χαραγμένες σε βράχους των σπηλαίων και από τις μυθιστορηματικές γκραβούρες λείπει το ουσιώδες χαρακτηριστικό των κόμικς, δηλαδή η χρονικά σειριακή δομή στα καρέ και το να διαμορφωθεί σε μπαλονάκια το βασικό τμήμα του κειμένου. Έχει υποστηριχθεί επιπροσθέτως ότι τα σημερινά κόμικς δημιουργήθηκαν από την επικαιρότητα της εποχής και εξυπηρετούν τη διασκέδαση σε συνδυασμό με τη φυγή.

Τα πρώτα δημιουργήματα στον κλάδο της 9^{ης} τέχνης είναι τα μεγάλης έκτασης βιβλία του Franz von Goetz και με ακόμη περισσότερη έμφαση εκείνα του Rodolphe Toerferr (με επαίνους μέχρι και από τον Γκαίτε για τη μεθοδολογία του και από τον Gombrich για τη διαδοχή των εικόνων).

Γύρω στο 1870 εδραιώνεται η αστική τάξη στην εξουσία με πορεία ανοδική, και επικεντρωμένη στο παιδί, συγκεκριμένα το παιδί θεωρείται το μέλλον της. Υπό αυτές τις συνθήκες κάνει την παρθενική της εμφάνιση η τάση έκδοσης περιοδικών με εβδομαδιαία συχνότητα, και αντίστοιχο απευθυνόμενο κοινό, καθώς και ξυλογραφήματα με σκίτσα και διάφορα σχέδια χαραγμένα πάνω τους. Οι συγκεκριμένες δημιουργίες κυκλοφορούν στην αγορά με θέματα επίκαιρα που με την πάροδο του χρόνου εξελίσσονται και η χρήση τους γίνεται περισσότερο διαδεδομένη. Καθώς με τον καιρό χαίρουν χρήσης από όλες τις αστικές τάξεις, η ονομασία τους συντομεύεται από comicals σε κόμικς. Στην αφήγηση των περιοδικών αυτής της βιομηχανίας δεν συναντάται η εκτεταμένη λεζάντα κάτω από κάθε πλαίσιο, αλλά η σειριακή φύση των εικόνων, θεμελιώνοντας μέσω αυτής της δομής το πιο χαρακτηριστικό αναγνωριστικό των κόμικς. Εν ολίγοις επέρχονται καινοτομίες και πειραματισμοί με καθοριστικό ύφος για τη συγκρότηση του εικαστικού και αφηγηματικού τμήματος. Τέτοιες αποτελούν:

- Μαζική κυκλοφορία τους και ένα ευρύ απευθυνόμενο κοινό
- Μία σταθερότητα στους προβαλλόμενους χαρακτήρες
- Οι ιστορίες γίνονται με συνέχειες
- Οι δημιουργοί αποσπών κοινωνική καταξίωση
- Ο λόγος και η εικόνα είναι τα συστατικά μέρη που συμβαδίζουν αρμονικά
- Εμφάνιση των συμβάσεων όπως παρατηρούνται σήμερα (πχ. μπαλονάκια)
- Αναγνωρίζονται τα πνευματικά δικαιώματα
- Δημιουργείται υλικό προς αγορά από τους φαν

Στην κυριακάτικη κυκλοφορία των αμερικανικών φύλλων το κείμενο εντάσσεται μέσα στο σχέδιο με τους διαλόγους (τις φωνές) των ηρώων(παραδείγματος χάριν το Yellow Kid του Outcault που έφερε βασικό ρόλο στην προαναφερθείσα εξέλιξη δηλαδή στο μοντερνισμό των κόμικς)

Το αναγνωστικό κοινό των κόμικς διευρύνεται από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα και εμφανίζονται δημοσιεύσεις με μικρά καρέ όπως ο "Little nemo", ο "Krazy Kat" κτλ. Ξεκινά λοιπόν διστακτικά μία εμφανής μορφοποίηση των τεχνικών της 9^{ης} τέχνης από τις περιπέτειες του Φέλιξ του γάτου. Όσο για το λεξιλόγιο που δομεί την συγκεκριμένη τέχνη, παρατηρείται ένας εμπλουτισμός με πληθώρα νέων διαμορφωμένων συμβόλων, γνωστά και ως σήμερα, όπως η λάμπα που αναπαριστά την γέννηση μιας νέας ιδέας. Κάθε κόμικ είναι συνυφασμένο με την προβολή συγκεκριμένων στοιχείων όπως είτε η παιδική ψυχολογία και τον κόσμο των ονείρων είτε η στερεοτυπική άρνηση και οι πολιτικές και θρησκευτικής φύσης αλληγορικές ερμηνείες.

Την λεγόμενη πλατινένια περίοδο που διανύουν τα κόμικς εμπλουτίζει ένας αριθμός από ακόμα σπουδαία ονόματα όπως ο Feinenger, Frank King, Harold Gray και την ιστορία των κόμικς να αρχίζει περίπου τότε.

Στα χρόνια 1928-30 στη Γαλλία ο Herge συστήνει τον Τοπόρ ο οποίος λίγα χρόνια αργότερα θα μετονομαστεί σε Τεν-τεν το 1940 με το καθαρό σκίτσο να του χαρίζει επιτυχία. Παράλληλα στην Αμερική επιτυχία γνωρίζει και ο Μίκυ Μάους, δημιούργημα των Disney και Eiwerts.

Τα κόμικς βρίσκονται σε μία περίοδο ανοδικής εξέλιξης με το διάστημα 1929-37 να θεωρείται και να είναι η χρυσή τους περίοδος. Εκτός από τον Μίκυ Μάους στο προσκήνιο έρχονται ο Popeye, ο Buck Rodgers, ο Ταρζάν κ.α. Η απεγνωσμένη αναζήτηση του κόσμου για ένα υπερήρωα οδηγεί στη δημιουργία του Superman που εγγυάται απόδραση από το άγχος και τον φόβο. Εδώ βλέπουμε αξίες όπως η αλλαγή του συστήματος, η αγάπη για τους γονείς και την πατρίδα, ελπιδοφόρα μηνύματα για ελπίδα και δικαιοσύνη κλπ.

Στη δεκαετία του '40 οι ήρωες επιβιώνουν στις μεγαλουπόλεις όπως οι αστυνομικοί ήρωες (πχ. Dick Tracey) και λίγο αργότερα οι υπερήρωες με τους διάσημους Flash Gordon, Batman κλπ να κάνουν την παρθενική τους εμφάνιση μία περίοδο που ο κόσμος αναζητούσε απεγνωσμένα ένα ήρωα ο οποίος θα άλλαζε το κατεστημένο (όπως προαναφέρθηκε στην περίπτωση του Superman) Ωστόσο η ιστορία των υπερηρώων υφίσταται μία εμφανή πτωτική πορεία (θεωρούνται πλέον παρωχημένοι) σε αντίθεση με τον Μίκυ Μάους όπου εμπλουτίζεται με νέους ήρωες ο κόσμος του (αναφορικά Minnie, Donald, Scrooge).

Η κοινωνιολογική μελέτη του C. Weigh "The comics", που κυκλοφόρησε το 1947 αναφέρει ότι τα κόμικς θεωρούνται "προϊόν μιας διαδικασίας εκδημοκρατισμού της κουλτούρας". Αποτέλεσμα ήταν να ακολουθήσει μια συζήτηση και κριτική για τα κόμικς η οποία περιστρεφόταν γύρω από το ζήτημα της συμβολής τους σε εγκληματικές ενέργειες των εφήβων. Γι' αυτό το λόγο αρχίζει να εμφανίζεται ένα πλήθος αθώοτερων ηρώων. Αξίζει να αναφερθεί η καθοριστική συμβολή του Ρενέ Γκοσινύ στην ανοδική πορεία των κόμικς στην Ευρώπη.

Στην Ευρώπη αρχικά μεταφράζονται οι περιπέτειες Αμερικανικών ηρώων, με ήρωες όπως ο Mickey Mouse και ο Prince Valiant να σημειώνουν επιτυχία σε αμφότερα εδάφη. Γύρω στο 1954-55 ιδρύεται στο Παρίσι το περιοδικό Pilote και στις Βρυξέλλες το Τεν-τεν και ξεκινά η δημιουργία κόμικς με ήρωες όπως ο Σπιρού, τα στρουμφ, ο Λούκυ Λουκ.

Ο Γκοσινύ σε συνεργασία με τον Ταμπαρύ δημιουργούν τον Ιζνογκούντ, η συνεργασία του με τον Ουντερζό δίνει τον γενναίο ινδιάνο Ουμπάμπα και το 1959 δημιουργείται ο πρωτοποριακός Αστερίξ , ο οποίος σατιρίζει μέσω του ιστορικού κλίματος που παρουσιάζει. Με ιστορικές αναφορές στην ιστορία και στην εικονογράφηση χρήσει γαλλικών σχολικών εγχειριδίων και λεξικών καθώς και απομνημονευμάτων του Καίσαρα. Οι προαναφερθείσες πηγές είναι εμφανώς αποτυπωμένες στον Αστερίξ όπου ερχόμαστε σε επαφή με την ιστορία και ένα μωσαϊκό διάφορων πολιτισμών (Βέλγοι, Κέλτες, επιπνενοημένοι μεν Γαλάτες...)ο οποίος απαρτίζει το χάρτη της σύγχρονης Γαλλίας.

Πλέον βρισκόμαστε σε μία περίοδο που χαρακτηρίζεται από εξαιρετική ποιότητα τόσο σε σχεδίαση όσο και σε εκτύπωση, ενώ στις αφηγήσεις είναι εμφανείς πολλαπλές διηγήσεις με γλώσσα περισσότερο καλλιεργημένη.

Όπως προαναφέρθηκε στα κόμικς του Αστερίξ είναι που ενσωματώνεται η σάτιρα περιστραμμένη γύρω από το ιστορικό πλαίσιο. Μεγάλο εύρος χαρακτήρων κάνει την εμφάνισή του όπως ο Κοροντέν του Κιουβελιέ, ο Αλίξ του Μαρτέν, ο κοκκινογένης πειρατής του Ουμπινιόν , οι Μόρτιμερ και Μπλέηκ του Ζακόμπ.

Οι αμερικανοί δημιουργοί δείχνουν προσοχή και επιμελούνται σχεδιασμού και καθαρών περιγραμμάτων ενώ οι εύσωμοι υπερήρωες περιθωριοποιούνται. Συγκεκριμένα εκπρόσωπος της τάσης αυτής είναι ο Τσαρλς Σουλτς, δημιουργός του κόμικ Peanuts (πενταροδεκάρες) το οποίο εδραιώνει ένα νέο είδος με χαρακτηριστικό την σοφία των κεντρικών χαρακτήρων.

Με το “ρεαλισμό του απραγματοποίητου” το 1968,βλέπουμε τους ήρωες περισσότερο ανθρώπινους, με φύση πολιτικοποιημένη και κοινωνική. Για παράδειγμα δίνεται έμφαση στην ανθρωπινή τους πλευρά (γεννούν, πεθαίνουν...).

Παρατηρείται μια τάση από Γαλλικά και Ιταλικά περιοδικά τολμηρή κριτική ή και ασεβή ερωτική εικονογράφηση με ήρωες που η δράση τους περιστρέφεται αναφορικά γύρω από τον Φρόντ ή τον Άντλερ (όπως προαναφέρθηκε και στο περιοδικό Little Nemo). Αναφορικά εμφανίζονται ήρωες όπως ο Τορπέντο, ο Κόναν ο Βάρβαρος, η Κοκκινοσκουφίτσα, οι ταξιδιώτες του ανέμου, η Ντρουούνα.

Σχολές δημιουργίας

Τα αφηγηματικά χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με τις εκάστοτε τεχνικές είναι στοιχεία που διαμορφώνουν τις σχολές δημιουργίας των κόμικς. Συγκεκριμένα οι σχολές αυτές

είναι η Αμερικανική, η Ευρωπαϊκή, η Ιαπωνική και η Ελληνική σχολή των οποίων ανάλυση ακολουθεί.

Αμερικανική σχολή

Η καθιέρωση των περισσότερων εκφραστικών τεχνικών των κόμικς στην Αμερική από το μονοετές διάστημα 1928-29 μέχρι τον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο οδήγησε στην άνθιση στη δημιουργία κόμικς από τη μεριά περιοδικών και εφημερίδων. Παρακάτω θα γίνει αναφορά των κοινών χαρακτηριστικών που καθόρισαν την Αμερικανική σχολή δημιουργίας:

- Το παραστατικό σκίτσο
- Ο χώρος των υπερηρώων που δημιουργήθηκε χάρη στους υπερβολικά ικανούς χαρακτήρες
- Το αρχικό απευθυνόμενο κοινό που χάρη στον κωμικό χαρακτήρα των κόμικς ήταν τα παιδιά

Συγκεκριμένα η αρχή αυτών των υπερηρώων χρονολογείται με την ύπαρξη των παρακάτω

- Mickey Mouse, των Disney και Eiworks
- Popeye, του Σίγκαρ
- Buck Rodgers
- Ταρζάν
- Flash Gordon

Ακολουθούν ιστορίες με περιπετειώδες περιεχόμενο σε πρωτοποριακά πεδία όπως το διάστημα ή η ζούγκλα καθώς και οι πολυπληθείς πόλεις. Με το πέρασμα του χρόνου έχουμε δειλά δειλά την εμφάνιση μιας σειράς πιο ικανών υπερηρώων (πχ Superman και Batman).

Υπήρξε ένας εκσυγχρονισμός και μία διαφοροποίηση με ροπή προς την ανθρώπινη πλευρά των ηρώων από τον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο ως σήμερα. Συγκεκριμένα η νεοεμφανισθείσα αντιπαλότητα μεταξύ του γίγαντα DC και της νεοσύστατης Marvel έδωσε μια νέα ματιά στους ήρωες αυτούς διαμορφώνοντας την πλευρά του χαρακτήρα τους σε πιο ανθρώπινη, πιο κοντά στον αναγνώστη. Μάλιστα πιο κοντά στον αναγνώστη κατάφερε η ομάδα της Marvel να έρχεται με την δι' αλληλογραφίας επικοινωνία που ενσωμάτωσε στα περιοδικά της. Το αναγνωστικό κοινό είχε την ευκαιρία να επικοινωνήσει με την σύνταξη, να αναφερθεί στα συναισθήματά του και να κάνει προτάσεις.

Εμφανίζονται οι Wonder Woman από τη DC Comics (1941) και οι Captain America (1941), Fantastic Four (1961) από την Marvel. Αργότερα εκτός αυτών η Marvel Comics θα

προσθέσει χαρακτήρες αντίστοιχων ικανοτήτων οι οποίοι είναι οι Hulk και Spiderman(1962) Iron Man και X-men (1963), Captain Marvel (1967)

Ευρωπαϊκή σχολή

Ένα φάσμα από διηγήσεις Γαλλικής προέλευσης εγκαθιδρύει την εικονογραφική παράδοση. Την έναρξη της Ευρωπαϊκής χρυσής εποχής της παραγωγής κόμικς σηματοδότησε η επικριτική μελέτη με τον τίτλο “Ψυχοπαθολογία των κόμικς” η οποία επέφερε την αναζήτηση αθωότερων ηρώων.

Τα χαρακτηριστικά των κόμικς της Ευρωπαϊκής σχολής επηρεάστηκαν από τη σχολή των Βρυξελλών (με κύριο εκπρόσωπο τον Ερζέ) και διαφοροποιούνται από την Αμερικανική σχολή. Βασικά χαρακτηριστικά θεωρούνται:

- Η αντιπαράθεση καλού-κακού που αποτελεί σημαντικό στοιχείο της νοηματικής δομής ή αλλιώς τάξης εναντίον χάους.
- Η θεματολογία των περιπετειών η οποία προέρχεται από την ιστορία και την επικαιρότητα
- Η καθαρή γραμμή τόσο σε σενάριο όσο και αφήγηση καθώς και τα φωτεινά χρώματα.

Κυριότεροι εκπρόσωποι αυτής της σχολής, οι οποίοι εμφανίστηκαν μετά το 1946 είναι οι:

- Ερζέ με τον Τεν-τεν
- Γιάκομπς με τις περιπέτειες των Μόρτιμερ και Μπλέκ
- Ουμπινόν με τον Κοκκινογένη πειρατή
- Ζακ Μαρτέν με τον Αλίξ

Η αξιοσημείωτη συνεισφορά και δημιουργικότητα του Ρενέ Γκοσινύ όπως προαναφέρθηκε χάρη στο ταλέντο που τον διακρίνει έθεσε τις βάσεις για την δημιουργία ενός νέου άλματος στην δημιουργία χαρακτήρων. Ακολουθεί η δημιουργία του Λούκι Λουκ, νωρίτερα του Αστερίξ και Ουμπάπα.

Τα χαρακτηριστικά της Ευρωπαϊκής σχολής δίνουν το στίγμα τους και στην Αμερικανική καθώς δημιουργοί υιοθετούν τα απλά και καθαρά περιγράμματα και την εμφανή πλέον ομιλητική πλαισίωση των χαρακτήρων.

Ιαπωνική σχολή

Τα ιαπωνικά κόμικς ,τα επισήμως λεγόμενα manga, που σημαίνει παράξενη-ανεύθυνη εικόνα. Αναπτύχθηκαν από την ανάμιξη ukiyo-e και ζωγραφικής δυτικής τεχνοτροπίας. Τη σημερινή τους μορφή απέκτησαν μετά τον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο. Η λέξη manga άρχισε να χρησιμοποιείται μετά την δημοσίευση του Hokusai Manga τον 19^ο αιώνα. Η έκδοση

περιείχε ταξινομημένα σχέδια του καλλιτέχνη Hokusai ακολουθώντας τη γραμμή της τεχνοτροπίας ukiyo-e.

Όταν ξεκίνησε το εμπόριο με την Αμερική η Ιαπωνία προσπάθησε να εκσυγχρονιστεί και να φτάσει τις υπόλοιπες χώρες. Γι' αυτό τον λόγο εισήγαγε δυτικούς καλλιτέχνες προκειμένου έννοιες όπως η γραμμή, η μορφή και το χρώμα στα οποία δεν δινόταν ιδιαίτερη σημασία στα ukiyo-e να διδαχτούν.

Τα manga,στη μορφή που είναι σήμερα γνωστά ξεκίνησαν λίγο μετά τον Β' παγκόσμιο πόλεμο και την εμφάνιση πολλών εκδοτών με την άρση της απαγόρευσης για ό,τι μη προπαγανδιστικό. Όπως τα κόμικς έτσι και τα manga,που είναι πολύ σημαντικό μέρος της Ιαπωνικής κουλτούρας, έχουν υποστεί κριτική για την βία και την σεξουαλική θεματολογία που περιέχουν.

Η αφήγηση πραγματοποιείται από τα δεξιά προς τα αριστερά, το σχέδιο είτε προσεγγίζει τον έντονο ρεαλισμό ή την παιδικότητα, οι χαρακτήρες έχουν πολύ μεγάλα μάτια κάτι το οποίο εδραιώθηκε από τον Οσάμου Τέζουκα ο οποίος θεωρείται πατέρας της σύγχρονης τέχνης των manga, μιμούμενος την τεχνική των κινουμένων σχεδίων του Disney.

Στη Γαλλία το κίνημα "La nouvelle manga" περιλαμβάνει τόσο Ιάπωνες όσο και Γάλλους δημιουργούς. Ένα άλλο χαρακτηριστικό εκτός από τη δεξιόστροφη ανάγνωση και τα έντονα μάτια είναι οι εντυπωσιακές σκηνές και εφέ καθώς και η μεγάλη ελευθερία στη σελιδοποίηση.

Τα κόμικς στην Ελλάδα

Γύρω στο τέλος του Μεσοπολέμου κάνουν στην Ελλάδα την εμφάνισή τους τα κόμικς. Αυτή η έλευση είναι άμεσα συνδεδεμένη από την μία πλευρά με την ιστορία και από την άλλη πλευρά με τις τεχνικές δυνατότητες του τύπου στο βαθμό που αναπτύχθηκαν εκείνη την εποχή. Έχουμε, αναφορικά, το περιοδικό "Μάσκα", το οποίο φιλοξενεί στις σελίδες του κόμικς μίας σελίδας όπως είναι "ο μικρός Μπλιμπλικός", ο "Μπόμπος" και το "Ελληνόπουλο"

Στη δεκαετία του '40 δύο ειδών κόμικς αποκτούν ιδιαίτερη δημοτικότητα. Αυτά τα οποία περιστρέφουν το περιεχόμενό τους γύρω από πολιτική και σατιρική θεματολογία και επίσης αυτά τα κόμικς που η θεματολογία τους προκύπτει από τον πόλεμο και την κατάσταση που προκλήθηκε εξ' αιτίας του. Εκείνη την περίοδο τα περιοδικά "Μπουκέτο" αποφασίζει να προβεί σε έκδοση της "Οδύσσειας" και της "Ιλιάδας" το 1942 με κείμενα όμως του ποιητή Παπανικολάου.

Προχωράμε τώρα στις αρχές της δεκαετίας του '50 στην οποία γίνεται εμφανής η εισαγωγή κόμικς με προέλευση την Αμερική. Το 1954 θα μεταφραστούν και θα κυκλοφορήσουν σε κόμικς οι περιπέτειες των ηρώων από τον Disney κόσμο. Επειδή

αργότερα παρατηρήθηκε η προσπάθεια Αμερικανικά και Ευρωπαϊκά πρότυπα να εξελληνιστούν οδηγούμεστε σε μία μεταποίηση των κόμικς αυτών ώστε να ταιριάζουν στις ελληνικές προτιμήσεις. Αναφορικά οι περιπέτειες του Ταρζάν και του υπερανθρώπου εκδίδονται σε διάφορα περιοδικά διατηρώντας τα γενικά γνωρίσματα του ήρωα και αναδημοσιεύοντας τις περιπέτειές του. Ακόμα ο Σπαθάρης εκδίδει τον Καραγκιόζη εικονογραφημένο και στη συνέχεια τον φιλοξενούν διάφορες εφημερίδες.

Το 1951 κυκλοφορούν στην Ελλάδα τα “Κλασικά Εικονογραφημένα”. Είναι μία σειρά κόμικς με διασκευασμένα γνωστά έργα της παγκόσμιας λογοτεχνίας. Η σειρά βασίστηκε στην αντίστοιχη Αμερικάνικη. Σε εφημερίδες και περιοδικά των “Κλασικών Εικονογραφημένων” δημοσιεύονται σειρές με ελληνική θεματολογία δοσμένη από Έλληνες δημιουργούς. Συνολικά εκδόθηκαν 83 τεύχη. Τα “Κλασικά Εικονογραφημένα” αποτέλεσαν τμήμα της πολιτισμικής ζωής της χώρας για περίπου 2 δεκαετίες και ταυτόχρονα συντροφιά της παιδικής και νεανικής ηλικίας του ελληνικού αναγνωστικού κοινού.

Το 1953 θα κάνει την εμφάνισή του το περιοδικό “ο μικρός ήρωας” σε συχνότητα εβδομαδιαία. Τη συγγραφή επιμελείται ο Στέλιος Ανεμοδουράς ενώ την καλλιτεχνική επιμέλεια έχει ο Βύρων Απτόσογλου. Τελικά η έκδοση θα διακοπεί μετά από παρουσία 16 χρόνων (1953-1968) λόγω της λογοκρισίας που εφάρμοσε το δικτατορικό καθεστώς. Η υπόθεση του περιοδικού ακολουθεί τις περιπέτειες τριών φίλων ονόματι Γιώργος Θαλάσσης, Σπίθας και Κατερίνα και λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια της κατοχής με το κοινό να παρακολουθεί τον αγώνα των τριών φίλων απέναντι σε φασίστες Γερμανικής, Ιταλικής και Βουλγαρικής καταγωγής. Το περιοδικό αγαπήθηκε πολύ νωρίς χάρη στις προσπάθειες του συγγραφέα να μετριάσει τις συνέπειες του πολέμου, της κατοχής και του εμφύλιου σπαραγμού που είχαν προηγηθεί. Αυτό όμως που κατάφερε να αναδείξει το αίσθημα της πατριωτικής υπερηφάνιας και ομόνοιας το οποίο είχε ανάγκη η νεολαία εκείνη την δύσκολη εποχή ήταν ο συνδυασμός λιτής, κατανοητής γλώσσας και της αποφυγής διχαστικών αναφορών.

Τον Ιούλιο του 1966 κυκλοφορεί το πρώτο τεύχος του περιοδικού Μίκυ Μάους και επίσης η σειρά του Αστερίξ. Το 1970 ακολουθεί η έκδοση μιας πληθώρας τίτλων υπερηρωικού περιεχομένου όπως ο Superman και ο Spiderman. Αυτή τη δεκαετία ενηλικιώνονται τα κόμικς στην Ελλάδα ενώ εκδίδονται και τα πρώτα περιοδικά με μικρή διάρκεια ζωής.

Το περιοδικό “Αγόρι” αποτέλεσε μία από τις σημαντικότερες παρουσίες στο χώρο κυρίως απευθυνόμενο στο κοινό των αγοριών κυκλοφορώντας σχεδόν για μία εικοσαετία. Ο τίτλος της πρώτης περιόδου ζωής του ήταν “Δυναμικό αγόρι” ξεκινώντας την κυκλοφορία του το 1975 και διατηρώντας αυτόν τον τίτλο ως τις αρχές της δεκαετίας του '90.

Μια ανανεωτική τάση σημειώνεται στην Ελλάδα της δεκαετίας του '80 με την έκδοση ειδικών περιοδικών για τα κόμικς. Στις αρχές αυτής της δεκαετίας εκδίδεται το πρώτο κόμικ καθαρά ελληνικής θεματολογίας το οποίο χαρακτηρίζει η απουσία ξενικών επιρροών και το συγκεκριμένο είναι "οι κωμωδίες του Αριστοφάνη". Την έκδοση αναλαμβάνουν οι αγροτικές συνεταιριστικές εκδόσεις. Το περιεχόμενο όπως γίνεται αντιληπτό από τον τίτλο προέρχεται από τις 11 σωζόμενες κωμωδίες του Αριστοφάνη. Το δημιουργικό επιμελούνται οι Τάσος Αποστολίδης στα κείμενα και την φιλοτέχνηση των σκίτσων ο Γιώργος Ακοκαλίδης. Χάρη στη θερμή υποδοχή των εκδόσεων από το αναγνωστικό κοινό πολλά από τα τεύχη θα μεταφραστούν και σε άλλες γλώσσες (αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά). Η επιτυχία της σειράς οφείλεται στην κριτική που άσκησε στην πολιτική ατμόσφαιρα χωρίς να παρεκκλίνει πρωτότυπου κειμένου.

Επιτυχία γνωρίζει η διασκευή και μεταφορά του Ηρακλή δημοσιευμένη σε συνέχειες στην ελευθεροτυπία. Αντίστοιχης δημοτικότητας χαίρει και η διασκευή των μύθων του Αισώπου με δημιουργό τον Αποστολίδη και καλλιτεχνική επιμέλεια του Βουτσά. Δημοσιεύονται ακόμα οι τραγωδίες "Αντιγόνη" και "Ιφιγένεια εν Αυλίδα" σε δημιουργικό επίσης Αποστολίδη και καλλιτεχνική συνεισφορά Τραγάκη. Επιπρόσθετα θα διασκευαστούν σε κόμικ τα έργα "Φρουτοπία" και "οι δραπέτες της σκακιάρας" του Ευγένιου Τριβιζά.

Τη δημοσιότητα ακόμα γνωρίζουν το εμπνευσμένο από την ελληνική ιστορία "το μαύρο είδωλο της Αφροδίτης" καθώς και το έργο "η πάπισσα Ιωάννα" των Καλαϊτζή και Ροΐδη διασκευασμένο από τους Ραπτόπουλο και Αναγνωστάκη.

Την ίδια περίοδο (δεκαετία του 80) τα κόμικς χρησιμοποιούνται και ως μέσο για την μετάδοση γνώσεων.

Τα κόμικς θα αναγνωριστούν σύντομα ως μία επικοινωνιακή δύναμη απέναντι σε προβλήματα κοινωνικά, θέματα σύγχρονου προβληματισμού αλλά και σε τομείς περιβαλλοντικής συνείδησης, με την προβολή καίριων θεμάτων όπως τα ναρκωτικά, το AIDS, η ειρήνη, το περιβάλλον.

Τα κόμικς επίσης δραστηριοποιούνται στο χώρο της πολιτικής με δύο νέους χαρακτήρες να κάνουν πολιτική σάτιρα, τον "Γιγαντόσωμο Βαρύγδουπο" και τον "Φανούρη" εμφανιζόμενοι στο κόμικς "ιστορίες του Βαρύγδουπου" το 1989. Επίσης σε δημιουργικό του Δερβενιώτη και απευθυνόμενο στους λάτρεις της μοτοσυκλέτας εμφανίζεται το 1994 στο περιοδικό Motosport 7 ο μηχανόβιος ήρωας της λίθινης εποχής "Χμούρμα Κλονγκ".

Τον Φεβρουάριο του 1981 πρωτοεμφανίζεται ένα περιοδικό διαφορετικό από τα υπόλοιπα στα ελληνικά περίπτερα και το οποίο με την έκδοσή του προσδίδει νέα χαρακτηριστικά στην ανάπτυξη των κόμικς σε βαθμό ποιοτικό και ποσοτικό. Πρόκειται για το περιοδικό "Βαβέλ" με περιεχόμενο ενήλικης τέχνης με πολύπλοκους εκφραστικούς

κώδικες. Δημιουργείται μια κυκλοφοριακή σύμπτωση σε αυτό το είδος καθώς σε προβάδισμα 2 μηνών πρωτοκυκλοφορεί το περιοδικό Μαμούθ.

Το έντονο στοιχείο της πολιτικής κριτικής διακρίνει τη Βαβέλ αρχικά με ξένους και στη συνέχεια με έλληνες δημιουργούς φιλοξενώντας τους πιο ζωντανούς εκπροσώπους του παγκόσμιου μοντέρνου κόμικς και ταυτόχρονα εκφράζοντας τους καλλιτεχνικούς και πολιτικούς προβληματισμούς του τότε νεανικού κοινού, το οποίο όπως είναι στη φύση του διακατέχεται από μία στάση κοινωνικής αντίστασης. Η νεανική αυτή στάση αξιοποιείται από το περιοδικό με την πολιτική του έμφαση. Στη χρονική συνέχεια περιοδικά αντίστοιχου περιεχομένου και κοινού θα εμφανιστούν, όπως το "Εννέα", "Παρά πέντε", "Γαλέρα"

Το 1984 μια πρωτότυπα παρουσία θα κάνει στο χώρο τον κόμικς την εμφάνισή της. Πρόκειται για τον Αρκά με τη σειρά του "ο κόκορας" στο περιοδικό "Βαβέλ" και στη συνέχεια στο "Παρά πέντε" και στο "μικρό παρά πέντε".

Το 1996 διοργανώνεται ένα φεστιβάλ θεσμός για τα τότε πρότυπα της Αθήνας, το διεθνές φεστιβάλ κόμικς της Αθήνας, το "Φεστιβάλ της Βαβέλ" όπως συχνά αναφέρεται. Χαρακτηρίζεται από περιεχόμενο πολιτιστικό και επικοινωνιακό και ταυτόχρονα παρουσιάζει το έργο καλλιτεχνών με παγκόσμιες διακρίσεις στο ιστορικό τους στο χώρο των κόμικς, των εικαστικών τεχνών και της μουσικής. Παράλληλα παρουσιάζεται και στηρίζεται μεθοδικά το έργο ανερχόμενων καλλιτεχνών από την Ελλάδα με σκοπό το έργο τους να ανελιχθεί και να προκύψουν συνεργασίες. Εκτός αυτών των ιδιοτήτων λειτουργεί και ως συνδετικός κρίκος για επικοινωνία μεταξύ των παλαιότερων αναγνωρισμένων γενιών και των νεότερων και ανερχόμενων.

ΚΕΦ.2:Χαρακτηριστικά-Ιδιαιτερότητες των κόμικς

Τα κόμικς είναι ένα καινούργιο εκφραστικό μέσο που χαρακτηρίζεται από ένα πλήθος ιδιότητες που τα διαφοροποιούν από άλλους εκφραστικούς τρόπους εδραιώνοντάς τα ως ένα νέο είδος γραφής το οποίο έχει τα δικά του αναγνωριστικά στοιχεία και επιρροές από άλλες τέχνες.

Για πολλούς η αφήγηση της ιστορίας είναι το στοιχείο κλειδί που προσδίδει στα κόμικς αυτή την ιδιομορφία (το προαναφερθέν νέο εκφραστικό μέσο).Με την διαδοχική παράθεση των εικόνων ο δημιουργός καταφέρνει να προβάλλει τη διηγητική ροή της ιστορίας του. Πρέπει όμως προκειμένου να χωρέσει σε ένα προκαθορισμένο αριθμό σελίδων να υπολογίσει την πρόοδο και την εξελικτική πορεία της ιστορίας που δημιούργησε. Θα συμπυκνώσει με τις εικόνες αυτές την ιστορία και θα διηγηθεί εικαστικά, έχουμε δηλαδή μία αφηγηματική συνοχή η οποία προκύπτει μέσα από τις εικόνες αυτές και την ενσωμάτωση τμήματος του κειμένου στο σκίτσο.

Η δομή της αφήγησης δια χειρός κάθε δημιουργού καταφέρνει παρά την ιδιομορφία της να διατηρεί την σταθερότητά της. Οι ήρωες επιλύοντας συνήθως κάποιο πρόβλημα που τους ταλαιπωρεί από την αρχή θα οδηγηθούν στο τέλος της ιστορίας.(Μαρτινίδης)

Την ιδιαιτερότητα των κόμικς εγκαθιδρύει ακόμα ένα άλλο εμφανές στοιχείο το οποίο είναι οι διαρκείς εναλλαγές ρόλων μεταξύ εικόνας και κειμένου. Προκειμένου να χωρέσει στα μπαλονάκια των εμφανιζόμενων εικόνων, ο λόγος θα ακολουθήσει ανάλογη χωρική διαμόρφωση και θα περιοριστεί συμβολικά στις απαραίτητες ενδείξεις και αντίστοιχους προσδιορισμούς. Διαμορφώσεις υφίσταται και η εικόνα η οποία δέχεται επεξεργασία που εξυπηρετεί τις επιβραδύνσεις και τις εντάσεις της πλοκής και τέλος υπηρετεί τη σειριακή ανάπτυξη του αφηγήματος.

Το κείμενο, η φωνή της ιστορίας, μεταμορφώνεται σε εικόνα-σχέδιο και αναζητά μέσα από ένα πλήθος τεχνικών να μεταφραστεί σε αυτή ακριβώς την εικόνα. Αντίθετα στον τρόπο που οι εικόνες οργανώνουν τη σειρά εμφάνισης, το σχέδιο μετατρέπεται σε κείμενο. Η επιλεγμένη αναστροφή των ρόλων είναι μία εκφραστική σύμβαση.

Ας μην ξεχνάμε το υβριδικό του χαρακτήρα των κόμικς, τέχνη η οποία δανείζεται από τις άλλες τέχνες δηλαδή την λογοτεχνία (έτσι διαμορφώνονται εξ' αυτής οι κειμενικές προσεγγίσεις που θα αναφερθούν παρακάτω),την ζωγραφική (προσδίδοντας τις συγκεκριμένες προσεγγίσεις) και τον κινηματογράφο. Υιοθετεί τις τεχνικές αυτών των τεχνών και οδηγούμαστε στον πρωτότυπο συνδυασμό όπως προβάλλεται από τα κόμικς. Δεν μπορεί λοιπόν να μη γίνει εμφανής η προσπάθεια υιοθεσίας μιας ζωντάνιας που προκύπτει από τη γλώσσα όπως αυτή προβάλλεται στους διαλόγους.

Συχνά το παιγνιώδες χαρακτηριστικό των κόμικς, στη διαδικασία των οικειοποιήσεων αυτών με την αντιστροφή ή παραμόρφωση των ληφθέντων στοιχείων, στροβιλίζεται γύρω από ένα σύστημα παραπομπών και παραδηλώσεων των οποίων η φύση είναι και για τον ίδιο τον δημιουργό ανεξέλεγκτη.

Συνεχίζοντας, αυτή η συνδυαστική -“γεφυροποιό κατάσταση”-σχέση των κόμικς με τις άλλες τέχνες είναι που επιτρέπει στον Pierre Masson να ισχυριστεί ότι “τα κόμικς έχουν με το μυθιστόρημα και τη ζωγραφική, με τον κινηματογράφο και την ποίηση σχέση αντίστοιχη μ’ εκείνη της όπερας προς το θέατρο και την μουσική”. Ακόμα προσθέτει πως “η γραφή και το σχέδιο συγχέονται σε τέτοιο σημείο που κάποτε ανταλλάσσουν την αξία τους και οργανώνουν έτσι ένα μαγικό τρόπο όπου επιβεβαιώνεται η επίφαση του ήχου και της κίνησης”. Καθίστανται έτσι τα κόμικς όπως αναφέρει ο Σκαρπέλος “μία δημιουργική μίξη των ειδών” .

Στην κάθε εικόνα ο αναγνώστης γίνεται θεατής της ακριβούς αναπαράστασης, της παραστατικής πυκνότητας και του βάθους σε κάθε πεδίο εικόνας. Είναι σα να δίνονται στον αναγνώστη μικροί εκλεπτυσμένοι ζωγραφικοί πίνακες που χαρακτηρίζονται από μία πραγματικότητα που έχει αποδοθεί καλλιτεχνικά σε συνδυασμό με μία καλλιτεχνική έκφραση.

Την κινηματογραφική απεικόνιση ολοκληρώνουν οι διάχυτες οπτικές λεπτομέρειες που φέρει κάθε εικόνα καθώς και η πυκνότητα του κειμένου όπως προσαρμόζονται χωρικά στα όρια κάθε κάδρου (τα λεγόμενα καρέ όπως θα αναφερθούν παρακάτω).

Δανειζόμενα από το χώρο της φωτογραφίας και του κινηματογράφου, η γραμματική απεικόνιση του κάδρου σε μία συμφωνία με τις γραφιστικές συμβάσεις και τις κωδικοποιήσεις οδηγούν τον αναγνώστη να γευτεί την ψευδαίσθηση της κίνησης.

Τα στοιχεία της εικονογράφησης σε συμφωνία με τους συμβολισμούς και τις κωδικοποιήσεις (τεχνικές προβαλλόμενες στα κόμικς όπως θα αναφερθούν αναλυτικότερα παρακάτω) είναι αυτά που πλάθουν την ιδιομορφία στα κόμικς και όπως χαρακτηρίζεται από τον Eco “τη σημαντική των κόμικς” ή όπως αναφέρεται από τον θεωρητικό Μαρτινίδη οι λεγόμενες “τεχνικές της ψευδαίσθησης” (όπως θα αναλυθούν παρακάτω).

Χάρη στις μεταφορές και τους υπαινιγμούς της εικόνας και του λόγου, η γλώσσα των κόμικς καταφέρνει να δημιουργήσει συμβολισμούς τους οποίους ο αναγνώστης αντιλαμβάνεται και μπορεί να διαχειριστεί νοητικά αμέσως μέσα από διαδικασίες οπτικοποίησης.

Στο βιβλίο μελέτη του θεωρητικού Scott McCloud τα κόμικς σε όλη τη διάρκεια της πορείας τους χρησιμοποιούν “τόσο τη δύναμη των φανταστικών σκίτσων με στόχο την εμπλοκή αλλά και την ταύτιση του αναγνώστη όσο και τον ρεαλισμό για να

αναπαραστήσουν την δύναμη και την πολυπλοκότητα του ορατού κόσμου” όπως κατά λέξη αναφέρει. Εκτός αυτών ο McCloud υποστηρίζει πως τα κόμικς καταφέρνουν να προσδώσουν στους αναγνώστες τη δύναμη να ακουστούν χωρίς περιορισμούς (δηλ. να γίνουν συναισθηματικά κατανοητοί). Για την ακρίβεια τα κόμικς είναι αυτά που προσφέρουν στο αναγνωστικό κοινό εμβέλεια και αποτελεσματικότητα στο να μεταδοθούν τα μηνύματα καταφέροντας να συνδυάσουν το δυναμισμό μιας ταινίας ή μιας ζωγραφιάς και την οικειότητα καθώς επίσης και την ένταση που προσφέρει (χρησιμοποιούμενος σωστά) ο γραπτός λόγος. Προς το τέλος ο ίδιος προσθέτει πως προκειμένου να επιτευχθούν τα προαναφερθέντα αυτό που επί λέξει χρειάζεται είναι “η επιθυμία των δημιουργών και των αποδεκτών να ακουστούν, η θέληση να μάθουν και η ικανότητα να δουν”

Κειμενικές προσεγγίσεις

Το ενδιαφέρον πολλών παιδαγωγών κέντρισε η δημοτικότητα που έχουν τα κόμικς στις μικρές ηλικίες και συγκεκριμένα αυτό το ενδιαφέρον περιστράφηκε γύρω από το ρόλο και την αξία τους στην παιδαγωγική διαδικασία. Η αφήγηση των κόμικς με μια εικονοποιημένη μορφή εξετάζεται ως μέσο που μπορεί με ισχυρό τρόπο να υποβάλλει μηνύματα, αξίες και κώδικες ιδεολογίας καθώς επίσης και ως μέσο το οποίο έχει τη δυνατότητα

- Να διαμορφώσει συνειδήσεις
- Να καθιερώσει κώδικες επικοινωνίας
- Να διαμορφώσει ιδιαίτερους τρόπους κατανόησης και πρόσληψης του κοινωνικού πλαισίου

Συχνές υπήρξαν επακόλουθα οι προσπάθειες να αξιοποιηθούν τα κόμικς προκειμένου

- Άλλοτε να εξυπηρετηθούν στόχοι φρονηματικοί
- Άλλοτε διάφορα διδακτικά αντικείμενα να διδαχτούν με αποτελεσματικό τρόπο και ταυτόχρονα με απλή και ευχάριστη ατμόσφαιρα

Αυτές οι προσπάθειες δεν είναι εξ’ ολοκλήρου καταδικαστέες αν ληφθεί υπόψη παραδειγματικά η περίπτωση της δημιουργίας του Asterix της οποίας η πρόθεση είχε χαρακτήρα κεντραρισμένο στο παιδαγωγικό ώστε τα παιδιά να έρχονταν σε ευχάριστη επαφή με μία ανεξερεύνητη για αυτά ιστορική περίοδο.

Επομένως γίνεται αντιληπτό ότι την οπτική των παιδαγωγών στα χωρία των κόμικς χαρακτηρίζει μια αναζήτηση η οποία περιστρέφεται γύρω από την αναζήτηση των παιδαγωγικών διαστάσεων και των διδακτικών ικανοτήτων αυτής της υβριδικής τέχνης.

Ο τρόπος που οι νέοι δείχνουν μια φανατική ανταπόκριση στα κόμικς σε συνδυασμό με τους ιδιαιτερότητες που εμφανίζει αυτή η κουλτούρα προσανατολίζουν τους κοινωνιολόγους να οδηγηθούν στην μελέτη των

- ιδεολογικών τάσεων
- στερεοτύπων
- ρόλων που αναδεικνύονται από τους ήρωες των κόμικς
- κοινωνικών συνιστωσών

όπως αυτά εκφράζονται και αντανακλώνται από τη νέα αυτή μορφή αφήγησης.

Όπως προβαίνει αναγκαίο ειδικοί από τον κόσμο της παιδαγωγικής, της κοινωνιολογίας και άλλων συναφών επιστημών κοινωνικής φύσης αντιμετωπίζουν την 9^η τέχνη ως κείμενο. Και συγκεκριμένα αυτό που αντιμετωπίζεται ως συνολικό ανάγνωσμα, ως κείμενο προς ανάγνωση, είναι το εικονοποιημένο αφήγημα με όλες τις συνιστώσες του (εικόνες, διαλόγους, αλληλουχία εικόνων στη σελίδα). Για την ενέργεια αυτή αξιοποιούνται εργαλεία από τους χώρους της ψυχανάλυσης, της σημειωτικής ανάλυσης και της ανθρωπολογικής έρευνας.

Μια μικρή παρένθεση επεξηγηματικού χαρακτήρα εδώ: το κείμενο των κόμικς δεν αναφέρεται στα μικρά κειμενάκια που βρίσκονται στο κόμικ (διάλογοι, μπαλονάκια, συνδετικές φράσεις εκτός εικόνων) βρίσκεται όμως στο συνολικό περιεχόμενο της αφήγησης. Τα στοιχεία της αφήγησης στα κόμικς αντλούνται από τις υπάρχουσες (διαθέσιμες) εικόνες. Για παράδειγμα το γεγονός ότι η Will Vandom είναι κοκκινομάλλα ή το γεγονός ότι όλες οι φρουροί φοράνε στολές παρόμοιου χρωματικού κώδικα δεν είναι κάτι που γραπτά ή προφορικά έγινε αντιληπτό, έγινε όμως κατανοητό στον αναγνώστη από την παρατήρηση του εικονοποιημένου κειμένου του κόμικς που φιλοτέχνησαν συνεργατικά ο Barbucci και η Canepa.

Από τις εικόνες και τους διαλόγους αυτούς εμφανίζονται οι κειμενικές παράμετροι που αναγνωρίζονται στα κόμικς όπως και σε ένα οποιοδήποτε αφήγημα.

Από τις εικόνες του κόμικς προκύπτουν και αποτελούν μέσο αφήγησης τα κάτωθι:

- θεματολογία
- πλοκή
- χαρακτήρες
- χωροχρόνος που διαδραματίζεται η ιστορία
- επικρατούσες κοινωνικές συνθήκες
- εμφανιζόμενες απόψεις
- στερεότυπα
- συμβολισμοί

και πολλές άλλες κειμενικό παράμετροι μεταξύ άλλων.

Ταυτόχρονα και ο ίδιος ο τρόπος της αφήγησης είναι αυτός που διαμορφώνει καθοριστικά και το ολικό περιεχόμενο της αφήγησης. Συγκεκριμένα αυτός είναι ένας τρόπος να χρησιμοποιηθούν και να αξιοποιηθούν τα επιλεγμένα από τον δημιουργό του κόμικ μέσα αφήγησης.

Συγκειμενικές προσεγγίσεις

Τα αφηγηματικά μέσα καταφέρνουν μέσα από τις πολλαπλές δυνατότητες που διαθέτουν να δώσουν στον δημιουργό την ευκαιρία να προβάλλει την προσωπική και συνάμα ιδιαίτερη του οπτική και ταυτόχρονα να επεξεργαστεί το προσωπικό του ύφος. Ένα ιδιαίτερο παράδειγμα είναι το προσωπικό ιδιαίτερο σκιτσογραφικό ύφος που χρησιμοποιεί έκαστος δημιουργός και είναι αυτό που κάνει αντιληπτή την αναγνώριση της ταυτότητας κάθε έργου-με λόγια απλά ποιανού εκπροσώπου είναι το δημιούργημα που κρατάμε στα χέρια μας. Οι ηρωίδες (w.i.t.c.h.) που σχεδίασε ο Alessandro Barbucci δεν θα έμοιαζαν με κανένα τρόπο στις ηρωίδες (winx club)όπως τις οραματίστηκε ο Iginio Straffi, όπως φαίνεται στις εικόνες.



Επομένως το προσωπικό ύφος του δημιουργού

- εκφράζει την προσωπική οπτική όπως την αντιλαμβάνεται ο δημιουργός επί πραγμάτων
- καθορίζει τη συνολική ατμόσφαιρα της αφήγησης η οποία με τη σειρά της επηρεάζει την εξέλιξη της ιστορίας

Ανάλογα με τον τρόπο αξιοποίησης των αφηγηματικών μέσων. δηλ. τα συγκεκριμένα στοιχεία της αφήγησης, ο δημιουργός καταφέρνει να αποδώσει με έμμεσο τρόπο πρόσθετες και συνάμα λιγότερο εμφανείς κειμενικές πληροφορίες οι οποίες

- χαρακτηρίζουν το συγκεκριμένο αφήγημα
- είναι διάχυτες στο σύνολο των έργων του
- είναι ο κοινός παρονομαστής: το προσωπικό ύφος

Επομένως γίνεται αντιληπτή η συνεισφορά των συγκεκριμένων στοιχείων όπως αυτά επιλέγονται από τον συγγραφέα δημιουργό, στην οικοδόμηση ενός προσωπικού

αφηγηματικού σύμπαντος στο οποίο οι ιστορίες που διηγείται λαμβάνουν χώρα. Σε αυτό το σύμπαν ανήκει και λειτουργεί λοιπόν κάθε κείμενο δημιουργία του αφηγητή. Αυτό το σύμπαν είναι μια συνεπαγωγή μιας σειράς από διαφορετικά έργα του ίδιου δημιουργού και το οποίο σύμπαν δεν έχει μορφοποιηθεί από τα εμφανή κειμενικά στοιχεία μιας αυθύπαρκτης αφήγησης αλλά από τα συγκειμενικά στοιχεία που επιλέχθηκαν από το δημιουργό προκειμένου να αφηγηθεί τις ιστορίες του με τον δικό του τρόπο.

Οι συγκειμενικές παράμετροι (πχ. το σχέδιο και το χρώμα)

- είναι εικαστικά δημιουργήματα της κάθε εικόνας ξεχωριστά
- χαρακτηρίζουν με δυναμικό βαθμό το συνολικό έργο κάθε δημιουργού
- παραπέμπουν στην ιδιομορφία του προσωπικού αυτού κόσμου

Για παράδειγμα, το αναγνωρίσιμο σχέδιο του Alessandro Barbucci υπαινίσσεται μια συγκεκριμένη συμπεριφορά και ηθική πάνω στους ήρωές του. Επιπλέον προβάλλει είδη ιστοριών και τον προσωπικό του ρυθμό αφήγησης διαφοροποιημένο από κάθε άλλου δημιουργού. Προδικάζει συμπερασματικά ένα προσωπικό σύμπαν το οποίο διαμορφώνει ιδιαίτερες ιστορίες, σχέσεις ηρώων και πλοκής. Ακόμα καταφέρνει να προβάλλει την προσωπική οπτική περί πολιτισμού καθώς και τα είδη της σχέσης που οι ήρωες θα αναπτύξουν όταν αλληλεπιδρούν με αυτόν τον πολιτισμό.

Για να μελετηθούν επομένως οι συγκειμενικές παράμετροι, με όλη τη σημασία που τις διακρίνει, χρειάστηκε να γίνει χρήση των ερευνητικών εργαλείων των

- κριτικών της λογοτεχνίας
- κριτικών και θεωρητικών των εικαστικών τεχνών
- κοινωνιολόγων της επικοινωνίας
- αναλυτών της εικόνας κ.α.

Ανάλογα με τα θεωρητικά μας εφόδια μπορούν να αναγνωριστούν πολλές και διάφορες συγκειμενικές παράμετροι στα κόμικς. Περισσότερο σχολιάσιμες είναι αυτές με αναφορά στα εκφραστικά μέσα που έχουν υιοθετήσει τα κόμικς από δύο παραδοσιακούς χώρους στην καλλιτεχνική έκφραση, οι οποίοι αμφότεροι διαθέτουν μεγάλη παράδοση κριτικού και θεωρητικού λόγου.

Από την εικαστική έκφραση και τον χώρο της προκύπτουν οι κάτωθι συγκειμενικές παράμετροι:

- σύνθεση
- σχέδιο
- χρώμα
- ματιέρα των διάφορων τεχνικών

- τονικότητα
- σκιάσεις

οι οποίες στο σύνολό τους καταφέρνουν να

- χαρακτηρίσουν κάθε ξεχωριστό εικονίδιο (καρέ)
- χαρακτηρίσουν συνολικά την εικονοποιημένη αφήγηση
- καταστήσουν ιδιαίτερο το σύνολο των έργων ενός κομίστα

Για παράδειγμα, τυχαία η χρήση της μονοχρωματικής παλέτας μπορεί να σχολιαστεί σε ένα μεμονωμένο καρέ ως τρόπος για να δοθεί έμφαση σε ένα ήρωα ή ένα στοιχείο της εικόνας. Εκτός αυτού μπορεί και με ένα άλλο τρόπο να γίνει αντιληπτό: χρησιμοποιείται για να προσδώσει δυναμική στην αφήγηση αφού επιτρέπει στον δημιουργό να δώσει μία ποικιλία στην εξιστόρηση του αναδεικνυόμενου από ανάσες σχεδιαστικής αφαίρεσης. Μελετώντας λοιπόν αυτή την συγκεκριμένη παράμετρο-μονοχρωμία- η οποία είναι προϊόν εικαστικής έκφρασης-προκύπτει το συμπέρασμα ότι έγινε χρήση αυτής προκειμένου να ταξινομήσει και να αναδείξει τη χρήση των μονοχρωμιών στο συγκεκριμένο έργο ή η μονοχρωμία αυτή εξυπηρετεί τη δραματουργική ή σημειολογικού τύπου ανάγνωση που προκύπτει μονοχρωματικά στην αφήγηση.

Και από την λογοτεχνία μπορούν να εντοπιστούν συγκεκριμένες παράμετροι στο χώρο των κόμικς. Συγκεκριμένα αυτός ο εντοπισμός συνεπάγεται στα γραπτά τμήματα του κόμικ δηλαδή

- στους διαλόγους που βρίσκονται στα μπαλονάκια
- σε εισαγωγικές-συνδετικές φράσεις
- στα συνοδευτικά κείμενα εντός εικόνων
- στη συνολική αφηγηματική δομή του κειμένου

Ακόμα τέτοιες παράμετροι μπορεί συγκεκριμένα να αποτελούν το λεξιλόγιο ή οι γλωσσικές ιδιαιτερότητες που χαρακτηρίζουν το λόγο κάποιων χαρακτήρων.(πχ. ο χαρακτηριστικός τρόπος ομιλίας του Τουίτι στην φράση “νομίδω πωθ είδα ένα γατούλη”),λέξεις που επαναλαμβάνονται και ίσως εξυπηρετούν ανάγκες στίξης συμβάλλοντας έτσι στον αφηγηματικό ρυθμό, οι πολιτισμικές χροιάς επιλογές των ονομάτων των ηρώων(πχ. ο μεγάλος προφήτης, η πάπισσα Λουδοβίκα-δημιουργημένοι αμφότεροι από τον A. Barbucci) και των τόπων καθώς και του εξειδικευμένου λεξιλογίου των χαρακτήρων (πχ. ορολογία χρήσης όπλων, σκαφών ή αντιμετώπισης κινδύνων με παραπομπή μελλοντολογικού, τεχνολογικού, διαστημικού ή ακόμα διάφορων υποκουλτούρων).

Τα αφηγηματικά τεχνάσματα τα οποία επιδρούν στη δομή της αφήγησης, κατατάσσονται και αυτά στις συγκεκριμένες παραμέτρους. Συγκεκριμένα σε σημεία της ιστορίας όπου παρατηρείται έναρξη της αφήγησης, οι αναδρομές στο παρελθόν... Αυτές οι συγκεκριμένες

παράμετροι καθότι ιδιαίτερες χρήζουν μελέτης από τα θεωρητικά εργαλεία της λογοτεχνικής ανάλυσης τα οποία έχουν ήδη δοκιμαστεί για τον απλούστατο λόγω του ότι μετρήσιμα κόμικς αναφέρονται σε σύμπαντα που συγγενεύουν με την επιστημονική φαντασία και την αστυνομική λογοτεχνία.

Τεχνικές έκφρασης των κόμικς

Πολλές είναι οι τεχνικές που χαίρουν χρήσης στα κόμικς ως εκφραστικό μέσο και η προέλευσή τους είναι από επιμέρους τέχνες που συνδυάζονται με πρωτοτυπία που εξυπηρετεί την επίτευξη του επιδιωκόμενου αισθητικού αποτελέσματος. Έτσι, παρακάτω θα παρουσιαστούν η δομή και η οργάνωσή τους, οι τεχνικές ψευδαίσθησης και τέλος το ιδεολογικό υπόβαθρο της δημιουργίας τους.

Τεχνικές δομής και οργάνωσης

Αυτό που σίγουρα καταφέρνει να προσδώσει στα κόμικς το στοιχείο της συναρπαστικής εκφραστικής ποικιλίας είναι η ποικιλοτροπία στην επιλογή ασπρόμαυρου ή πολυχρωμίας, ο τρόπος διαχωρισμού της σελίδας σε συνδυασμό με την χωρητικότητα που επιτρέπει κάθε καρέ καθώς και το δημιουργικό ταλέντο κάθε δημιουργού.

Τα κόμικς αυτό που κάνουν είναι να αφηγούνται μία ιστορία με τον συνδυασμό κειμένου και εικόνων. Τα σκίτσα είναι αυτά που διηγούνται, προκύπτει δηλαδή με τη χρήση αξιοπρεπούς ποσότητας κειμένου η χρονική ανάπτυξη του λόγου. Ο βαθμός που θα χρησιμοποιηθεί ο συνδυασμός κειμένου και σκίτσων προκειμένου να επιτευχθεί το επιδιωκόμενο αισθητικό αποτέλεσμα έχει να κάνει με την κρίση κάθε δημιουργού ανεξάρτητα. Αυτή η δοσολογία είναι ένας καίριος παράγοντας για την επίτευξη του εκφραστικού αποτελέσματος. Η δοσολογία αυτή μπορεί να οδηγήσει στην πολυλογία με τον ίδιο βαθμό που μπορεί να οδηγήσει στην ολιγολογία.

Η αφήγηση στα κόμικς πραγματοποιείται παραθέτοντας χωριστές ακίνητες εικόνες. Αυτό που προφανώς συμβαίνει είναι η στάση του αναγνώστη ο οποίος διαβάσει το ακίνητο στιγμιότυπο ως κινούμενο. Ενώ όμως η δράση σε συνδυασμό με τη ροή της ιστορίας παραμένουν συνεχείς, η αφήγηση είναι αυτή που προκύπτει παραθέτοντας χωριστές εικόνες στιγμιότυπα που υποδεικνύουν τη δράση.

Αυτή η επιλεκτική απεικόνιση στον τρόπο που ο δημιουργός προβάλλει τις σκηνές της δράσης είναι που του επιτρέπει να αφηγηθεί με τον προσωπικό του τρόπο την ιστορία. Η επιλεκτική αυτή απεικόνιση του προσφέρει τις ακόλουθες ενέργειες:

- καθοδηγεί τη ματιά του αναγνώστη σε όποιο σημείο της δράσης θέλει και οποιαδήποτε στιγμή
- να προσδώσει το στοιχείο της ιδιαίτερης έμφασης σε όποιο σημείο θέλει
- να παραλείψει δευτερεύοντα στοιχεία

- να δημιουργήσει μία προσωπική ροή στην αφήγηση με την ματιά του αναγνώστη να κατευθύνεται στη σελίδα άλλοτε με ήπιο είτε σπασμωδικό τρόπο.
- Να επηρεάσει τον τρόπο που η ματιά του αναγνώστη λειτουργεί, είτε ωθώντας την στην παρακολούθηση παράλληλων δράσεων σε διαφορετικούς τόπους ή στην παρακολούθηση δράσεων που εξελίσσονται σε διαφορετικούς χρόνους όμως ταυτόχρονα.(εν ολίγοις να οδηγήσει τη ματιά του αναγνώστη να παρακολουθήσει γεγονότα παρελθοντικά, παροντικά ή του μέλλοντος)

Το καρέ αποτελεί βασική αφηγηματική μονάδα των κόμικς το οποίο είναι το επαναλαμβανόμενο πλαίσιο του σχεδίου με το κείμενο. Τα καρέ ορίζονται ως η ελάχιστη υποδιαίρεση της σελίδας ώστε να προκύψει αρμονική συνύπαρξη με την αφήγηση. Σχήμα και μέγεθος αυτών ποικίλλουν σύμφωνα πάντα με το προσωπικό ύφος του δημιουργού.

Το καρέ έχει το μέγεθος αυτό που σχετίζεται με το πώς καταμερίζεται και οργανώνεται η σελίδα για να εξυπηρετηθεί η αφήγηση διατηρώντας σε αυτή μία αυτόνομη εικαστική αξία. Έχουμε τις ακόλουθες διαμορφώσεις του καρέ, με αρχή το μεγαλύτερο φτάνοντας προς το μικρότερο καρέ:

- δισέλιδο
- ολόκληρη σελίδα(splash page)
- ημισέλιδο
- ¼ της σελίδας
- 1/9°
- 1/16°
- Καρέ μικρότερα από 1/16°

Αυτό που εξυπηρετεί τις απαιτήσεις του σεναρίου και ταυτόχρονα της πλοκής είναι η χωρητικότητα του καρέ. Σε ένα βαθμό όμως απαιτείται και η συνεργασία του αναγνώστη που δεν είναι άλλη παρά να έχει αυτή την ετοιμότητα στο πως οι φάσεις της πλοκής διαδέχονται η μία την άλλη προκειμένου μόνος του να μπορεί να συμπεραίνει εύκολα και με τη βοήθεια του νου του τι μεσολαβεί περνώντας από το ένα καρέ στο επόμενο.

Το καρέ διαθέτει ελαστικότητα και η χωρητικότητά του συνδέεται άμεσα όχι με το μέγεθός του (τα μεγέθη των καρέ αναφέρθηκαν παραπάνω) αλλά με την εξέλιξη της ιστορίας. Ανάλογα με το τι έμφαση θα δοθεί στην αφήγηση και την σπουδαιότητα που φέρει σε αυτό το σημείο το σενάριο προκύπτει ο συνδυασμός στην ποσότητα των προσώπων και των αντικειμένων. Η τεχνική του καδραρίσματος είναι αυτή που επιτρέπει να επεκταθούν τα όρια περιεκτικότητας του καρέ.

Κάθε καρέ διαθέτει περιεχόμενο που έχει μια ιστορία να πει. Οδηγούμαστε λοιπόν στην έννοια της *αφηγηματικής ροής* που είναι ο τρόπος που κάθε δημιουργός ξεδιπλώνει την

ιστορία που αφηγείται παραθέτοντας χωριστές, ακίνητες εικόνες. Η *αφηγηματική ροή* εξαρτάται από τέσσερις τουλάχιστον συγκεκριμένες παραμέτρους, τρεις εκ των οποίων σε αυτό το σημείο θα αναφερθούν:

- Πρώτη παράμετρος είναι η *κλίμακα των κάδρων* που χαρακτηρίζει το κάθε καρέ. Έτσι ονομάζεται το επιτρεπόμενο εμβαδόν που καταλαμβάνει το ανθρώπινο πρόσωπο ή κάποιο άλλο στοιχείο στα όρια του κάθε καρέ. Υπάρχουν τρεις χαρακτηριστικές κλίμακες:
 1. Γενικό κάδρο: σε αυτό κυρίαρχη θέση έχουν τα στοιχεία του περιβάλλοντα χώρου και οι ήρωες εικονίζονται από μακριά ενταγμένοι στο χώρο που τους περικλείει. Στο γενικό κάδρο το εμβαδόν που διατίθεται στο πρόσωπο ενός ήρωα μέσα στην εικόνα είναι ελάχιστο.
 2. Μεσαίο κάδρο: Σε αυτό κυριαρχεί η παρουσία των ηρώων σε ολόσωμη μορφή και με τα στοιχεία από τον περιβάλλοντα χώρο να είναι ελάχιστα. Στο μεσαίο κάδρο τον περισσότερο χώρο καταλαμβάνει το πρόσωπο ενός ήρωα και δίνεται έμφαση στη δράση των ηρώων και στη μεταξύ τους σχέση.
 3. Κοντινό κάδρο: Εδώ κυριαρχεί το πρόσωπο ενός ή περισσότερων ηρώων. Στόχος του κοντινού κάδρου είναι να εστιάσει στα στοιχεία που διαμορφώνουν τη διάθεση ή την ψυχολογική κατάσταση των ηρώων ή ακόμα και να βοηθήσει να τονιστεί η σημασία κάποιου στοιχείου κατά την αφήγηση.

Αυτή η εναλλασσόμενη παράθεση μεταξύ των κάδρων είναι που δίνει στον δημιουργό του κόμικ τη δυνατότητα σε κάθε στιγμή, σε κάθε καρέ της αφήγησης να κατευθύνει την προσοχή του αναγνώστη σε όποιο σημείο αξιολογήσει ότι εξυπηρετεί την αφήγηση.

- Η δεύτερη συγκεκριμένη παράμετρος που δίνει ένα δραματικό χρώμα στην αφηγηματική ροή αποτελεί η *οπτική γωνία* απ' όπου αντικρίζουμε τον ήρωα ή το θέμα κάθε καρέ. Αυτή θα αναλυθεί αργότερα ως τμήμα του ψυχολογικού κώδικα.
- Τρίτη συγκεκριμένη παράμετρος η οποία θα μας απασχολήσει σε αυτό το σημείο είναι το *μοντάζ των καρέ*. Το μοντάζ είναι αυτό που καθορίζει σε ποιο σημείο θα στραφεί κάθε φορά η ματιά του αναγνώστη. Αξίζει ακόμα να αναφερθεί το παράλληλο μοντάζ, μία συνηθισμένη τακτική, η οποία αποτελεί παράθεση καρέ (ή μικρών ενοτήτων καρέ) που αναδεικνύουν δράσεις σε διαφορετικούς χώρους ή χρονικές περιόδους προκειμένου να αφηγηθούν παράλληλες δράσεις ταυτόχρονα.
- Προχωράμε κατά συνέχεια στην τέταρτη συγκεκριμένη παράμετρο που καθορίζει τη ροή της ιστορίας και είναι η τελευταία περίπτωση του μοντάζ μέσα στο ίδιο καρέ.

Έχει να κάνει με τη *διάταξη και το εμβαδόν των εικόνων καρτέ* στο χώρο που επιτρέπει η κάθε σελίδα. Όταν η αφήγηση είναι θεατρικής μορφής το εμβαδόν παρουσιάζεται σε 2-3 μόνο μεγέθη τα οποία μόνο κατά πλάτος διαφοροποιούνται και δεν παραβιάζεται το όριο των σειρών του καρτέ ούτε όμως και το τετράπλευρο σχήμα του. Υπάρχει όμως και η αφήγηση πιο δυναμικής μορφής όπου το εμβαδόν, το σχήμα, η διάταξη, το περίγραμμα και τα όρια κάθε καρτέ εντός σελίδας γίνονται ένα εργαλείο υποκειμενικής αφηγηματικής ροής στα χέρια του δημιουργού.

Πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα προκύπτουν και όταν καταργούνται τα περιγράμματα των καρτέ ή όταν ο τρόπος που παρατίθενται οι εικόνες παραβιάζει σε κάθετη μορφή τις οριζόντιες σειρές των καρτέ όπως κατά σύμβαση παρουσιάζονται. Η συγκεκριμένη χρήση των προαναφερθέντων εκφραστικών μέσων δεν σημαίνει αναγκαστικά έμπνευση ή και δύναμη στον τρόπο προβολής της αφήγησης. Ειδικά σε αυτά τα σημεία, αξία παραμένει η λιτότητα στην έκφραση η οποία μπορεί να κερδίσει την εκτίμηση του αναγνωστικού κοινού.

Τεχνικές της ψευδαίσθησης

Οι λεγόμενες τεχνικές της ψευδαίσθησης δεν θα μπορούσαν να λείπουν από τον κόσμο των κόμικς προκειμένου να επιτευχθεί το αισθητικό αλλά και το εκφραστικό αποτέλεσμα. Σε αυτές τις τεχνικές συναντάμε κώδικες ηχητικούς και οπτικούς καθώς και ψυχολογικής φύσης.

Ηχητικός κώδικας

Το κείμενο στα κόμικς αναζητά να εκπροσωπηθεί σχεδιαστικά από ευφάνταστες κωδικοποιήσεις που σκοπό έχουν να δώσουν ζωή στη σιωπή των σελίδων. Επιδιώκεται με τρεις τρόπους: κείμενο ως φωνή του αφηγητή, κείμενο που είναι η φωνή των ηρώων και κείμενο που αντιπροσωπεύει τους περιβαλλοντικούς ήχους.

Η φωνή του αφηγητή συναντάται συνήθως σε πλαίσια διαμορφωμένα σε κάποια άκρη του υπάρχοντος καρτέ. Συνήθως η αφήγηση που προκύπτει από τον αφηγητή παρουσιάζεται με κεφαλαία γράμματα προκειμένου να απορρέει αντικειμενικότητα, ουδέτερη στάση και την επιγραμματικότητα με την μορφή που συναντάται στις εφημερίδες. Το ύφος του δημιουργού είναι αυτό που θα καθορίσει την έκταση του πλαισίου της αφήγησης αυτής ή ακόμα και οι απαιτήσεις που έχει στο συγκεκριμένο σημείο η πλοκή. Στην περίπτωση που γεφυρώνει μη ευνόητα κενά διαθέτει περιγραφικότητα και την αντίστοιχη έκταση ενώ αυτό περιορίζεται με την ύπαρξη διαδοχικών καρτέ. Αν το απαιτεί η πλοκή μπορεί να καταλαμβάνει ένα ολόκληρο καρτέ για να προβεί στην εξιστόρηση κάποιου συμβάντος. Ακόμα λειτουργία αυτών των πλαισίων φωνής του αφηγητή είναι η πληροφόρηση σχετικά με τους διαλόγους εντός καρτέ. Ενημερώνουν επίσης για στοιχεία τόπου και χρόνου. Τέλος τα πλαίσια φωνή του αφηγητή βοηθούν τον αναγνώστη στη νοηματική σύνδεση των καρτέ.

Προχωράμε στις φωνές των χαρακτήρων. Αυτές βρίσκονται μέσα σε λευκού χρώματος συνήθως μπαλονάκια με πιο διαδεδομένες σχεδιαστικά τις μυτερές απολήξεις οι οποίες ενημερώνουν ποιανού την ομιλία παρακολουθούμε κάθε φορά. Το πλαίσιο τους είναι διαφοροποιημένο του αφηγητή χωρίς αυτό να μην τους επιτρέπει να είναι και αυτά ορθογώνιας μορφής ή και να απουσιάζει πλήρως το σχήμα.

Το μπαλόνι διαλόγου ακολουθεί κάποιες μορφοποιήσεις, συγκεκριμένα αν σχεδιαστεί σύμφωνα με τον συμβατικό τρόπο καταλήγει στην ακίδα που στοχεύει προς τον εκάστοτε ομιλητή και σημαίνει τον ήδη εκφρασμένο λόγο. Υπάρχουν κι άλλες μορφές που μπορεί να πάρει για παράδειγμα διακεκομμένα περιγράμματα με οξείες γωνίες, με δόντια πριονωτής μορφής (μπαλονάκι σαν σκαντζόχοιρο). Σε αυτές τις μορφές εκφράζει διαφορετικά πράγματα που ποικίλουν όπως φόβο ή οργή, ταραχή, θυμό ή ουρλιαχτό ακόμα και κάποιον κρότο. Όταν όμως δε διαθέτει μυτερή απόληξη αλλά μικρά κυκλάκια το ένα μετά το άλλο, έχει σκοπό να εξυπηρετήσει την προβολή της εσωτερικευμένης φωνής του ήρωα που δεν είναι άλλο παρά οι σκέψεις του.

Ο τρόπος που ζωντανεύουν τα λόγια των χαρακτήρων επιτρέπει στις κωδικοποιήσεις των κόμικς να εκφραστούν. Δεν πρόκειται απλά για τις απόψεις που οι χαρακτήρες εκθέτουν υπάρχει μία ποικιλομορφία στην προφορά ανεξάρτητα των προαναφερθέντων σχημάτων στα μπαλονάκια διαλόγων. Αυτό είναι εφικτό χάρη στις διαφοροποιημένες μορφοποιήσεις του προσώπου τους (γκριμάτσες) και του είδους των γραμμάτων στα μπαλονάκια. Το μέγεθος των γραμμάτων, πεζά ή κεφαλαία, είναι ανάλογο της έντασης της φωνής του χαρακτήρα. Για παράδειγμα τα μεγάλα γράμματα είναι συνδεδεμένα με τη βροντερή φωνή ενώ τα μικρότερα γράμματα με τους ψιθύρους χωρίς να παραλείπεται η κατάλληλη πλαισιοποίηση.

Γίνεται αντιληπτή λοιπόν η σχέση της επιλεγμένης γραμματοσειράς, του μεγέθους και του στυλ των γραμμάτων με την ένταση, τα συναισθήματα και τη διάθεση που έχουν οι χαρακτήρες τη δεδομένη στιγμή. Η ένταση της φωνής αποδίδεται με την εικονοποιημένη μετατροπή λεκτικών μεταφορών. Για παράδειγμα μία επίπληξη αναπαρίσταται με ένα κεραυνό και αντίστοιχα διάφορες μορφές διάθεσης. Αναφορικά:

- Με λουλουδάκια αποδίδεται η καλοσύνη
- Με συνοδεία πράσινου φόντου η κακεντρέχεια
- Με αστραπές και βροντές η οργή

και με πολλές ακόμα εικονοποιημένες παρομοιώσεις.

Αυτούς τους σχηματοποιημένους συμβολισμούς ο αναγνώστης τους κατανοεί κατευθείαν όπως για παράδειγμα μεταφορές τύπου “βλέπω αστεράκια”, “το κεφάλι μου γυρίζει” όπως και το αναμμένο λαμπάκι που εκφράζει την ξαφνική ιδέα-αναλαμπή.

Εδώ αξίζει να αναφερθεί η περίπτωση των βρισιών όπου καλύπτονται με μουτζούρες ή χρησιμοποιούνται διάφορα μικρά σκίτσα (συμβολάκια) ώστε να καλύπτεται ο υβριστικός λόγος ή να γίνεται αντιληπτή η λογοκρισία. Ο αναγνώστης ανατρέχει στο προσωπικό του λεξιλόγιο ώστε να καλύψει μόνος αυτό που δεν δείχνει άμεσα το μπαλονάκι.

Ένα άλλο στοιχείο είναι να αντικαθίστανται οι λέξεις με ήχους, παρατηρούνται δηλαδή διάχυτες ηχοποιήσεις. Οι ήχοι στα κόμικς δεν μπορούν να περιγραφούν καθώς ούτε και να τους εκφέρει ο γραπτός λόγος ,αντ' αυτού εγγράφονται και αντίστοιχα παρουσιάζονται. Συχνά τα γράμματα ζωγραφίζονται με τέτοιο τρόπο ώστε να γίνεται κατανοητή η ένταση ή ο βαθμός ενός θορύβου. Αρκετές φορές πρόκειται για υπαρκτές ονοματοποιίες που οπτικοποιήθηκαν ενώ ήταν γλωσσικά σήματα και ως σήματα επέστρεψαν στα πλαίσια των κόμικς. Οι περιβαλλοντικοί ήχοι όπως αποτυπώνονται στα καρτέ είναι διάφοροι ήχοι ή κραυγές του πλήθους.

Αυτές οι ονοματοποιίες όπως υπάρχουν δίνουν ηχητικές εντυπώσεις διά του σχεδίου. Έτσι ο αναγνώστης καταφέρνει να ακούσει με το μάτι του αυτό το πανδαιμόνιο που εκτελείται σιωπηλά. Ακόμα και όταν το σχέδιο είναι ρεαλιστικής απεικόνισης, οι ονοματοποιίες αυτές ακόμα χρειάζονται προκειμένου να αποδοθεί με αντίστοιχο ρεαλιστικό τρόπο η ηχητική επένδυση.

Συμπερασματικά τα βασικά γλωσσικά μέσα που γίνεται χρήση τους είναι

- γραφή με κεφαλαία γράμματα
- ευθύς λόγος
- πολλά σημεία στίξης
- αρκετά επιφωνήματα

Αρκετές φορές όμως παρατηρείται η περίπτωση η γλώσσα να συνοδεύεται φτωχού λεξιλογίου και χρήσης φράσεων αργκό με τον περιγραφικό χαρακτήρα της γλώσσας να απουσιάζει. Προκειμένου λοιπόν να υπάρξει συνεννόηση στα κόμικς χρησιμοποιείται η λεγόμενη “μεταγλώσσα” ή “μη γλώσσα” η οποία μπροστά στο ρόλο που φέρει η εικόνα στη μεταβίβαση των μηνυμάτων, η...” μεταγλώσσα ” αυτή έρχεται σε δεύτερη μοίρα.

Απ’ την άλλη όμως πλευρά αυτός ο λόγος είναι περιεκτικός και διαθέτει την απαιτούμενη δράση, χωρίς να γίνεται ασαφής. Οι διάλογοι συχνά έχουν χαρακτήρα υπαινιγμού ή αλληγορίας. Όπως αναφέρει ο Umberto Eco στο βιβλίο κήνσορες και θεράποντες “η ανάγνωση μιας σελίδας κόμικ μας τοποθετεί στην ύπαρξη ενός αυτόνομου λογοτεχνικού είδους, που διαθέτει ιδιαίτερα δομικά στοιχεία και αυθεντική επικοινωνιακή τεχνική και βασίζεται σ’ έναν κώδικα τον οποίο κατανοούν οι αναγνώστες και στον οποίο καταφεύγει ο δημιουργός για να διαρθρώσει σύμφωνα με πρωτότυπους μορφοποιητικούς νόμους ένα μήνυμα που απευθύνεται συνολικά στη νόηση, τη φαντασία και τις προτιμήσεις των αναγνωστών του”

Σύμφωνα, τέλος, με τον Θεοδωρίδη, η απόδοση ήχων με γράμματα όπως συναντάται στα κόμικς διαφέρει από την ενσωμάτωση φθόγγων στη ρίζα μίας λέξης, πχ. ο “παφλασμός των κυμάτων”, “ένας άγριος βρυχηθμός”. Στα κόμικς έχουμε την προσπάθεια να αναπαραχθούν αυτοί οι ήχοι, με πρόθεση να συγκλίνουν στον πρωτότυπο ήχο.

Οπτικός κώδικας

Χάρη στις πολυποίκιλες γκριμάτσες των χαρακτήρων και με τα γραφιστικά στοιχεία που επιστρατεύονται δίνεται στα κόμικς η εντύπωση μιας κάποιας κίνησης η οποία εξυπηρετεί την προβολή σημείων της πλοκής. Το να αποδοθεί αυτή η κίνηση είναι τμήμα της αφηγηματικής ροής. Πρέπει να υπάρχουν τα κάτωθι:

1. εκφραστικότητα στα πρόσωπα
2. δυναμικότητα στις διαδοχές
3. κατάλληλη σήμανση

μέσα στα καρτέ και στον τρόπο που το ένα καρτέ διαδέχεται το άλλο. Αυτές οι προαναφερθείσες τρεις σημάσεις αποκτούν νόημα στα πλαίσια της ιστορίας, το νόημα το αντλούν από την ιστορία.

Με τους κάτωθι τρόπους επιτυγχάνεται η ψευδαίσθηση της κίνησης στα κόμικς:

- οι σχέσεις των προσώπων και αντικειμένων όπως τοποθετούνται στα καρτέ
- οι σχέσεις που έχουν γειτονικά καρτέ στην οργάνωση της σελίδας
- η σχέση που έχει κάθε τμήμα συναρτήσει ανάπτυξης της πλοκής.

Για την απόδοση της κίνησης τα κόμικς έχουν υιοθετήσει φωτογραφικές και κινηματογραφικές τεχνικές. Η πολλαπλή απεικόνιση μιας φιγούρας μέσα στο καρτέ αναδεικνύει μια ταχύτατη κίνηση. Κίνηση μπορεί να αποδοθεί επίσης με το ασαφές περίγραμμα. (Η ασάθεια στις γραμμές δίνει στο σχέδιο την εντύπωση της ασάθειας-κίνησης).

Ένα άλλο στοιχείο είναι πως αποδίδονται εικονικά μεταφορές και διάφορες φράσεις. Η φορά της ανάγνωσης είναι πολύ σημαντικό στοιχείο για να αποδοθεί η κίνηση συναρτήσει της οργάνωσης της σελίδας αλλά και της αλληλουχίας των καρτέ. Ένα συγκεκριμένο καρτέ αντιστοιχεί στο τώρα (παρόν), ενώ αν κινηθούμε γραμμικά προς τα αριστερά συναντάμε το παρελθόν και προς τα δεξιά το μέλλον, δηλ. τι προηγείται του συγκεκριμένου καρτέ και τι έπεται. (Μαρτινίδης, Eco) Αυτή τη μετάβαση εξυπηρετούν οι κάτωθι τεχνικές:

- Το λευκό διάστημα που διαχωρίζει τα καρτέ μεταφράζεται ως πέρασμα κάποιου χρονικού διαστήματος και μετάβαση των ηρώων από τη μία φάση στην επόμενη. Όταν οι φάσεις είναι πολύ κοντά χρονικά η μία με την άλλη το λευκό διάστημα αντικαθίσταται από μία γραμμή... Δίνεται έτσι μία εικόνα ενιαία με μικρά καρτέ.

- Ο τρόπος που χαράσσονται τα πλαίσια συνδέεται με την διακοπή του παρόντος χρόνου στην αφήγηση. Αν υπάρχει η ανάγκη σχεδίασης της αναδρομής στο παρελθόν τότε τα περιγράμματα των πλαισίων σχεδιάζονται καμπυλωτά. Δηλαδή το καρέ ή αλλιώς η βινιέτα δεν έχει το σύνηθες τετράγωνο σχέδιο αλλά καμπυλωτές πλευρές.

Η κίνηση ωστόσο μπορεί να διευκρινιστεί και βάσει μεγέθους και σχήματος κάθε καρέ. Γι' αυτό τα καρέ με μικρό εμβαδόν υποδεικνύουν στατικότητα ενώ τα μεγαλύτερα επιτρέπουν τον σχεδιασμό εντός τους ενός εύρους κινησιολογίας. Την εντύπωση της κίνησης εξυπηρετούν ο τρόπος που χειρίζεται το σχήμα ή το οριοθετημένο (εντός του καρέ δηλαδή) πλαίσιο. Όταν εμφανίζεται στο καρέ μια ανισορροπία με δυναμικό τρόπο και παραβιάζεται η σχηματική στατικότητα των ομαλών γεωμετρικών σχημάτων και εν ολίγοις όταν παρατηρείται "ανωμαλία" στο πλαίσιο του καρέ (ανομοιομορφία), υποστηρίζεται η κίνηση φυγής. Με απλά λόγια σαν κάποιος να ξεπηδάει ή να προσπαθεί να βγει έξω από τα όρια του καρέ.

Το σχήμα του καρέ αποτελεί με τη σειρά του σύμφωνα με τον Will Eisner τμήμα της εξιστόρησης. Χρησιμοποιείται για την παροχή νοήματος στο βαθμό του ήχου ή του συναισθηματικού κλίματος που επικρατεί όσον αφορά στην δράση και γενικότερα συνεισφέρει στην όλη ατμόσφαιρα που παρακολουθούμε. Επιπλέον ανάγκη που εξυπηρετεί το σχήμα του καρέ είναι ο βαθμός συμμετοχικότητας του αναγνώστη στα τεκταινόμενα της υπόθεσης. Το σχήμα αυτό, είτε τετραγωνισμένο συμβατικά ή παρεκκλίνουσας μορφής, αποσκοπεί στην εμπλοκή του αναγνώστη με την ιστορία ή στοχεύει να κάνει την πλοκή να φτάνει στο αποκορύφωμά της με την δράση της προς τον αναγνώστη. Εκτός του ότι η σχηματική διαφοροποίηση προσδίδει ένα πιο αναβαθμισμένο επίπεδο στον ρου της ιστορίας προσπαθεί παράλληλα να διαχειριστεί άλλες αισθητές από τον αναγνώστη διαστάσεις τις οποίες αγγίζει.

Όταν το σχήμα του καρέ επιστρατεύεται ως δομικό στοιχείο αποσκοπεί στην εμπλοκή του αναγνώστη και υπάρχει μία ποικιλόμορφη περιεκτικότητα ως προς την απεικόνιση του συγκεκριμένου καρέ. Η αλληλεπίδραση που κυριαρχεί μεταξύ του χώρου που καταλαμβάνεται σχεδιαστικά εντός του καρέ και το κενό που συναντάται στα λευκά πλαίσια εκτός είναι αντίστοιχης σημασίας για την αφηγηματική δομή (με απλά λόγια τι γίνεται μέσα στο καρέ και τι ρόλο έχει το λευκό μεσάζον διάστημα).

Όσον αφορά στα περιγράμματα του καρέ η ποικιλόμορφη σχηματοποίηση δέχεται περιορισμούς που επιβάλλουν τόσο οι απαιτήσεις της πλοκής όσο και οι χωρικές δυνατότητες της σελίδας. Επειδή το περίγραμμα του εκάστοτε καρέ εξυπηρετεί τις απαιτήσεις της πλοκής διαμορφώνεται σχεδιαστικά αναλόγως ή ως προς απάντηση στην δράση όπως την υπαγορεύει σε αυτό το σημείο ο σχεδιαστής.

Ψυχολογικός κώδικας

Εκτός από τον ήχο και την κίνηση, πρέπει να αποδοθεί και η δραματική ένταση στα κόμικς. Η *οπτική γωνία* (η οποία έχει νωρίτερα αναφερθεί ως δεύτερη συγκευμενική παράμετρος) είναι αυτή που με τη σειρά της αποδίδει τόσο τη συναισθηματική φόρτιση των καταστάσεων όσο και την ψυχολογική κατάσταση των χαρακτήρων. Εκτός από τον ήρωα χρωματίζεται δυναμικά και το επικρατόν θέμα. Ο αναγνώστης συνήθως παρακολουθεί από το ύψος των ματιών ενός όρθιου παρατηρητή που βρίσκεται στο ίδιο οπτικό επίπεδο (από άποψη ύψους) με τους χαρακτήρες.

Η οπτική γωνία του τρέχοντος καρέ έρχεται σε σύγκρουση με του προηγούμενου και του επόμενου με τις ριζικές εναλλαγές της, με την οπτική γωνία να τηρείται τυπικά υιοθετώντας:

- Την οπτική γωνία στο *ύψος του όρθιου ανθρώπου*. Είναι η πιο αντικειμενική θέση για την σχεδίαση των εικόνων. Ως προς την προβολή της υπάρχουσας πραγματικότητας και της κατάστασης που βιώνεται, θεωρείται η περισσότερο διεισδυτική. Χρησιμοποιείται τόσο για την παρθενική παρουσίαση του ήρωα όσο και για τις ήρεμες καταστάσεις ή περιόδους ηρεμίας που παρευρίσκονται ανάμεσα στις στιγμές δράσης.
- Η οπτική γωνία που το ύψος της μεταβάλλεται ανάλογα με το ρυθμό που βαδίζει η πλοκή, και είναι αυτή του δημιουργού. Η σκόπευση από ψηλό ύψος αναδεικνύει είτε δυσκολίες είτε απειλητικό περιβάλλον. Σκοπεύοντας από χαμηλά αναδεικνύει τις επιτυχίες των ηρώων. Συγκεκριμένα συναντώνται 2 μορφές σκόπευσης:
 1. Οπτική γωνία ενός ανθρώπου που παρατηρεί τη *δράση από ψηλά*. Αυτή η οπτική γωνία (συνήθως σε γενικό κάδρο) είναι ως επί το πλείστον περιγραφικής φύσης και ονομάζεται *πλονζέ*. Στα μεσαία ή κοντινά κάδρα υπάρχει κορύφωση της δραματικής έντασης με τον ήρωα σε κατάσταση αδύναμη ή ανυπεράσπιστο.
 2. Οπτική γωνία ενός ανθρώπου που παρατηρεί τη *δράση από χαμηλά*, με συνήθη περίπτωση την εμφάνιση του χαρακτήρα σε θέση ισχύος, κυριαρχίας και υπερέχοντας. Αυτή η οπτική γωνία λέγεται *κοντρ-πλονζέ*.

Τεχνικές με βάση το ιδεολογικό υπόβαθρο

Τα κόμικς μέσω της αναφοράς τους στην πραγματική ζωή καταφέρνουν να την αντικατοπτρίζουν. Χάρη στα εκφραστικά μέσα που συναντώνται στα κόμικς είναι εφικτή η επεξεργασία της πραγματικότητας με την αξιοποίηση των εκφραστικών αυτών μέσων και ταυτόχρονα από τον τρόπο που ξεδιπλώνεται η ιστορία. Σ' αυτό το ξετύλιγμα είναι που συναντώνται οι μορφότυποι μέσα από το κοινωνικό ασυνείδητο.

Αυτοί οι μορφότυποι διαμορφώνονται από 2 παράγοντες: τις πολλαπλές συγκρούσεις των ηρώων και αφετέρου χάρη στις πολλές πτυχές της προσωπικότητας αυτών. Μορφότυποι είναι τα εύκολα αντιληπτά γνωρίσματα των ηρώων καθορισμένα μέσω ιδεολογίας όπως και η διαρκής μάχη μεταξύ καλού και κακού. Κάποιοι χαρακτηριστικοί μορφότυποι με συνήθεις παρουσίες είναι:

- Ο επιστήμονας όπως παρουσιάζεται με φαλάκρα και γυαλιά
- Ο τρόπος που η φύση σημάδεψε τον αντίπαλο
- Ο δημόσιος υπάλληλος με προφανή σκολίωση, γαμψή μύτη...

Γενικά γίνεται αντιληπτό από πού πηγάζει η έμπνευση για τις μορφές και τη θεματολογία στα κόμικς: από τα εκάστοτε ιδεολογικά στερεότυπα και το κοινωνικό ασυνείδητο. Γι' αυτό το λόγο αποτελεί κορυφαία τεχνική για διαμόρφωση ψευδαίσθησης η μεταφορά της πραγματικότητας με σχηματικές αναπαραστάσεις.

Η ποικιλία στους μορφότυπους εμφανίζεται φυσικά καθώς αναπτύσσεται η πλοκή και η εκδήλωσή της γίνεται σύμφωνα με τα κάτωθι:

- Αντιπαλότητα καλού εκπροσώπου με τον κακό και τον εκπρόσωπο πρεσβεύει το καλό ικανότερο από τις παγίδες που του στήνει ο κακός
- Τα γεγονότα ομαλά εξελίσσονται με μία σειρά από δοκιμασίες που οδηγούν στην κορύφωση
- Υπάρχει η μονάδα της ηθικής όπου η επιτυχία επιβραβεύεται και η αποτυχία κοστίζει
- Σπάνια εμφανίζεται η τακτική να αναστραφούν οι ρόλοι και να υπάρξει κάποια έκπληξη στο τέλος (plot twist)

Αυτός ο παράγοντας που οδήγησε στην εμπορική διάδοση των κόμικς είναι το γεγονός ότι τα συναισθήματα θα αποδοθούν με ένα τρόπο που θα φέρουν στην επιφάνεια μία αποδεκτή ηθική και διάφορες μορφές στερεοτυπίας μέσω καθημερινών τυποποιημένων εκφράσεων.

Στάδια Παραγωγής των κόμικς

Έχει γίνει αντιληπτό από όσα προαναφέρθηκαν σχετικά με τα κόμικς ότι κάθε από αυτά διαθέτει αρχή, τέλος και ενδιάμεσο τμήμα (μέση) και οι εικόνες είναι αυτές μέσω των οποίων πραγματοποιείται η αφήγηση. Εκτός αυτού χαρακτηρίζονται από μια συγκεκριμένη δομή, δηλαδή μικρά τετράγωνα (τα λεγόμενα καρέ ή βινιέτες) στα οποία περιλαμβάνεται η πλοκή της ιστορίας σε ανεξάρτητο αριθμό σελίδων.

Έγινε αναφορά εκτός των καρέ και σε ένα ακόμη δομικό στοιχείο που δεν είναι άλλο παρά τα μπαλόνια. Μέσα σε αυτά βρίσκουν τη θέση τους (τοποθετούνται) τα λόγια και οι

ενδεικτικές ομιλίες. Τα μπαλόνια όπως επίσης προαναφέρθηκε, χαρακτηρίζονται από το σχήμα και τη μορφή τους τα οποία είναι υπεύθυνα ώστε να αντιλαμβάνεται ο αναγνώστης αν ο ήρωας μιλάει, σκέπτεται, φωνάζει. Εκτός αυτού η σχηματοποίηση-μορφοποίηση των μπαλονιών είναι υπεύθυνη για τη μεταφορά της συναισθηματικής κατάστασης των πρωταγωνιστών της ιστορίας.

Περισσότερες πληροφορίες για έκαστο καρτέ καθώς και ως φωνή του αφηγητή-περιγραφή της εκάστοτε κατάστασης διαθέτουν οι λεζάντες. Πρόκειται για πλαίσια κειμένου που αποσκοπούν στη μετάδοση πληροφοριών. Σχετική πληροφόρηση παρέχει και το μέγεθος των γραμμάτων τα οποία μπορούν να προϊδεάσουν για τη φωνητική διάθεση των παρουσιαζόμενων χαρακτήρων (μεγαλύτερα ή και κεφαλαία γράμματα συνεπάγονται φωνής ή έμφασης σε μία συγκεκριμένη κατάσταση ενώ τα μικρότερα γράμματα υποδηλώνουν είτε ψιθύρισμα είτε ηρεμία με τη μορφή ησυχίας)

Ο συγγραφέας του κόμικ προκειμένου να το υλοποιήσει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο πρέπει να περάσει από συγκεκριμένες φάσεις. Επιγραμματικά στην πρώτη φάση συναντάμε το στάδιο της πληροφόρησης, όπου υπάρχει η ενημέρωση σχετικά με το θέμα προκειμένου η αληθοφάνεια να χαρακτηρίζει την ιστορία του. Εν συνεχεία η γνώση των κωδικοποιήσεων των κόμικς καθίσταται απαραίτητη και πιο συγκεκριμένα τι ορίζεται ως κόμικ και τι αυτό περιλαμβάνει. Για την ακρίβεια εδώ περιλαμβάνονται τα δομικά στοιχεία όπως τα καρτέ, τα μπαλόνια κλπ τα οποία θα πρέπει ο δημιουργός του κόμικ να γνωρίζει προκειμένου να δημιουργήσει.

Το παραγωγικό λοιπόν κομμάτι της δημιουργίας κόμικς περιλαμβάνει κάποια στάδια όπως παρουσιάζονται παρακάτω:

1.Επινοείται το σενάριο

Η επινοήση του σεναρίου είναι και αυτή με τη σειρά της μια απαραίτητη υποενότητα γιατί ο δημιουργός πρέπει να ακολουθεί τα κάτωθι βήματα τα οποία θα διαμορφώσουν το τελικό σενάριο και συγκεκριμένα αυτά είναι:

- Η βασική ιδέα δηλ. μία συνοπτική ιδέα της ιστορίας με το βασικό νόημα και την κεντρική ιδέα. Πάνω σε αυτή την ιδέα στηρίζεται για την δημιουργία του κόμικ (ο δημιουργός).Εδώ επιπλέον ανήκει και η διαμόρφωση των χαρακτήρων.
- Συγγραφή της σύνοψης, σε αυτό το σημείο παρουσιάζεται συνοπτικά και με τρόπο περιληπτικό η παρουσίαση της κεντρικής υπόθεσης. Θα εκτεθεί η όλη κατάσταση, η έκβαση της ιστορίας και η ανάπτυξη της πλοκής. Από τη σύνοψη αναπτύσσονται χαρακτήρες και σενάριο.

2.Δημιουργία του ντεκουπάζ του σεναρίου

Σε αυτό το στάδιο συγκεκριμενοποιείται η ιστορία σε κάθε καρέ του κόμικς. Απαραίτητες ενέργειες σε αυτό το σημείο της συγγραφής είναι:

- πως θα διευθετηθούν τα καρέ στις σελίδες
- ποια θα είναι η οπτική γωνία της εικόνας (σκόπευση από ψηλά, χαμηλά; ύψος του αναγνώστη;)
- τι σκηνικό επικρατεί;
- ποιες είναι οι εκφράσεις και οι στάσεις των χαρακτήρων;
- δημιουργία των διαλόγων

Εν ολίγοις στο σημείο που δημιουργείται το ντεκουπάζ, αποφασίζουμε τι θα περιλαμβάνει το κάθε καρέ και τη διαμόρφωσή του.

3. Σχεδιασμός του κόμικ

Η συνολική εικόνα κάθε σελίδας ανεξάρτητα του τι θα περιλαμβάνει το κάθε καρέ είναι αντίστοιχης σημασίας. Η διαδοχική σειρά των εικόνων πρέπει να είναι λογική και ευανάγνωστη ώστε να διευκολύνεται η κατανόηση των τεκταινόμενων από μεριάς αναγνώστη. Με εξαίρεση τα manga, η φορά ανάγνωσης ξεκινά από τα αριστερά και προχωρά προς τα δεξιά. Αυτό το στάδιο είναι το σχεδιαστικό κομμάτι στο οποίο:

- γίνεται διαχωρισμός της σελίδας σε καρέ
- γίνεται σχεδιασμός των χαρακτήρων
- γίνεται η τοποθέτηση μπαλονιών και κειμένου σε καρέ

Δηλαδή ενέργειες οι οποίες προηγούνται της δημοσίευσης και της εκτύπωσης ή φωτοτύπισης του κόμικ.

Παρ' όλα αυτά στη διαδικασία δημιουργίας του κόμικ πρέπει να αναφερθούν και οι εμπλεκόμενοι σε αυτό δηλαδή οι ειδικότητες που συνεργάστηκαν για την υλοποίησή του.

1. Το σενάριο

Όπως προαναφέρθηκε παραπάνω η πρώτη δουλειά που πρέπει να γίνει είναι αυτή της συγγραφής του σεναρίου το οποίο δρομολογεί την ιστορία. Ο συγγραφέας όμως πρέπει να μπορεί να καθοδηγήσει μέσω της εξιστόρησης με εικόνες, αυτό γίνεται με δύο τρόπους: Ο πρώτος είναι με διάσπαση των τεκταινόμενων σε εικόνες καρέ προς καρέ περιλαμβάνοντας περιγραφή των ενεργειών των ηρώων και των διαλόγων τους. Δεύτερος τρόπος και πιο απλοϊκός

είναι μια γενική περιγραφή από μεριάς συγγραφέως του τι θα συμβεί ώστε να αναλάβει δράση ο εικαστικός.

2. Τα μολύβια

Ο καλλιτέχνης που έχει αναλάβει τα μολύβια, ο λεγόμενος *renciller*, είναι υπεύθυνος για την πρωταρχική μορφή του κόμικ από άποψη εικονογράφησης. Εν ολίγοις είναι υπεύθυνος για τα σχέδια και πρέπει να διακατέχεται από ένα ταλέντο στο σχεδιασμό όχι μόνο των χαρακτήρων αλλά και των *backgrounds* και μιας σειράς άλλων στοιχείων όπως αυτοκίνητα, τοξικά, ζώα και γενικά ό,τι μπορεί να περιληφθεί σε μια ιστορία. Οι “επαγγελματίες” σκιτσογράφοι προτιμούν μολύβια τέτοια που θα αποδώσουν τα σχεδιαζόμενα με αρκετή λεπτομέρεια και ως προς τη σκίαση και την γενική απόδοση των καρέ. Έτσι θα διευκολυνθεί και στη συνέχεια η μελανοποίηση. Ένας καλός σκιτσογράφος ολοκληρώνει μία σελίδα τη μέρα.



3. Ο λεγόμενος letterer

Παλιότερα η τοποθέτηση των γραμμάτων που εξυπηρετούν τις ομιλίες δεν χρειαζόταν ξεχωριστή ειδικότητα από αυτή του *renciller*-σκιτσογράφου, ο οποίος θα μεριμνούσε για την τοποθέτηση αυτών αφήνοντας σχετικό χώρο. Το μέγεθος των γραμμάτων έχει σημασία. Αναλόγως αυτού, ο υπεύθυνος θα άρχιζε να γράφει και εν συνεχεία με περαιτέρω επεξεργασία θα τοποθετούνταν κατάλληλα τα μπαλονάκια.

4. Μελάνια

Όταν οι προαναφερθέντες ολοκληρώσουν αναλαμβάνει ο υπεύθυνος των μελανιών, ο μελανωτής. Δουλειά του είναι να περάσει πάνω από τα σκίτσα του σκιτσογράφου με μελάνι και να διορθώσει υπάρχουσες ατέλειες και θα προσθέσει το απαιτούμενο βάθος και την ανάλογη υφή.



5. Τελικός επιχρωματισμός

Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία του μελανώματος αναλαμβάνει ο υπεύθυνος για τον χρωματισμό της κάθε σκηνής, δηλαδή να τοποθετηθεί χρώμα. Η διαδικασία αυτή γίνεται πλέον ψηφιακά με τη χρήση προγραμμάτων εικονογράφησης.



ΚΕΦ.3:Ζητήματα γύρω από τη διασκευή λογοτεχνικού έργου σε κόμικ

Εισαγωγή και χρονική αναδρομή

Κατά την Linda Hutcheon, η διασκευή αποτελεί φαινόμενο στο οποίο κάθε δυνατή μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης περιλαμβάνεται αφ' ενός και αφετέρου είναι ένα φαινόμενο το οποίο δεν περιορίζεται σε μερικά μέσα όπως και αναφέρει στην εισαγωγή του βιβλίου της *A theory of adaptation*, χωρίς όμως σε αυτόν τον κατάλογο να συμπεριλαμβάνονται τόσο τα κόμικς όσο και τα *graphic novels*. Και ενώ τα κόμικς είναι ευρέως αποδεκτά παρατηρείται ταυτόχρονα η τάση μετασχηματισμού των λογοτεχνημάτων σε κόμικς ή *graphic novels* από τους εκδοτικούς οίκους.

Η σχέση των κόμικς με την λογοτεχνία είναι μακροχρόνια και φέρει θυελλώδη χαρακτήρα. Και ενώ πλέον βέβαια τα κόμικς και *graphic novels* δεν θεωρούνται παραλογοτεχνία υπάρχουν ακόμα δυσκολίες στο να γίνουν αντιληπτά έξω από το σύμπαν της λογοτεχνίας, της οποίας το ενδιαφέρον κερδίζουν τα κόμικς. Ας μην ξεχνάμε ότι η ίδια η εικόνα προσφέρει πολλά στην αφήγηση χωρίς να στερεί με την ύπαρξή της τις προσωπικές αναπαραστάσεις των γεγονότων όπως έχουν χαρακτηί στο μυαλό του αναγνώστη. Παραδειγματικά ας αναφερθεί η αξία των σκίτσων στον κόσμο του μικρού πρίγκιπα, τα οποία έχουν φιλοτεχνηθεί από τον *Exupery*.

Ο μεγάλος αριθμός διασκευών μπορεί να αιτιολογηθεί από τον υπάρχοντα ανταγωνισμό μεταξύ των εκδοτικών οίκων, την εξάπλωση των κόμικς και τέλος την πληθώρα διαθέσιμων καλλιτεχνών. Λόγω της θέσης που πλέον έχουν στον τομέα της εκπαίδευσης μπορεί να καταμετρηθεί ένας λόγος ακόμα.

Η διαδικασία της διασκευής ενός λογοτεχνήματος σε εικόνες κάνει την εμφάνισή της στις αρχές του 19^{ου} αιώνα. Στις εικόνες του γαλλικού περιοδικού *Επινάλ* μπορούν να παρατηρηθούν στιγμές που προέρχονται από τους μύθους του *LaFontaine* ή την ιστορία του *δον Κιχώτη*. Παρ' όλα αυτά μόνο το 1810 σημειώνεται η πρώτη απόπειρα να αποδοθεί ένα έργο σε ακολουθία εικόνων όταν ο Ελβετός *Francois Dumoulin* προβαίνει στη δημοσίευση ενός βιβλίου με 150 χαρακτηριστικά στο οποίο παρουσιάζονται τα ταξίδια και οι περιπέτειες του *Ροβινσώνα Κρούσου* απ' όπου πηγάζει η θεματολογία με απουσία του πρωτότυπου κειμένου και με τις αντίστοιχες αδυναμίες στη δομή να γίνονται αισθητές. Συγκεκριμένα ο *Dumoulin* αντιμετώπισε τα παρακάτω προβλήματα:

- Γραμματική του μέσου και γνώση της
- Κατανομές χωροχρόνου ανάμεσα στην λεκτική και οπτική ιστορία
- Ιεράρχηση των πληροφοριών προς μετάδοση

Προβλήματα δηλαδή που σχετίζονται με την ίδια την αφήγηση των κόμικς.

Ο δημιουργός κόμικς *Toerferr* ήταν αυτός ο οποίος θα έλυσε τα παρακάτω προβλήματα:

- Την δόμηση ενός κειμένου το οποίο θα έκλεινε τα κενά παραθέτοντας ασυνεχείς εικόνες και θα οδηγούσε στην ανάγνωση η οποία χαρακτηρίζεται από συνοχή και συνεκτικότητα

γύρω στα 1820-1830 με τις πρώτες ιστορίες του.

Το να προσαρμοστεί μία λεκτική αφήγηση εικονοποιημένη είναι μία απόπειρα που πρώτος πραγματοποιεί ο Dumoulin. Αργότερα το φως της δημοσιότητας θα δει το 1927 η μεταφορά του Ταρζάν σε κόμικς με σχέδια του Hal Forster γνωρίζοντας μεγάλη επιτυχία.

Το 1941 τα κλασικά λογοτεχνικά έργα θα εκδοθούν σε μορφή κόμικς από τον εκδότη Albert Kanter στα πλαίσια των εκπαιδευτικών κόμικς σε μία δεκαετία (1940-50) όπου τα κόμικς δαιμονοποιούνται ως λύση απέναντι σε αυτή την τοποθέτηση. Αυτή η σειρά αρχικά φέροντας το όνομα Classics Illustrated πρόκειται για τα γνωστά στην Ελλάδα "Κλασικά Εικονογραφημένα"

Το επόμενο έτος, 1942, αποσπάσματα της Βίβλου σε εικόνες θα παρουσιαστούν στο κοινό από τον Max Gaines με τις αντίστοιχες σχετικές αναφορές από το πρωτότυπο κείμενο της παλαιάς διαθήκης σε ένα προλογικό σημείωμα.

Προχωρώντας στον 21^ο αιώνα η έμφαση θα δοθεί από μεγάλους γαλλικούς εκδοτικούς οίκους μια και η χώρα αυτή έχει μία αξιοσημείωτη παράδοση στην 9^η τέχνη.

- Αρχικά, το 2007, θα δημιουργηθεί η σειρά Ex Libris από τις εκδόσεις Delcourt η οποία εστιάζει "στη σκηνοθεσία και τον σεβασμό στο αρχικό έργο". Σε αυτή τη σειρά μεταφέρονται έργα του Βολταίρου, του Κάφκα, του Ουγκώ, Δουμά, Μολλιέρου της Σέλλευ κ.α.
- Αντίστοιχη ενέργεια σημειώνει ο οίκος Gallimard με την σειρά Fetiche στην οποία μεταφέρονται έργα των Εξυπερί, Καμύ, Κενώ κ.α.
- Ο οίκος Glenat με την συλλογή "Romans de toujours en BD" σκοπεύει να διαδώσει με ευχάριστο τόνο την παγκόσμια λογοτεχνία μυθιστορημάτων. Η συλλογή αυτή φτάνει τα 50 βιβλία και συμμετέχει μαζί με την Unesco στην εκστρατεία της διάδοσης και διάσωσης της παγκόσμιας λογοτεχνικής παρακαταθήκης πάντα με σεβασμό στο πρωτότυπο έργο. Αξίζει να αναφερθεί ότι στο τέλος του κάθε άλμπουμ διατίθενται τα παρακάτω:
 - πληροφορίες για τον συγγραφέα και το έργο
 - ιστορική περίοδο μυθιστορήματος
 - κοινωνικοοικονομική ζωή της εποχής
 - ένα λεξικό σε 6 γλώσσες για αυτούς που μαθαίνουν ως ξένη γλώσσα τη γαλλική.

Οι προαναφερθείς οίκοι υπηρετούν την πιστότητα στο αρχικό έργο σε αντίθεση με

- Τον οίκο Gallimard, ο οποίος πρεσβεύει μία πρωτοφανή ελευθεριότητα. Συγκεκριμένα αναφέρεται επί λέξει στην παρουσίαση της συλλογής πως “Ανοίγουμε στους δημιουργούς κόμικς την πρόσβαση στα λογοτεχνικά μας θεμέλια. Κάθε ένας επιλέγει ένα κείμενο. Μία παιδική ανάμνηση ή μία τωρινή αποκάλυψη, ένα μεγάλο κλασικό έργο, ένα ξεχασμένο αριστούργημα ή ένα σύγχρονο έργο. Όπως και να ‘χει, ένα κείμενο που (ο δημιουργός) αγαπά, που θέλει να εξυμνήσει με τον τρόπο του και που γνωρίζει ότι μπορεί να το μετατρέψει σε ένα καλό κόμικς. Το οικειοποιείται με τα δικά του εργαλεία. Το σχέδιο, τα καρέ, τα μπαλόνια, τις ακολουθίες. Δουλεύει, ερμηνεύει, επαναγράφει με τον δικό του υποκειμενικό τρόπο. Ο συγγραφέας τώρα είναι αυτός [...]”
- Επιπλέον ο οίκος Casterman δημιουργεί τη σειρά Rivages. Σε αυτή τη σειρά τα roman noir των Pelot, Thomson, Lehane μεταφέρονται σε κόμικς. Τέλος χαρακτηρίζει τη μεταφορά της λογοτεχνίας σε οπτική μορφή ως γεγονός.

Και άλλοι ακόμα εκδοτικοί οίκοι είναι αυτοί που συνεισφέρουν στη σχέση της λογοτεχνίας με τα κόμικς χωρίς όμως να προβαίνουν σε κατηγοριοποίηση των βιβλίων σε συλλογές. Τελικά να αναφερθεί ότι αυτή η κινητικότητα στο μετασχηματισμό λογοτεχνημάτων στη μορφή κόμικς δεν είναι ενέργεια που παρατηρείται μόνο στη Γαλλία. Είναι ενέργεια παγκοσμίου βεληνεκούς.

Σε αυτές τις διασκευές και ιδιαίτερα σε αυτές που στοχεύουν στο παιδί προστίθεται μία λειτουργία με χαρακτήρα επιμορφωτικό καθώς θεωρούνται ότι εκλαϊκεύουν την γνώση. Ο οίκος Delcourt συγκεκριμένα θα προτείνει και ένα παιδαγωγικό συμπλήρωμα στις διασκευές του, κάτι που δεν κάνει στα βιβλία των υπόλοιπων συλλογών του. Ακόμα ο οίκος Gallimard προτρέπει τους εκπαιδευτικούς να ανατρέξουν στον ηλεκτρονικό ιστότοπο προκειμένου να λάβουν συμβουλές για την χρήση της συλλογής Fetiche. Επίσης, κατά τον Groensteen τα κόμικς θεωρούνται ως “το τελευταίο οχυρό εναντίον του αναλφαβητισμού” αν λάβει κανείς υπόψη τη θέση των παιδιών τα οποία

- Προσεγγίζουν ευκολότερα την εικόνα παρά το κείμενο
- Οδηγούνται στην ανάγνωση μέσω εικόνων

Τα κόμικς συγκρίνονται ατέρμονα με τη λογοτεχνία. Δεν εισάγεται στην σχολική τάξη ένα κόμικ για την εικονογράφηση και την αφηγηματική ικανότητα ή το ίδιο το άλμπουμ αλλά διότι ο παιδαγωγός σπρώχνει με τη βοήθειά τους τα παιδιά προς τη λογοτεχνία. Μυθιστόρημα και κόμικς είναι πολύ κοντά ως πρωτότυπη μορφή. Και τα δύο προαναφερθέντα

- Έχουν αξία αισθητικού και καλλιτεχνικού ύφους
- Αποτελούν αφηγήσεις
- Διαβάζονται πάνω στο χαρτί στο οποίο τυπώνονται με τους δικούς τους τρόπους.

Διαμεσολαβικότητα και Αναπροσαρμογή

Η ανάλυση διασκευών οι οποίες διαπερνούν διαμεσικά σύνορα συνεπάγεται βαθύτατης γνώσης των ορίων και ικανοτήτων κάθε μέσου που εμπλέκεται. Όπως αναφέρει η Hutcheon:

“Σε πολλές περιπτώσεις επειδή οι διασκευές γίνονται σε διαφορετικό από το αρχικό μέσο, αποτελούν αποκατάσταση η οποίας συγκεκριμένα είναι μεταφορά στη μορφή διασημειωτικών μεταθέσεων από τη μία μορφή (πχ λέξεις) στην άλλη (πχ. εικόνες)”

Η ιδέα της αναδημιουργίας του νοήματος ή σημασίας ενός έργου όπως έχει δημιουργηθεί σε ένα μέσο ώστε να αναπαρασταθεί σε ένα άλλο, θυμίζει αρχικά πολύ επιστημονική και μαθηματική φύση για τις συμβολικές και δημιουργικές τέχνες. Ο Dudley Andrew εκφράζει τη δυσκολία αυτή χρησιμοποιώντας διαφορετικούς όρους:

“Πιο δύσκολη είναι η πιστότητα στο πνεύμα, στο πρωτότυπο, στο ύφος, στις αξίες, στις εικόνες και στον ρυθμό δεδομένου ότι η εύρεση αντίστοιχων σχηματοποιήσεων γι’ αυτές τις απροσδιόριστες απόψεις είναι στην αντίθετη όψη μίας μηχανικής διαδικασίας”

Όντως, καθώς μία τέτοια συστηματική προσέγγιση δε μπορεί να λογοδοτήσει πλήρως για την αποτελεσματική ανταπόκριση του κοινού σε μία συγκεκριμένη διεργασία, καταφέρνει παρ’ όλα αυτά επιτυχώς να αποκωδικοποιήσει και να συγκεκριμενοποιήσει πολλές από τις τεχνικές πλευρές της μεταβατικής διασκευής. Ο Andrew μελετά αυτή τη δυσκολία:

“Μπορούμε να επιχειρήσουμε να αναδημιουργήσουμε το νόημα πίσω από τη Mona Lisa στη μορφή ενός ποιήματος, ή ένα ποίημα σε μία μουσική φράση ή ακόμα και μία μουσική φράση σε ένα άρωμα; Αν αποδεχτούμε ότι αυτό είναι εφικτό, στο ελάχιστο των περιπτώσεων θα πρέπει επίσης να αναγκαστούμε να προβούμε σε εκπτώσεις στις πρώιμες εκφάνσεις των σχετικών γλωσσικών συστημάτων. Θα πρέπει να λάβουμε υπόψη ότι ενώ το πρώιμο υλικό μπορεί να είναι διαφορετικής φύσης, τα διαπλεκόμενα συστήματα μπορεί να διαμορφώνουν με τον δικό τους τρόπο και σε υψηλότερο βαθμό σκηνές και αφηγήσεις που είναι όντως του ίδιου βαθμού (ισόμετρα)/αντίστοιχης σημασίας φύσης.”

Προκύπτει λοιπόν ότι αν οδηγηθούμε στην παραδοχή ότι όλα τα εμπλεκόμενα μέσα είναι το ίδιο ικανά να αναπαραστήσουν το ίδιο νόημα ή διήγημα στον ίδιο βαθμό θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε τις επιπτώσεις στο ότι χάνεται η ιδιαιτερότητα μεταξύ των τεχνών και των σχετικών επιχειρημάτων πάνω στην επιλογή ενός μέσου έναντι ενός άλλου μέσου για οποιοδήποτε project. Υπάρχουν παρ’ όλα αυτά τρόποι με τους οποίους μπορούμε να διαφύγουμε αυτού του διλήμματος χωρίς να υποβαθμίζουμε τη διακριτή και μοναδική φύση διάφορων μορφών τέχνης. Ούτως ή άλλως κάθε μέσο διαθέτει νόημα και

αφηγηματικότητα με ένα μοναδικό τρόπο και είναι ικανό για επιτεύγματα στα οποία τα άλλα μέσα υστερούν.

Μία λύση είναι να διαχωριστεί η διαδικασία της διασκευής σε δύο αυτόνομες διαδικασίες. Ο Brian McFarlane εξηγεί τη συγκεκριμένη προσέγγιση με τρόπο διευκρινιστικό κάνοντας μία διακριτή διαφοροποίηση σ' αυτές τις δύο αυτόνομες διαδικασίες μεταβίβασης ή πιο συγκεκριμένα

“αυτά τα στοιχεία του πρωτότυπου κειμένου που μπορούν να μεταβιβαστούν επειδή δεν είναι ταυτισμένα-συνδεδεμένα με το ένα ή με το άλλο σύστημα σημειωτικής το οποίο είναι ουσιαστικά διηγηματικής φύσης και εκείνα τα οποία συνεπάγονται πολύπλοκων διαδικασιών διασκευής επειδή τα αποτελέσματά τους είναι στενά συνδεδεμένα με το σύστημα σημειωτικής στο οποίο εκδηλώνονται το οποίο είναι ουσιαστικά εκφραστικής φύσης”

Με απλά λόγια ο McFarlane διαχωρίζει το τι μεταβιβάζεται-διηγηματικό- από τον τρόπο που μεταβιβάζεται-τον εκφραστικό τρόπο ή τον σημασιολογικό τρόπο (το μέσο). Οι λεγόμενοι διασκευαστές πρέπει να λάβουν σοβαρά υπόψη σχετικά με το ποια σημεία του διηγήματος θα συμπεριληφθούν και σε ποιο βαθμό άλλα σημεία θα παραληφθούν. Παρ' όλα αυτά, αυτές οι αποφάσεις αν και θεωρούνται ζωτικής σημασίας για τους φαν και τους πιστούς κριτικούς φέρουν λιγότερη σημασία σε μία συζήτηση περί διαμεσικής διασκευής. Κάθε παραλλαγή και εκδήλωση των τεχνών αυτών είναι περιορισμένου βαθμού εν μέρει από την ουσιαστικότητά τους και εν μέρει από τις πρόσκαιρες συμβάσεις τους όσον αφορά το σε τι βαθμό το διηγητικό τμήμα μπορεί να τροποποιηθεί.

Παρ' όλα αυτά το ερώτημα του πως το διήγημα αναμεταδίδεται και όχι απαραίτητα τμηματικά πόσο από το διήγημα έχει προσαρμοστεί αρμόζει συζήτησης.

Η κατανόηση του πως ένα σύστημα εκφράσεων επιχειρεί να αναπαραστήσει τα αποτελέσματα ενός άλλου είναι αυτή που κινεί το ενδιαφέρον όχι μόνο από άποψη του τι αποδεικνύει αναφερόμενο σε κάθε σύστημα σημασιολογίας αλλά και λόγω του πως η χρήση ενός διαφορετικού συστήματος έκφρασης δίνει τη δυνατότητα να αναμεταδοθεί το νόημα και να αποκαλυφθεί η σημασία που μέχρι πρότινος ήταν ενέργεια μη εφικτή.

Λαμβάνοντας εν τέλει υπόψη το μεγάλο πεδίο των τεχνικών, των συνεδρίων και των μεθόδων που είναι έμφυτες στη διηγηματική δομή καθώς επίσης και τα συστήματα τόσο της λογοτεχνίας όσο και του πεδίου των κόμικς, οδηγούμαστε σε ένα εκτεταμένο ταξίδι. Υπό το πρίσμα αυτών των πληροφοριών λοιπόν θα γίνει εστίαση σε ένα σχετικό αριθμό βασικών και γενικευμένων τμημάτων και σχέσεων

- Διαφορές στις αναγνωστικές πρακτικές και προσεγγίσεις

- Τη μετάβαση από την έκφραση και λογοτεχνική περιγραφικότητα στην οπτική αναπαράσταση και εικαστική νύξη στον χώρο των κόμικς
- Από άποψη διήγησης
- Σχεδιασμό των χαρακτήρων
- Θέματα, μοτίβα και συμβολισμοί όπως αυτά καθίστανται μέσω διασύνδεσης, πλαισίωσης και δισέλιδου

Μια βαθύτατη κατανόηση του πως αυτές οι βασικές λογοτεχνικές συμβάσεις είτε μεταλλάσσονται είτε μεταμορφώνονται ολοκληρωτικά προκειμένου να μεταποιηθούν στις αντίστοιχες τεχνικές των κόμικς, θα ανοίξει το δρόμο ώστε να εξεταστεί σε βαθύτερο βαθμό το πώς αυτές οι πολύπλοκες και ταυτόχρονα διακριτές συμβάσεις του λογοτεχνικού μέσου τροποποιούνται.

Διαφορές στις αναγνωστικές πρακτικές και προσεγγίσεις

Η κατανόηση του πως η εμπειρία και η εξάσκηση της διαδικασίας ανάγνωσης ενός κόμικ διαφέρει από τον τρόπο ανάγνωσης ενός λογοτεχνικού έργου είναι ύψιστης σημασίας όταν πρόκειται να προβούμε στην κατανόηση του πως η διασκευή ενός κόμικ αποκωδικοποιεί ένα λογοτεχνικό κείμενο. Η ανάγνωση ενός κόμικ και η ανάγνωση ενός λογοτεχνικού έργου απαιτούν κάθε ενέργεια ξεχωριστά με τη σειρά της τις δικές τους διακριτές προσεγγίσεις με την ίδια λογική που επιστρατεύεται κατά την παρακολούθηση ενός έργου ή κατά την οπτική παρατήρηση/ιχνηλάτηση ενός πίνακα.

Αν και ο τρόπος που ένας αναγνώστης διαβάζει ένα λογοτεχνικό έργο μοιάζει και δεν μοιάζει με τον τρόπο ανάγνωσης ενός κόμικ-αν λάβουμε υπόψη ότι το κόμικ έχει την ίδια μορφή υλιστικά με αυτή του βιβλίου και με αυτό εννοείται το τετραγωνισμένο σχήμα ή σε παραλληλόγραμμη εμφάνιση σειρά σελίδων οι οποίες παρουσιάζουν εντός τους μία διήγηση-θεωρείται συχνά από τον κόσμο ότι οποιοσδήποτε ικανός να ολοκληρώσει επιτυχώς την ανάγνωση ενός λογοτεχνικού έργου μπορεί με την ίδια άνεση να ολοκληρώσει επιτυχώς την ανάγνωση ενός κόμικ. Δυστυχώς επειδή είναι ευρέως ταυτισμένα ως αναγνώσιμα από το παιδικό κοινό τα κόμικς εκλαμβάνονται ως αναγνώσιμα με τρόπο ανάγνωσης πιο εύκολο από αυτόν ενός λογοτεχνικού βιβλίου.

Παρ' όλα αυτά η διείσδυση στον κόσμο ενός κόμικ και ταυτόχρονα η κατανόηση των σημείων του και του βαθύτερου νοήματός του σε συνδυασμό με την απολαυστική απολαβή απαιτεί ένα εξειδικευμένο σύνολο αναγνωστικών και ερμηνευτικών ικανοτήτων.

Σε ένα βαθμό ένα κόμικ μπορεί να εκληφθεί ως ένα πάζλ προς επίλυση ή σαν κώδικα προς αποκρυπτογράφηση ειδικά όταν η δημιουργική ομάδα που συντέλεσε στην ολοκλήρωση του κόμικ έχει πλήρη επίγνωση των σύνθετων δυνατοτήτων αυτού του αναγνωστικού μέσου. Είναι επομένως κατανοητό και αποδεκτό ότι ο αναγνώστης ενός κόμικ έχει περισσότερο διαδραστική συμμετοχή στην ανάγνωση συγκριτικά με τον αναγνώστη ενός

λογοτεχνικού έργου. Κατά την ανάγνωση ενός λογοτεχνικού έργου ο αναγνώστης προβαίνει στη γραμμική οπτική κίνηση κατά μήκος του τυπογραφήματος στην σελίδα κινούμενος από τα αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω λαμβάνοντας πληροφορίες από το ανάγνωσμα με την διάταξη που έχει εξ' αρχής επιβάλλει ο εκάστοτε συγγραφέας.

Αν και ενέργειες όπως

- Η επανανάγνωση ενός σημείου (προτάσεων + παραγράφων)
- Η παράλειψη σελίδων και κεφαλαίων

Είναι εφικτές κατά την ανάγνωση ενός λογοτεχνικού έργου η κατανόηση του περιεχομένου και η αντίληψη αυτού από τον αναγνώστη γίνεται ευθύγραμμα και με σειρά ακολουθίας όπως γίνεται και η παρακολούθηση των σκηνών ενός έργου: η μία μετά την άλλη με τη σειρά που έχουν τοποθετηθεί στο φιλμ. Και στην συνήθη περίπτωση που ο αναγνώστης δεν προβεί σε επανανάγνωση ή παραποίηση της ορθώς ορισμένης σειριακής ανάγνωσης του λογοτεχνικού έργου-μια ενέργεια η οποία θα του προκαλέσει μπέρδεμα-είναι αναγκασμένος να προχωράει την ανάγνωση σειριακά δεξιόστροφα ή εμπροσθεν όπως έχει θεσμοθετηθεί από τον συγγραφέα η φορά ανάγνωσης ή από τον σκηνοθέτη ο τρόπος προβολής. Τα πισωγυρίσματα και η επανανάγνωση καθώς και η παράλειψη τμημάτων δεν εφαρμόζονται με την ίδια ισχύ κατά την ανάγνωση ενός κόμικ.

Στα κόμικ δεν υπάρχει σωστός ή λάθος τρόπος ανάγνωσης που ξεκινάει από ένα σημείο για να καταλήξει σε ένα άλλο ορισμένο σημείο. και η δημιουργική ομάδα δομεί το κόμικ με βαθμό τέτοιο ώστε να είναι ευανάγνωστο, αυτό δεν αναιρεί τα πισωγυρίσματα σε σημεία του, την παράλειψη βαρετών ίσως σκηνών και άλλες σχετικές αναγνωστικές ενέργειες.

Κατά την άποψη του Groensteen:

“Αν και κάθε αναγνώστης κόμικ γνωρίζει ότι η ματιά διατρέχει την επιφάνεια είτε σποραδικά είτε σειριακά δεν υπάρχει συγκεκριμένο πρωτόκολλο που να υπαγορεύει ένα συγκεκριμένο τρόπο ανάγνωσης των σελίδων του κόμικ”

Και συγκεκριμένα είτε η σελίδα αποτελείται από πολλά πάνελ με εικόνες είτε είναι splash page το μονοπάτι που ακολουθεί το μάτι κατά την ανάγνωση ακολουθεί ποικίλες ροές: από αριστερά προς τα δεξιά, από πάνω προς τα κάτω, ομοίως με την ανάγνωση ενός λογοτεχνήματος ή τελείως αφηρημένα και απροσδιόριστα κατά μήκος της εκάστοτε σελίδας.

Υπάρχει παρ' όλα αυτά, ένα εργαλείο παρόν στη σελίδα του κόμικ, τμήμα της σελίδας, το οποίο εξυπηρετεί την αναγνωστική καθοδήγηση :η ύπαρξη του κειμένου, είτε αυτό είναι

τοποθετημένο σε πλαίσια, σε λεζάντες σε μπαλόνια ή ονοματοποιητικές καταχωρήσεις (περιβαλλοντικοί ήχοι κλπ)

Κατά τον Groensteen πάλι

“ το μπαλονάκι με το κείμενο που περικλείει είναι πιθανά το μόνο στοιχείο εμφανές στη σελίδα πάνω στο οποίο η ματιά του αναγνώστη κάνει στάση (εκτός κι αν απλά ξεφυλλίζεται το κόμικ χωρίς να διαβάζεται εκείνη τη στιγμή.) Είναι ένα σημείο σταθμός, ένα υποχρεωτικό αγκυροβόλημα. Χάρη στην ύπαρξη του μπορεί να καθοδηγηθεί η σειρά ανάγνωσης στο βαθμό ο οποίος είναι σύμφωνος με τον τρόπο διάταξης των μπαλονιών αυτών κατά μήκος της σελίδας”.

Αυτός ο τρόπος διάταξης του κειμένου κατά μήκος της κάθε σελίδας έχει άμεση επίδραση στον τρόπο που γίνονται αντιληπτές τόσο οι εικόνες μεμονωμένες όσο και ως ένα όλον (σελίδα) κατά την ανάγνωση τους. Σε συνδυασμό δηλαδή με τις κειμενικές καταχωρήσεις, όπου αυτές συναντώνται εντός σελίδας, οι εικόνες αυτές (τα πάνελ) ορίζουν τον ρυθμό της υπάρχουσας δράσης και της σειράς της ανάγνωσης.

Το κείμενο στα κόμικς ακολουθεί με τη σειρά του ένα ρυθμό που υπάγεται από τη διαδοχή των εικόνων και ο οποίος ρυθμίζεται και ανακαλύπτεται από τον αναγνώστη χάρη άλλων παραμέτρων όπως είναι η διανομή των μπαλονιών κειμένου, η αντίθεση των χρωμάτων καθώς και η τοποθέτηση των υπόλοιπων γραφιστικών και εικονογραφικών στοιχείων. Αυτό δεν σημαίνει ότι το περιεχόμενο των σελίδων είναι ανοργάνωτο και αυθαίρετο. Εντούτοις η σχετική ελευθεριότητα στην ανάγνωση που προσφέρεται από το κόμικ τα κάνει ανοιχτά σε μία αναγνωστική διάδραση η οποία δεν παρατηρείται στα λογοτεχνικά έργα ή στις ταινίες όπου παρακολουθείται και ακολουθείται μία συγκεκριμένη σειριακή ροή. Ο τρόπος που προέβη σε ανάγνωση ο ένας αναγνώστης διαφέρει από αυτόν του άλλου τόσο σε προοδευτικό βαθμό, τρόπο ματιάς, χρόνο που αναλώθηκε σε καρτέ ή και σελίδες, αναδρομές σε προηγούμενα σημεία καθώς και ένα ακόμη βαθμό διαφοροποιήσεων που προκύπτουν από τον τρόπο προσέγγισης και τη διαδραστική φύση του κόμικ ως μέσου ανάγνωσης.

Οι επιπτώσεις αυτών των διαφορών στις αναγνωστικές προσεγγίσεις κυμαίνονται από το συγκεκριμένο στο αφηρημένο και πρέπει να αναφερθεί ότι υπάρχουν βασικοί παράγοντες που πρέπει να ληφθούν υπόψη στη μεταβίβαση που υπάρχει μεταξύ ανάγνωσης (επανάληψης) και κατανόησης.

Πρώτον η σελίδα σε ένα κόμικ που έχει προκύψει από τη μεταφορά ενός λογοτεχνικού έργου έχει ροή επεισοδική και συχνά γίνεται προσπάθεια να ενσωματωθούν ολόκληρες σκηνές και συγκυρίες σε μία ή δύο ακόλουθες-διπλανές σελίδες, οι οποίες σκηνές περιλαμβάνουν εντός τους πολλαπλές σελίδες αν όχι ολόκληρο κεφάλαιο του πρωτότυπου λογοτεχνήματος. Αυτό δεν σημαίνει ότι έχει υπάρξει σύμπτωση ή περίληψη των

προαναφερθέντων, αλλά το αντίθετο. Χάρη στη χρήση των εικονογραφήσεων, της ύπαρξης του κειμένου καθώς και της συνύπαρξης αυτών των δύο όπως παρατηρείται στα κόμικς καθώς και τις λοιπές γραφιστικές τεχνικές που έχουν επιστρατευτεί από τα κόμικς, είναι εφικτή η μεταφορά των πληροφοριών σε πολύ αντιληπτή μορφή και σε σχετικά λίγο ποσοστό από το συνολικό των σελίδων του κόμικ. Σε μία σελίδα του κόμικ μία σκηνή μπορεί να μεγιστοποιηθεί ή αντ' αυτού να αποδομηθεί όπως η δημιουργική ομάδα κρίνει. Συνήθως για την αναπαράσταση σκηνών που περιλαμβάνουν περισσότερα σημεία επιστρατεύονται σελίδες τύπου splash. Σε αυτές τις σελίδες η ματιά του αναγνώστη κινείται αυθαίρετα από σημείο σε σημείο με μη προκαθορισμένη σειρά επιτρέποντας στον αναγνώστη να συνδέσει τα συμβάντα εντός της σελίδας με πολυποίκιλους τρόπους.

Τέλος το γύρισμα της σελίδας είναι μια ενέργεια με αρκετό βάρος κατά τη διασκευή ενός λογοτεχνικού έργου σε κόμικ. Διότι μέσα στην εναλλαγή των σελίδων μπορούν να τοποθετηθούν κρίσιμες ενέργειες όπως μεταμόρφωση, συνταρακτική αποκάλυψη, προβολή κρυμμένων στοιχείων. Όταν ο αναγνώστης γυρίζει τη σελίδα σε ένα λογοτεχνικό έργο μπορεί να ολοκληρώνει μία πρόταση που διακόπηκε ή να διαβάζει μια ολοκαίνουργια πρόταση που ακολουθεί. Αν και μία αγωνιώδους περιεχομένου πρόταση θα μπορούσε να τοποθετηθεί στο τέλος της σελίδας, οι εκδοτικοί οίκοι αποφεύγουν την σχετική τακτική κατά την τύπωση βιβλίων. Στα κόμικς παρ' όλα αυτά η ύπαρξη σημείων έντονης δράσης και αποτελεσματικής αλλαγής είναι ενέργεια που συναντάται κατά την εναλλαγή των σελίδων.

Από την έκφραση και τη λογοτεχνική περιγραφικότητα στην οπτική αναπαράσταση και εικαστική νύξη του χώρου των κόμικς

Ως διηγητικό μέσο που είναι το κόμικ δεν αποτελείται μόνο από στοιχεία κειμένου αλλά κυρίως από εικαστικά/γραφιστικά στοιχεία. Δομώντας αυτά τα στοιχεία με τον κατάλληλο τρόπο ο διασκευαστής συμμετέχει σε μία ενέργεια "αντίστροφης έκφρασης" με την έννοια ότι μελετά τους υπαρκτούς ή μεταφυσικούς κόσμους που έχουν δημιουργηθεί από τον εκάστοτε ποιητή ή συγγραφέα και τους μεταφράζει σε στοιχεία με μορφή επί χάρτου, καμβά ή οποιοδήποτε σχετικό μέσο. Και θεωρητικά μιλώντας ολοκληρώνοντας αυτή τη διαδικασία ο επιμελητής του κόμικ (ο κομίστας) είναι σε θέση να μετατρέψει αναλόγως τις πολυποίκιλες εκφράσεις όπως αυτές παρουσιάζονται.

Όμως πρέπει να αναφερθεί ότι από την εμφάνιση του, η τέχνη των κόμικς έχει σε μεγάλο βαθμό ταυτιστεί και κατακλυστεί από μία καλλιτεχνική προσέγγιση γνωστή ως cartooning (καρικατούρα)

Κατά τον Groensteen:

"Ο καλλιτέχνης έχει πλήρη ελευθερία να προβεί σε παραλλαγή όλης αυτής της συγγραφικής έκφρασης δίνοντας περισσότερη λεπτομέρεια σε κάποια στοιχεία και

λιγότερη σε άλλα. Αν και το να υπάρχει αυτή η ποικιλομορφία στο στυλ δεν είναι σύνηθες φαινόμενο παρά μόνο από νεαρούς και άπειρους κομίστες, ένας κανόνας που εφαρμόζεται παντού είναι αυτός της ομογένειας του στυλ''

Απ' ότι φαίνεται η λεγόμενη στιλιστική ομογένεια είναι ένα κέρμα με δύο όψεις. Η μία όψη είναι αυτή που περιγράφεται από τον Groensteen στο οποίο στυλ δεν παρουσιάζονται οπτικές διακυμάνσεις και υπάρχει μία οπτική συνοχή κατά μήκος του έργου.

Η δεύτερη όψη θεωρείται η ομοιογένεια στην προτίμηση ενός ενιαίου στυλ από την εικονογραφική κοινότητα όπως για παράδειγμα είναι η μορφή καρικατούρας. Υπάρχουν τόσο θετικά σημεία όσο και μειονεκτήματα είτε αποκλίνοντας από την γενική ομοιογένεια είτε επιλέγοντάς τη σε οποιαδήποτε από τις προαναφερθείσες όψεις. Εντούτοις η επιλογή ενός καλλιτέχνη κατά τον Groensteen να εμμένει στην προσωπική του καλλιτεχνική έκφραση-οπτική εμφάνιση δεν είναι κάτι απαραίτητα μειονεκτικό. Πολλοί καλλιτέχνες κατάφεραν να εδραιωθούν στον κόσμο των κόμικς χάρη στο ιδιαίτερο του στυλ τους.

Η διατήρηση ενός συγκεκριμένου οπτικού κώδικα (στυλ ζωγραφικής) μπορεί να είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό ειδικά όταν αυτή η εμφάνιση αντανακλά και ενδυναμώνει το ύφος και τη φύση της ιστορίας υπό προσαρμογή. Αυτό έχει να κάνει κυρίως με το απευθυνόμενο κοινό και το επιλεγμένο εικαστικό μονοπάτι. Ας λάβουμε υπόψη για παράδειγμα το εικονογραφικό στυλ που επικρατεί στο Sin City του Frank Miller σε αντίθεση με το στυλ που διαλέγει ο Alessandro Barbucci εικονογραφώντας το περιοδικό W.I.T.C.H. Δηλαδή είτε υπάρχει μια ρεαλιστή όψη διάχυτη στην εικονογράφηση είτε ένα περισσότερο ανάλαφρο-παιδιάστικο στοιχείο ανάλογα με την ιστορία υπό προσαρμογή.

Η χρήση ενός συνοχικού /σταθερού στυλ εικονογράφησης-είτε είναι καρικατούρα είτε πιο ρεαλιστικό-δίνει στους καλλιτέχνες μία ποικιλία από δυνατότητες. Η διατήρηση ενός συνοχικού στυλ εμφανούς σε όλες τις σελίδες του υπό ανάγνωση κόμικ δημιουργεί όχι μόνο την απαραίτητη ατμόσφαιρα όπως αυτή έχει δημιουργηθεί στο λογοτεχνικό κείμενο αλλά ταυτόχρονα προσδίδει και το στοιχείο της διαφοροποίησης από μία μεταφορά στεγνή από την επιθυμητή προσαρμογή προς κατανόηση από τον αναγνώστη (με την έννοια δηλαδή ότι δεν υπήρξε μια τυφλή μεταφορά από λογοτεχνική σε εικονογραφημένη μορφή).Ο καλλιτέχνης θα επιλέξει ένα στυλ που αρμόζει ώστε να κατανοηθεί η όλη ατμόσφαιρα και ταυτόχρονα να είναι οπτικά απολαυστικό το ανάγνωσμα.

Παρ' όλα αυτά η εμμονή σε ένα συγκεκριμένο στυλ, αν το στυλ δεν χρησιμοποιηθεί σωστά μπορεί

- να οδηγήσει σε ένα βαρετό και ελλιπές από συγκινήσεις ανάγνωσμα
- να υπάρξει μονοτονία

Αν και είναι καλό να υπάρχει μία σταθερή διάταξη της σελίδας, αυτό που προσπαθεί να καταστήσει αντιληπτό ο Groensteen είναι ότι μία ξαφνική οπτική παρέκκλιση δημιουργεί στον αναγνώστη τον αντίστοιχο αντίκτυπο. Δηλαδή μια διαφοροποιημένη σελίδα με εναλλαγμένο στυλ αφήνει μία ισχυρή εντύπωση στον αναγνώστη.

Αν και η ζωγραφική με τη μορφή καρικατούρας είναι μία τεχνική ευρέως χρησιμοποιημένη από τους κομίστες έχει επέλθει ένα νέο κύμα στον τρόπο της εικαστικής απόδοσης. Η τέχνη των κόμικς είναι ανοιχτή σε οποιοδήποτε εικαστικό στυλ, κίνημα ή τεχνική. Πλέον οι κομίστες μπορούν να ενσωματώσουν στη δημιουργία του κόμικ περισσότερα στυλ πέραν της καρικατούρας. Στη μία σελίδα δηλαδή μπορεί να επικρατεί ένα συγκεκριμένο εικαστικό είδος το οποίο να εναλλάσσεται ανάλογα της ατμόσφαιρας στην επόμενη σελίδα.

Η οπτικοποίηση ενός κόμικ βέβαια είναι μία τακτική η οποία έχει τόσο περιορισμούς στην εφαρμογή της όσο και μειονεκτήματα. Κατά τον Groensteen διαδικασία αυτής της αντίστροφης έκφρασης αρκετά στοιχεία δεν μπορούν να αποδοθούν εικαστικά και χάνονται στη διαδικασία εικονογράφησης. Δηλαδή επιλέγοντας ένα συγκεκριμένο στυλ εικονογράφησης χάνεται η ανοιχτότητα σε ερμηνείες όπως έχουν εντυπωθεί στη φαντασία του αναγνώστη. Κατά αυτόν, τα κόμικ δεν μπορούν πάντα να αποδώσουν σε οπτική μορφή αυτό που περιγράφεται στο λογοτέχνημα. Για παράδειγμα εκφράσεις τύπου “τον έλουσε κρύος ιδρώτας” ή σχετικές μεταφορές πως μπορούν να εικονογραφηθούν;

Δηλαδή δε μπορούν όλες οι εκφράσεις που παρουσιάζονται στο λογοτεχνικό δημιούργημα να αποδοθούν οπτικά στο κόμικ και αν αποδοθούν ένα τμήμα της πλήρους παρουσίασης θα εκλείπει. Είναι το τμήμα στο οποίο η οπτικοποιημένη μεταφορά θα υστερεί της εκφραστικής παρουσίασης. Σε αυτό το σημείο είναι στο χέρι του αναγνώστη να κάνει σωστή χρήση της φαντασίας του για να καλύψει σημεία τα οποία χάθηκαν.

Στο κόμικ, το τμήμα της εικονογράφησης είναι αυτό που επιτρέπει την ύπαρξη νύξεων. Οι νύξεις αυτές στα κόμικς εφαρμόζονται σε ένα εύρος θεματολογίας τόσο από αναφορές στον κινηματογράφο, στις τέχνες, υπονοούμενα για την εκάστοτε κατάσταση της καθημερινότητας, υπαρκτά πρόσωπα κλπ. Αυτές οι οπτικές νύξεις-παρομοιώσεις μπορούν να εφαρμοστούν με ποικίλους τρόπους κατά τη διαδικασία της διασκευής σε βαθμό που μία γενίκευσή τους δεν είναι εφικτή.

Από άποψη διήγησης

Κατά τη μετάβαση από ένα λογοτεχνικό έργο στη μορφή του κόμικ τίθεται το ζήτημα της αφήγησης. Η εκάστοτε σελίδα του κόμικ έχει από διηγητική άποψη την ίδια λειτουργία με τον τρόπο που η κάμερα προβάλλει τα τεκταινόμενα μέσω αυτής στο έργο. Ο τρόπος που θα προκύψει αυτή η μεταβίβαση της ουσιαστικής πληροφορίας –όπως το υπεύθυνο άτομο

την εκτελέσει- μέσα στο κόμικ ως μέσο μεταβίβασης οπτικοποιημένου νοήματος είναι μια ομολογουμένως επίπονη διαδικασία η οποία έχει τραβήξει πάνω της την προσοχή.

Κατά τον Ferstl, ακόμα κι αν υπάρξει μία ακέραιη μεταβίβαση της κατάστασης που περιγράφεται στο λογοτέχνημα από ένα άτομο στο κόμικ, αυτή η μεταφορά θα εκληφθεί από τον αναγνώστη με τον δικό του τρόπο, όσο πανομοιότυπη κι αν είναι η μεταφορά και ακριβής. Θέματα σχετικά με τον τρόπο που προσεγγίζονται και παρουσιάζονται οι πρωταγωνιστές προκύπτουν επίσης όσον αφορά στον τομέα της ταύτισης από μεριάς αναγνώστη. Αυτό το χάσμα γιγαντώνεται αν λάβουμε υπόψη τη διαφοροποίηση μεταξύ της παρουσίασης του πρωταγωνιστή και του τρόπου με τον οποίο ο αναγνώστης δημιουργεί στο μυαλό του την εικόνα αυτού.

Τόσο ο Ferstl όσο και ο Vanderbeke συμφωνούν στο ότι μία οπτική αναπαράσταση της διήγησης που υφίσταται στο λογοτεχνικό έργο κατά τη μεταβίβαση στο κόμικ είναι ύψιστης σημασίας ώστε να διατηρηθεί στο ακέραιο η παρουσίαση ως έχει στο λογοτεχνικό έργο, με άλλα λόγια ο αναγνώστης να βασιστεί στο οπτικό πλαίσιο για να οραματιστεί τους χαρακτήρες και τα γεγονότα όπως περιγράφονται στο λογοτεχνικό έργο και όχι να βασίζεται σε μια αφηρημένη εικόνα που δημιούργησε όλων αυτών όπως υπάρχουν στην φαντασία του κατά την ανάγνωση. Τις ίδιες δυσκολίες συναντάμε κατά τη διασκευή μιας ταινίας όσον αφορά στη φωνητική επίστρωση σε συνδυασμό με τη λεγόμενη διεύθυνση φωτογραφίας (η φωνή σε συνδυασμό δηλαδή με το τι προβάλλεται από την κάμερα εκείνη τη στιγμή) ιδίως αν λάβει κανείς υπόψη ότι κατά την παρακολούθηση μιας ταινίας το μάτι δεν μπορεί να παραμείνει για πολλή ώρα σε ένα σημείο έως ότου αντιληφθεί τι διακυβεύεται όπως δίνεται στα κόμικς αυτή η δυνατότητα στον εκάστοτε αναγνώστη ώστε να αντιληφθεί τα εικονογραφημένα συμβάντα όσο χρόνο χρειάζεται.

Φαίνεται λοιπόν ότι στον κόσμο των κόμικς η αναπαράσταση της διήγησης είναι μια ενέργεια περισσότερο εφικτή χάρη στις δυνατότητες που προσφέρουν αυτά. Και όντως η δημιουργική ομάδα πίσω από το εκάστοτε κόμικ, δηλαδή οι κομίστες σε συνεργασία με τους σεναριογράφους, έχουν αναπτύξει τρόπους ώστε η μεταβίβαση της παρουσιαζόμενης αφήγησης από το λογοτεχνικό έργο να γίνεται όσο το δυνατό πιο αναπαραστατική. Τα κόμικς αν και υβριδικής φύσης φροντίζουν ώστε τα συστατικά τους μέρη να αλληλοκαλύπτουν πιθανά χάσματα όσον αφορά στη μεταβίβαση της διήγησης του λογοτεχνικού κειμένου. Παρ' όλα αυτά, αυτή η ανεστραμμένη μορφή έκφρασης δεν είναι σε θέση να μεταβιβάσει στον αναγνώστη τις εσωτερικευμένες σκέψεις του συγγραφέα αλλά και τα συναισθήματά του σχετικά με τα παρουσιαζόμενα γεγονότα. Όσα συναισθήματα δε μπορούν τα οπτικά στοιχεία να παραθέσουν φροντίζουν τα κειμενικά στοιχεία όπως αυτά παρατίθενται να προβάλλουν.

Σε αντίθεση με τα μπαλονάκια κειμένου τα οποία υπηρετούν την παρουσίαση μιας κατάστασης ως έχει τη δεδομένη στιγμή οι λεζάντες είναι αυτές που ανεξαρτητοποιούνται

από τους περιορισμούς της δεδομένης στιγμής επί παρουσίαση και προβάλλουν το λογοτεχνικό κείμενο υπό το πρίσμα του πρωτότυπου αφηγήματος. Δηλαδή αυτό που κάνουν τα μπαλονάκια κειμένου είναι να παράσχουν άμεση πληροφόρηση και στιγμιαία διήγηση όσων λέγονται, να προβάλλουν τις σκέψεις του αφηγητή, να προσθέσουν σχολιασμούς καθώς και υποβόσκουσες αναμνήσεις. Με αυτή τη λογική τα μπαλονάκια κειμένου παρομοιάζονται με την φωνητική επίστρωση στα κινηματογραφικά έργα. Η μόνη τους διαφοροποίηση έγκειται στην ποσότητα πληροφορίας που μπορούν να παρουσιάσουν την εκάστοτε στιγμή με τα μπαλονάκια κειμένου να κάνουν πλήρη χρήση των δυνατοτήτων του κειμένου σε αντίθεση με τις φωνητικές επιστρώσεις που έχουν αντίπαλό τους το χρόνο στην οθόνη (screen time). Επίσης χάρη στα μπαλονάκια κειμένου καθίσταται παρούσα η ύπαρξη του διηγητή ή όχι στο συγκεκριμένο κόμικ.

Όταν παρ' όλα αυτά στα κόμικ παρατηρείται έλλειψη της ύπαρξης διηγητή μέσα στην ιστορία ή υπάρχει μια σπάνια προβολή του διηγητή μέσα σε αυτή, τότε υπάρχει η προσπάθεια μιας συμβιβαστικής προσέγγισης μεταξύ της προβαλλόμενης σκηνής και της αντίληψης από μεριάς αναγνώστη. Συνήθως γίνεται αντιληπτό πως οποιαδήποτε διήγηση προβάλλεται στα πλαίσια κειμένου και στις λεζάντες έχει παρουσιαστεί αμετάβλητη της πρωτότυπης παράθεσης. Παρ' όλα αυτά δεν ισχύει το ίδιο και με τις εικονογραφήσεις που προσφέρει το κάθε καρέ. Αν και η διήγηση δεν έχει επικολληθεί σε κάθε καρέ αυτό δεν σημαίνει ότι τα καρέ δεν αναδεικνύουν την κατάσταση όπως αυτή διηγείται, ή υστερούν στην ενέργεια αυτή. Πρέπει να αναφερθεί ότι αντανακλούν όμως την οπτική γωνία του διηγητή όσον αφορά στα τεκταινόμενα της συγκεκριμένης σκηνής.

Σχεδιασμό Χαρακτήρων

Αν τα κόμικ προσφέρουν μια ωραία δυνατότητα αυτή είναι η εις βάθος δημιουργία χαρακτήρων καθώς ακόμα και την εις βάθος μελέτη και παρουσίασή τους. Ειδικά αν λάβουμε υπόψη την αντίθεση που έχουν τα κόμικ με τα λογοτεχνικά κείμενα στα οποία η πληθώρα χαρακτήρων μπορεί να οδηγήσει στην περιθωριοποίηση ή ακόμα και την υποτίμηση δευτερευόντων χαρακτήρων. Αντίθετα ο καλλιτέχνης πίσω από τα κόμικ μπορεί αφιερώνοντας ολόκληρες σελίδες ή ακόμα και παρουσιάζοντας διάσπαρτα στοιχεία τους σε διάφορες σελίδες, να δώσει περαιτέρω πνοή σε δευτερεύοντες χαρακτήρες ή ακόμα και να τους ξαναπαρουσιάσει στο αναγνωστικό κοινό. Αυτή η παρουσίαση έχει διττό χαρακτήρα, δηλαδή μέσω αυτής είτε επιτυγχάνεται η υπενθύμιση των ιδιοτήτων του δευτερεύοντος αυτού χαρακτήρα και η συνεισφορά του στην ιστορία είτε ο χαρακτήρας αυτός προβάλλεται με τέτοιο τρόπο ώστε να δοθεί φως σε περισσότερες πτυχές της προσωπικότητάς του.

Οι πολλαπλές τεχνικές που αφορούν την παρουσίαση χαρακτήρα μπορούν να αποδοθούν με ένα απλά άμεσο τρόπο από τα ίδια τα κόμικ όπως αυτές χρησιμοποιούνται από τα λογοτεχνικά κείμενα, δηλαδή να γίνει μία άμεσα αντιληπτή αναπαράσταση αυτών:

- την εμφάνιση του χαρακτήρα
- τις σκέψεις του
- τις δράσεις του
- τον τρόπο σκέψης και ομιλίας του

Πιο συγκεκριμένα χάρη στην ικανότητα που διαθέτουν οι τεχνικές εικονογράφησης των κόμικς να διεισδύσουν στο αφηρημένο της παρουσίασης ενός χαρακτήρα, δύνανται με ένα εξαιρετικό τρόπο να δώσουν πνοή στον τρόπο που ο υπό εξέταση χαρακτήρας σκέφτεται, στην παρουσίαση της ψυχοσύνθεσής του όσο και στα υποσυνείδητα μηνύματα που συνδέονται με τον ρόλο που έχει, με μία ιδιαίτερα αποτελεσματική σκιαγράφηση.

Σύμφωνα με τον Vanderbeke:

Τα βιβλία κόμικς όπως και η λογοτεχνία με κανένα τρόπο δεν μπορούν να συναγωνιστούν την τέχνη της φωτογραφίας ή του κινηματογράφου στην αναπαράσταση της απτής πραγματικότητας, όμως δύνανται με ένα εξαιρετικό τρόπο να δώσουν μία υποκειμενική παρουσίαση των εμπειριών όπως αυτές διαθέτουν αλλοιώσεις του φαίνεσθαι καθώς και εσωτερικές διαμάχες. Πρέπει να αναφερθεί ότι όπου θίγονται συγκεκριμένες μορφές χαρακτήρων όπως

- μάγοι
- ναρκομανείς
- θρησκόληπτα άτομα
- άτομα με μαγικές ικανότητες
- άτομα με ψυχικές ή συναισθηματικές διαταραχές

η παρουσίαση του εσωτερικού μικρόκοσμου και όλων των σκέψεων που τους διακατέχει, η παρουσίασή τους από την τέχνη των κόμικς είναι μία επιτυχής διαδικασία.

Όπως παραθέτει εν συνεχεία ο Vanderbeke, η χρήση των κόμικς επιδεικνύει ιδιαίτερη δεξιότητα στην παρουσίαση χαρακτήρων των οποίων η κοσμοθεωρία διαφέρει σε ουσιώδη και παρατηρήσιμο βαθμό από αυτήν του περίγυρού τους. Αυτή η δημιουργική απεικόνιση δεν περιορίζεται στην προαναφερθείσα παρουσίαση, καθότι καταφέρνει να διεισδύσει επιτυχώς στην ψυχολογική κατάσταση αυτών των ιδιαίτερων περσόνων και να προχωρήσει στην περαιτέρω ανάπτυξη αυτής με ένα τρόπο τέτοιο που έχει καταφέρει να στρέψει τα φώτα του κόσμου της τέχνης των κόμικς πάνω στην παρουσίαση σχετικών κόσμων.

Υπάρχουν τόσα σχετικά κινήματα στην ιστορία της τέχνης όπως ο σουρεαλισμός, ο μετα-εξπρεσιονισμός όσο και το αφηρημένο κίνημα ως όλον τα οποία θέτουν τους εαυτούς τους στην υπηρεσία που δεν είναι άλλη παρά η προβολή των συμπαγών σκέψεων που

διακατέχουν το χαρακτήρα στο μικροσκόπιο αυτό όσο και οι πιο αφηρημένες και ελεύθερες ιδιότητες που σκιαγραφούν τον χαρακτήρα αυτό.

Θέματα, μοτίβα και συμβολισμοί όπως αυτά καθίστανται μέσω διασύνδεσης, πλαισίωσης και δισέλιδου

Αυτά τα τρία στοιχεία είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους βάσει ενός επαναλαμβανόμενου μοτίβου με το οποίο εμφανίζονται στο λογοτεχνικό κείμενο, εμφανιζόμενα πολλαπλές φορές καθιστώντας έτσι ορατή τη σημασία που φέρουν για το κείμενο στα μάτια του αναγνώστη. Εκτός αυτού υπάρχει μία ακόμα σχέση που συνδέει αυτά τα τρία στοιχεία μεταξύ τους και δεν είναι άλλη από το να δώσουν έμφαση και να τονίσουν σημαντικά στοιχεία για την εκάστοτε ενότητα.

Οι διασκευαστές των κόμικς κάνουν συχνά χρήση παρόμοιων τεχνικών και μεθόδων για να καταστήσουν εφικτή την αναπαράσταση των εν λόγω στοιχείων στα κόμικς. Πρέπει να αναφερθεί ότι οι υπό εξέταση τεχνικές μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέσο συσχέτισης με άλλα εκφραστικά σχήματα όπως η σχεδίαση των χαρακτήρων, ο τρόπος ομιλίας κλπ ή ως μέσο διαφοροποίησης από το θέμα, το μοτίβο και τους συμβολισμούς λόγω της επαναλαμβανόμενης χρήσης τους προς εξυπηρέτηση σχετικών σκοπών από τους διασκευαστές.

Διατρέχοντας μία σελίδα κόμικ ο εκάστοτε αναγνώστης μπορεί να διακρίνει την επανάληψη εικονογραφικών σχημάτων, μοτίβων και άλλων σχεδιαστικών στοιχείων κατά μήκος της σελίδας και συγκεκριμένα εντός των καρέ. Αυτή η ομοιομορφία μπορεί να εμφανίζεται στην εκάστοτε σελίδα ξεκινώντας από μία ήπια παρουσία ή σε μία περισσότερο σύνθετη παράταξη. Αυτή η οπτική ομοιομορφία στη σελίδα των κόμικς μπορεί κατά τον Groensteen να τιτλοφορηθεί ως “διασύνδεση” (braiding). Η λεγόμενη διασύνδεση η οποία είναι μία τεχνική που χρησιμοποιείται για να συνδέσει ή να συσχετίσει μια ομαδοποίηση των καρέ, αφορά την υιοθέτηση μιας σειράς σε αντίθεση με την αλληλουχία/συνέχεια.

Ο Groensteen προβαίνει στη διάκριση των όρων “σειρά” και “συνέχεια” δίνοντας τις παρακάτω επεξηγήσεις:

“Σειρά είναι η διαδοχή συνοχικών η μη, συνεχιζόμενων εικόνων οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους μέσω ενός συστήματος οπτικών, πλαστικών ή σημειωτικών ανταποκρίσεων”

Ενώ απ’ την άλλη

“Η συνέχεια είναι η διαδοχή των εικόνων όπου η συντακτική συνοχή εξαρτάται από το θέμα διήγησης”

Επομένως η συνέχεια στοχεύει στην μεταβίβαση στοιχείων που αφορούν τη διήγηση ενώ από την άλλη η σειρά αποτελείται από εικόνες που εμφανίζονται αλλοτριωμένες και δεν εξυπηρετούν απαραίτητα την έμπροσθεν κίνηση της πλοκής, όχι σε βαθμό χρονικό τουλάχιστον.

Σε μία σειρά η τεχνική της λεγόμενης “διασύνδεσης” μπορεί να εφαρμοστεί και την οποία ο Groensteen ορίζει δίνοντας την παρακάτω επεξήγηση:

Η διασύνδεση λαμβάνει μέρος σε δύο διαστάσεις στις οποίες υποτάσσεται απαιτώντας αυτές οι δύο να συνεργαστούν μεταξύ τους. Από τη μία διάσταση συγχρονικά με την συνύπαρξη των καρτέ στην επιφάνεια της εκάστοτε σελίδας και από τη δεύτερη της διάσταση διαχρονικά δηλαδή όσον αφορά στο στοιχείο της ανάγνωσης στην οποία κάθε εξέλιξη αφήνει πίσω της τις προηγούμενες εξελίξεις.

Υπό αυτό το πρίσμα μπορεί να γίνει αντιληπτή η ομοιότητα μεταξύ διασύνδεσης και της χρήσης επαναλαμβανόμενων μοτίβων και συμβολισμών. Η διασύνδεση χρησιμοποιείται κυρίως για να ενδυναμώσει τον τρόπο που ο αναγνώστης αντιλαμβάνεται και κατανοεί αυτά τα στοιχεία που παρουσιάζονται κατ’ επανάληψη.

Μία άλλη ευρέως χρησιμοποιούμενη τεχνική της οποίας χρήση γίνεται προς εξυπηρέτηση σκοπών όπως ανάλυση και ανάπτυξη θεμάτων είναι αυτή της πλαισίωσης ή της εφαρμογής του πλαισίου γύρω από το καρτέ, το βασικό δηλαδή στοιχείο της σελίδας κόμικς. Όπως εξηγεί ο Groensteen:

“κάθε στοιχείο της εικόνας η οποία έχει απομονωθεί από την πλαισιοποίησή της γίνεται από μόνη της μία έκφραση με ολοκληρωμένο νόημα. Το να προσκολλήσουμε μία εικόνα σε ένα στοιχείο είναι η ίδια ενέργεια με την γνωμάτευση ότι αυτό το στοιχείο αποτελεί μία συγκεκριμένη συνεισφορά στην ιστορία στην οποία συμμετέχει”

Το πλαίσιο έχει ρόλο τροχονόμου που εξυπηρετεί ένα ρυθμό στην ιστορία για τον αναγνώστη, είναι αυτό που καταφέρνει να διατηρήσει το ενδιαφέρον στη ματιά του αναγνώστη, να τη δεσμεύσει. Δηλαδή ο ίδιος ο αναγνώστης να αντιληφθεί ότι κάθε εικόνα διαθέτει ένα περιεχόμενο που πρέπει να αποκωδικοποιηθεί. Κάθε καρτέ λειτουργεί ως μία πρόσκληση για αγκυροβόλημα και διερεύνηση. Αυτή η πρόσκληση προς αγκυροβόλημα είναι μια διακριτή συνεισφορά στη διήγηση και μπορεί με τον τρόπο της να χρησιμοποιηθεί για να τονίσει και να αξιολογήσει τα υπάρχοντα στοιχεία ή θέματα στην ιστορία. Τέλος ο σχεδιασμός του κάθε πλαισίου είναι υποδειγματικός του τρόπου που εκάστοτε καρτέ χρήζει ανάγνωσης και κατανόησης.

Όπως πολύ σωστά ο Groensteen παρατήρησε:

“Το πλαίσιο του κάθε καρτέ όπως παρουσιάζεται μέσα σε ένα κόμικ υποδεικνύει τον κώδικα της εικόνας που διαθέτει. Φτάνει στο βαθμό να υποδείξει στον αναγνώστη το τι διατίθεται προς ανάγνωση ή και να προσφέρει ένα αναγνωστικό πρωτόκολλο ή ακόμα και μία ερμηνεία του καρτέ. Η σχέση μεταξύ του καρτέ και του πλαισίου είναι σχέση πλεονασμού και ενίοτε μίας μορφής ειρωνείας ή άρνησης”

Σύμφωνα ακόμα με τον Groensteen μία ακόμα τεχνική η οποία έχει στόχο να τονίσει ή να διασυνδέσει θεματικά στοιχεία είναι αυτή του “δισέλιδου”. Καθώς επεξηγεί:

“Δύο σελίδες διαδοχικά τοποθετημένες η μία δίπλα στην άλλη βασίζονται στη μεταξύ τους συνύπαρξη και ταυτόχρονα επικοινωνία τους. Σ’ αυτόν τον διπτό κώδικα δηλαδή τις διπλανές σελίδες ουσιαστικά ρόλο φέρουν η διάταξη κάθε σελίδας, τα χρώματα και ο τρόπος διασύνδεσής τους. Αυτή η επικοινωνία που εμφανίζεται μεταξύ των δύο διαδοχικά τοποθετημένων σελίδων συχνά παίρνει τη μορφή αντανάκλασης με κάθε από τις δύο αυτές σελίδες να διαθέτει στοιχεία που εξυπηρετούν την σύνδεση των δύο αυτών σελίδων. Πρέπει να αναφερθεί ακόμα η σχέση διχόνοιας που υφίσταται κατά καιρούς μεταξύ των δύο διαδοχικών αυτών σελίδων καθώς και της ειρωνικής προδιάθεσης μεταξύ τους που σκοπό έχουν να εξηγήσουν, δηλαδή να καταστήσουν κατανοητή τη θέση των θεματικών στοιχείων δια της μεταξύ τους αντίθεσης και αντιπαραβολής.”

Επίλογος-Ερωτήματα

Προκύπτουν επομένως διάφορα σχετικά ερωτήματα. Με το να ανακυκλώνεται ένα κλασικό λογοτέχνημα στη μορφή του κόμικ είναι μία μέθοδος που οδηγεί στην αύξηση των πωλήσεων των εκδοτικών οίκων; Διευκολύνεται μήπως με τη διασκευή η πρόσβαση του αναγνώστη σε όχι ευανάγνωστα κείμενα; Μπορεί μέσω της διασκευής το ενδιαφέρον για τη λογοτεχνία να καλλιεργηθεί; Αποκομίζει κάποιο κέρδος το λογοτεχνικό έργο από τη μεταμόρφωσή του σε κόμικ; Ποιες είναι οι απώλειες της προαναφερθείσας ενέργειας και φυσικά αν υπάρχουν;

Οι προβληματισμοί αυτοί αγγίζουν το φάσμα όλων των μεταμορφώσεων από μία μορφή τέχνης σε μία άλλη, όχι μόνο για τα κόμικς. Αναφερόμενοι στα κόμικς, ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το θέμα της πιστής απόδοσης του αρχικού κειμένου διότι το πρωτότυπο λογοτέχνημα που θα μεταφραστεί σε εικόνες είναι ο κύριος αγωγός αυτού του τρόπου έκφρασης.

Σε τι βαθμό όμως οι εικόνες μπορούν να διατηρήσουν μία πιστότητα στο πρωτότυπο δημιούργημα και αφετέρου οφείλουν λοιπόν να είναι προσκολλημένες σε αυτή την πιστότητα αλλά επιπλέον ποιες είναι οι επιπτώσεις που προκύπτουν από την προσκόλληση ή απομάκρυνση πάνω στην αξία του δευτερογενούς δημιουργήματος.

Επιπλέον αναδεικνύεται το ερώτημα: ποια κριτήρια είναι αυτά που κρίνουν τη διασκευή σε κόμικς όταν αυτό δε μπορεί λόγω λιτότητας και μορφής του να διατηρήσει στοιχεία όπως το ύφος και η πολυπλοκότητα του πρωτότυπου; Όλα αυτά είναι άμεση συσχέτιση του περιορισμού που έχει να κάνει με την δημιουργικότητα του καλλιτέχνη αλλά συμβαδίζοντας με τον σεβασμό και την πιστότητα στο πρωτότυπο έργο. Το θέμα εγείρει προβληματισμούς ενός ευρέος φάσματος.

Το να διαβάζει κανείς ένα κόμικς από ένα λογοτεχνικό έργο είναι ενέργειες αντιδιαμετρικά διαφορετικές. Στις διασκευές σε κόμικς το πεδίο έκφρασης δε διαθέτει ούτε τους ίδιους κώδικες ούτε την ίδια γλώσσα με τις αφηγήσεις που συναντώνται στο λογοτεχνικό έργο. Οι εικόνες οι οποίες μεταβιβάζουν σημαντικές πληροφορίες συχνά δεν εμπεριέχονται στο πρωτότυπο κείμενο προς διασκευή. Σχετικά παραδείγματα αποτελούν τα παρακάτω:

- κουστούμια εποχής
- διακόσμηση
- αρχιτεκτονική
- αναπαράσταση πλήθους

Το εικονογραφικό στυλ ο αναγνώστης το αντιλαμβάνεται πιο εύκολα από το κείμενο το οποίο θα διασκευαστεί. Για παράδειγμα όσον αφορά στα συναισθήματα το λογοτέχνημα μπορεί να τα μεταβιβάσει με λόγια ενώ στο κόμικς η βαρύτητα δίνεται στην οπτική αναπαράσταση της παρουσίας τους.

Συγκεκριμένα τα παρακάτω μαζί με ένα σύνολο τεχνικών χρησιμοποιούνται για να αποδώσουν δια της εικόνας αυτό που θα μεταφέρουν οι λέξεις:

- εκφράσεις του προσώπου
- στάση του σώματος
- ιδεογράμματα
- χρώματα
- κ.α.

όπως για παράδειγμα στην περίπτωση αναπαράστασης ενός τοπίου το οποίο ο αναγνώστης γεύεται με τα μάτια του. Σε αυτή την περίπτωση πρώτο ρόλο έχει η εικόνα ενώ η λεκτική χρήση είναι περιττή.

Δεσμεύσεις και περιορισμοί που επιβάλλονται τυπικά όπως για παράδειγμα ο αριθμός των σελίδων είναι μεταβλητές που πρέπει να ληφθούν υπόψη. Αν και ο αριθμός των σελίδων δεν αποτελεί πρόβλημα στο λογοτέχνημα, είναι ένα στοιχείο δεσμευτικό στα κόμικς με την διήγηση να ακολουθεί μια ανάλογη προσαρμογή. Να λάβουμε ακόμα υπόψη τον ιδιαίτερο τρόπο ανάγνωσης των κόμικς που γίνεται είτε γραμμικά είτε πανοραμικά, γεγονός που επηρεάζει το ρυθμό της αφήγησης που κάνει ο διασκευαστής, ρυθμός που

διαφοροποιείται του αρχικού δημιουργήματος. Το αρχικό κείμενο λοιπόν θα πρέπει να προσαρμοστεί στο διαθέσιμο χώρο της κάθε σελίδας του κόμικ.

Όπως έχει προαναφερθεί, ενώ στα λογοτεχνικά κείμενα το κείμενο της μίας σελίδας διακόπτεται για να ολοκληρωθεί στην επόμενη εντελώς τυχαία, στα κόμικς το τελευταίο καρέ κάθε σελίδας έχει χαρακτήρα έκπληξης που προτρέπει τον αναγνώστη να γυρίσει τη σελίδα. Η τοποθέτηση των καρέ υφίσταται μία κοπιαστική διαδικασία ντεκουπάζ και δεν γίνεται με τρόπο τυχαίο. Στην μεταμόρφωση του λογοτεχνικού έργου σε κόμικ επιβάλλεται να εξαλειφθούν πολλά από τα στοιχεία του πρωτότυπου κειμένου. Αυτό που χαρακτηρίζει όμως ένα κομίστα είναι το να μετουσιώσει την ιδέα σε σχέδιο. Είναι μία ενέργεια δύσκολη την οποία λαμβάνουν σοβαρά υπόψη οι σεναριογράφοι κατά την σχεδιαστική απεικόνιση από τον κομίστα. Γι' αυτό αφηρημένες ιδέες ή έννοιες που είναι δύσκολη η μεταφορά τους σε εικόνες αποφεύγονται σε αντίθεση με τη διαδικασία συγγραφής λογοτεχνήματος.

Για να είναι ευπαρουσίαστο και μη ελλιπές το κόμικ κρίσιμη είναι η δοσολογία μεταξύ κειμένου και εικόνας διότι μέσω του συνδυασμού τους τα κόμικς καταφέρνουν να πληροφορήσουν τον αναγνώστη, καθώς επίσης και να βγαίνει ξεκάθαρο νόημα. Αν όμως μία διασκευή για να είναι καλή πρέπει να υπάρχει η πιστότητα στο πρωτότυπο, η σχέση της εικόνας με το κείμενο γίνεται καθαρά πλεοναστική αφού το σχέδιο αποδίδει πιστά σε εικόνες τις λέξεις του αρχικού κειμένου.

Αν όμως ο εικονογράφος βρισκόταν στη θέση να αναγκαστεί να εικονογραφή διαρκώς αυτό που είναι ήδη λεγμένο θα υπάρχει κίνδυνος υποβιβασμού του νέου δημιουργήματος αφού ο καλλιτέχνης δεν θα εκμεταλλευόταν πλήρως τις δυνατότητες που του χαρίζει το κόμικ. Ας αναφερθεί ότι είναι ενέργεια αδύναμη το κριτήριο της πιστότητας στο αρχικό κείμενο διότι κάθε λογοτεχνικό έργο έγκειται σε πολλαπλές ερμηνείες, καθώς και τρόπους σημειώσεων. Πως λοιπόν πράγματα όπως

- εκφράσεις
- συναισθήματα
- λόγια
- χειρονομίες

θα αλλάξουν μορφή και θα αποδοθούν οπτικά;

Ακόμα οι τεχνικές της οπτικής γωνίας και της εστίασης έχουν κι αυτές τις δικές τους προϋποθέσεις. Η φωνή του αφηγητή συνήθως εξαφανίζεται. Τις δικές του ιδιότητες φέρει και ο χωροχρόνος. Παραδειγματικά χώρος στα κόμικς από το λογοτεχνικό έργο διαφέρουν παρασάγγας. Κάποιοι καλλιτέχνες λειτουργούν διαμορφώνοντας τη σελίδα σε υποδιαίρεσεις. Κάποιοι άλλοι απλώνουν σε όλη τη σελίδα το σχέδιό τους.

Το αν είναι όμως πειστικό ό,τι μεταφέρεται από κείμενο σε εικόνα απασχολεί τους δημιουργούς κόμικς και τους μελετητές.

Σύμφωνα λοιπόν με τον σεναριογράφο Morvan

“η διασκευή είναι μία σεναριογραφική άσκηση κατά την οποία πρέπει να μεταφέρουμε δίχως να προδώσουμε, να εφεύρουμε τεχνικές που θα αποδώσουν καλύτερα το όραμα του συγγραφέα παράλληλα με το όραμα του διασκευαστή”

Ο Vanderbeke θεωρεί ότι η καλή διασκευή αποτελεί μία μορφή συνομιλίας με το πρωτότυπο ως διαφορετική εκδοχή ή ως σχόλιο. Κατά τον Inge έκαστο έργο να αποδίδεται με όρους των αισθητικών δυνατοτήτων εγγενών κάθε μέσου. Σύμφωνα με αυτόν, από ένα κακό μυθιστόρημα μπορεί να γεννηθεί μια καλή ταινία αλλά και ένα ποιοτικό μυθιστόρημα δε γίνεται καλή ταινία απαραίτητα.

Κατά τον Tabachnik η “δημιουργική αποχώρηση” με την έννοια της πρωτοτυπίας στη διασκευή μπορεί να οδηγήσει σε επιτυχή παραγόμενα έργα. Κατ’ αυτόν μια διασκευή, ακόμα και αν προκαλεί την πιστότητα μπορεί να είναι επιτυχής, υπό την προϋπόθεση ότι στο δευτερογενές δημιούργημα υπάρχει συνομιλία με την πηγή και προσφέρονται ερμηνευτικά σχόλια.

Καταληκτικά, τα κόμικ που προήλθαν από διασκευή δε θα πρέπει να κρίνονται μόνο βάσει της πιστότητας στο πρωτότυπο αλλά και σύμφωνα με το πώς η διασκευή χρησιμοποιεί, επεκτείνει και απελευθερώνει τις δυνατότητες που προσφέρει το κόμικ (τεχνικές και καλλιτεχνικές). Κάθε διασκευή ενός έργου σε ένα άλλο διαθέτει τις δικές του απαιτήσεις. Ο καλλιτέχνης του κόμικ καλείται να αντιμετωπίσει αισθητικά ζητήματα που του δημιουργούν οι διασκευαστές. Είναι διαφορετικός ο τρόπος που η ιστορία διηγείται από πλευράς καλλιτέχνη και μυθιστοριογράφου.

Καθώς τα κόμικς είναι τέχνη ή απόπειρα πιστής απόκρισης στο πρωτότυπο μπορεί να οδηγήσει σε καλλιτεχνική αστοχία ειδικά αν αντιμετωπίζεται είτε ως αντικείμενο μετάβασης ή αντικατάστασης. Πρέπει να θεωρείται και να είναι δυναμική προέκταση του πρωτότυπου. Αυτό που έχει σημασία είναι τα δύο έργα να συναντηθούν και να είναι εφικτή η μεταξύ τους συνομιλία. Ούτως ή άλλως μία καλή διασκευή σε κόμικ είναι κυρίως θέμα καλαισθησίας και η πιστότητα έρχεται σε δεύτερη μοίρα.

ΚΕΦ.4:ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η σχεδίαση χαρακτήρων είναι ένα ευρύ πεδίο. Η συγκεκριμένη ορολογία χρησιμοποιείται για να μεταλαμπαδεύσει το συναίσθημα που φέρει ένα ον, ένα αντικείμενο ή και μία περιοχή. Η σχεδίαση χαρακτήρων υπήρξε ανέκαθεν μία πρόκληση γεμάτη πολυπλοκότητα για τους σχεδιαστές με κύριο ερώτημα το τι είναι το στοιχείο που την καθιστά επιτυχή. Κάποιοι επαγγελματίες του κλάδου έσπευσαν να δώσουν ως απάντηση για την επιτυχία αυτής, την εικονογραφική ικανότητα του σχεδιαστή ενώ άλλοι δεν παρέλειψαν να παραθέσουν τη σημασία της έρευνας και των δυνατοτήτων παρατήρησης του εμπλεκόμενου.

Από την αναφορά στην σχεδίαση χαρακτήρων δεν πρέπει να παραλειφθεί φυσικά η σημασία του τρίκλινου λόγος – πάθος – ήθος καθώς και η συμβολή των συμβολισμών, των χρησιμοποιούμενων κωδικών και των εκάστοτε στυλ.

Σαφέστατα η επιτυχής διεξαγωγή της σχεδίασης των χαρακτήρων υπερβαίνει το στοιχείο της δυνατότητας για εικονογράφηση. Για την ακρίβεια πάρα πολύ μεγάλη συνεισφορά φέρουν άλλες μεταβλητές όπως η ανάλυση της εκάστοτε προσωπικότητας σε συνδυασμό με το κοινωνικό-πολιτικό πλαίσιο στο οποίο αυτή υποβάλλεται.

Όταν λοιπόν σχεδιάζεται ένας χαρακτήρας, τι προσέγγιση ακολουθούν οι σχεδιαστές; Ποια είναι λοιπόν η επιπρόσθετη συνεισφορά των σχημάτων σε μία ακριβή παρουσίαση των χαρακτηριστικών του σχεδιαζόμενου χαρακτήρα και πως τα σχήματα αυτά προσθαφαιρούν απαραίτητα συστατικά για την δομή του χαρακτήρα;

Από άποψη προσωπικότητας του χαρακτήρα, η οποία είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο δεν πρέπει να παραλείπονται τα τρία ουσιώδη συστατικά που την στοιχειοθετούν τα οποία είναι η υπαρκτή ζωντάνια του χαρακτήρα ,η διακριτή διαφοροποίησή του έναντι άλλων καθώς και τα εκφραστικά χαρακτηριστικά.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ;

Με μαθηματική ακρίβεια μπορεί κανείς να προβεί στον ισχυρισμό ότι η επιτυχής σχεδίαση χαρακτήρων ισοδυναμεί με μία καλή αφήγηση καθώς και την αντίστοιχη μεταβίβαση των επιθυμητών μηνυμάτων. Με λίγα λόγια ό,τι υπόκειται ως εικόνα για τον αναγνώστη ισοδυναμεί με την ιστορία για τον θεατή. Για να επιτευχθεί αυτό η οπτική άρθρωση της προσωπικότητας του εκάστοτε χαρακτήρα έγκειται στη σωστή διαχείριση από πλευράς δημιουργίας- εικονογράφησης του σχεδιαστή. Σε χρόνια κλίμακα η επίτευξη αυτού του στοιχείου, δηλαδή το να δημιουργηθεί ένας χαρακτήρας συγκεκριμένης ιδιοσυγκρασίας και το να μεταλαμπαδευτεί το είναι αυτής στο εκάστοτε κοινό υπήρξε βασικό στοιχείο που απασχολεί ως την σήμερα ημέρα τους δημιουργούς του κλάδου. *Εν ολίγοις σχεδίαση*

χαρακτήρα είναι η πλήρης σχεδιαστική αποτύπωση από την αισθητική πλευρά ως την πλευρά που απεικονίζει τις πτυχές της προσωπικότητας και της συμπεριφοράς του εν λόγω χαρακτήρα.

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Η συγκεκριμένη τέχνη είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την αυγή της ανθρωπότητας. Σημείο εκκίνησης αποτελούν τα σχέδια που ανακαλύφθηκαν στις σπηλιές και χρονολογούνται γύρω στα 200.000 χρόνια πριν. Λίγο πιο μετά γύρω στα 2.300 χρόνια πριν βλέπουμε την συμβολή της σχεδίασης χαρακτήρων στις ρήσεις του Αριστοτέλη περί αφήγησης και συγκεκριμένα την ικανότητα που οφείλει να διαθέτει ο αφηγητής να μπορεί να προβεί στη σωστή παρουσίαση των εμπλεκόμενων χαρακτήρων τόσο όσο και στην πιστή απόδοσή τους, αφού πρώτα έρθει στη θέση αυτών και τους κατανοήσει. Λίγο αργότερα, τον 15^ο αιώνα παρατηρείται η προσπάθεια εικονογράφησης σε βιβλία θρησκευτικού χαρακτήρα. Βελτίωση της εικονογράφησης παρατηρείται με την ανάπτυξη στον τομέα της βιβλιοδεσίας και της δημιουργίας βιβλίων τον 17^ο αιώνα όπου η σχεδίαση χαρακτήρων είναι σαφέστατα εμφανής με έμφαση δοσμένη σε αντικείμενα των παρουσιαζόμενων χαρακτήρων. Προχωρώντας στο 19^ο αιώνα, οι εικονογραφήσεις έχουν εμφανή θέση τόσο σε διαφημίσεις και αφίσες όσο και σε εταιρικά προφίλ και πολιτικές καμπάνιες. Δειλά δειλά βλέπουμε την εμφάνιση των κόμικς, του κινουμένου σχεδίου και των βιντεοπαιχνιδιών όσον αφορά στη σχέση τους με την σχεδίαση χαρακτήρων, με τα πρώτα κινούμενα σχέδια προς τη αρχή του 19^{ου} αιώνα και ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών με εμφανή σχεδίαση χαρακτήρα προς το τέλος του.

ΣΗΜΕΙΩΤΙΚΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Υπάρχει μία σχέση μεταξύ σχεδίασης χαρακτήρων και σημειωτικής. Συγκεκριμένα η σχεδίαση χαρακτήρων δεν είναι παρά εφαρμοσμένη σημειωτική. Τι είναι όμως η σημειωτική; *Αποτελεί την επιστήμη που ασχολείται με την μελέτη συμβόλων και σημάτων καθώς και την ερμηνεία τους.* Τα συγκεκριμένα είναι κανάλια μεταβίβασης μηνυμάτων στο απευθυνόμενο κοινό. Σύμφωνα με τον ειδικό στη δημιουργία κόμικς Scott Mc Cloud “κάθε σχέδιο (icon) είναι μία εικόνα με στόχο την αναπαράσταση ενός ανθρώπου, τοπίου, αντικειμένου ή και ιδέας”. Επομένως ο εκάστοτε σχεδιαστής οφείλει να αναγνωρίσει την σημασία της σημειωτικής στα πλαίσια της εργασίας του καθώς και τη συμβολή αυτής, προκειμένου να μπορεί να σχεδιάσει με επιθυμητό τρόπο αλλά ταυτόχρονα να μπορεί να μεταδώσει το μήνυμα που εκπροσωπεί στο ευρύ κοινό ώστε α οδηγηθεί σε μία επιτυχή σχεδίαση χαρακτήρα. Επίσης πρέπει να τονιστεί τόσο η συμβολή των παρατηρητικών δυνατοτήτων του σχεδιαστή σε βαθμό οπτικοακουστικό και ψυχολογικό, τόσο όσο και της έρευνας, καθότι ο εκάστοτε σχεδιαστής χαρακτήρων προβαίνει στον προσωπικό του χειρισμό προκειμένου να αιχμαλωτίσει τις ανθρώπινες συμπεριφορές και να τις μετουσιώσει σε σχέδια. Ακόμα η σημειωτική παρατηρείται τόσο στα πρόχειρα-βιαστικά

σχέδια των ιδεών στο χαρτί τόσο όσο και στην τελική-εξατομικευμένη επίσημη απεικόνισή τους. Για να μεταδοθεί το μήνυμα με τρόπο επιτυχή, οι σχεδιαστές χαρακτήρων προβαίνουν όπως προαναφέρθηκε στην παρατήρηση ανθρώπινων συμπεριφορών και κινησιολογίας και την περαιτέρω κατηγοριοποίηση και ταξινόμησή τους με διάφορους τρόπους (από την καθημερινότητα άμεσα ή έμμεσα μέσω μαθημάτων ζωγραφικής ή της τηλεόρασης ως παράθυρο στον έξω κόσμο.) Και σε συνεργασία με ειδικούς του κλάδου για την αποκωδικοποίηση ενεργειών. Εκφάνσεις όπως η προσωπικότητα, η διαστασιολόγηση άλλων σταθερών όπως η συγγένεια, κοινωνικές πεποιθήσεις, αντιλήψεις και καταστάσεις (όπως θα γίνει μελλοντική αναφορά στις βιογραφικές καρτέλες) λαμβάνονται υπόψη προκειμένου να υπάρξει η οπτική αναπαράστασή τους και η προσέγγισή τους με αντιληπτό τρόπο. Σε αυτές τις μεταβλητές έγκειται η γέννηση της τέχνης της σημειωτικής, μιας τέχνης όμως που εγκυμονεί κινδύνους αλλοτρίωσης από το πρωτότυπο μήνυμα αν αυτό παρουσιαστεί καταχρηστικά(με ελλιπή τρόπο ή υπερβολικό). Προφανώς ένα παρουσιαζόμενο μήνυμα δεν το αντιλαμβάνονται όλοι με τον ίδιο τρόπο, καθότι στοιχεία όπως η κοινωνική τάξη και το πλαίσιο συνεισφέρουν σε σημαντικό βαθμό.

ΧΡΗΣΗ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΜΗΝΥΜΑ

Στη σχεδίαση χαρακτήρων συναντάμε δύο εξέχοντες παράγοντες. Ποιοι είναι αυτοί; Ο πρώτος παράγοντας έχει να κάνει με το προβαλλόμενο μήνυμα και συγκεκριμένα την προσπάθεια μεταβίβασης αυτού. Φυσικά για την λήψη του μηνύματος προϋποτίθεται η ύπαρξη του αποδέκτη, δηλαδή του απευθυνόμενου κοινού. Προκειμένου να κατανοήσουμε τον προβαλλόμενο χαρακτήρα, προβαίνουμε σε μία διαδικασία αποκωδικοποίησης που ξεκινάει από την ερμηνεία του καθώς και την σύνδεση αυτού του μηνύματος-σχεδιαζόμενου πρότζεκτ με άλλες σταθερές. Κάπως έτσι γίνεται εμφανής ο δεύτερος παράγοντας που δεν είναι άλλος από την χρήση συμβολισμών (κώδικες). Κάθε φορά που σχεδιάζεται μία εικόνα είναι συνυφασμένη με κάποιους συμβολισμούς οι οποίοι την ολοκληρώνουν ως σύνθεση. Ας πάρουμε για παράδειγμα το ευρύ φάσμα των ανθρώπινων εκφράσεων και τα συναισθήματα που ταυτίζονται την αντίστοιχη φορά. Για τις εκφράσεις του προσώπου κάθε συναισθήμα και σκέψη παράγει ένα ταυτισμένο μορφασμό, οι οποίοι δρώντας συνδυαστικά εγείρουν ένα συγκεκριμένο συναισθήμα στο θεατή τους. Επομένως παρατηρούμε ότι υπάρχει μία άρρηκτη σχέση μεταξύ μηνύματος και συμβολισμών. Δεδομένου ότι εργαζόμαστε με σκοπό τη μεταβίβαση του συγκεκριμένου μηνύματος, βρισκόμαστε στην ανάγκη της χρήσης συμβολισμών καθώς και στην ύπαρξη μιας ευρέως κατανοητής και ταυτόχρονα αναγνωρίσιμης κατηγοριοποίησης. Αυτή η κατηγοριοποίηση είναι μία εξελικτική διαδικασία. Τι σημαίνει αυτό; Ότι υπάρχουν βήματα για την ολοκλήρωσή της. Αρχικά αυτή η μεθοδολογία ξεκινά με την παρατήρηση (έρευνα) του κόσμου και των φιγούρων που τον απαρτίζουν και την δημιουργία πρόχειρων σκίτσων. Με την εξάσκηση και την προσεκτική πρακτική αυτών παρατίθενται πιο αληθοφανή και αντιπροσωπευτικά σχέδια. Μέσω αυτής της ενέργειας καλλιεργείται μία

εξιδανικευμένη εικόνα η οποία είναι ένας συνδυασμός του πολιτισμικού πλαισίου και της πραγματικότητας που επικρατεί. Έτσι δημιουργείται ο χαρακτήρας με ιδανική μορφή, πλαισιωμένος από τον διάλογο και την ιστορία του. Το στάδιο αυτό εμπλουτίζεται αργότερα από την χρήση μεταβλητών και συμβολισμών που επικρατούν στην αντίστοιχη κουλτούρα, στολίζοντας περαιτέρω τον χαρακτήρα. Στο τέλος διαφαίνεται η πεμπτουσία της προαναφερθείσας διαδικασίας που δεν είναι παρά η προβολή ενός ολοκληρωμένου κόνσεπτ, δηλαδή ο σχεδιασμός ενός ολοκληρωμένου, τελειοποιημένου χαρακτήρα. Φυσικά ο σημαντικός παράγοντας της παρατήρησης είναι αυτός που οδηγεί στη δημιουργία χαρακτήρων που ξεχωρίζουν ο ένας από τον άλλο. Στο ερώτημα σχετικά με το που έγκειται η επιτυχία στην σχεδίαση χαρακτήρων οδηγούμαστε σε μία προτεραιότητα-χρήση των συμβολισμών βάσει βαρύνουσας σημασίας. Έτσι οδηγούμαστε στην ύπαρξη των πρωτευόντων-πρωταρχικών και δευτερευόντων συμβολισμών.

ΛΟΓΟΣ + ΠΑΘΟΣ = ΗΘΟΣ

Όπως προαναφέρθηκε επιτυχής καλείται η σχεδίαση ενός χαρακτήρα όταν αυτή μεταβιβάζει το επιδιωκόμενο μήνυμα στο απευθυνόμενο κοινό. Αυτό το μήνυμα έχει άμεση σχέση με ένα τρίκλινο που ο Αριστοτέλης αποκαλούσε "λόγος, πάθος και ήθος". Ο λόγος (logos) ως το επιδιωκόμενο σχέδιο, το πάθος ως η συναισθηματική μεταβλητή που στοχεύει το κοινό και ήθος ως ο συνδυασμός των προαναφερθέντων, δηλαδή με λίγα λόγια ο λόγος συνδυασμένος με το πάθος δημιουργούν το ήθος και των οποίων η εξισορροπημένη παρουσίαση είναι το κλειδί για τη επιτυχή μεταβίβαση του μηνύματος και το μετασχηματισμό σε μορφή.

Συγκεκριμένα το πρωταρχικό στοιχείο για την σχεδίαση αποτελεί το λεγόμενο λογότυπο (logo). Είναι η βασική υποδομή απουσία της οποίας δεν υφίσταται το σχέδιο. Προχωρώντας συναντάμε την μεταβλητή πάθος, η οποία ενσαρκώνει τα στοιχεία που επιθυμεί να δει το κοινό καθώς και την πειστικότητα από μεριάς σχεδιαστή. Χωρίς αυτή τη μεταβλητή, δηλαδή απουσία πάθους, δεν εγκαθιδρύεται καμία συναισθηματική εμπλοκή, επομένως χάνεται το στοιχείο της προσωπικότητας. Χωρίς το στοιχείο αυτό ο θεατής καλείται να καταβάλει την απαραίτητη προσπάθεια για την κατανόηση του μηνύματος στο οποίο αποσκοπεί ο σχεδιαστής, δηλαδή το ήθος. Σχεδιασμός με μόνο στοιχείο το λογότυπο και ελλείπει πάθους οδηγεί σε παρερμηνεία από τον θεατή, μονοτονία και αδιαφορία στο σχεδιασμό. Μία τέτοια αναπαράσταση λοιπόν δεν αγγίζει τον θεατή. Ο συνδυασμός αυτών των δύο μεταβλητών όπως προαναφέρθηκε δημιουργεί το ήθος, το οποίο είναι συνδεδεμένο σε αρκετά μεγάλο βαθμό με τις δυνατότητες του σχεδιαστή. Αν το ήθος χρησιμοποιηθεί και προβληθεί σωστά, η σχεδίαση καθίσταται επιτυχής.

Προκύπτει επομένως μία αντιστάθμιση των τριών αυτών στοιχείων των οποίων η συνεργασία και συνδυαστική σχέση οδηγεί στην επιτυχή σχεδίαση. Από πλευράς λογότυπου, μια αυτόνομη παρουσία δεν αρκεί καθότι χρειάζεται η σωστή σχεδιαστική

διαχείριση προκειμένου το μήνυμα να περαστεί σωστά και να υπάρξει η σωστή ερμηνεία από το απευθυνόμενο κοινό. Το στοιχείο του πάθους έρχεται για να προσδώσει την κατάλληλη συναισθηματική επικόλληση από μεριάς κοινού. Οι περισσότεροι χαρακτήρες δημιουργούνται χάρη σε τακτικές που διεγείρουν συναίσθημα στο κοινό που τους παρακολουθεί. Παρ' όλα αυτά, η κατάχρηση αυτού του στοιχείου οδηγεί στην αναίρεση της πειστικότητας αυτού του μηνύματος και αν λειτουργήσει κλίνοντας εις βάρος του λογότυπου οδηγεί σε μία αλλοίωση της επιθυμητής προβολής.

Η τελευταία μεταβλητή, το ήθος, έχει να κάνει με την τελική υλοποίηση της εικόνας και την ορθότητα του μηνύματος. Η σωστή λοιπόν μεταβίβαση του μηνύματος, είναι αυτή που κρίνει την ικανότητα του εκάστοτε σχεδιαστή. Δηλαδή εν ολίγοις, το επιθυμητό μήνυμα διεξάγεται από στοιχεία συναισθηματικού περιεχομένου και το ήθος είναι αυτό χάρη στο οποίο φαίνεται στην τελική η ικανότητα του σχεδιαστή.

Υπάρχει μία κλίμακα στην οποία διαφαίνεται η σχέση των τριών αυτών συναρτήσεων, στη μέση της οποίας υπάγεται το στοιχείο του ήθους αντιδιαμετρικά με τα στοιχεία του λογότυπου και του πάθους. Αν κινηθούμε στο περιήλιο βλέπουμε ότι η υπερβολική χρήση του λογότυπου έγκειται στα όρια του βασικού σχεδιασμού, καταχρηστικά το στοιχείο του πάθους οδηγεί στην υπερβολή, ενώ με καταχρηστικό τρόπο δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί το στοιχείο του ήθους, το οποίο αποτελεί την εξισορροπημένη προβολή των άλλων δύο. Για την επιτυχή σχεδίαση η χρήση των τριών αυτών μεταβλητών είναι πολύ σημαντική και οδηγεί στην σωστή ερμηνεία του επιδιωκόμενου μηνύματος αν αντισταθμιστεί σωστά. Καθότι το ήθος είναι παράγοντας καθοριστικός για τη σωστή προβολή του επιδιωκόμενου μηνύματος, η χρήση του από μεριάς σχεδιαστικού επιτελείου πρέπει να είναι συνειδητή και συγκεκριμένα να υπάρχει εξαρχής ενημέρωση σχετικά με το επιδιωκόμενο μήνυμα.

ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ

Εκτός από το προαναφερθέν τρίπτυχο του οποίου η σημασία και βαρύνουσα είναι και κρίνει την επιτυχία στην μεταβίβαση του μηνύματος, δηλαδή πέραν από το λογότυπο, το πάθος και το ήθος, υπάρχουν και συμβολισμοί οι οποίοι είναι εμφανείς σε όλη την πορεία της σχεδίασης χαρακτήρων. Τέτοιοι συμβολισμοί αποτελούν δείγματα όπως η ποιότητα του γραμμικού σχεδίου, οι πόζες και οι εκφράσεις του προσώπου καθώς και ο χρωματικός παράγοντας. Συνδυαστικά προωθούν το επιδιωκόμενο μήνυμα στον εκάστοτε παραλήπτη. Αυτούς τους συμβολισμούς αν τους παραφράσει κανείς ως στάδια μπορεί να οδηγηθεί στο συμπέρασμα ότι η εξελικτική τους πορεία έγκειται στην σταδιακή μετατροπή ενός σημείου αναφοράς σε κάτι περισσότερο δομημένο και καλαισθητό, όπως παρατηρείται με την μεταπήδηση από τα σχέδια των σπηλαίων στην σημερινή εξελιγμένη μορφή της τέχνης της σχεδίασης χαρακτήρων. Παρακάτω θα αναφερθούν παράγοντες οι οποίοι φέρουν τον ρόλο συμβολισμών-αρχών για τη σχεδίαση χαρακτήρα.

1) Η ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ

Είναι μια μορφή συμβολισμού η οποία αποτελείται από απλοϊκές μορφές σχεδίου όπως παρατηρείται στην σηματοδότηση και στα εικονίδια .Θα μπορούσε να πει κανείς ότι συνιστούν την μεταβλητή logo από το προαναφερθέν τρίκλινο .Παρ' όλα αυτά, σχετικές εικονογραφήσεις απέχουν από τον χαρακτηρισμό απαίδευτα και ανεπιτήδευτα σχέδια. Το μήνυμά τους είναι αυτό που χαρακτηρίζει την επιτυχή σχεδιάσή τους και με αυτόν τον τρόπο λειτουργούν εικονίδια και σημάνσεις: είναι λιτά και προεξέχει η αναπαράσταση του βασικού μηνύματος. Ένα σχετικό παράδειγμα θα μπορούσε να είναι η σήμανση που παρατηρείται στις τουαλέτες, κατηγορίες ανδρών ή γυναικών, όπου περιοριζόμαστε στη χρήση ενός λογοτύπου που περνά άμεσα το μήνυμά του. Ο σχεδιαστής θα πρέπει σε κάθε περίπτωση να λαμβάνει υπόψη του επιπρόσθετη προσπάθεια που καταβάλλει ο παραλήπτης για την αναγνώριση του μηνύματος. Αξίζει να αναφερθεί η διάκριση των σημάνσεων, όπως αυτή χαρακτηρίζεται από τον McLuhan στο βιβλίο του "understanding media"(1962) σε θερμά και ψυχρά μέσα διαβίβασης πληροφοριών. Συγκεκριμένα ψυχρά καλούνται τα πολυμέσα των οποίων η σύσταση αποτελείται από περιορισμένη λεπτομέρεια και λιτότητα όσον αφορά στην πληροφορία που φέρουν καθώς και ότι σχετικές αναπαραστάσεις βασίζονται στην οπτική εμπειρία του θεατή για την αναγνώριση του μηνύματος. Στον αντίποδα βρίσκεται η θερμή σήμανση ,πλήρως ανεπτυγμένη σχεδιαστικά, φορέας πληροφόρησης επαρκούς περιεχομένου στις οποίες σημάνσεις παρατηρείται η άμεση εμπλοκή του θεατή του οποίου η προσοχή αιχμαλωτίζεται με τρόπο που τον βάζει σε σκέψη. Σχετικό παράδειγμα αποτελούν οι πολιτικές καρικατούρες. Στην κατηγορία των εικονιδίων εμπίπτουν άλλες μορφές όπως σχέδια των σπηλαίων, ιερογλυφικά, πρωταρχική μορφή βιντεοπαιχνιδιών... Σε αυτή τη μορφή των συμβολισμών γίνεται χρήση δύο σταθερών, του σχεδίου και του χρώματος. Δεν υφίσταται καμία σκίαση ή πόζα ή έκφραση του προσώπου σε αυτή την περίπτωση. Εν ολίγοις εδώ πέρα περιορισμένες σχεδιαστικές ικανότητες είναι εμφανείς για την δημιουργία και την μεταβίβαση του μηνύματος.



2) ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Ένας παράγοντας που απασχολεί ιδιαίτερα το κομμάτι της ρεαλιστικής απεικόνισης είναι η ερμηνεία από άποψη θεατών. Αυτό που ενδιαφέρει το σχεδιαστή αυτή τη φορά είναι να δημιουργήσει ένα χαρακτήρα πιστευτό ο οποίος μάλιστα είναι τόσο καλοδουλεμένος στο κομμάτι του ήθους που μεταβιβάζει στον θεατή αυτή την αληθοφάνεια. Βέβαια ο

παράγοντας της αληθοφάνειας του χαρακτήρα πολλές φορές επισκιάζεται από την χρήση ειδικών εφέ σε σκηνές σχετικής θεματολογίας, εις βάρος της διάδρασης με τον υποφαινόμενο χαρακτήρα και την ανάπτυξη της ιστορίας του. Βέβαια μόνο στην περίπτωση της αλόγιστης χρήσης του ο ρεαλισμός δεν εξυπηρετεί τον αρχικό του σκοπό. Πρέπει να τονιστεί η σχέση μεταξύ ρεαλισμού και χρήσης περιγραμμάτων και σκιάσεων. Αν η χρήση περιγραμμάτων είναι υπερβολική υπερτερεί εις βάρος της αληθοφάνειας. Γίνεται εμφανής εδώ η επιτακτική ανάγκη της έρευνας και της παρατήρησης των σκιάσεων τόσο από μεριάς εικονογράφων όσο και καλλιτεχνών με εμπειρία στο τρισδιάστατο. Στη συνέχεια οφείλει να τονιστεί και ο παράγοντας του χρώματος. Φυσικοί τόνοι είναι αυτοί που προσθέτουν ένα αληθοφανές αποτέλεσμα. Επιπρόσθετα ο τρόπος διαχείρισης των εκφράσεων του προσώπου και των σωματικών κινήσεων είναι αντίστοιχης σημασίας. Η συνεισφορά τους είναι πολύτιμη διότι προσδίδει ζωντάνια στη σχεδίαση των χαρακτήρων και οδηγεί στην συναισθηματική και ενστικτώδη ταύτιση με τον προβαλλόμενο χαρακτήρα. Για την ακρίβεια οι πόζες είναι αυτές που προσδίδουν αληθοφάνεια στο μέγιστο και νοηματοδοτούν το είναι του εκάστοτε χαρακτήρα. Διαφορετικές πόζες χρησιμοποιούνται για διαφορετικές περιστάσεις. Η δράση που λαμβάνει ένας χαρακτήρας είναι συνυφασμένη με την πόζα του, δηλαδή τη στάση του σώματός του. Η σχεδιαστική πρακτική είναι σημαντική για την ανάδειξη των σωματικών στάσεων με τρόπο πιστευτό και αληθοφανή. Και φυσικά για κάθε αρχέτυπο-τύπο πρωταγωνιστή (όπως θα αναφερθούν αργότερα) υπάρχουν οι κατάλληλες πόζες. Συμβολικά αυτό που κάνουν αυτές οι πόζες είναι να προσδίδουν αληθοφάνεια και να μεγιστοποιούν την αποτελεσματικότητα του προσδοκώμενου μηνύματος. Αξιοσημείωτη παραμένει η συνεισφορά των χειρών και μόνο στο πέρασμα του μηνύματος. Σχεδίαση χαρακτήρα μπορεί να επιτευχθεί με τη χρήση στάσεων του σώματος και μόνο χωρίς αυτό να σημαίνει ότι οι εκφράσεις του προσώπου δεν έχουν σημασία, για την ακρίβεια η συνεισφορά τους είναι μεγάλη. Ειδικά στη σχεδίαση ενός κόμικ, η χρήση περιγραμμάτων σε συνδυασμό με φυσικούς χρωματικούς τόνους είναι βαρύνουσας σημασίας ως δίπτυχο για την ανάδειξη αληθοφάνειας. Οι πόζες των χαρακτήρων και οι εκφράσεις του προσώπου (όπως θα αναφερθούν αργότερα) λειτουργούν και αυτές προς τιμήν αληθοφάνειας.



3)ΕΞΙΔΑΝΙΚΕΥΣΗ

Ένα ακόμα πρότυπο το οποίο χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό στη σχεδίαση χαρακτήρων είναι αυτό της εξιδανίκευσης. Και συγκεκριμένα δίνει μεγάλη σημασία στην στερεοτυπικά

τέλεια εικόνα του εαυτού όπως η κοινωνία την θέτει από μεριάς σωματότυπου και εμφανισιακών χαρακτηριστικών. Το ήθος εδώ υπαγορεύει στο θεατή το κυνήγι του τέλειου εαυτού. Παρ' όλα αυτά στις περισσότερες παρουσιάσεις χαρακτήρων, ο ρεαλισμός και η εξιδανίκευση λειτουργούν συνδυαστικά για την παρουσίαση της εικόνας που εκπροσωπεί ένα μήνυμα τύπου «αυτός ο χαρακτήρας είναι εγώ!». Κύριος στόχος των χαρακτήρων που διαθέτουν αυτό το πρότυπο είναι να προσκαλέσουν το θεατή να γίνει τμήμα της πλοκής και της εμπειρίας που αυτή προσφέρει. Κατάχρηση του συγκεκριμένου πρότυπου μπορεί να οδηγήσει σε αντιπαράθεση καθώς και προβλήματα του θεατή με την αποδοχή της αυτοεικόνας του. Την εξιδανίκευση συνιστά μια χρήση περιγραμμάτων τέτοια ώστε να ενδυναμώνεται η εικόνα του τέλειου και έντονα ζωντανά χρώματα στηρίζουν αυτή την ενέργεια. Στόχος είναι η παρουσίαση μιας τέλειας εικόνας από την προωθούμενη περσόνα. Οι παρατηρητικές ικανότητες του σχεδιαστή έρχονται σε δεύτερη μοίρα όχι όμως εις βάρος της κατανόησης του ρόλου των σωματικών διαστάσεων και των εκφράσεων του προσώπου καθότι συχνά παρατηρείται μία υπερβολή στην παρουσίαση των μυών με την ταυτόχρονη εκλέπτυνση της μέσης.



4)ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Συναντάμε το συγκεκριμένο σε όλες τις διαστάσεις της σχεδίασης χαρακτήρων. Για την ακρίβεια είναι ένα από τα πιο σημαντικά συστατικά της. Ακριβώς επειδή υπάρχει μια μεγάλη ψυχολογική σύνδεση των ανθρώπων με πράγματα όπως αντικείμενα της καθημερινότητας, ρουχισμό και γενικά στάσεις στο χώρο εργασίας, οι πολιτισμικοί κώδικες αναδεικνύουν τον προβαλλόμενο χαρακτήρα. Οι σχεδιαστές χαρακτήρων πρέπει να προσέξουν ώστε να αποφύγουν την παγίδα των στερεοτύπων. Τα συγκεκριμένα πολλές φορές είναι βασισμένα σε περιττά στοιχεία χρήση των οποίων μπορεί να καταστήσει την σχεδίαση ως μη φρέσκια και ξεπερασμένη (εδώ επικρατεί η αίσθηση του μπαγιάτικου). Η μη έμμετρη στερεοτυπική παρουσίαση μπορεί να οδηγήσει σε απόκλιση από το επιδιωκόμενο μήνυμα. Επιτυχία έχει παρατηρηθεί στην εξισορροπημένη μίξη εγκαθιδρυμένων κόνσεπτ με πρωτότυπες και καινοτόμες ιδέες. Εν ολίγοις η μεθοδολογία της προαναφερθείσας μίξης, δηλαδή ο συνδυασμός του παλιού με το πρωτάκουστο προς δημιουργία του καινούργιου, του άγνωστου στον θεατή είναι μία συνταγή επιτυχίας. Δηλαδή το όλο κόνσεπτ θα πρέπει να αποτελείται από εγκαθιδρυμένες οικείες εικόνες με μία δόση φρεσκάδας. Παρ' όλα αυτά ο σχεδιαστής που βρίσκεται στο δύσβατο μονοπάτι

της καινοτομίας κινδυνεύει να μη γίνει αντιληπτός. Εδώ τίθενται διάφορα ερωτήματα γύρω από την χρήση των πολιτισμικών σταθερών όπως Α)τι καθιστά ένα χαρακτήρα ενδιαφέροντα και διεγερτικό; Η απάντηση βρίσκεται στον τρόπο που ο σχεδιαστής προβαίνει στην χρήση και ανάδειξη συμβόλων ή αντικειμένων. Και εν συνεχεία, Β)από πού πηγάζει όλη αυτή η σχεδιαστική ανατροφοδότηση; Μα φυσικά παρατηρώντας και μελετώντας τον τρόπο που οι θεατές κάνουν την σύνδεση μεταξύ ανθρώπων και αντικειμένων. Γι' αυτό καθίσταται σημαντική η συμβολή της σημειωτικής, καθώς η λανθασμένη χρήση ενός συμβόλου ή εικονιδίου μπορεί να έχει καταστροφικές διαστάσεις. Παραδείγματα χρήσης πολιτισμικής διάστασης παρατηρούμε τόσο στην εικονογράφηση πολιτικής θεματολογίας τόσο όσο στην τηλεόραση, το θέατρο και το κινούμενο σχέδιο. Τέλος πρέπει να αναφερθεί ότι πλέον ελάχιστη βαρύτητα δίνεται στο περίγραμμα και στο χρώμα. Βαρύτητα δίνεται στον τρόπο που παρουσιάζονται τα σύμβολα και λιγότερο στην αισθητική τους. Το ήθος εδώ έγκειται στην αναγνωρισιμότητα από πλευράς θεατή. Ανάλογα, ελάχιστης βαρύτητας εδώ είναι και οι οπτικές εκφράσεις και στάσεις του σώματος.

5)ΕΞΑΝΘΡΩΠΙΣΜΟΣ-ΠΡΟΣΩΠΟΠΟΙΗΣΗ

Εδώ ο υπεύθυνος της σχεδίασης έχει πλήρη αντίληψη της ομοιότητας του υπό σχεδίαση χαρακτήρα με την πανίδα ή άψυχα πράγματα. Ο συνδυασμός με το πολιτισμικό δείγμα οδηγεί σε εντυπωσιακά αποτελέσματα. Σε αντίθεση όμως με τον λεγόμενο εξανθρωπισμό-ανθρωπομορφισμό στο οποίο συναντάται μόνο η πανίδα, στην προσωποποίηση βλέπουμε αμφότερα. Στον ανθρωπομορφισμό, πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι επικρατεί η αντίληψη ότι τα ζώα διαθέτουν την ίδια προσωπικότητα ακόμα και συναισθήματα με τους ανθρώπους. Ότι αφού είναι ανθρώπινα όντα, ως άνθρωποι θα λαμβάνονται υπόψη. Σε αμφότερες περιπτώσεις μπορούμε είτε να συναντήσουμε ανθρωπόμορφα ζώα ή αντικείμενα καθώς και ζώδεις ανθρώπους αντικείμενα. Πως διακρίνεται το παράδειγμα του ήθους εδώ; Δημιουργώντας μία προσωπικότητα στο κοινό. Το κοινό με τη σειρά του επισυνάπτει στοιχεία προσωπικότητας σε διάφορα είδη του ζωικού βασιλείου επομένως ενδυναμώνεται η προσωπικότητα του επιλεγμένου είδους προς σχεδίαση. Αυτή η ταύτιση με τη ζωώδη πλευρά εξάγει είτε μία μορφή σύνδεσης είτε πυροδοτεί συναισθήματα. Σχετικά δημιουργήματα είναι ο Mickey Mouse και η παρέα του, ο Scooby Doo, ο Μπομπ Σφουγγαράκης κ.α. Σε δεύτερη μοίρα έρχεται κατόπιν ήθους ο τρόπος διαχείρισης του περιγράμματος, δηλαδή πυκνό, λεπτότερο ή με τη μορφή σκίασης. Εν συνεχεία ακολουθούν οι πόζες και οι εκφράσεις, οι οποίες χρησιμοποιούνται με υπερβολική προβολή και οι πόζες είναι ταυτόσημες των ζώων, αλλά ισχύει και το αντίστροφο.



ΤΑ ΣΧΗΜΑΤΑ

Το συγκεκριμένο παράδειγμα αποτελεί αφετηρία για την δημιουργία ενός χαρακτήρα που εκφράζει μία ισχυρή παρουσία. Για την ακρίβεια είναι στάδιο μεγάλης σημασίας για την σχεδίαση οποιουδήποτε χαρακτήρα. Εν συνεχεία πρέπει να αναφερθεί η αδιάσπαστη σχέση μεταξύ προσωπικότητας και συγκεκριμένων σχημάτων. Επιτυχής έγκειται η σχεδίαση χαρακτήρα κατά τη οποία έχει υπάρξει σωστή διαχείριση του εκάστοτε σχήματος και διαμόρφωση του σχεδίου αυτής για την συγκεκριμένη φιγούρα. Αντίστοιχα η λανθασμένη χρήση των σχημάτων ή η εμφανής έλλειψη της χρήσης αυτών μπορεί να καταστήσει τον σχεδιασμό ανεπιτυχή. Χαρακτήρες των οποίων ο ρόλος συμβαδίζει με τα δοθέντα σχήματα αφομοιώνονται πιο εύκολα από το κοινό και είναι φυσικά οι πιο προσιτοί χαρακτήρες. Η όλη ενδυνάμωση της βασικής ιστορίας έρχεται να προστεθεί. Στην επιτυχή έκβαση της σχεδίασης παίζει ρόλο και η συμβατότητα με τα κατεστημένα από πλευράς μέσων παρουσίασης, σχήματα. Άλλοτε παρατηρείται η χρήση ρεαλιστικών μοτίβων και σε άλλες περιπτώσεις περισσότερο καρτουνίστικες φιγούρες ανάλογα με την περίπτωση. Η χρήση των κατάλληλων μέσων μπορεί να διαμορφώσει μία πιο περίπλοκη εικόνα ιδίως όταν υποβόσκει η συνδυαστική χρήση σχημάτων που εναλλάσσονται αρμονικά. Όλα τα χαρακτηριστικά που παρουσιάζονται από σχήματα υπόκεινται σε αλλαγές που ενδυναμώνουν την παρουσιαζόμενη προσωπικότητα. Που προβάλλεται η αρχή του ήθους βάσει σχημάτων; Μα φυσικά στην άμεση αναγνώριση και στην διαμόρφωση οικειότητας με τον θεατή. Επομένως ως σχεδιαστές χαρακτήρων, η πρώτη μας δουλειά οφείλει να είναι αυτή της μεταβίβασης του νοήματος πίσω από την ύπαρξη της εκάστοτε προσωπικότητας στο απευθυνόμενο κοινό. Και ότι η διαβίβαση μιας σχεδιαστικής ιδέας απαιτεί προσεκτικό σχεδιασμό και είναι συνυφασμένη με πολυπλοκότητα, οι αποφάσεις οφείλουν να είναι συγκεκριμένες και ξεκάθαρες από άποψη οδηγίων. Η οικειότητα και η σωστή διαχείριση των σχημάτων είναι ενέργειες καθοριστικές προκειμένου η σχεδιαζόμενη ιδέα να περαστεί σωστά στο κοινό. Τα σχήματα λοιπόν, όπως και τα χρώματα (που θα αναφερθούν αργότερα) έχουν τον δικό τους τρόπο να επικοινωνούν μηνύματα. *Τι είναι λοιπόν η γλώσσα των σχημάτων; Είναι η διαδικασία κατά την οποία η μεταβίβαση των μηνυμάτων γίνεται μέσω σχημάτων. Ανάλογα με το χρησιμοποιούμενο σχήμα πυροδοτείται και η αντίστοιχη αντίδραση καθώς και η ταύτισή του με συναισθήματα ή νοήματα.*

A) Τα πρωτεύοντα/βασικά σχήματα

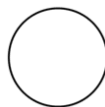
Υπάρχουν τρία στοιχειώδη σχήματα όπως υπάρχουν αντίστοιχα τα βασικά χρώματα. Κάθε ένα από αυτά φέρει την αντίστοιχη σημασία για τον σκοπό που εξυπηρετεί, τόσο σχεδιαστικά όσο και ψυχολογικά. Συγκεκριμένα αυτά είναι επιγραμματικά το τετράγωνο, που αντιπροσωπεύει δυναμισμό και σταθερότητα, ο κύκλος που σχετίζεται με την θετικότητα και την στάση προσέγγισης καθώς και το τρίγωνο ταυτισμένο με την κινητικότητα, την οξύτητα κ.α.

Πιο συγκεκριμένα:

Ο **κύκλος** είναι αυτός που συγκαταλέγεται στα σχήματα που εκπροσωπούν

- φιλειρηνική διάθεση
- ευγένεια
- Ασφάλεια
- Προσιτότητα
- Αίσθημα ολοκλήρωσης

Εκτός αυτού είναι ένα σχήμα ταυτισμένο αρκετές φορές με φιγούρες θηλυκής φύσης. Στον αντίποδα μπορεί να νοηματοδοτήσει αισθήματα μοναξιάς, κενού, μυστηρίου, όσο και της μαγικής διάστασης των πραγμάτων. Ταυτισμένο όπως προαναφέρθηκε με την θηλυκότητα, μπορεί αντιθετικά να εφαρμοστεί σε αρσενικές προσωπικότητες οι οποίες εκπέμπουν τρυφερότητα, ευφορική διάθεση, ευγενικές κλίσεις όμως και παράθεση μιας αδυναμίας που υπονοείται. Τέλος είναι το σχήμα που εκπέμπει μια ηρωική διάσταση.

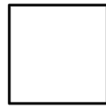


Το **τετράγωνο** είναι άμεσα συνυφασμένο με την δομή του ανθρώπινου σώματος. εκπροσωπεί αξίες όπως

- Σταθερότητα
- Πειθαρχία
- Δυναμισμό
- Ανεξαρτησία και φερεγγυότητα

Θεωρείται εκπρόσωπος της αρρενωπής πλευράς των πραγμάτων και ταυτόχρονα μπορεί να συνδεθεί με στοιχεία όπως η στατικότητα, η αίσθηση της πλήξης καθώς και της έλλειψης του στοιχείου της εξυπνάδας και της ανοιχτόμυαλης φύσης. Σχήματα που παραπέμπουν σε τετραγωνική μορφή μπορούν να χρησιμοποιηθούν αντιθετικά σε θηλυκές φιγούρες για να

προσδώσουν σιγουριά, πειθαρχία, ανεξαρτησία και δυναμισμό. Το στοιχείο της ειλικρίνειας και της ανοιχτής επικοινωνίας με την έννοια του ντόμπρου παρίσταται εδώ.



Το **τρίγωνο** αντιπροσωπεύει άλλες σταθερές όπως

- Κινητικότητα
- Απόκλιση
- Αμεσότητα
- Οξύτητα

Χρησιμοποιείται έντονα στη σχεδίαση των ανταγωνιστών ή των λεγόμενων κακών της υπόθεσης χάρη στο στοιχείο της διαφορετικότητας που διαθέτει και της απόκλισης από την βολική πλευρά των καταστάσεων. Σχήματα όπως το τρίγωνο είναι αυτά που προσδίδουν την αίσθηση της επικινδυνότητας, της αστάθειας μιας κατάστασης και της σοβαρότητας στην έκβαση αυτής.



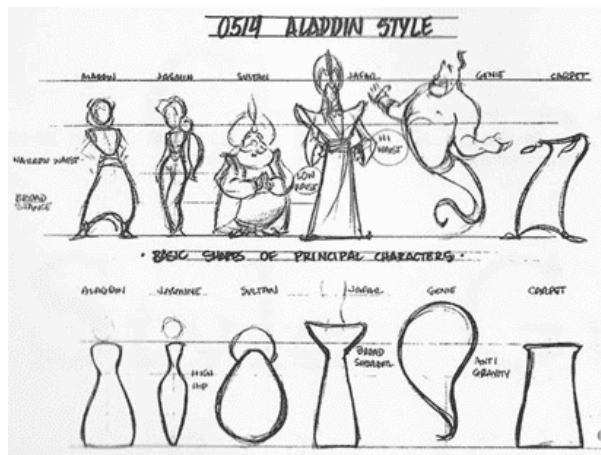
Β) Τα αντιθετικά σχήματα

Τοποθέτηση των βασικών σχημάτων σε συνδυαστική μορφή (πχ. για διαφορετικά μέρη του σώματος του χαρακτήρα) προκειμένου να προσδοθεί ένα σύνολο από σημασίες που στολίζουν τον χαρακτήρα. Επομένως η συνδυαστική χρήση γίνεται προς ανάδειξη των χαρακτηριστικών ενός ήρωα.

Η γνώση του εκάστοτε νοήματος που εκπροσωπεί το κάθε σχήμα καθιστά πιο εύκολη τη αλλαγή τους. Τα βασικά σχήματα χρησιμοποιούνται ως στέγαστρο για τις συνδυαστικές χρήσεις. Τα συναισθήματα είναι άμεση συνάρτηση αυτής της χρήσης των σχημάτων.

Γ) Σύνθετα σχήματα

Όπως και τα βασικά χρώματα, έτσι και τα βασικά σχήματα μπορούν να τροποποιηθούν και να συνδυαστούν με άπλετους τρόπους. Αυτοί οι συνδυασμοί είναι που φέρουν περισσότερο πολύπλοκα μηνύματα γι' αυτό και οι περισσότεροι χαρακτήρες δημιουργούνται ως απόσταγμα αυτού του συνδυασμού. Με αυτόν τον τρόπο γίνονται οι χαρακτήρες περισσότερο ενδιαφέροντες, με το στοιχείο της πολυδιάστατης φύσης να επισκιάζει τυχόν μονότονες πλευρές.



Δ)Η ροή των σχημάτων

Καθότι η σχεδίαση χαρακτήρων δεν είναι μία μεμονωμένη διαδικασία αλλά εναγκαλίζει περισσότερες φιγούρες είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι πρέπει να υπάρχει μία συνοχή και μία συνδεσιμότητα στο σχεδιασμό όλων. Οι χαρακτήρες πρέπει να απορρέουν μια ομοιόμορφη αίσθηση. Ο σχεδιασμός πρέπει να φέρει μία χαρακτηριστική αίσθηση, να γίνεται λοιπόν ξεκάθαρη αυτή η κοινή προέλευση. Ένας χαρακτήρας του οποίου η σχεδίαση ξενίζει των υπόλοιπων χαρακτήρων της ιστορίας προεξέχει αρνητικά και αποπνέει ένα αέρα έλλειψης οικειότητας. Για την ακρίβεια είναι αρκετή αυτή η διαφορετική προσέγγιση στη σχεδίαση για να καταστήσει τον χαρακτήρα παράταιρο και ταυτόχρονα αταίριαστο και περιττό. Η ύπαρξη μιας συνοχής και ομοιότητας είναι καθοριστική για την ύπαρξη ροής στα σχήματα.

Πως βοηθούν λοιπόν τα σχήματα στη σχεδίαση χαρακτήρων;

Τα σχήματα είναι αυτά που χρησιμοποιούνται όχι μόνο για να αποκωδικοποιήσουν αλλά και για να καταστήσουν τη χρήση της εκάστοτε ερμηνείας. Η επιλογή ενός σχήματος είναι ταυτίσιμη με την χρήση του. Γι' αυτό το λόγο το εκάστοτε σχήμα φέρει τη δική του ερμηνεία. Συνίσταται λοιπόν προσοχή στη χρήση αυτών με συγκεκριμένους χαρακτήρες λόγω των διάφορων ερμηνειών που φέρουν. Οι ενδείξεις με τις οποίες είναι ταυτισμένα τα σχήματα γίνονται οπτικά αντιληπτές. Τα σχήματα δε φέρουν τη δική τους σημασία χρησιμοποιούμενα μόνο στο πρόσωπο του εν λόγω χαρακτήρα αλλά σε όλη του την υπόσταση.

Με βάση ποιο κριτήριο γίνεται η επιλογή του κατάλληλου σχήματος;

Η επιλογή του κατάλληλου σχήματος είναι άμεσα συνυφασμένη με τον ρόλο που αντιπροσωπεύει ο υπό σχεδίαση χαρακτήρας. Προκειμένου να ταυτιστεί η χρήση του επιλεγμένου σχήματος, η χρήση του περιγράμματος-σιλουέτας είναι εμφανής. Μοιάζει με την σκιά του χαρακτήρα και είναι χρήσιμη διότι παρέχει αναγνωρισιμότητα. Επιπλέον

συμβαδίζει με το πώς η μορφή ακολουθεί τη λειτουργία. Ο σχεδιασμός φυσικά μπορεί να είναι αισθητικά αρεστός αλλά αν χωλαίνει λειτουργικά, καθιστά την σχεδίαση ανεπιτυχή. Επιπλέον αν το κοινό βρίσκεται στη θέση να αμφισβητεί ή να θέτει ερωτήσεις γύρω από τη χρησιμότητα συγκεκριμένων χαρακτηριστικών, διορθώσεις πρέπει να εφαρμοστούν.

ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ

Ο ρόλος των χρωμάτων στη σχεδίαση χαρακτήρων

- Γιατί το χρώμα είναι τόσο σημαντικό;

Σύμφωνα με έρευνες που διεξάχθηκαν με βάση τον τομέα της ψυχολογίας, το χρώμα είναι αυτό που συμβάλλει κατά 60% στην επιλογή ή την απόρριψη ενός προϊόντος. Με την ίδια λογική, η σχεδίαση ενός χαρακτήρα θα κριθεί ανεπιτυχής αν δεν κατασταθεί σωστή η επιλογή της χρωματικής παλέτας που τον αποτελεί. Αυτό συμβαίνει διότι ο χρωματικός παράγοντας είναι μεγάλης σημασίας για την ιστορία που παρουσιάζεται και τα συναισθήματα που μεταλαμπαδεύει. Η σωστή επιλογή στην χρωματική παλέτα συμβάλλει τόσο στη διαμόρφωση της πλοκής όσο και στον ρόλο που φέρει σε αυτή ο εκάστοτε χαρακτήρας.

Βασική χρωματική σύνοψη

Εν ολίγοις αξίζει να αναφερθεί ότι όλα τα χρώματα πηγάζουν από τα 3 βασικά χρώματα που δεν είναι παρά το κίτρινο, το μπλε και το κόκκινο. Τα δευτερεύοντα χρώματα προκύπτουν από την ανάμειξη δύο βασικών αποχρώσεων και εν συνεχεία υπάρχουν τα συμπληρωματικά χρώματα που προκύπτουν από αντίστοιχες προσμίξεις.

Οι ιδιότητες των χρωμάτων

1) Απόχρωση

Αποτελεί την κύρια ταυτότητα του εκάστοτε χρώματος. Με λίγα λόγια, είναι το ίδιο το χρώμα.

2) Κορεσμός και βαθμίδα(φωτεινότητα)

Κάθε χρώμα φέρει την χαρακτηριστική απόχρωση τον κορεσμό και την αντίστοιχη βαθμίδα (ψυχρότητα ή θερμότητα). Ο κορεσμός αναφέρεται στην ένταση του χρωματικού στοιχείου ενώ η βαθμίδα αναφέρεται στην ένταση της φωτεινότητας. Αυτοί οι παράγοντες φέρουν σημαντικό ρόλο καθότι προϋδεάζουν το απευθυνόμενο κοινό για την όλη πλοκή και το είδος που αναφέρεται. Επιπρόσθετα αποτελούν σημείο εστίασης, για παράδειγμα τα μάτια ενός χαρακτήρα. Το σημείο εστίασης μπορεί να τονιστεί και με την τοποθέτηση αντιθετικών χρωμάτων. Η υπερβολική και αμέριστη χρήση αυτών των χαρακτηριστικών μπορεί να μπερδέψει το μήνυμα που μεταφέρεται προς το κοινό και να γίνει αισθητικά μη

αρεστό. Μια ακόμα χρήση του κορεσμού διαφάνεται στο πως επηρεάζει την γενικότερη ιδέα ή διάθεση που φέρει το συγκεκριμένο προϊόν προς θέαση. Ο υψηλού βαθμού κορεσμός προσδίδει το στοιχείο της έντασης, της ζωτικότητας και της διάδρασης ενώ μικρότερου βαθμού κορεσμός δημιουργεί την αίσθηση της σοβαρότητας, της ακινησίας, της μελαγχολίας και γενικότερα μιας αίσθησης θλίψης. Το στοιχείο της περιπετειώδους διάθεσης μπορούν να προσδώσουν εντονότεροι χρωματισμοί επίσης. Απόκλιση από τον έντονο κορεσμό και κλίση προς θαμπές αποχρώσεις φέρουν διαθέσεις μελαγχολικές και επισύρουν αναμνήσεις.



- *Πως γίνεται η χρήση των ιδιοτήτων του εκάστοτε χρώματος στη σχεδίαση χαρακτήρα;*

Όσον αφορά στη χρήση του κορεσμού, βοηθά πάρα πολύ στην κατανόηση της πλευράς της προσωπικότητας του χαρακτήρα. Για παράδειγμα ένας χαρακτήρας του οποίου τα ρούχα χαρακτηρίζονται από έντονες αποχρώσεις καθιστούν κατανοητή τη φωτεινή και εξωστρεφή πλευρά του σε αντίθεση με περισσότερο σκοτεινές και θαμπές αποχρώσεις που γνωστοποιούν τη προδιάθεση του ήρωα για εσωστρέφεια και αντίστοιχες ενασχολήσεις.

Τον κορεσμό μπορούμε να τον χρησιμοποιήσουμε προκειμένου να κατευθύνουμε την ματιά του θεατή-αναγνώστη και να οριστεί ένα σημείο εστίασης. Μπορούμε να δούμε την έντονη αντίθεση στα κατακόκκινα μαλλιά της Bloom από την σειρά Winx Club (του Iginio Straffi) με τα ρούχα της των οποίων οι αποχρώσεις κλίνουν προς το μπλε. Έτσι δημιουργείται ο ένα σημείο εστίασης προς το πρόσωπο του κεντρικού χαρακτήρα που πλαισιώνεται αρμονικά από το ρουχισμό του.



Πρέπει να αναφερθεί η προτίμηση χρωματισμών οι οποίοι κάνουν τον χαρακτήρα αναγνωρίσιμο, ακόμα και αν αυτοί είναι ασπρόμαυροι, πρέπει να επιλέγονται.



Ο τρόπος που τοποθετούνται τα διαφορετικά χρώματα ανά σημεία του σώματος πλαισιώνουν τον χαρακτήρα σε διαφορετικό βαθμό.

3)Θερμοκρασία

Με τον διαγώνιο διαχωρισμό του χρωματικού τροχού σε 2 μέρη, γίνονται εμφανείς δύο κατηγορίες χρωμάτων: τα ψυχρά και τα θερμά χρώματα. Τα ψυχρά χρώματα είναι αυτά που προσδίδουν ενδοσκοπική διάθεση καθώς και μία αίσθηση ηρεμίας, απαλότητας, καθουσιασμού και γενικότερα στατικότητας με την έννοια της ηρεμίας ενώ στον αντίποδα είναι τα θερμά χρώματα των οποίων η χρήση προσδίδει μία ένταση και μία κινητικότητα καθώς αυτά δίνουν την αίσθηση ότι ξεπηδάνε με διάθεση διάδρασης από το οπτικό πεδίο. Η αντιθετική χρήση αυτών των αποχρώσεων με τη σωστή και σταθμευμένη χρήση της μπορεί από τη μία να προσδώσει αρμονικά αισθήματα και να τοποθετηθεί αποτελεσματικά τόσο όσο να χρησιμοποιηθεί υπέρμετρα και ασύστολα δημιουργώντας την αίσθηση του χαοτικού και του μη αισθητικά επιλέξιμου.

Η χρωματική αρμονία

Ο τρόπος που παρατίθενται τα χρώματα είναι ένας καθοριστικός παράγοντας για την αρμονική τους συνύπαρξη. Διαφορετικές τοποθετήσεις μπορούν να δημιουργήσουν διαφορετικά συναισθήματα και να επηρεάσουν την διάθεση. Υπερβολική αρμονία μπορεί να μετατραπεί εύκολα σε βαρετή ή επίπεδη ενώ ελλιπής αρμονία μπορεί να δώσει το αίσθημα μιας ακατάστατης εικόνας. Οι χρωματικές παλέτες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τους παρακάτω τρόπους:

A)μονοχρωματική σύνθεση

Χρησιμοποιείται διάχυτα ένα χρώμα του οποίου οι αποχρώσεις κοσμούν την εικόνα και προσδίδουν ποικιλομορφία.



B)αναλογική σύνθεση

Χρησιμοποιούνται κατά τριάδες διπλανά χρώματα. Η συγκεκριμένη αναλογία αποφαίνεται αρμονική, γαλήνια και ήρεμη, αρκετά αρεστή στο μάτι και συχνά παρατηρείται σε συνθέσεις που απεικονίζουν την φύση.



Γ)συμπληρωματική σύνθεση

Εδώ γίνεται χρήση δύο αντιθετικών χρωμάτων στο έπακρο καθότι το ένα χρώμα είναι αυτό που επικρατεί έναντι του δευτερεύοντος που φέρει ρόλο αναδείξεως του προηγούμενου.



Δ)τριαδική και τετραδική σύνθεση

Όπου τρία χρώματα εκ των οποίων το ένα αποτελεί το βασικό αναγνωριστικό χρώμα και τα υπόλοιπα δύο λειτουργούν αναδεικνύοντας το προηγούμενο. Καθότι μπορεί να θεωρηθεί παιδιάστικο, λανθασμένη χρήση μπορεί να μετατρέψει τον σχεδιασμό σε χαστικό και όχι αισθητικά εμφανίσιμο. Στην τετραδική σύνθεση τα χρώματα επιλέγονται κατά συνδυασμούς δυαδικούς τέτοιους ώστε να αναδεικνύεται ο χαρακτήρας έναντι του υπόβαθρου.

Ε)εκ φύσεως

Η αφθονία των χρωματικών συνδυασμών που παρατηρείται στη φύση δε μπορεί να τοποθετηθεί σε καλούπια ή να ρυθμιστεί με κανόνες. Όλων των ειδών οι συνδυασμοί παρουσιάζονται με τρόπο αρμονικό και γεμάτο έμπνευση για τους σχεδιαστές και την διαδικασία της έρευνας και της παρατήρησης.

Επεξήγηση και ερμηνεία των χρωμάτων

Όσον αφορά στην αισθητική της σχεδίασης χαρακτήρων ένα πάρα πολύ σημαντικό παράγοντα αποτελεί η παλέτα. Το ίδιο το χρώμα από μόνο του αναδεικνύει πολλά

στοιχεία για τον ίδιο τον χαρακτήρα όσο και τις ρίζες του. Επιπλέον επηρεάζει κατά πολύ την οικειότητα που ακτινοβολεί ο εκάστοτε χαρακτήρας προς το κοινό. Γι' αυτό ακριβώς η γνώση της σημασίας του κάθε χρώματος είναι πολύ σημαντική για την επιλογή αυτού. Τα χρώματα χωρίζονται σε πρωτεύοντα, δευτερεύοντα και συμπληρωματικά. Τα τελευταία βρίσκονται σε διαγώνια παράθεση το ένα από το άλλο στον χρωματικό τροχό. Πίσω από κάθε χρώμα ανεξάρτητα διάταξης, κρύβεται ένα νόημα.

- **Κόκκινο**

Αφυπνίζει αισθήματα δράσης, αυτοπεποίθησης, κουράγιο, ζωντάνια και ενέργεια ενώ παράλληλα συνδέεται με έννοιες όπως τον πόλεμο, τον κίνδυνο, τον δυναμισμό και την αποφασιστικότητα αλλά και συναισθήματα όπως το πάθος και τον θυμό, την επιθυμία και την αγάπη.

- **Κίτρινο**

Είναι το χρώμα που συνδέεται με την χαρά, την ευτυχία, την διάνοηση και την σοφία, την ίδια την προσοχή καθώς και αρρώστιες, τη ζήλια, τη δειλία, άνεση και ζωτικότητα, αισιοδοξία και συναισθήματα ευφορίας.

- **Μπλε**

Η εμπιστοσύνη, η πίστη, η σοφία και η αυτοπεποίθηση συνδέονται με το χρώμα αυτό όπως και η γνώση, η πίστη, η αλήθεια, η υγεία, η ηρεμία. Το αίσθημα της θεραπείας, η κατανόηση, η ακεραιότητα σε ίδιο βαθμό με την σοβαρότητα, την τιμή, την θλίψη καθώς και την αποστασιοποίηση.

- **Μωβ**

Συνδεδεμένο με αξίες όπως ο δυναμισμός, η ευγένεια, η κομψότητα, η σοφιστικότητα ο υλισμός το μυστήριο και την μαγεία όπως και τη σπουδαιότητα, την φιλοδοξία, τον πλούτο και τη απερισκεψία, την σοφία και την γνώση, την αξιοπρέπεια, την ανεξαρτησία και τη δημιουργικότητα.

- **Πράσινο**

Συνδέεται με τα συναισθήματα της φυσικότητας και της ανάπτυξης, της αρμονίας και της φρεσκάδας, την ασφάλεια και την ανθεκτικότητα, τα χρήματα και τον υλισμό, τη θετική σκέψη, την ευμάρεια και την καλοζωία, την ηρεμία και την αισιοδοξία, την ελικρίνεια και στον αντίποδα τη ζήλια, την αρρώστια και την νεανικότητα.

- **Πορτοκαλί**

Μια διάθεση ευφορίας, αναζωογόνησης και χαράς, σε συνδυασμό με εντυπωσιασμό, δημιουργική διάθεση, αποφασιστικότητα, επιτυχία έλξη και ενθάρρυνση, πρεστίζ και κύρος καθώς και αφύπνιση και σοφία.

- Μαύρο

Δυναμισμό και κομπόητα, επίσημη διάθεση καθώς και τον θάνατο και το πένθος, το μυστήριο, τον φόβο, τον δυναμισμό, την διάνοηση μα και την κατάθλιψη.

- Άσπρο

Αίσθημα καθαριότητας, φρεσκάδας, αγνότητας, καινοτομίας, φιλειρηνικής διάθεσης καθώς και συναισθήματα της αθωότητας, της παρθενικής φύσης, της απλότητας, της αποστείρωσης και της καθαριότητας, της τελειότητας, της καλοσύνης και της φωτεινότητας.

Πως γίνεται να υπάρχει αυτή η πληθώρα συναισθημάτων ταυτισμένα με το εκάστοτε χρώμα;

Δεδομένου ότι όπως προαναφέρθηκε κάθε χρώμα φέρει τις ιδιότητές του αυτές αποτελούν και την πηγή των συναισθημάτων αυτών. Η κάθε απόχρωση και ο τρόπος εφαρμογής της διαφοροποιεί το νόημα που φέρει το χρώμα καθεαυτό. Για παράδειγμα σκουρότερες αποχρώσεις του κόκκινου είναι ταυτισμένες με τον θυμό και την οργή ενώ ανοιχτότερες αποχρώσεις διαμορφώνουν μια πιο γαλήνια, ήρεμη πλευρά. Εναλλαγή στα χρώματα ενός χαρακτήρα οδηγεί σε διαφορετική ιστορία και δομή του ίδιου.

Αξίζει να αναφερθεί η σημασία της εκάστοτε λεπτομέρειας η οποία μπορεί να εξυψώσει ή να καταβαρυνώσει την σχεδίαση ενός χαρακτήρα. Η ποσότητα των λεπτομερειών καθιστά τους χαρακτήρες πιστευτούς και στο φάσμα της ύπαρξης. Γι' αυτό το λόγο υπάρχει μία λεπτή γραμμή που διακρίνει την πληθώρα λεπτομερειών από την έλλειψη αυτών. Το προσωπικό στυλ στο σχεδιασμό σε συνδυασμό με τη ηλικία του χαρακτήρα καθορίζουν την ποσότητα των λεπτομερειών.

Η γλώσσα του σώματος

Γνωστή και ως μη λεκτική επικοινωνία η συγκεκριμένη απαριθμεί το 55% του μηνύματος το οποίο χρήσει χειρονομιών, εκφράσεων του προσώπου μας και γενικά με τον συνολικό τρόπο που κινείται το σώμα μας μεταβιβάζεται το μήνυμα έναντι 45% που καταλαμβάνει η λεκτική επικοινωνία και οι 5 αισθήσεις ταυτόχρονα. Ο τρόπος που λειτουργούν οι εκφράσεις του προσώπου, οι χειραψίες και η συνολική κλίση του σώματος είναι στοιχεία που αποτελούν το υπόβαθρο για να δημιουργηθεί οικειότητα και να σπάσει ο πάγος... Επιπλέον χρήσει της ίδιας μπορεί να δημιουργηθεί μία αποστασιοποίηση ή να υψωθούν τείχη στη σχέση μας με τον εν λόγω χαρακτήρα.

Μάλιστα έρευνες έχουν φέρει στο φως ότι όταν τα λόγια δε συνάδουν με τις πράξεις, η μη λεκτική επικοινωνία έχει ακόμα μεγαλύτερη βαρύτητα, τόσο στην ερμηνεία του μηνύματος όσο και για τον χαρακτηρισμό του παρευρισκόμενου ατόμου ως φιλικό ή απόμακρο.

Κύρια σημεία για την αποκωδικοποίηση των μηνυμάτων βάσει ερευνητών αποτελούν το κεφάλι, οι εκφράσεις που σχηματίζονται στο πρόσωπο, η κορμοστασιά και ο τρόπος παράθεσής της τόσο όσο ο τρόποςφοράς των χεριών και των ποδιών.

Α)οι εκφράσεις του προσώπου

Καθότι στο πρόσωπο είναι το μέρος που συνειδητά ή ασυναίσθητα σχηματίζονται οι εκφράσεις οι οποίες μπορούν να χαρακτηρίσουν τη φύση της επικοινωνίας καθώς και τη σχέση με τον συνομιλητή μας και τα συμπεράσματα για τον ίδιο τον χαρακτήρα αυτού βάσει μορφασμών που δημιουργούνται.

- Τι νοηματοδοτεί το χαμόγελο

Κατά κύριο λόγο εκφράζει ένδειξη αποδοχής του συνομιλητή μας καθώς και ένα αίσθημα οικειότητας, συνεργασίας και αξιοπιστίας. Είναι επίσης κλειδί για την ανταπόκριση προς το άλλο άτομο. Υπάρχουν τέσσερα βασικά είδη χαμόγελου και αυτά είναι το στραβό χαμόγελο(δηλώνεται σαρκασμός),τα χείλη να διατηρούνται σφιγμένα (υποκρύπτεται κάποιο μυστικό),όταν το σαγόκι κείται προς τα κάτω (φανερή προσποίηση),ή το χαμόγελο βρίσκεται προς τα πλάγια.

- Ο ρόλος των ματιών

Σε συνδυασμό με τις κόρες, ο ρόλος τους φέρει μεγάλη σημασία. Επειδή αποτελούν σημείο εστίασης και οι ίδιες οι κόρες δεν τίθενται υπό τον συνειδητό έλεγχό μας τα νοήματα που περνάνε στο έτερο άτομο είναι τα πλέον ακριβή. Η άμεση οπτική επαφή δηλώνει ειλικρίνεια και απόκλιση από την απόκρυψη στοιχείων ενώ η αποφυγή της οπτικής επαφής είναι ίσως σημάδι αβεβαιότητας, αισθήματος ανασφάλειας ή ακόμα και απόκρυψη της αλήθειας ή μέρους αυτής. Παρ' όλα αυτά, παρατεταμένη βλεμματική επικοινωνία μπορεί να εκληφθεί ως προσβλητική προς το άλλο άτομο τόσο όσο και ελλιπής από άποψη σεβασμού αλλά ταυτόχρονα και απειλητική. Οι κόρες τείνουν να διαστέλλονται όταν κάτι που μας ενδιαφέρει αναφερθεί στη συνομιλία και ο τρόπος κίνησης των ματιών υποδηλώνει συμφωνία με το άτομο που μας απευθύνεται.

- Επικοινωνία από τα φρύδια

Ανάλογα με τη θέση που αυτά έχουν στο σημείο του προσώπου μπορούν να περάσουν διαφορετικές ερμηνείες από υποταγή ως και επιθετική διάθεση ή και ενδιαφέρον .

Β) Το κεφάλι

Όσο μιλάμε το κεφάλι κινείται με την πιο γνωστή εκ των κινήσεων να είναι το νεύμα με διάφορες ερμηνείες. Ακόμη το γνέψιμο υποδηλώνει ενδιαφέρον ή έλλειψη υπομονής. Τρεις είναι οι στάσεις του κεφαλιού κατά κύριο λόγο:

1. Ουδέτερη στάση κεφαλιού: η βλεμματική επαφή είναι σταθερής φύσης και είναι εναρμονισμένη προς την μπροστινή όψη
2. Κεφάλι ψηλά ή προς τα πίσω: είναι μία στάση που υποδηλώνει υπεροπτική διάθεση ή ακόμα και επιθετικότητα. Αποστασιοποίηση ή και ντροπή είναι συνδεδεμένες με αυτή την στάση ακόμα.
3. Ζάρωμα ή άγγιγμα του κεφαλιού: δηλώνεται η αίσθηση της προστασίας είτε αυτοτιμωρητικής διάθεσης αντίστοιχα.

Γ) Τα χέρια

Οι θέσεις που μπορούν να πάρουν είναι συγκεκριμένες και τα μηνύματα που παρατίθενται ορατά. Υπάρχουν έρευνες που κυμαίνονται τόσο από το σφίξιμο των χεριών (διατήρηση μιας αγχώδους κατάστασης ή σε βαθμό εγκράτειας) τόσο όσο το τέντωμά τους και την θέση της παλάμης (ειλικρινή διάθεση και βεβαιότητα) όσο άλλες θέσεις διατήρησης των χεριών όπως το σταύρωμα (είτε αδιαφορία και νευρικότητα είτε αντεπίθεση και άμυνα) και το ύψος που αυτό παρατίθεται ή και συνδυαστικές θέσεις αυτών σε διαφορετικά σημεία του σώματος. Στην προκειμένη περίπτωση υπάρχει επικριτική διάθεση ή ακόμα και εχθρότητα και μη έγκριση ή συμφωνία με τα όσα λέγονται στη συνομιλία. Οι χειραψίες είναι αυτές που μεταβιβάζουν πληροφορίες για την προσωπικότητα του εν λόγω χαρακτήρα. Η χειραψία μπορεί είτε να είναι υποτακτική ή κυριαρχική ανάλογα με το που προσανατολίζεται η παλάμη ακόμα και να είναι αυτή της ισότητας όταν δύο χειραψίες εξισώνονται. Παρατηρούνται ακόμα και άλλες μορφές όπως η κρύα, η διπλή, η χαλαρή ή η άψυχη, ακόμα και αυτή με την υπερβολικά σφιγμένη παλάμη.

Δ) Τα πόδια

Ακριβώς επειδή τα πόδια χρησιμοποιούνται ασυναίσθητα κατά την επικοινωνία με το άλλο άτομο αποτελούν πηγή πληροφόρησης μεγάλης σημασίας. Ανάλογα με την στάση τους υποδηλώνουν είτε δεκτικότητα είτε επιφυλακτική στάση. Η ψυχραιμία και η συγκρότηση, ο φόβος, η ανυπομονησία και ο ενθουσιασμός, η πλήξη και το άγχος, η διάθεση για προστασία, αποτελούν συνδυασμούς που σχετίζονται με τον προσανατολισμό των ποδιών. Αντίστοιχα προκύπτουν και 4 στάσεις όρθιας διάταξης οι οποίες είναι ενδείξεις ουδετερότητας, διάθεσης για επιβολή επί του θέματος, αμυντική διάθεση ή ακόμα και ενδιαφέρον για το θέμα που παρατίθεται. Ασυνείδητα ακόμα με το σταύρωμα των ποδιών μπορεί να υπονοηθεί ανταγωνιστικότητα ή διάθεση για σύγκρουση.

Ε)Κορμοστασιά και φορέας δραστηριότητας (line of action)

Ανάλογα με τον τρόπο που φέρουμε την κορμοστασιά μας εκπέμπουμε είτε αυτοπεποίθηση είτε αντιδιαμετρικά συναισθήματα. Αντίστοιχα συναισθήματα προκύπτουν από τον τρόπο που περπατάμε. Επιθετική και ασταμάτητη διάθεση υποδηλώνεται και με τον τρόπο τοποθέτησης των χεριών. Ο δυναμισμός και ο εκνευρισμός μπορούν αντίστοιχα να προκύψουν από συγκεκριμένες τοποθετήσεις.

Ανάλογα με τον φορέα-γραμμή της δραστηριότητας οι πόζες που μπορεί να λάβει ο εν λόγω χαρακτήρας καθίστανται πιο δυναμικές όσο και πιο ζωντανές. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι είναι μια νοητή γραμμή που διατρέχει τη ραχοκοκαλιά του χαρακτήρα κατά μήκος της σπονδυλικής στήλης. Όταν αυτή η γραμμή σχεδιαστεί λυγισμένη προσδίδει σθένος και προσωπικότητα στην κίνηση του χαρακτήρα. Με αυτόν τον τρόπο η πόζα γίνεται λιγότερο μονότονη και βαρετή και γίνεται πιο ενδιαφέρουσα και διεγερτική για το μάτι. Η γραμμή-φορέας της δραστηριότητας είναι μια καμπυλωμένη-λυγιστή γραμμή η οποία εγείρει κινητικότητα. Διαμορφωμένη κατά το γράμμα S ή εντελώς ευθεία δημιουργεί αίσθημα στατικότητας και έλλειψη ζωντάνιας. Ο σχεδιαστής μπορεί ακόμα και σε χαρακτήρα ο οποίος είναι ακίνητος να προσδώσει κινητικότητα και ζωντάνια.

Ταύτιση χαρακτήρα και θεατή

Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων φέρει μείζονα ρόλο στην επιτυχή διεξαγωγή της ιστορίας διότι οι παρουσιαζόμενοι χαρακτήρες καθρεφτίζουν όχι μόνο το κοινό αλλά και τις πιθανές εμπειρίες του καθότι προκύπτει μία ταύτιση και ένα ταυτόχρονο ενδιαφέρον για το απότοκο της ιστορίας. Εκτός αυτού το κοινό συμπάσχει με τα τεκταινόμενα. Επιπλέον το να συνδεθεί συναισθηματικά το κοινό, έγκειται στην προσωπική ικανότητα του σχεδιαστή να χτίσει μία υποσυνείδητη σύνδεση και επερχόμενη ταύτιση μαζί με το απευθυνόμενο κοινό.

Εκτός από τη μεγάλη σημασία της έρευνας, η σχέση αυτή με τον αναγνώστη μπορεί να δημιουργηθεί με χρήση τεχνικών όπως η δημιουργία αισθήματος συμπάθειας ή αντιπάθειας σωστά εξισορροπημένης με τη χρήση του αισθήματος της περιέργειας, η προβολή της ευάλωτης πλευράς των χαρακτήρων καθώς και την συμπλοκή τους σε καταστάσεις επικίνδυνες. Ταυτόχρονα δημιουργία έντονων συναισθημάτων όπως θαυμασμό ή συναισθήματα αντιπάθειας καθώς και γοήτρου, όπως η κατοχή της θέσης ισχύος. Ο δημιουργός πρέπει να δώσει ιδιαίτερη προσοχή ώστε να κάνει το απευθυνόμενο-αναγνωστικό κοινό να θέλει να δεσμευτεί χρονικά και να δεθεί με τους πλαστούς χαρακτήρες.

Η σημασία της έρευνας

Τον ακρογωνιαίο λίθο για την παρουσίαση χαρακτήρων με τις προαναφερθείσες αξίες αποτελεί η ερευνητική διαδικασία σε συνδυασμό με την παρατήρηση τύπων ανθρώπων καθώς και την παρακολούθηση συμπεριφορών. Κοινωνικοπολιτικά στοιχεία καθώς και το επαγγελματικό προφίλ σε συνδυασμό με το ιστορικό πλαίσιο έγκεινται στη σφαίρα της εξερεύνησης.

- **To backstory**

Για κάποιο λόγο βέβαια οι παρουσιαζόμενοι χαρακτήρες ενεργούν ως έχει και αυτός ο λόγος δεν είναι παρά τα γεγονότα που έχουν προηγηθεί και έχουν με τη σειρά τους οδηγήσει στην καταστάλαξη του συγκεκριμένου τύπου ανθρώπου. Αυτά τα παρελθοντικά γεγονότα αποτελούν το backstory και έχουν ένα σημαντικό ρόλο στην κατανόηση της συγκεκριμένης συμπεριφοράς του εκάστοτε χαρακτήρα καθώς και πιθανή αιτιολόγηση από μεριάς κοινού. Το πως εκμαιεύονται στοιχεία από το παρελθόν των χαρακτήρων πρέπει να γίνεται με προσεκτικό τρόπο τέτοιο ώστε να μην διακόπτεται η ροή της αφήγησης ή να προκύπτει απόσπαση της προσοχής του κοινού από την προβολή αυτών.

Στόχος της αναφοράς στο παρελθόν πρέπει να είναι πάντα η κατανόηση των συμπεριφορών των χαρακτήρων και η δυνατότητα ερμηνείας-εξήγησής τους από πλευράς κοινού. Εν ολίγοις η παράθεση παρελθοντικών καταστάσεων οφείλει να γίνεται έμμετρα και να παρουσιάζεται την κατάλληλη στιγμή. Λεπτομέρειες που προκύπτουν από το backstory μπορεί να αποβούν μοιραίες για την κατανόηση όσο και για τη δημιουργία χαρακτήρων με αυθεντική φύση.

- **Βιογραφικές καρτέλες**

Μία εκ των τεχνικών εκβάθυνσης στους παρουσιαζόμενους ήρωες είναι αυτή των βιογραφικών καρτελών. Συγκεκριμένα αποτελούν ένα είδος αρχείου χωρισμένο σε ενότητες οι οποίες δομούνται από ερωτοαπαντήσεις σχετικές με κάθε δημιουργημένο ήρωα. Εκτός από τη μορφή ερωτοαπαντήσεων λειτουργούν και ως δημιουργία αρχείων για ενδιαφέροντες χαρακτήρες και τύπους ανθρώπων που συναναστρέφεται ο σχεδιαστής καθημερινά.

Σε τι βοηθούν λοιπόν οι βιογραφικές καρτέλες; Μα φυσικά εκτός από το ότι συνδράμουν στην τακτοποίηση και περαιτέρω μορφοποίηση των ως τώρα αφηρημένων ιδεών βοηθούν ταυτόχρονα στην προβολή προβληματικών και πιθανά χασοτικών στοιχείων που σκιαγραφούν τον χαρακτήρα και στην υγιή αναδιαμόρφωση αυτών. Ταυτόχρονα οι βιογραφικές καρτέλες λειτουργούν ως μία μορφή αρχειοθέτησης των ήδη χτισμένων στη φαντασία ιδεών γύρω από το περίβλημα της ιστορίας. Πρόκειται εν ολίγοις για μία τεχνική πλήρως οργανωμένη με τις καταστάσεις στοιχειοθετημένες και κατηγοριοποιημένες.

Πως όμως διαχωρίζονται και ταξινομούνται οι ιδέες που προαναφέρθηκαν; Σε αυτό βοηθούν οι παρακάτω κατηγορίες οι οποίες θα αναλυθούν μία προς μία. Αυτές επιγραμματικά είναι:

1. Παρελθοντικά γεγονότα
2. Εμφανισιακά χαρακτηριστικά
3. Κοινωνική υπόσταση
4. Σχέσεις με τον περίγυρο
5. Ψυχοσύνθεση

Συγκεκριμένα

1. Τα παρελθοντικά γεγονότα, πάρα πολύ σημαντικά για το τωρινό πλάσιμο και διαμόρφωση του χαρακτήρα των παρουσιαζόμενων ηρώων έχουν ήδη αναφερθεί ως backstory.
2. Τα εμφανισιακά χαρακτηριστικά
Δομώντας τον παρουσιαζόμενο ήρωα, εναρκτήριο ρόλο και καθοριστικό αποτελεί το φύλο. Ο παρουσιαζόμενος χαρακτήρας είναι άνδρας, γυναίκα ή κάτι προσωπικά καθοριζόμενο; Εν συνεχεία η αναφορά στην ηλικία είναι ένα χαρακτηριστικό που βοηθάει σε μεγάλο βαθμό τόσο στην ταύτιση όσο και στην προσωπική εικόνα που έχουμε χτίσει. Η εμφανισιακή εικόνα κάθε ήρωα πλάθεται επιπρόσθετα από τα εμφανισιακά χαρακτηριστικά που τον δομούν καθώς και τις πιθανές ανατομικές δυσλειτουργίες που μπορεί να παρουσιάσει.

3. Κοινωνική υπόσταση

Την συγκεκριμένη ιδιότητα δομούν τόσο η διαμονή του χαρακτήρα (σε ποια περιοχή βρίσκεται το σπίτι του; Είναι δικό του ή ενοικιαζόμενο; Τι γειτνιάσεις έχει;) τόσο όσο και η επαγγελματική του απασχόληση σε συνδυασμό με την όλη νοοτροπία του (πόσα χρήματα κερδίζει και πως τα διαχειρίζεται; Ασχολείται ενεργά με τις σπουδές του; Έχει διαμορφώσει αντίστοιχες λεκτικές και ομιλητικές ικανότητες;) Ανατροπές μπορεί να υπάρχουν στα προαναφερθέντα πεδία.

4. Σχέσεις με τον περίγυρο

Υπάρχει μία ποικιλομορφία στον τρόπο που ένας παρουσιαζόμενος ήρωας περικυκλώνεται σφαιρικά από τον περίγυρό του. Η δομή της οικογένειας και οι σύνθεση του ως αυτή έχει στον τρόπο διαμόρφωσης της ψυχοσύνθεσής τους, οι γειτνιάσεις καθώς και οι εργασιακές συναναστροφές σε συνδυασμό με την προσωπική κατάσταση του χαρακτήρα καθώς και τα κατατόπια που συχνάζει είναι σημαντικά στοιχεία για την κατανόηση και τον σχεδιασμό των προβληθέντων ηρώων.

5. Ψυχοσύνθεση

Αν η δόμηση της ψυχοσύνθεσης του χαρακτήρα δε γίνει κατάλληλα αλλά επιφανειακά θα οδηγήσει σε προβλήματα όπως μία αντίληψη για τον χαρακτήρα που μας παρουσιάζεται η οποία αντίληψη αποκλίνει ουσίας. Συγκεκριμένες εντυπώσεις λόγω εμφάνισης ,μπορεί να προκύψουν αλλά σε συνδυασμό με τον τρόπο που χειρίζεται τη σχέση του με τους άλλους καθώς και την νοοτροπία του πρέπει να προσεχθεί ιδιαίτερα καθότι δε θέλουμε να παρουσιάσουμε στο κοινό ο οποίος είναι έργο αιφνίδιων, ακαθόριστων και αδικαιολόγητων αντιδράσεων. Παρ' όλα αυτά θα πρέπει να δοθεί και ιδιαίτερη προσοχή στην αντιστάθμιση των προαναφερθέντων καθότι μία συμπεριφορά με συνοχή και περιοδικότητα μπορεί άλλοτε να δημιουργήσει αισθήματα οικειότητας ή και αποτροπής. Δηλαδή το αίσθημα εγγύτητας να μην απομονώνει το αίσθημα της έκπληξης. Πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι η προβλεψιμότητα αναιρεί το γόητρο και οδηγεί σε αίσθημα πλήξης. Καταστάσεις που φέρουν εξ απροόπτου τον ήρωα εστιάζουν στην εύθραυστη υπόστασή του και στον τρόπο χειρισμού των καταστάσεων. Το αίσθημα οικειότητας και αγωνίας εντείνεται. Υπάρχει ένας τεράστιος κατάλογος με σχετικά στοιχεία συναρτήσει της δομής και της όλης υπόθεσης όπως η ιδιοσυγκρασία των χαρακτήρων, οι αντιδράσεις τους, το ήθος σε συνδυασμό με την νοοτροπία και την σεξουαλική ενεργητικότητά τους, τα συναισθήματα και τα κολλήματά τους, τις προσωπικές επιθυμίες και φιλοδοξίες που υποβόσκουν, τον αυθορμητισμό και τον τρόπο που βλέπει τη ζωή και τόσα άλλα που προκύπτουν από την εξέλιξη της ιστορίας καθώς και τη δόμησή της.

Την πολυδιάστατη στάση του χαρακτήρα διαμορφώνουν η σφαίρα του α)επαγγελματικού, β)προσωπικού και γ)ιδιωτικού τομέα. Όπως προαναφέρθηκε, επαγγελματικά σε τι ειδικεύεται και με τι ασχολείται ο ήρωάς μας; Είναι συμβατός ο μισθός του; Η επικοινωνία με τους συναδέλφους είναι σε καλό επίπεδο; Εν συνεχεία έγινε αναφορά στην προσωπική ζωή του ήρωα με ζητήματα που αφορούν την έγγαμη ή μη κατάστασή του, πιθανές εξωσυζυγικές δεσμεύσεις καθώς και τον περίγυρό του και τον τρόπο που τον διαχειρίζεται, και τέλος όσον αφορά στον ιδιωτικό τομέα θα απασχολήσει το κοινό αν υπάρχουν πιθανά χόμπι στα οποία ο ήρωάς μας δραστηριοποιείται καθώς και οι φιλοζωικές του αντιλήψεις και οι διακαείς επιθυμίες του, δηλαδή τι είναι αυτό που τον κινητοποιεί ως υπάρχον ον. Για την πραγματοποίηση των επιθυμιών προκύπτουν εμπόδια και συγκρούσεις. Οι δράσεις φυσικά όπως προκύπτουν δεν είναι απαλλαγμένες λανθασμένων ενεργειών καθότι οι ήρωες διακατέχονται από φυσικά ελαττώματα. Τέλος, απότοκο των δράσεων αποτελεί ο παρουσιαζόμενος διάλογος και οι συζητήσεις. Αυτές οι συνομιλίες κατά πόσο αγγίζουν τον αναγνώστη σε βαθμό οικειότητας και ταύτισης ή μήπως μια αδέξια ροή οδηγήσει σε ένα αποτέλεσμα βαρετό;

Κατηγορίες Χαρακτήρων

Είναι ευρέως γνωστό ότι μία αποτελεσματική χρήση και σωστή προβολή των χαρακτήρων καθιστά το σενάριο ενδιαφέρον και το δίχως άλλο εντυπωσιακό. Πως λοιπόν μπορεί να αποφευχθεί μια χρήση μη προσοδοφόρα; Φυσικά αν οι προβαλλόμενοι χαρακτήρες προωθούν δραστήριες ενέργειες και συμβάλλουν στην εξυπηρέτηση των συγκυριών της ιστορίας. Η επιλογή καθώς και η ανάθεση ρόλων ανά χαρακτήρα πρέπει να γίνεται συνειδητά προκειμένου να προάγεται η εξέλιξη των τεκταινόμενων.

Επιπλέον ο αριθμός των προβαλλόμενων χαρακτήρων πρέπει να γίνεται προσεκτικά και να στοχεύει στην όσο πιο εύκολη απομνημόνευση αυτών από μεριάς αναγνώστη. Εν ολίγοις τόσο ο αριθμός των χαρακτήρων όσο και οι ενέργειες που ανατίθενται σε αυτούς δεν πρέπει να γίνονται με αμετροέπεια προκειμένου να εξυπηρετείται η ροή της δράσης. Στατιστικά ο προβαλλόμενος αριθμός χαρακτήρων έγκειται στους δύο με τρεις ενώ ο ιδανικός αριθμός κυμαίνεται μεταξύ πέντε ή έξι χαρακτήρων.

Επομένως ανάλογα με την θέση τους στην υπόθεση και τους σκοπούς που εξυπηρετούν οι χαρακτήρες διακρίνονται σε κατηγορίες.

Όσον αφορά στην προβολή των ηρώων δεν υπάρχουν συγκεκριμένες ενέργειες στη διαδικασία της δημιουργίας προκειμένου ένας άυλος μέχρι στιγμής χαρακτήρας να ενσαρκωθεί σε ενυπόστατο πρόσωπο συνυφασμένο με ηθικές αξίες και συνδεδεμένο με ανθρώπινες συναναστροφές. Όπως προαναφέρθηκε ανάλογα με τον ρόλο προκύπτει και η αντίστοιχη σημασία του ήρωα η οποία εφαρμόζεται σε ένα πολυεπίπεδο φάσμα.

Καταρχάς ένας ήρωας πρέπει να διακατέχεται από τις απόψεις του που τον χτίζουν ως έχει και είναι άμεσα συνυφασμένες με το λεγόμενο backstory του. Από αυτές προκύπτουν τόσο τα ενδιαφέροντα όσο και η νοοτροπία του και συγκρουόμενα χαρακτηριστικά που φέρει. Η αφοσίωσή του σε αυτές τις απόψεις όσο και η στάση που υιοθετεί απέναντι στα εμπόδια που θα επέλθουν, εντείνουν την υπόθεση και διαφοροποιούν τον εκάστοτε ήρωα.

Καθώς η αντίθεση μεταξύ ανάγκης και πραγματοποίησης αυτής λαμβάνει χώρα εμφανίζονται στην επιφάνεια οι έννοιες της προσωπικότητας και αντίστοιχα της συμπεριφοράς του εκάστοτε ήρωα. Η σωστή αντίδραση απέναντι σε παρουσιαζόμενες ενέργειες κάνει τον αναγνώστη κοινωνό και του δημιουργεί συναίσθημα οικειότητας με τον ήρωα. Ο ήρωας έχει εκμιαευτεί ακριβώς για να αξιοποιήσει κάποιες ανάγκες ανάλογα με τις καταστάσεις που βρίσκεται. Από αυτές τις ανάγκες ξεπηδούν αποκαλύψεις και επέρχεται δράση και επομένως ενέργειες από πλευράς χαρακτήρων.

Ας προχωρήσουμε τώρα στην παρουσίαση εκάστοτε κατηγορίας χαρακτήρων.

- Ο πρωταγωνιστής

Στοιχείο κλειδί για την δημιουργία όλης της ιστορίας αποτελεί η συγκεκριμένη ιδιότητα, καθότι είναι αναμφισβήτητο το στοιχείο που βοηθά στην προώθηση της δράσης και την προβολή της σύγκρουσης στη αφήγηση. Το ότι ο συγκεκριμένος χαρακτήρας πρέπει να κερδίσει την συμπάθεια και την αρέσκεια του απευθυνόμενου, ενίοτε αναγνωστικού, κοινού, δεν τον καθιστά ούτε τέλειο ούτε ελλιπή προβλημάτων, εν αντιθέσει μπορεί με τις ενέργειές του να προβληματίσει το κοινό και να εγείρει τα ανάλογα συναισθήματα. Πιθανά αρνητικά στοιχεία που επισκιάζουν τη διαδικασία συμπάθειας του χαρακτήρα μπορούν να εξισορροπηθούν διεισδύοντας και κατανοώντας τόσο την ψυχосύνθεση όσο και τα κίνητρα αυτού. Εν ολίγοις μία αντικειμενική αιτιολόγηση εξισορροπεί πιθανά αντικρουόμενα στοιχεία.

- **Ο ανταγωνιστής**

Προ ολίγου έγινε αναφορά στη διάσταση της σύγκρουσης. Ο υπάρχων πρωταγωνιστής φυσικά χρειάζεται και κάποιο πρόσωπο που τον αμφισβητεί ή του αντιτίθεται προκειμένου να γίνει εμφανής. Πρόκειται για τον ανταγωνιστή του οποίου η συνεισφορά έγκειται στο φάσμα των κεντρικών ή δευτερευόντων χαρακτήρων συναρτήσει της πλοκής.

Στην πλειοψηφία των περιπτώσεων εμφανίζεται ο ρόλος του ανταγωνιστή με διάφορες μορφές τόσο όσο κάποιο ζώο, κάποια ομάδα ή και ο ίδιος ο πρωταγωνιστής. Σε οποιαδήποτε μορφή κι αν παρουσιάζεται συνδράμει με την ύπαρξή του ως ένα εμπόδιο στην πραγματοποίηση των στόχων του πρωταγωνιστή με όποιο μέσο αυτός μπορεί και διαθέτει.

Η εχθρική σχέση στη δυάδα πρωταγωνιστή – ανταγωνιστή δεν είναι πάντα απαραίτητη καθότι πολλές φορές ποικίλλει ο ρόλος του τελευταίου στην ιστορία. Επομένως η κατανόηση της ύπαρξης αυτού του στοιχείου είναι συνυφασμένη με την αιτιολόγησή της. Αυτή η συμπεριφορά από ποια παρελθοντικά γεγονότα εγείρεται και γίνεται εν γνώσει του ανταγωνιστή, δηλαδή ο ίδιος έχει συνείδηση των ενεργειών του;

Ως επί το πλείστον η δημιουργία ενός ανταγωνιστή χαρακτήρα έρχεται να υποστηρίξει ένα δίπολο που δεν είναι άλλο από την αιώνια κόντρα μεταξύ του καλού και του κακού. Αυτή η σύγκρουση όταν δεν είναι ξεκάθαρη στο αναγνωστικό κοινό μπορεί να γίνει διάφανη αναγνωρίζοντας τα κίνητρα και διεισδύοντας στην ψυχосύνθεση των ηρώων.

Οι δευτερεύοντες χαρακτήρες

Οι συγκεκριμένοι χαρακτήρες αποτελούν ένα πολύ σημαντικό στοιχείο για τη ιστορία καθότι μέσα από πλήθος ενεργειών από τις οποίες εμφανίζονται και τους χαρακτηρίζει, άλλοτε με θετική συμπεριφορά (πληροφόρηση για κάτι, ηθική υποστήριξη, εμπύχωση κλπ) και άλλοτε με ενέργειες που δημιουργούν αισθήματα αποξένωσής μας ως προς

αυτούς βοηθούν στην ενορχήστρωση και περαιτέρω ανάπτυξη της ιστορίας. Εκτός αυτού αναδεικνύουν περισσότερο τους κεντρικούς χαρακτήρες με την περιστροφή τους γύρω από αυτούς μέσω της αυτόνομης ύπαρξής τους.

Το γενικότερο πλαίσιο της όλης ιστορίας μπορεί να σκιαγραφηθεί καλύτερα τόσο όσο να τονιστεί χάρη στην ύπαρξη δευτερευόντων χαρακτήρων που περιστοιχίζουν την πλοκή. Παράλληλα ενδυναμώνεται η προβολή ενός σεναρίου που έχει πλαστεί δυναμικά.

Με ένα πλήθος λειτουργιών να χαρακτηρίζουν τους δευτερεύοντες χαρακτήρες είναι δυνατόν σε πολλές περιπτώσεις ένας δευτερεύων χαρακτήρας να διαθέτει παραπάνω από μία λειτουργίες στην εξέλιξη της ιστορίας και αντίστοιχη ποικιλία δράσεων. Είναι στο χέρι λοιπόν του σχεδιαστή να προβάλλει με τον αντίστοιχο τρόπο τη λειτουργία που εκπροσωπούν αυτοί οι τόσο σημαντικοί χαρακτήρες προς χάριν της ροής της ιστορίας.

Τέλος πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι ο ρόλος αυτών των προσωπικοτήτων πρέπει για χάρη της ιστορίας ή να είναι μετριασμένος ειδάλλως πολλαπλές ενέργειες στρέφουν τα φώτα σε αυτούς παραγκωνίζοντας τους κεντρικούς χαρακτήρες ή δημιουργώντας σύγχυση στο κοινό. Ποιανού τη ζωή παρακολουθεί κυρίως; Γύρω από ποιανού τη ζωή είναι περιστραμμένη η κεντρική ιδέα και ποιος έχει πλαστεί ώστε να βοηθήσει στην πλοκή;

Ο αριθμός των επιλεγμένων δευτερευόντων φιγούρων αποτελεί ένα σημαντικό στοιχείο επίσης. Ο συγκεκριμένος αριθμός, άρρηκτα συνδεδεμένος με τις ανάγκες της ιστορίας μπορεί άνετα να βοηθήσει τον αναγνώστη στην κατανόηση των γεγονότων και με την ίδια ευκολία να τον συγχύσει ως προς τη λειτουργικότητα και τη θέση των συμμετεχόντων περσόνων. Δυστυχώς γι' αυτό πολλές φορές κρίνεται αναγκαία η παράλειψη κάποιων χαρακτήρων ή η αντικατάστασή τους στο πρόσωπο άλλων. Τέτοιες ενέργειες μπορεί να οδηγήσουν στην υπεράριθμη ενσωμάτωση καθηκόντων σε συγκεκριμένους χαρακτήρες.

Ο τρόπος που δρουν και λειτουργούν οι δευτερεύοντες ήρωες είναι πολυποίκιλος και είναι συνάρτηση της εκάστοτε ιστορίας. Το να τονιστεί η αναγκαιότητα και η ύπαρξη κάθε λειτουργίας καθώς και η ανάληψη περισσότερων από ένα μεμονωμένο πρόσωπο βοηθάει πάρα πολύ στην εξέλιξη της πλοκής.

Ποιοι είναι όμως οι δευτερεύοντες χαρακτήρες και πως κατηγοριοποιούνται;

- Εξομολογητής

Είναι αυτός στον οποίο βρίσκει κατά κάποιο τρόπο ο πρωταγωνιστής το εχέμυθο πρόσωπο στο οποίο ανοίγεται αναφέροντας τα συναισθήματα και τις φιλοδοξίες του ή κάνοντας αναφορά σε ένα ευρύ φάσμα πραγμάτων που με την αναφορά τους σε ένα συγκεκριμένο πρόσωπο κερδίζεται χρόνος και σκηνές με την σύμπτυξη της δυσκολίας προβολής όλου αυτού του φάσματος σε ένα μεμονωμένο πρόσωπο. Η δυσκολία πέρα από τη διάσταση του χρόνου και του τρόπου προβολής έγκειται και στο ενδιαφέρον της

σκηνής το οποίο με μία δόση κινητικότητας και χιούμορ μπορεί να αποφύγει τη μονοτονία και στατικότητα.

- Καταλύτης

Πρόκειται για ένα χαρακτήρα – συστατικό ύψιστης σημασίας για τη διαμόρφωση της πλοκής καθότι με τη συνεισφορά του ο πρωταγωνιστής οδηγείται στην ανάληψη δράσης ή στην θετική μεταβολή του χαρακτήρα του. Επομένως η ύπαρξη ενός σχετικού στοιχείου είναι αρκετά συχνή και ταυτόχρονα απαραίτητη. Και δεδομένης της σπουδαιότητας που φέρει για την διαδραμάτιση των γεγονότων και την πιθανή ανατροπή αυτών η επιλογή του πρέπει να γίνεται με προσοχή.

- Κωμικής διάστασης

Εκτός από το στοιχείο του χιούμορ που προσδίδεται προφανώς από τον κωμικό χαρακτήρα και την αίσθηση της ανάπαυλας που επιφέρει, θα πρέπει να τονιστεί και το στοιχείο της μονομανίας που διακατέχει τον συγκεκριμένο χαρακτήρα καθώς ο ίδιος χαρακτηρίζεται από μία επίμονη εμμονή. Εν τέλει ο συγκεκριμένος χαρακτήρας έχει σκοπό να χαρίσει στιγμές γέλιου μέσα από το κωμικό στοιχείο του.

- Η φωνή της αμφισβήτησης

Σε μεγάλη αντίθεση με τον υπάρχοντα ανταγωνιστή, ο οποίος έχει ως ρόλο τη δημιουργική ρήξη, ο συγκεκριμένος χαρακτήρας χάρη στην ύπαρξή του βοηθά στην περαιτέρω κατανόηση της ιδιοσυγκρασίας του πρωταγωνιστή, στη συνειδητοποίηση της φύσης του και στις πιθανές ιδιαιτερότητές του από πλευράς αναγνώστη.

- Θεματικός

Κύριο χαρακτηριστικό του οποίου είναι να επιστήσει την προσοχή του αναγνώστη πάνω στο θέμα που διαπραγματεύεται η ιστορία τονίζοντας το μέσω της ύπαρξής του. Χάρη σε αυτόν το χαρακτήρα πολλές φορές τονίζονται αντικρουόμενα στοιχεία των οποίων η προσοχή δεν πρέπει να αμεληθεί.

- Εξισοροποιητής

Ο συγκεκριμένος υπάγεται στη σφαίρα του θεματικού χαρακτήρα. Χάρη στους χαρακτήρες αυτούς μπορούν να προβληθούν πτυχές σοβαρών θεμάτων στο αντίστοιχο κομμάτι της δράσης και να προβληθούν αρνητικές καταστάσεις όπως μηνύσεις ή ακόμα και διαμαρτυρίες λόγω λανθασμένου χειρισμού θεμάτων που αφορούν ευάλωτες ομάδες ή μειονότητες, γεγονός που μπορεί να αποβεί καταστροφικό για το κοινωνικό αντίκτυπο της ιστορίας.

- Φωνή-αφηγητής

Ο συγκεκριμένος ρόλος είναι πολύ σημαντικός και δεν αποτελεί παρά ένα πολύ καλό καμουφλάρισμα του ίδιου του δημιουργού ο οποίος μέσα από αυτή τη μεταμφίεση παίρνει το δικό του ρόλο στην ιστορία καθοδηγώντας τον αναγνώστη στο σωστό δρόμο όταν αυτό χρειάζεται ειδικά όταν κρίνεται αναγκαία η διαμόρφωση της γνώμης του απευθυνόμενου κοινού σε καίρια ζητήματα που απαιτούν ιδιαίτερο χειρισμό και σκέψη. Δίνεται έτσι μία συγκεκριμένη κατεύθυνση ώστε να μην υπάρξει απόκλιση από το συμπέρασμα στο οποίο πρέπει να οδηγηθεί το κοινό.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η συγκεκριμένη έρευνα είχε τα κάτωθι αποτελέσματα.

Ξεκινώντας από το 1^ο κεφάλαιο έγινε κατανοητή και αντιληπτή η ιστορία των κόμικς. Με αφετηρία την πλατινένια περίοδο και σταθεροποιώντας τους χαρακτήρες της στην χρυσή εποχή για τα κόμικς, οδηγηθήκαμε στη διαμόρφωση σχολών δημιουργίας με αντίστοιχα στυλ και θεματολογίες.

Εν συνεχεία αυτό που αποκομίσαμε από το 2^ο κεφάλαιο ήταν η κατανόηση των δομικών στοιχείων των κόμικς καθώς και του περιεχομένου τους. Γίνεται αντιληπτό ότι υπάρχει μία δομή η οποία χωρίζεται σε στάδια υλοποίησης εκ των οποίων προέρχονται και οι ειδικότητες.

Στο 3^ο κεφάλαιο ξεκινά η αναφορά στην ιστορία της διασκευής, η οποία βλέπουμε ότι έχει τις ρίζες της πίσω στον 19^ο αιώνα και συγκεκριμένα είτε με φιλοτέχνηση σελίδων περιοδικών (περίπτωση Επινάλ) είτε μέσω χαρακτηριστικών που εκφράζουν διαδοχική σειρά στην ιστορία. Ακόμη, η εδραίωση της διασκευής γίνεται εμφανής τόσο με το πέρασμα του χρόνου, με δημιουργία διάφορων νέων χαρακτήρων και ενθέτων είτε βάσει της πληθώρας των τεχνικών ζητημάτων που αναδύονται. Αυτά είναι πολυποίκιλα και περιλαμβάνουν τόσο τις αναγνωστικές προσεγγίσεις και τακτικές τόσο όσο θέματα μοτίβων και συμβολισμών, αφήγησης, χωρητικότητας και σχεδίασης των εμπλεκόμενων χαρακτήρων. Η ενότητα ολοκληρώνεται με αναφορά στα ερωτήματα που αναδύονται.

Στο 4^ο κεφάλαιο ωστόσο γίνεται πλήρης αναφορά στη σχεδίαση χαρακτήρων τόσο χρονολογικά όσο και πρακτικά. Εδώ είναι εμφανής η εκμάθηση των αρχών που τη διέπουν τόσο σε σημειωτικό όσο και σε συγγραφικό επίπεδο. Βλέπουμε πόσο σημαντικές είναι οι αρχές αυτές σε όλα τα στάδια της σχεδίασης χαρακτήρων, από τα πρωταρχικά και απλά ως τα επίσημα και εξατομικευμένα σχέδια.

Αξίζουν να αναφερθούν οι κάτωθι αλλαγές σε περίπτωση που ξαναέγραφα τη συγκεκριμένη διπλωματική.

Στο 1^ο κεφάλαιο θα εστίαζα περισσότερο στην προβολή του κάθε χαρακτήρα και στην επίδραση και συμβολή του στην ιστορία όπως πχ. το παράδειγμα του Superman, καθώς θα κάλυπτε ένα ευρύ φάσμα στη σφαίρα του κοινωνικοπολιτικού όσο και του εκπαιδευτικού ζητήματος.

Σχετικά με το 2^ο κεφάλαιο θα παρακολουθούσα διαδικτυακά σεμινάρια πάνω στην ολοκληρωμένη σχεδίαση και τις τεχνικές των κόμικς. Όσον αφορά στο 3^ο κεφάλαιο θα προέβαινα σε συνεντεύξεις κομιστών που ειδικεύονται σε διασκευές και εκτενή παρουσίαση αυτών.

Αλλαγές βέβαια θα εφάρμοζα και στο 4^ο κεφάλαιο που περιστρέφεται γύρω από τη σχεδίαση χαρακτήρων.

Τέλος, όσον αφορά νέες ερευνητικές κατευθύνσεις, προσωπική μου άποψη είναι ο μελλοντικός υποψήφιος που ενδιαφέρεται για σχετικό θέμα, να στηριχθεί σε υλικό από συνεντεύξεις γνωστών εικαστικών στο χώρο των κόμικς προκειμένου να υλοποιηθούν τα κεφάλαια 2 και 3.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

● ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

1. Παλαιοπάνου Αλεξάνδρα-Τα comics και η αξιοποίησή τους στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση
2. Κυριακέα Ελισάβετ-Δημιουργία κόμικ
3. Η Καθημερινή-σελίδες ιστορίας: κόμικς και ιστορία
4. Πρεβεζάνικα χρονικά-Αφιέρωμα στα κόμικς
5. Συλλογικό έργο αγνώστων-Ερευνητική εργασία με θέμα τα κόμικς
6. Γιαννόπουλος Αντώνιος-Άγγελος Νουάρ

● ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

1. Τσενέ Λήδα-Τα κόμικς ως εκπαιδευτικό εργαλείο
2. Μένης Θεοδωρίδης,Κρυσταλλία Χαλκιά-Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμικς
3. Παλαιοπάνου Αλεξάνδρα- Τα comics και η αξιοποίησή τους στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση
4. Κυριακέα Ελισάβετ-Δημιουργία κόμικ
5. Will Eisner-Comics and sequential art
6. Μπακίρη Ευμορφία-Ιστορίες με λόγια και εικόνες: η παραγωγή κόμικς σε ψηφιακό περιβάλλον από παιδιά δημοτικού ως μέσο δημιουργικής έκφρασης και κατασκευής γνώσης στα μαθηματικά
7. Συλλογικό έργο αγνώστων-Ερευνητική εργασία με θέμα τα κόμικς
8. ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ <https://www.layerform.com/the-comic-book-process-explained/>
9. ΕΠΙΣΗΜΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ Alessandro Barbucci στο facebook

● ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

1. Μαριάννα Μίσιου -σκέψεις για το μετασηματισμό λογοτεχνικών έργων σε κόμικς
2. Colin E. Beineke – towards a theory of comic book adaptation
3. ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ <https://www.blod.gr/lectures/metafora-logotehnikon-ergon-se-komiks/>

● ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

1. Character design by semiotics-Crystal Marshall
2. Το σενάριο-Αντώνης Κεχαγιάς
3. Το σενάριο, η τέχνη και η τεχνική – Syd Field
4. Το σενάριο-Robert McKee
5. The role of color in character and scene design-Erika's uni blog
 - a. <https://111426studio.wordpress.com/2015/11/30/the-role-of-colour-in-character-and-scene-design/>
6. Η σημασία της γλώσσας του σώματος στην επικοινωνία-Huff post
 - a. https://www.huffingtonpost.gr/entry/e-semasia-tes-ylossas-toe-somatos-sten-epikoinonia_gr_5df8b346e4b03aed50f4c9b7
7. The line of action-make your character's poses more dynamic-Envato tuts
 - a. <https://design.tutsplus.com/tutorials/quick-tip-the-line-of-action-make-your-character-poses-more-dynamic--vector-5554>
8. Shape language technique (what/why/how) <https://pixune.com/blog/shape-language-technique/>
9. Character design practice-shapes <https://www.animatorisland.com/character-design-practice-shapes/>
10. How does shape language impact a character design? <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>
11. Color theory for designers part 1 the meaning of color <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>
12. Color meanings the power and symbolism of colors <https://www.color-meanings.com/>
13. Η ερμηνεία των χρωμάτων <https://cityculture.gr/i-erminia-ton-chromaton/>
14. How to design a character-Distinct Silhouette <https://anatomy4sculptors.com/article/character-design/>

15. Παρατίθενται επίσης εικόνες από την ιστοσελίδα Google images

