

Η τέχνη της αφήγησης μέσα από καρτέ

Στόχος της ερευνητικής μας εργασίας φέτος ήταν να απομονώσουμε τα στάδια δημιουργίας ενός κόμικ και να εμβαθύνουμε σε αυτά για να γνωρίσουμε την τέχνη της αφήγησης μέσα από καρτέ.

Η τέχνη της δημιουργίας ενός κόμικ μπορεί να έχει πολλά και σύνθετα στάδια, καθώς μπορεί να συνδυάζει σχεδιαστικά την αισθητική πολλών ζωγραφικών τεχνοτροπιών και πολλών αφηγηματικών τεχνικών. Το τελικό "δέσιμο" αφήγησης και καρτέ έγκειται στην ιδιαιτερότητα της ιστορίας που θέλει να αφηγηθεί και να μεταδώσει ο κάθε δημιουργός.

Επειδή λοιπόν, η σύνθεση των επί μέρους σταδίων παίζει έναν ιδιαίτερο ρόλο σε κάθε κόμικ, τέτοιο όπως η σκηνοθεσία σε μία ταινία, επιλέξαμε αρχικά να ψάξουμε και τομείς όπου δεν διαδραματίζουν κανέναν ρόλο στη δημιουργία ενός κόμικ, αλλά μπορούν να μας μάθουν πολλά για την έννοια της σύνθεσης. Δύο τέτοιοι τομείς είναι ο χορός και η ηλεκτρονική μουσική.

Αρχικά λοιπόν, το τμήμα χωρίστηκε σε ομάδες ανάλογα με το υλικό που ήθελε να μελετήσει και να μας προσφέρει τη γνώση του για κάποιο στάδιο δημιουργίας ενός κόμικ.

Έτσι, η πρώτη ομάδα αποφάσισε να ασχοληθεί με την κριτική και ανάλυση ταινιών, ώστε να απομονώσει κάποια χαρακτηριστικά στοιχεία που ο δημιουργός πρέπει να δίνει την προσοχή του για να κρατάει αντίστοιχα την προσοχή του κοινού. Κατά αυτή τη διαδικασία, η ομάδα, με την κριτική ανάλυσή της, κατέληξε να εντοπίζει και να παρουσιάζει στοιχειώδη χαρακτηριστικά ορισμένων κινηματογραφικών ειδών. Οπότε, η συζήτηση μες την τάξη κατά τη διάρκεια του έτους περιστράφηκε στον τομέα του σεναρίου γύρω από την έννοια του είδους (genre).

Η δεύτερη ομάδα αποφάσισε να παρουσιάσει και να μελετήσει ζωγραφικές τεχνοτροπίες, οι οποίες μπορούν να υιοθετηθούν στον σχεδιασμό και κατά συνέπεια να φανερώσουν ότι μέσω των ζωγραφικών μας επιλογών και παρατηρήσεων, η αισθητική του σχεδίου ενός κόμικ έρχεται στο προσκήνιο, μέσω της ελευθερίας επιλογών που αποκτά αυτή η διαδικασία κι οδηγεί σε διαμόρφωση συνειδητών επιλογών.

Η τρίτη ομάδα αποφάσισε να ασχοληθεί με την ηλεκτρονική μουσική, τον χορό και την φωτογραφία. Όπως προαναφέραμε, από την ηλεκτρονική μουσική, ασχοληθήκαμε με την ιδέα του εκάστοτε συνθέτη που "δένει" την ενορχήστρωση με την μουσική του σύνθεση. Κατ' αναλογία, στο κόμικ, έχουν δοκιμαστεί τρόποι σύνθεσης των εικόνων ανά σελίδα και του συνόλου της αφήγησης.

Από το χορό, αυτό που μπορέσαμε να μάθουμε, ήταν α) η έννοια του ρυθμού των καρτέ σε μία αφήγηση (ανάλογα με τις χρονικές στιγμές που αφηγείται το σενάριο και την έμφαση που θέλει να δώσει σε ένα μέρος της σύνθεσης της σελίδας) και με την ζωγραφική αποτύπωση της κίνησης.

Από τη φωτογραφία, προσπαθήσαμε να μελετήσουμε την έννοια της σύνθεσης του κάδρου σε σχέση με το χώρο που αποτυπώνει και τα αφηγηματικά στοιχεία που περιέχει. Η ομάδα, εκτός από φωτογραφίες άλλων καλλιτεχνών, προσπάθησε να φωτογραφήσει χώρους και να μας παρουσιάσει και το δικό της πρωτότυπο υλικό.

Η τέταρτη ομάδα συνέλεξε υλικό από την σύγχρονη ιστορία των κόμικ, ώστε να μπορέσουμε να έχουμε μία συνέχεια της ιστορίας και τη εξέλιξης των κόμικ και να μπορέσουμε να "μιλήσουμε" τη γλώσσα του.

Στη συνέχεια, μετά από αυτή τη συλλογή υλικού μέσα από διαφορετικά πεδία, "σπάσαμε" τους τομείς εργασίας μας σε τρεις: Σενάριο, σκηνοθεσία, σκίτσο.

Το σενάριο

Το μεγαλύτερο μέρος της δουλειάς μας έγινε γύρω από τη μελέτη του σεναρίου, γιατί η βάση για ένα καλό κόμικ όπως για μία καλή ταινία, είναι το σενάριο. Ήδη από την κριτική και την ανάλυση ταινιών από την πρώτη ομάδα απομονώσαμε κάποια στοιχεία που μπορεί να έχει ένα σεναριακό είδος. Αυτό που θέλαμε να κάνουμε στη συνέχεια ήταν ο εμπλουτισμός ενός σεναριακού είδους και με άλλες αφηγηματικές τεχνικές, ώστε να μην γίνεται μονότονο ή ευπρόβλεπτο στην πορεία του το σενάριο.

Υπόδειγμα γι' αυτό ήταν για εμάς το σενάριο του επεισοδίου *Blink* από τη σειρά *Dr. Who* των *Steven Moffat* και *Mark Gatiss*. Η γνωστή σειρά *Dr. Who* από το 2005 μέχρι και το 2010, όταν το σενάριό της ανέλαβαν οι δύο προαναφερθέντες σεναριογράφοι, λόγω της παιδείας τους, τους τόλμης τους και της πολύ καλής τους συνεργασίας, εμπλουτίστηκε και άνθισε σε πολλά σεναριακά είδη μέσα από πολλά επεισόδια.

Ένα από αυτά, που βρήκε μεγάλη απήχηση στο κοινό, ήταν το επεισόδιο *Blink*. Ένα είδος εξωγήινων έχουν επικεφθεί τη γη, με μορφή αγαλμάτων. Όταν το "υποψήφιο" θύμα τους κοιτά, αυτοί μοιάζουν με αγάλματα. Όταν δεν τους κοιτά, είναι τόσο γρήγοροι, που τον γραπώνουν, τρώνε την "χρονική του ενέργεια στο παρόν" και το θύμα μεταφέρεται κάπου στο παρελθόν για να περάσει την υπόλοιπη του ζωή εκεί. Με αυτή την κεντρική ιδέα, οι δύο σεναριογράφοι έπαιξαν τόσο καλά, που παρουσίασαν διάφορες σκηνές, από διαφορετικά αφηγηματικά είδη, όπως μία ερωτική ιστορία, μία φιλική, μία περιπέτεια, μία μυστηρίου και μία τρόμου, κάνοντας το ίδιο το κοινό στην κορύφωση του σεναρίου να ταυτιστεί τόσο με τους πρωταγωνιστές, που να μην θέλει να βλεφαρίσει.

Σημαντικό για εμάς εδώ, ήταν να τονίσουμε τον παράγοντα των αισθήσεων σε μία αφήγηση με εικόνες. Οι δύο αισθήσεις που εκμεταλλεύεται ο κινηματογράφος, είναι η όραση κι η ακοή. Γι' αυτό το λόγο, επειδή το πεδίο του κινηματογράφου είναι πολύ ευρύ και ίσως σε μερικές φόρμες του ακόμα ανεξερεύνητο, κι επειδή οι δύο αισθήσεις που εκμεταλλεύεται είναι η όραση κι η ακοή, οι σπουδές κινηματογράφου στο εξωτερικό, ονομάζονται *σπουδές στις οπτικοακουστικές τέχνες*. Αυτό που θέλαμε να παρατηρήσουμε, είναι ότι το σενάριο αυτό κατάφερε να παίξει πολύ καλά με μία αίσθησή μας, αυτή της όρασης. Και μάλιστα με την ιδιότητα του βλεφαρίσματος. Μακροπρόθεσμος στόχος μας ορίστηκε να μπορέσουμε να φτιάξουμε ένα σενάριο που να παίξει με την αίσθηση της ακοής.

Αρχικά όμως, επιμείναμε στο να μελετήσουμε τη δομή και την οργάνωση ενός σεναρίου, επηρεασμένοι από το σενάριο *Blink*, που κατάφερε να συνδυάσει τόσο καλά πολλές επιμέρους σκηνές και να οξύνει την προσοχή μας στο κεντρικό του θέμα.

Από ότι είδαμε, αυτό που κρατάει τη συνοχή στην κεντρική ιδέα ενός σεναρίου, είναι η ανάπτυξη γύρω από αυτή την ιδέα, να παίρνει ότι μορφή θέλει, αλλά να μην χάνει κάθε φορά το τί διακυβεύεται και να μπορεί να μας προχωράει λίγο πιο μπροστά ως προς την κεντρική αναζήτηση. Με αυτά τα δύο κριτήρια, όποια ιδέα ενταγμένη σε όποιο θεματικό πλαίσιο μας προέκυπτε, θα μπορούσαμε να την αναπτύξουμε με όση ελευθερία θέλαμε, αρκεί να πληρεί αυτά τα δύο κριτήρια. Έπειτα, γίνεται η τελική σύνθεση, δηλαδή ο σχηματισμός κι η αναδιάρθρωση των σκηνών.

Στη συνέχεια, παρέμεινε το ερώτημα, του πώς δημιουργείται η ανάγκη μέσα σε ένα σεναριακό είδος να εμφανιστούν αφηγήσεις από διαφορετικά από το είδους του σεναρίου, αφηγηματικά είδη.

Υπόδειγμα εδώ θεωρήσαμε ένα άλλο επεισόδιο της σειράς *Dr. Who*, το επεισόδιο *Listen*. Σε αυτό το επεισόδιο είναι αξιομνημόνευτη η συγκέντρωση στο κεντρικό θέμα που προκαλεί το σενάριο. Κι εδώ εμπλέκονται πολλές και διαφορετικές αφηγήσεις:

Σε αυτό το επεισόδιο ο *Dr. Who* απορεί, γιατί η φύση έχει φτιάξει στα διάφορα είδη της εξαιρετικές άμυνες. Γιατί να μην φτιάξει και έναν τέλειο ή εξαιρετικό θηρευτή; Κι αν τον έχει φτιάξει πώς θα τον εντοπίζαμε; Σε αυτή τη σειρά φαντασίας, ο πρωταγωνιστής καταλήγει ότι αυτός ο θηρευτής δεν είναι παρά ένας κοινός εφιάλτης που έχουμε όλοι οι άνθρωποι στην παιδική μας ηλικία. Σε κάποια στιγμή ξυπνάμε μες τον ύπνο μας, κατεβάζουμε τα πόδια από το κρεβάτι, και νιώθουμε ένα χέρι κάτω από το κρεβάτι να τραβάει το πόδι μας.

Οπότε, αποφασίζει να στείλει την συνοδοιπόρο του πίσω στην παιδική της ηλικία σε αυτή τη στιγμή, ώστε να δει αυτόν τον θηρευτή. Η συνοδοιπόρος του όμως, την ώρα που συνδέεται με τη χρονομηχανή, δεν σκέφτεται την παιδική της ηλικία, αλλά τον αγαπημένο της, με αποτέλεσμα να μεταφερθεί στη δική του

παιδική ηλικία, τη βραδιά που βίωσε αυτός τον εφιάλτη. Οι επιπλοκές μετά από αυτό στο σενάριο είναι πολλές.

Το κεντρικό θέμα αυτού του επεισοδίου είναι ο φόβος. Ο οποίος μπορεί να ξεκινάει από την παιδική ηλικία, όπως φαίνεται από το μύθευμα του επεισοδίου. Ο φόβος όμως, μπορεί να συνδέεται με διάφορα θέματα, καθώς εκεί εκδηλώνεται: όπως είναι ο παιδικός φόβος, ο φόβος του θηράματος, ο φόβος πώς κάποιο αγαπημένο μας πρόσωπο μπορεί να πάθει κάτι, το αίσθημα που μας δίνει ο φόβος, ότι μπορεί να ήρθε το τέλος του κόσμου, ο φόβος της τιμωρίας, ο φόβος να εκφράσω κάποιο φόβο μου σε μία σχέση, κ. ά. Κάθε σκηνή αυτού του επεισοδίου, ακολουθώντας την κεντρική πλοκή, ασχολούνται με ένα θέμα με το οποίο συνδέεται ο φόβος. Και όλα δένονταν αριστοτεχνικά, στο τέλος, στη λύση του μυστηρίου, με μία μεγάλη παρηγοριά του παιδικού φόβου.

Επομένως, από την ανάλυσή μας αυτή, μπορούμε να δούμε, ότι για να συνδέσουμε διαφορετικά αφηγηματικά είδη με ένα σεναριακό είδος, αρκεί να πάρουμε το κεντρικό μας θέμα, να δούμε με ποια θέματα συνδέεται και να αναπτύξουμε σκηνές με διαφορετικές αφηγηματικές τεχνικές γύρω από αυτά.

Η συγγραφή του σεναρίου μας

Έτσι, ήρθε η ώρα για να ξεκινήσουμε με το δικό μας σενάριο.

Επαναφέραμε το στόχο μας, που ήταν να γράψουμε ένα σενάριο στα όρια του μυστηρίου με το ανεξήγητο, που να δεσμεύει με κάποιον τρόπο την αίσθηση της ακοής του κοινού.

Αρχικά, έπρεπε να δούμε πώς θα κινηθούμε στη δομή ενός σεναρίου που προσπαθεί να ασχοληθεί με τη θεματολογία ενός είδους. Μελετώντας είδη τηλεοπτικών σειρών ως παραδείγματα, καθώς, λόγω της έκτασής τους και της εύπεπτης μορφής τους, εύκολα εντοπίζουμε σε αυτές στοιχεία δομής, καταλήξαμε στην εξής σειρά οργάνωσης της συγγραφής, ώστε να μην εμποδίζεται η ελευθερία έκφρασης και να μην χάνεται η συνεργασία και η σειρά.

Αρχικά, τα σενάρια ξεκινούν από μία ιδέα την οποία ένας συγγραφέας ή μία συγγραφική ομάδα μπορεί να αντλήσει από πολλά ερεθίσματα και πηγές. Συνήθως η κεντρική ιδέα μέσα σε ένα σενάριο εντοπίζεται στον υπότιτλο. Αυτός συνήθως περιγράφει το παιχνίδι που θα κάνει ο συγγραφέας με το κεντρικό θέμα.

Για να έχουμε ελευθερία στην άντληση της ιδέας, σε αυτό το στάδιο επιλέγουμε από παντού. Έτσι, το πρώτο ερέθισμα για να αντλήσουμε ιδέα για σενάριο που να δεσμεύει την αίσθηση της ακοής, δόθηκε από τον καθηγητή: Μία πολύ σύντομη περιγραφή της θεωρίας των χορδών στη φυσική, που προσπαθεί να περιγράψει όλες τις μορφές της ύλης στο σύμπαν και πώς αυτές γίνονται. Καθώς οι χορδές παραπέμπουν στη μουσική και ήχο, ήδη εδώ έχουμε δύο στοιχεία: μορφή της πραγματικότητας, που δημιουργείται από παλμό, συγκεκριμένα παλμό χορδών κι έτσι μας συνδέει με τον ήχο.

Από αυτή την ιδέα όμως, μπορούμε να κάνουμε άλλο ένα βήμα: Μία χορδή όταν πάλλεται, μοιάζει να είναι ταυτόχρονα σε τρία σημεία. Εδώ έρχεται για ενίσχυση στη μυθοπλασία μας άλλη μία ιδέα από έναν μύθο. Την προειδοποίηση των δεινών που θα επέλθουν που παρέδωσε η Εκάτη στους θνητούς, σε περίπτωση που ξεχάσουν μία από τις τρεις μορφές της.

Ήδη, από τη δομή της πραγματικότητας μέσω της θεωρίας των χορδών και την τριαδική πραγματικότητα που ορίζει ο μύθος της Εκάτης μαζί με την προειδοποίηση ότι αν ξεχαστεί μία διάστασή της θα επέλθουν δεινά, μπορούμε να ορίσουμε σχηματικά ένα θέμα.

Αφού λοιπόν βρούμε το υλικό μας ελευθερά κι ανλήσουμε από αυτό μία ιδέα, έρχεται η ώρα για το κεντρικό μας θέμα. Τί θέμα μπορούμε να στήσουμε πάνω στις κατευθύνσεις που υπαγορεύει η ιδέα μας;

Αφού έχουμε μία τριαδική μορφή της πραγματικότητας, λόγω της τριπλής όψης της χορδής όταν αυτή πάλλεται και της τριπλής όψης της Εκάτης, μπορούμε να ορίσουμε ένα σενάριο όπου να υπάρχουν ταυτόχρονα τρεις κόσμοι, κάτι σαν παράλληλες διαστάσεις (αφού έχουμε επιλέξει ότι θα κινηθούμε στα όρια του σεναριακού είδους μεταξύ μυστηρίου κι ανεξήγητου). Για να υπάρξει πλοκή κι αγωνία, μεταξύ των διαστάσεων, αποφασίζουμε ο ήρωάς μας στον ένα κόσμο να πεθαίνει, στον δεύτερο να προσπαθεί να κάνει κάτι για να σώσει τον εαυτό του στον πρώτο και στον τρίτο κόσμο, να είναι ο ίδιος ο κακός του δεύτερου ή του πρώτου κόσμου, έτσι ώστε ο ήρωάς μας όχι μόνο να ενδιαφερθεί για τον εαυτό του και το ταξίδι τους στις διαστάσεις, αλλά να μάθει και κάτι για τον εαυτό του από αυτές τις τρεις διαστάσεις, αντιμετωπίζοντας τρεις όψεις του.

Στο τρίτο στάδιο περνάμε στην πλοκή: Σε ποια πλοκή μπορεί ο ήρωάς μας να πεθαίνει σε μία διάσταση, να προσπαθεί να σώσει τον εαυτό του σε μία άλλη και να είναι ο κεντρικός κακός σε μία τρίτη; Σε αυτό το σημείο, για να στήσουμε την πλοκή, επανερχόμαστε σε χαρακτηριστικές σκηνές που έχει κάθε είδος, τις οποίες εντόπισε η πρώτη ομάδα στην πρώτη εργασία της, ανάλυσης και κριτικής ταινιών. Στήνουμε σιγά σιγά ένα παζλ από κομμάτια που έχουμε συλλέξει, το οποίο μας βοηθάει στο να κάνουμε πιο εύκολα τις μεταβάσεις στην πλοκή.

Στο τελευταίο και τέταρτο στάδιο, ξεκινάει η συγγραφή των επεισοδίων. Μπορεί κάποιο επεισόδιο, τώρα που έχουμε τη γενική ιδέα, το θέμα και την πλοκή, να γραφτεί πρώτο ενώ χρονικά να έπεται ενός άλλου. Το ένα επεισόδιο τώρα, μπορεί σε αυτή τη διαδικασία να αντλεί από το άλλο, σαν σε έναν πίνακα, όπου ο ζωγράφος μπορεί να δουλεύει ένας μέρος και μετά ένα άλλο, τα οποία δεν επικοινωνούν ακόμα μεταξύ τους αλλά ζωγραφικά να αλληλεπηρεάζονται.

Με αυτή την οργάνωση περάσαμε μέσα από το πρώτο γράψιμο του σεναρίου και των σκηνών μας.

Εδώ, έρχεται να μας φανεί χρήσιμο ξανά το μάθημα από το επεισόδιο *Listen*. Και μάλιστα στο ερώτημά μας πώς γράφονται σκηνές; Κάθε σκηνή, πέρα από το θέμα ή την πλοκή που εξετάζει, πρέπει με κάποιον τρόπο να περιέχει στον "παρανομαστί" της, την αναφορά στο κύριο θέμα. Αυτό μπορεί να παρατηρηθεί σε όλα τα σενάρια. Αν για παράδειγμα το κύριο θέμα σε ένα υποθετικό σενάριο είναι η εντιμότητα που χρειάζεται να διατηρήσει ο πρωταγωνιστής, σε μία σκηνή όπου του δίνεται η επιλογή να κλέψει, το κύριο θέμα, η εντιμότητα, χρειάζεται μία αναφορά, ώστε ο θεατής να συνδέει πάντα το ενδιαφέρον του με αυτό.

Έτσι, ξαναξεκινήσαμε να γράφουμε ορισμένες από τις σκηνές μας, σαν άσκηση στο να βάζουμε κάπου στη σκηνή να τονίζεται το κύριο θέμα του σεναρίου μας.

Τελευταίο και πιο κρίσιμο στάδιο, που μπορεί να έρθει σε αυτό το σημείο της δουλειάς μας, είναι η σύνδεση των θεμάτων του σεναρίου με μία αίσθηση. Όπως και στο *Blink*, ένα θέμα ή ένα υπό - θέμα του κύριου θέματος, μπορεί να αποδοθεί στην εμπειρία ή στη δράση των πρωταγωνιστών, τονίζοντας κυρίως μία αίσθηση.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα ευρέως γνωστό στους μαθητές ήταν από την ταινία *Hobbit: The desolation of Smaug*. Ο πρωταγωνιστής με τη βοήθεια ενός μαγικού δαχτυλιδιού, γίνεται αόρατος και μπαίνει στο θυσσαυροφυλάκιο του δράκου για να τον κλέψει. Η αγωνία του πρωταγωνιστή - κλέφτη και του κοινού είναι φανερή σε αυτή τη σεναριακή κατάσταση. Ο σκηνοθέτης και σεναριογράφος, για να τονίσει την αγωνία και την ενοχή, έβαλε τον Δράκο να οσφρύνεται τον πρωταγωνιστή και να του το λέει. Με το να συνδέσει μία αίσθηση, την όσφρηση, με το αίσθημα της αγωνίας και της ενοχής, προκάλεσε μεγαλύτερη ταύτιση του κοινού με τον πρωταγωνιστή.

Εμείς, καθώς θέλαμε να προκαλέσουμε μεγαλύτερη ταύτιση μέσω της αίσθησης της ακοής, γράψαμε πρώτα τις σκηνές στο κεντρικό μας σενάριο που αφορούσε το θέμα μιας απώθησης του πρωταγωνιστή και άρνησης του ότι αυτός έχει κάνει ένα έγκλημα για το οποίο αρχικά φαίνεται να είναι αθώος, επανεγγράψαμε τις σκηνές τονίζοντας κάπου το θέμα της απώθησης κι έπειτα φροντίσαμε να τις ξανασκηνοθετήσουμε μέσω της αίσθησης της ακοής: είτε για παράδειγμα ο πρωταγωνιστής κρυφάκουσε κάτι, είτε δεν άκουσε κάτι κτλ.

Σε αυτό το σημείο, είχε οριστεί το κεντρικό μας θέμα, η πλοκή, η βασική ιδέα, είχαν γραφτεί κι επαναγραφτεί μερικά επεισόδια και τώρα, μπορούσαμε να περάσουμε στις σχεδιαστικές μας επιλογές.

Το πρώτο και βασικό για τη δημιουργία ενός κόμικ, εκτός από τις επιλογές που πρέπει να κάνει συνειδητά ο δημιουργός, καθώς είναι μεγάλη δουλειά και πολλές φορές συνεργατική δουλειά, χρειάζεται να αποκτήσει κι ένα ενιαίο σχεδιαστικό ύφος. Ποια είναι η κοινή σχεδιαστική γλώσσα που μπορούν να μοιραστούν ορισμένοι εικονογράφοι;

Πρώτο και βασικό μάθημα έγινε πάνω σε μαθήματα προοπτικής, με ένα,

δύο και τρία σημεία φυγής, ώστε οι μαθητές να μάθουν να στήνουν πλάνο. Στη συνέχεια έγιναν δύο βασικά μαθήματα πάνω στην μηχανική και στην κίνηση του σώματος.

Έπειτα, παρουσιάστηκε μία υποδειγματική σχεδιαστικά ταινία, *The King and the Mockingbird*, τόσο για την κίνηση και τον σχεδιασμό των χαρακτήρων, όσο και για τα τοπία, για την οποία ο σχεδιαστής πήρε πάνω από είκοσι χρόνια για την ολοκλήρωσή της.

Στόχος ήταν να δουν οι μαθητές την πολύπλευρη, σύνθετη και απαιτητική σε οργάνωση και δουλειά, εργασία πάνω στη δημιουργία ενός κόμικ. Καθώς και συγκεκριμένα πρακτικά και λειτουργικά προβλήματα που δημιουργούνται και πώς αυτά επιλύονται κατά τη διάρκεια δημιουργίας ενός σύνθετου έργου.

Επίλογος

Κέρδος από αυτή την εργασία, παρ' όλο που δεν ολοκληρώθηκε σε ένα τελικό ομαδικό προϊόν, ήταν οι μαθητές να δουν ότι η σύγχρονη δυτική τέχνη παραμένει μία σύνθετη τέχνη με ελευθερία και διάλογο ως προς τις αισθητικές επιλογές, είτε αυτές είναι για το σενάριο, είτε για τη σκηνοθεσία, είτε για το σχέδιο, αλλά και με μεγάλη ανάγκη για πρακτική και λεπτομερή οργάνωση και συνεργασία.

Μπαίνοντας στο χώρο άσκησης ενός επαγγέλματος, αρχίζεις ταυτόχρονα, μέσω των επιλογών σου και της άσκησης, να επικοινωνείς και με άλλους δημιουργούς με παρόμοια προβλήματα στο δικό σου τομέα, μα και σε άλλους. Οπότε εισέρχεσαι σε ένα ευρύτερο πεδίο άσκησης και πορείας που συνδιαμορφώνεται από τον κόπο σου και την επικοινωνία σου με άλλους. Στόχος αυτού του πεδίου είναι η κατανόηση βασικών αρχών δουλειάς αλλά και κατ' επέκταση βασικού πεδίου δημιουργικού διαλόγου.