



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας

Εικονογράφηση κόμικ με τίτλο “Η Κούκλα”

Συγγραφέας/είς

Καλατζής Αθανάσιος

ΑΜ: 16065

Επιβλέπων/ουσα:

Νίκη Καποκάκη

Αθήνα, Ιούλιος 2024



**UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS
DEPARTMENT OF GRAPHICS DESIGN**

Diploma Thesis

Title

Comic book illustration titled “The Doll”

Student name and surname:

Kalatzis Athanasios

Registration Number: 16065

Supervisor name and surname:

Niki Kapokaki

Athens, July 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ

Τίτλος εργασίας

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η πτυχιακή/διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

A/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΝΙΚΗ ΚΑΠΟΚΑΚΗ	ΛΕΚΤΟΡΑΣ	
	ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ	ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
	ANNA ΜΠΕΝΑΚΗ	ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΡΙΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Καλατζής Αθανάσιος του Νικολάου, με αριθμό μητρώου 16065 φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

**Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας μου μέχρι και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή*

Ο/Η Δηλών/ούσα

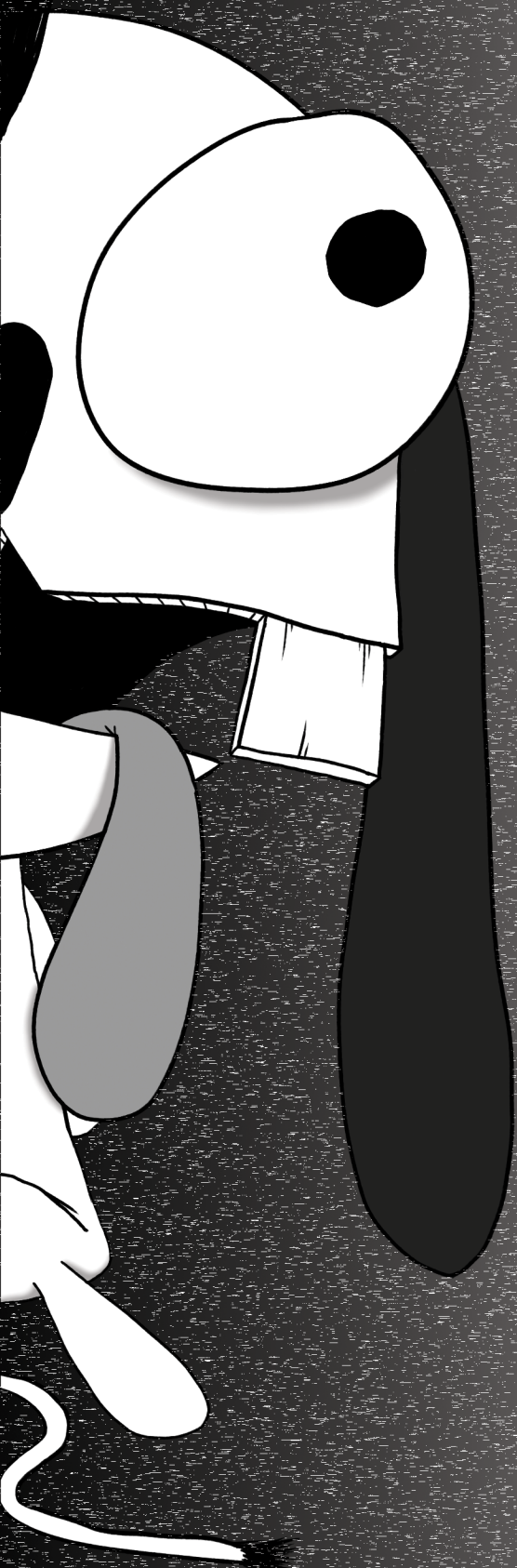


*** Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα**

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

** Σε εξαιρετικές περιπτώσεις και μετά από αιτιολόγηση και έγκριση του επιβλέποντα, προβλέπεται χρονικός περιορισμός πρόσβασης (embargo) 6-12 μήνες. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να υπογράψει ψηφιακά ο/η επιβλέπων/ούσα καθηγητής/τρια, για να γνωστοποιεί ότι είναι ενημερωμένος/η και συναινεί. Οι λόγοι χρονικού αποκλεισμού πρόσβασης περιγράφονται αναλυτικά στις πολιτικές του Ι.Α. (σελ. 6):*

https://www.uniwa.gr/wp-content/uploads/2021/01/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B5%CC%81%CF%82_%CE%99%CE%B4%CF%81%CF%85%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%85%CC%81_%CE%91%CF%80%CE%BF%CE%B8%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CC%81%CE%BF%CF%85_final.pdf.



**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ ΚΟΜΙΚ**

**ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΑΛΑΤΖΗΣ
ΑΜ 16065**

**ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ
ΝΙΚΗ ΚΑΠΟΚΑΚΗ**

**ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ
ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ**

ΙΟΥΛΙΟΣ 2024

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Η ΠΛΟΚΗ

ΕΠΙΡΡΟΕΣ

ΑΡΧΙΚΗ ΙΔΕΑ

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΟΙ ΕΠΙΡΡΟΕΣ ΤΟΥΣ

ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ



ΣΥΝΟΨΗ

Η βάση της ιστορίας είμαι η εξής: Ένας ντετέκτιβ προσπαθεί να εξιχνιάσει μια σειρά φόνων, έχοντας μαζί του μια κούκλα που του μιλάει, την οποία του είχε χαρίσει η μητέρα του πριν σκοτωθεί από τον πατέρα του.

Πρόκειται για ένα ψυχολογικό θρίλερ σε μορφή κόμικ το οποίο απευθύνεται σε ενήλικο κοινό, καθώς περιέχει βία και αναφορές σε πιο εύαισθητα θέματα όπως ψυχολογικά τραύματα και μετατραυματικές διαταραχές. Η έμπνευση για την ιστορία βασίζεται στην έννοια του φανταστικού φίλου. Ένα παιδί αποκτά έναν φανταστικό φίλο σε μικρή ηλικία, ο οποίος τον βοηθά σε στιγμές άγχους. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, σκεπτόμενος το τι θα μπορούσε ένα παιδί να έχει στο μυαλό του όταν χάνει τη μητέρα του μέσα από περιστατικό ενδοοικογενειακής βίας, γεννήθηκε η ιδέα της δημιουργίας ενός φανταστικού φίλου ως αποτέλεσμα αντιμετώπισης ενός τέτοιου περιστατικού.

Η ιστορία αποτελεί αυτοτελές υλικό, με αρχή μέση και τέλος, όπως θα συνέβαινε σε μια ταινία. Επίσης, καθώς το κόμικ εστιάζει στην ιστορία και όχι στους ίδιους τους χαρακτήρες, κανένας τους δεν έχει κάποιο όνομα και η αφήγηση εστιάζει στη κατάσταση στην οποία βρίσκονται.



Η ΠΛΟΚΗ

Ένα μικρό παιδί ζει με τους γονείς του, οι οποίοι βρίσκονται σε ρήξη. Καθώς ετοιμάζονται για διαζύγιο, προσπαθούν να “κερδίσουν” το παιδί με χάρες και δώρα. Μια μέρα, η μάνα αγοράζει στο παιδί έναν λούτρινο σκύλο από ένα μαγαζί και ο πατέρας γίνεται έξαλλος. Μεθυσμένος, ο πατέρας τραυματίζει θανάσιμα τη μητέρα (εκτός πλάνου πιθανώς). Το παιδί βλέπει το φόνο να διαδραματίζεται μπροστά του με το σκύλο στην αγκαλιά του. Οι γείτονες που ακούνε τις φωνές, φωνάζουν την αστυνομία και απομακρύνουν το παιδί. Ο πατέρας μπαίνει φυλακή και τη κηδεμονία του παιδιού λαμβάνουν οι θείοι του. Το παιδί μεγαλώνει με τους θείους του, οι οποίοι επιμένουν ότι ο πατέρας του ήθελε να το προστατέψει (το παιδί) από τη μάνα του, η οποία υποστηρίζουν ότι ήθελε να το απομακρύνει από εκείνον. Το παιδί επίσης μεγαλώνει μοναχικό και έχοντας ως μόνο του φίλο τον λούτρινο σκύλο (σαν έναν φανταστικό φίλο, ο οποίος του μιλάει αλλά στη πραγματικότητα το παιδί ακούει το υποσυνείδητό του).

Μετά από χρόνια, το παιδί, πλέον ενήλικας και έχοντας ακολουθήσει το επάγγελμα του ντετέκτιβ, ερευνά μια σειρά φόνων με θύματα νεαρές γυναίκες, με κίνητρο την απόδοση δικαιοσύνης σε μια κατάσταση που έχει βιώσει ο ίδιος στο παρελθόν. Ο δολοφόνος φαίνεται να βρίσκεται πάντα ένα βημα μπροστά από τον ντετέκτιβ, ή τουλάχιστον έτσι πιστεύει ο ίδιος. Ο λούτρινος σκύλος εξακολουθεί να είναι ο μόνος του φίλος και συνεργάτης, ο οποίος φαίνεται πως γνωρίζει κάτι παραπάνω από αυτά που παραδέχεται ο ντετέκτιβ. Στο τέλος, ο ντετέκτιβ συναντά μια γυναίκα, που φαίνεται ότι κατάφερε να βρει πριν τον ένοχο. Όμως, ο ίδιος μαχαιρώνει θανάσιμα τη γυναίκα και βλέπουμε ότι ο ντετέκτιβ είναι εν τέλει ο δολοφόνος, καθώς αμέσως μετά, ο ίδιος απογοητεύεται για μια ακόμη φορά, λέγοντας πως ο δράστης ξέφυγε και πάλι.

ΕΠΙΡΡΟΕΣ

Ο σχεδιαστικός χαρακτήρας του κόμικ, καθώς και η αφήγηση της ιστορίας, είναι εμπνευσμένα από τα σχέδια και τις ιστορίες του Ούγκο Πραττ (Hugo Pratt). Συγκεκριμένα, ο ρεαλισμός των φιγούρων που αποδίδεται μέσα από το σχέδιο και η αίσθηση ρομαντισμού είναι αυτό που με ενέπνευσε στα έργα του. Επιπλέον, ο τρόπος με τον οποίο αφηγούνται οι ιστορίες, ο οποίος “παντρεύει” το μέσο της εικονογράφησης ενός παραδοσιακού κόμικ με την λεπτομέρεια της αφήγησης ενός λογοτεχνικού βιβλίου έχει επηρεάσει αρκετά τον τρόπο αφήγησης της δικιάς μου ιστορίας. Το κόμικ σχεδιάστηκε εν τέλει σε αποχρώσεις του άσπρου και του μαύρου για να αποδωθεί καλύτερα η σκοτεινή του φύση, ενώ ο σχεδιαστικός χαρακτήρας κατέληξε λιγότερο ρεαλιστικός ώστε να μπορεί να αποδωθεί καλύτερα το συναίσθημα των χαρακτήρων και οι εκφράσεις τους.

Σημαντική επιρροή υπήρξε και το έργο του Τιμ Μπάρτον στο σύνολό του. Ο τρόπος που αναπαριστά τις φιγούρες του και τους χαρακτήρες του συμβάλλει σημαντικά στην ατμόσφαιρα που θέλει να δημιουργήσει και εν τέλει σε όλο το στήσιμο των ιστοριών του. Συγκεκριμένα για το κόμικ μου μελετήθηκε η ταινία stop motion μικρού μήκους “Vincent”, κυρίως ως προς τη χρήση του άσπρου και του μαύρου. Στις animated ταινίες του Τιμ Μπάρτον, οι χαρακτήρες παρουσιάζονται αρκετά στυλιζαρισμένοι, με ιδιαίτερη έμφαση στις εκφράσεις των προσώπων. Αυτή την εκφραστικότητα προσπάθησα κι εγώ να αποδώσω στους δικούς μου χαρακτήρες.

Στα κασέ παρατηρεί κανείς τη χρήση δυναμικών πάνελ και σε ορισμένα από αυτά, τους χαρακτήρες να ξεφεύγουν από τα όριά τους. Πρόκειται για μια τεχνική που χρησιμοποιείται για να δώσει έμφαση σε μια σκηνή, όπου τα πάνελ εμφανίζονται σε διάφορα σχήματα ανάλογα με την ένταση της, ενώ και οι χαρακτήρες μπορεί να “ξεπηδάνε” από εκείνα για τον ίδιο λόγο. Σε αυτό με ενέπνευσε αρκετά το μάνγκα “Hellsing” του Kohta Hirano.

Άλλες σημαντικές επιρροές περιλαμβάνουν τη σειρά κόμικς Sin City του Φρανκ Μίλλερ (Frank Miller), το κόμικ The Creep των John Arcudi και Dale Eaglesham, τα μάνγκα του Junji Ito και τη ταινία Fight Club του David Fincher. Η Noir ατμόσφαιρα του Sin City και του The Creep δίνουν ένα αίσθημα απελπισίας και απαισιοδοξίας το οποίο επηρέασε τη θεματολογία του κόμικ στη ρίζα του. Τα μάνγκα του Junji Ito είναι η έμπνευση για την αρχική ιδέα του κόμικ, η οποία εστίαζε στο ρόλο της κούκλας του πρωταγωνιστή ως τον ένοχο της ιστορίας, παρουσιάζοντάς την ως ένα μεταφυσικό ον το οποίο “μαθαίνει” από τα γεγονότα που συμβαίνουν γύρω του. Η ιδέα του φανταστικού φίλου έχει ρίζες στα αστυνομικά media και συγκεκριμένα στις ταινίες τύπου buddy cop, όπου δύο πρωταγωνιστές των οποίων οι προσωπικότητες αντικρούονται συνεργάζονται προς την επίλυση ενός προβλήματος, ενώ καταλήγει να έχει περισσότερη βάση στη σχέση του αφηγητή και του Tyler στη ταινία Fight Club, δηλαδή με έναν πιο τοξικό δυναμισμό. Σαν φαινόμενο, ένα παιδί βλέπει τον φανταστικό του φίλο ως ένα στήριγμα σε στιγμές άγχους και σαν κάποιο πρόσωπο που μπορεί να του εκφράσει επιθυμίες και ανησυχίες, ή ακόμα και να του αποδώσει ευθύνες. Η ιστορία του κόμικ παίρνει αυτό το δυναμικό και γυρνάει ανάποδα, με τη κούκλα να αποδίδει ευθύνες στον πρωταγωνιστή και να του εκφράζει ανησυχίες.

Περαιτέρω επιρροές αποτελούν τα μάνγκα Chainsaw Man, Bleach και Alice in Borderland, κυρίως στον τρόπο που διαχειρίζονται τα πάνελς.

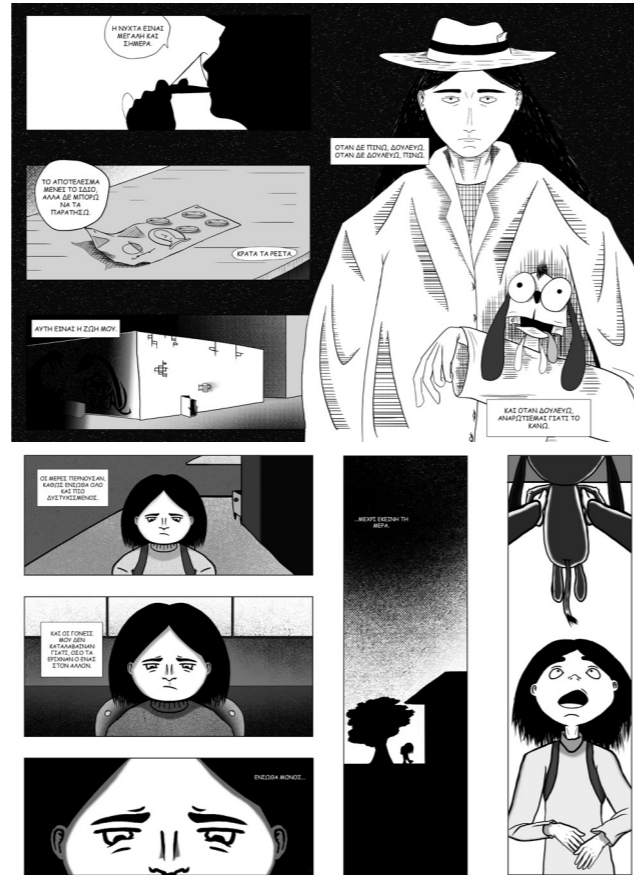
Οι ιστορίες και τα σχέδια του Ούγκο Πραττ είναι η βασική έμπνευση για το κόμικ μου. Τα σχέδια ήταν η βάση για το σχεδιασμό των χαρακτήρων και του περιβάλλοντος της ιστορίας που ήθελα να αποδώσω, ενώ η ίδια η αφήγηση στηρίζεται πάνω σε αυτή των ιστοριών του, συγκεκριμένα αυτών με πρωταγωνιστή τον ήρωα Κόρτο Μαλτέζε (Corto Maltese). Οι ιστορίες του αφηγούνται μέσω λεπτομερών κειμένων, όπως σε ένα βιβλίο λογοτεχνίας. Κάτι τέτοιο θεώρησα πως θα ήταν ιδανικό για την αφήγηση ενός ψυχολογικού θρίλερ κι έτσι προσπάθησα να το αξιοποιήσω κατάλληλα.



Ο Κόρτο Μαλτέζε, σχεδιασμένος από τον Ούγκο Πραττ

Πάνελς από το κόμικ “Τανγκό” του Ούγκο Πραττ, με τον ήρωα Κόρτο Μαλτέζε





1.Στιγμιότυπο από την ταινία "The Nightmare Before Christmas" (1993)



2.Στιγμιότυπο από την ταινία "Corpse Bride" (2005)



3.Στιγμιότυπο από την ταινία "9" (2009)



4.Στιγμιότυπο από τη ταινία "Vincent" (1982)

Οι ταινίες του Τιμ Μπάρτον έχουν μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα, αλλά αυτό στο οποίο εστίασα είναι οι χαρακτήρες τους και οι εκφράσεις τους. Συγκεκριμένα στις ταινίες animation υπάρχει έντονη έμφαση στα πρόσωπα. Τα μεγάλα μάτια των χαρακτήρων βγάζουν έντονα συναισθήματα και αυτό φαίνεται κυρίως στη ταινία μικρού μήκους "Vincent", όπου και γίνεται χρήση αντιθέσεων των αποχρώσεων του άσπρου και του μαύρου. Όπως φαίνεται και στην εικόνα 4, το σοκ του χαρακτήρα είναι έντονα αντιληπτό μέσα από τα ορθάνοιχτα μάτια του και ο θεατής μπορεί να εστιάσει σε αυτόν χάρη στη χρήση του λευκού φωτός πάνω στο μαύρο φόντο. Αυτή την εκφραστικότητα προσπάθησα κι εγώ να συνδυάσω μαζί με την αφήγηση του Ούγκο Πραττ, προκειμένου να βγάλω το επιθυμητό αποτέλεσμα στο κόμικ μου.

Έχοντας κάποια πάνελ του "Τανγκό" του Κόρτο Μαλτέζε, μπορεί κανείς να δει τις καθαρές γραμμές και επιφάνειες που αποτέλεσαν την έμπνευση για το δικό μου κόμικ. Οι γράμμες του προσώπου ξεχωρίζουν από του τόνους του άσπρου και του μαύρου και δίνουν μια καθαρή φόρμα στα στοιχεία της κάθε εικόνας ώστε να διακρίνονται πιο εύκολα.

Επίσης, διακρίνεται ο τρόπος αφήγησης της ιστορίας, καθώς εκείνη παρουσιάζεται αργά ενώ βλέπουμε τους δύο χαρακτήρες να περπατάνε και να συνομιλούν μεταξύ τους. Ετσι κι εγώ προσπάθησα στο δικό μου κόμικ να χρησιμοποιήσω πιο αργό ρυθμό, καθώς θεώρησα πως θα βοηθούσε στην καλύτερη αφήγηση της ιστορίας που είχα κατά νου.

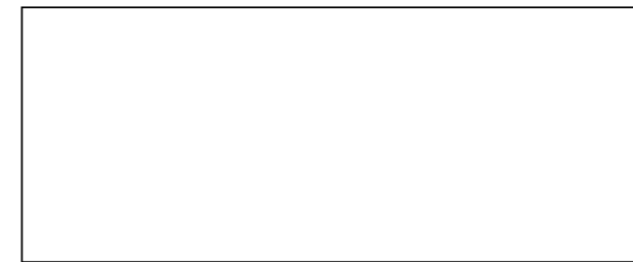
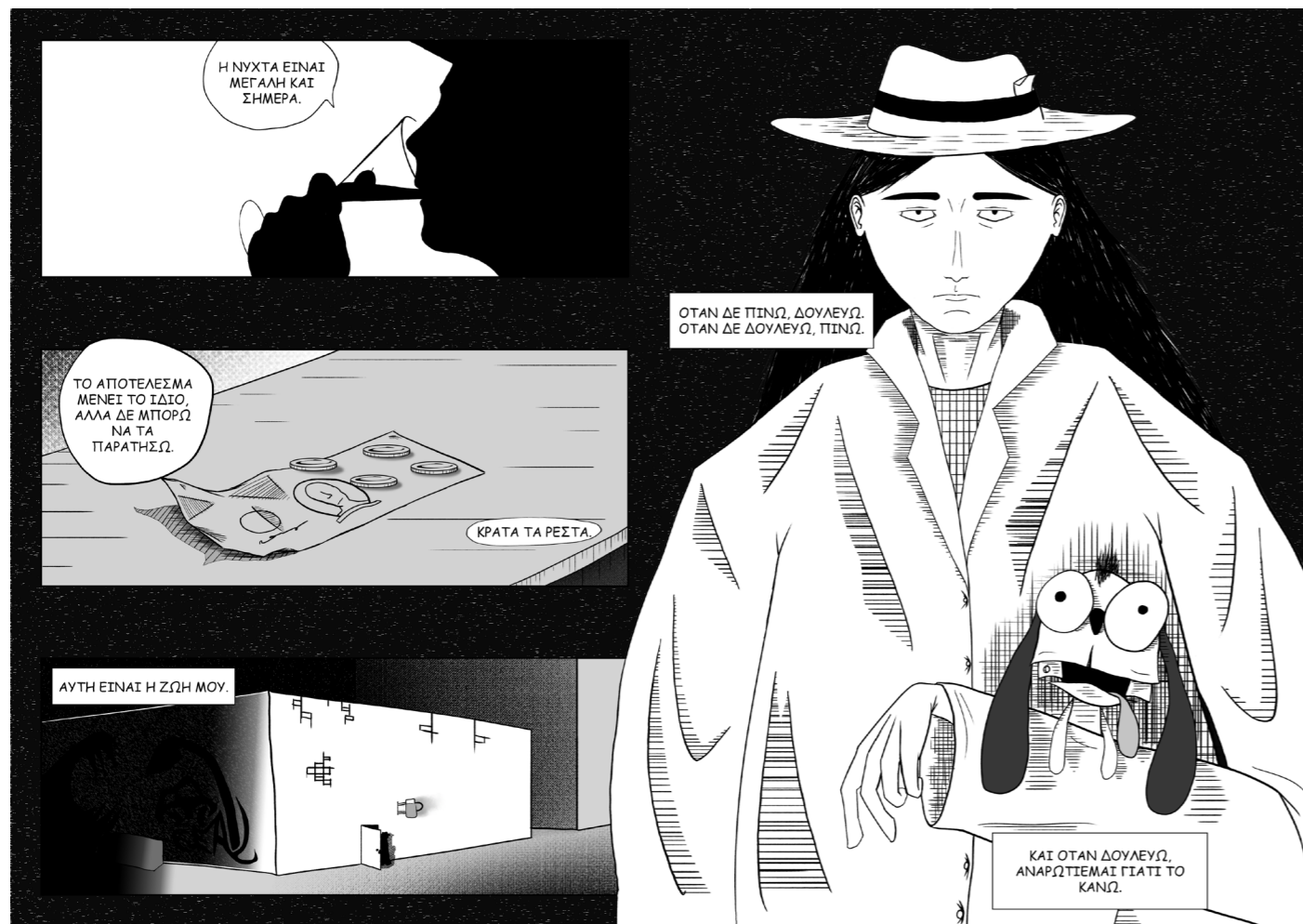


Τα κασέ και τα πάνελ είναι στημένα έτσι ώστε να δίνουν μια ροή στην ιστορία. Τα σχήματα που έχουν εποφελούν την πράξη της κάθε σκηνής, όπου μια σκηνή που ο πρωταγωνιστής φωνάζει μπορεί να παρουσιάζεται πιο στενό, εστιάζοντας στα ματια του. Σημαντική επιρροή σε αυτό υπήρξε το μάνγκα “Hellsing” του Kohta Hirano.

Στις σελίδες του, το μάνγκα αυτό παρουσιάζει μια ιστορία με αρκετή δράση και συνεπώς τα πάνελ έχουν διάφορα σχήματα ανάλογα με την εικόνα που αναπαριστούν. Για παράδειγμα, τα στενότερα πάνελ βγάζουν μια ένταση και ένα σασπένς, ενώ το μάτι μαγνητίζεται κατευθείαν από την ολόσωμη σιλουέτα μιας φιγούρας που βρίσκεται μπροστά από τα πάνελ.

Έχοντας τοποθετήσει ένα πάνελ από το κόμικ μου δίπλα στην εικόνα 4, οι επιρροές είναι εμφανείς: Οι εκφράσεις των ματιών είναι πολύ κοντά μεταξύ τους, ενώ και το ίδιο το πρόσωπο εκφράζει την αγανάκτηση και τον πανικό των χαρακτήρων, καθώς παρουσιάζεται διαστρεβλωμένο, με τα μαλλιά όρθια και το στόμα ορθάνοιχτο.





Συγκρίνοντας για άλλη μια φορά, και στις δύο περιπτώσεις βλέπουμε πως τα πάνελ στενεύουν ανάλογα με την ένταση της εικόνας, ενώ δίνεται έμφαση στις φιγούρες που βγαίνουν από τις σελίδες, καθώς παρουσιάζονται επιβλητικές και κάνουν το μάτι να εστιάζει σε αυτές. Στη διπλανή σελίδα, βρίσκονται τα λευκά πάνελ, ώστε η σύγκριση και η νοοτροπία πίσω από τη κατασκευή να γίνει πιο σαφής.



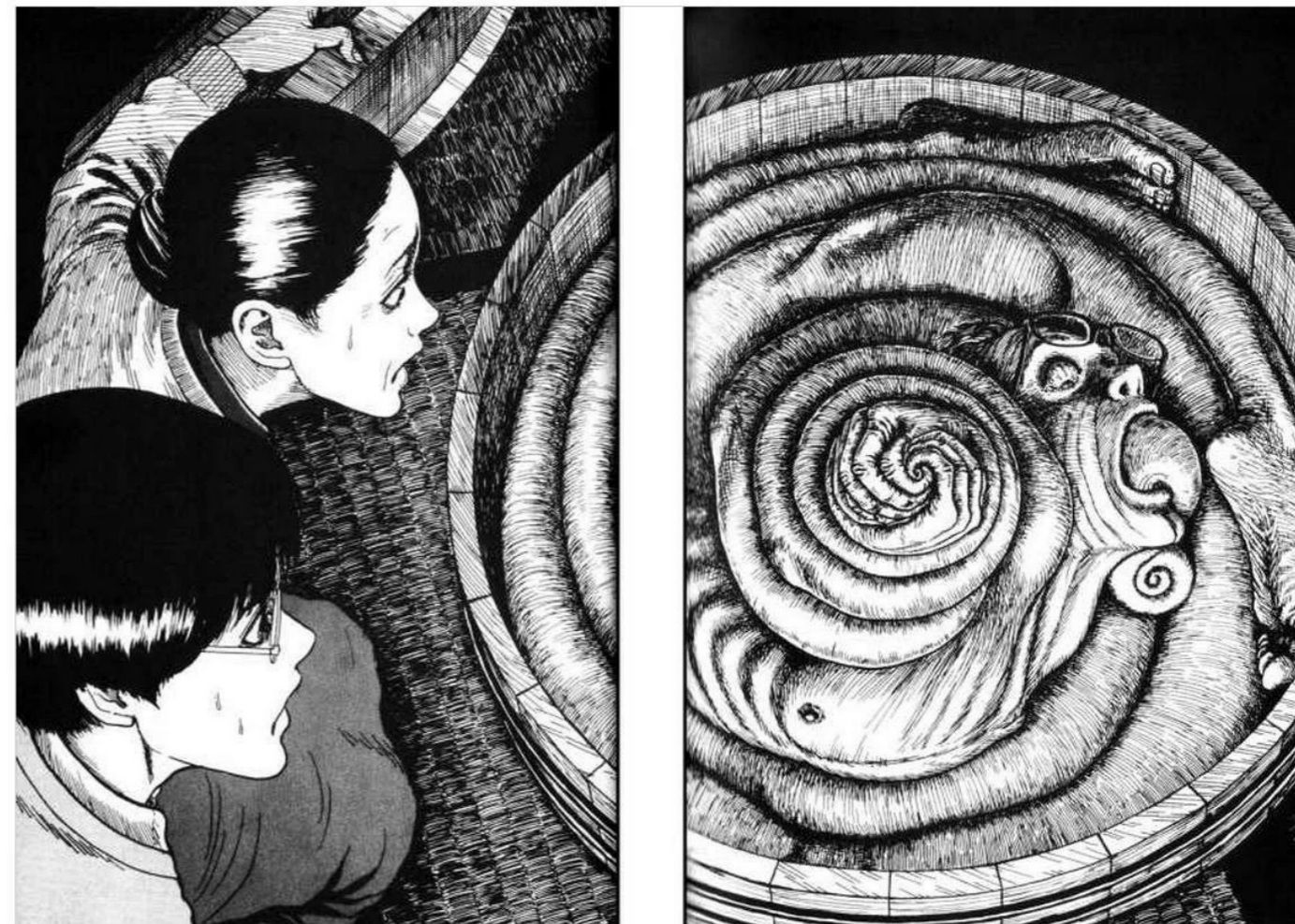
Τα μικρότερα πάνελ είναι πιο μικρά αλλά και πιο ορθογώνια, ώστε να δίνουν έμφαση στην εικόνα. Η φιγούρα λείπει, καθώς είναι το στοιχείο που ενώ δεν έχει δικό του πάνελ τραβάει το μάτι, γιατί ακριβώς βγαίνει εκτός σαλονιού.



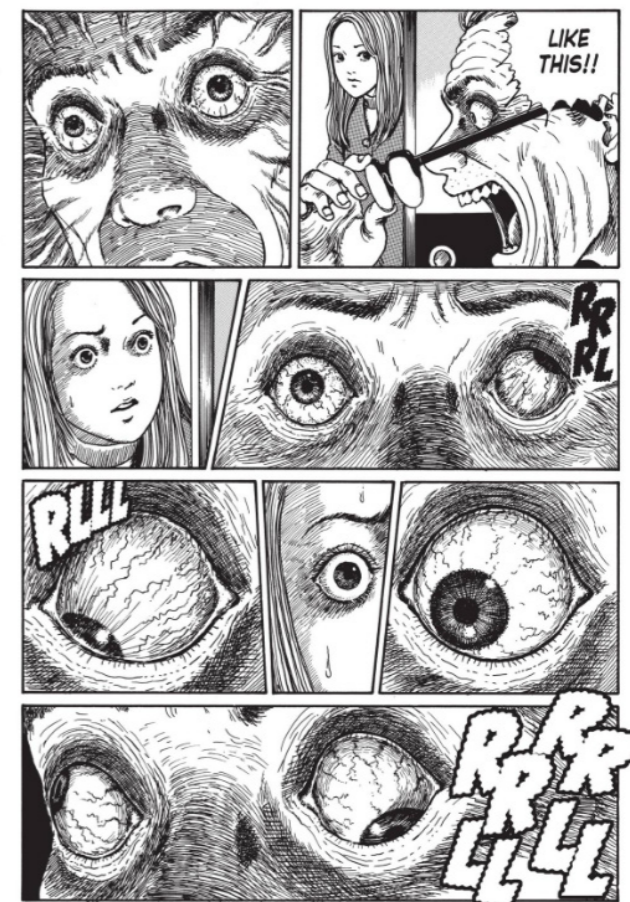
Πάνελς από το Sin City του Frank Miller.



Πάνελς από το "The Creep" των John Arcudi και Dale Eaglesham.

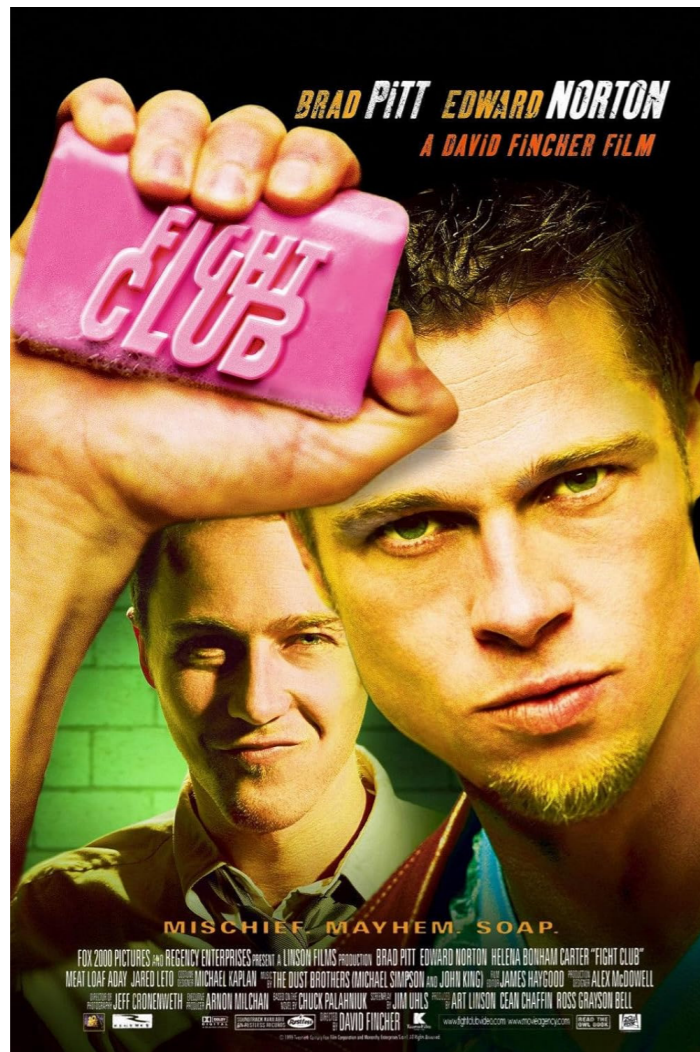


Πάνελς από το "Uzumaki" του Junji Ito



Η ατμόσφαιρα του Sin City ήταν βασικός παράγοντας για το στήσιμο της πτυχιακής. Ο κόσμος παρουσιάζεται βίαιος και σκοτεινός, η μοίρα των χαρακτήρων αβέβαιη και συχνά σκληρή. Αυτό όμως που καθιέρωσε τον ρόλο του πρωταγωνιστή στο κόμικ είναι το The Creep των John Arcudi και Dale Eaglesham. Ο πρωταγωνιστής σε εκείνη την ιστορία φαίνεται πως δεν μπορεί να προσαρμοστεί στο κοινωνικό του περίγυρο και βρίσκεται σε διέξοδο. Αυτό έπαιξε μεγάλο ρόλο στο πώς παρουσιάζεται ο πρωταγωνιστής σαν άνθρωπος μπροστά στα γεγονότα που συμβαίνουν γύρω του, είτε ως παιδί είτε ως ενήλικας.

Οι ιστορίες του Junji Ito βασίζονται γύρω σε ανεξήγητα υπερφυσικά φαινόμενα, τα οποία δε έχουν λογική εξήγηση. Οι πρωταγωνιστές είναι καθημερινοί άνθρωποι που δεν έχουν καμία δύναμη μπροστά σε αυτά τα φαινόμενα. Η ιδέα της κούκλας βασίστηκε πάνω σε αυτή τη λογική. Επίσης, βασίστηκε αρκετά στο σχεδιαστικό του χαρακτήρα και τις αναπαραστάσεις των ηρώων του.

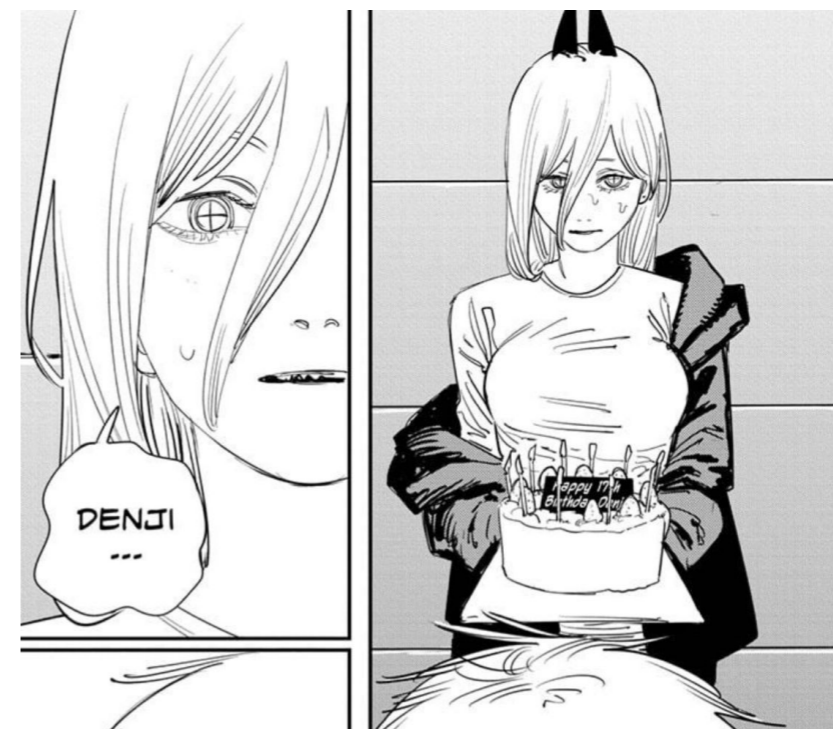
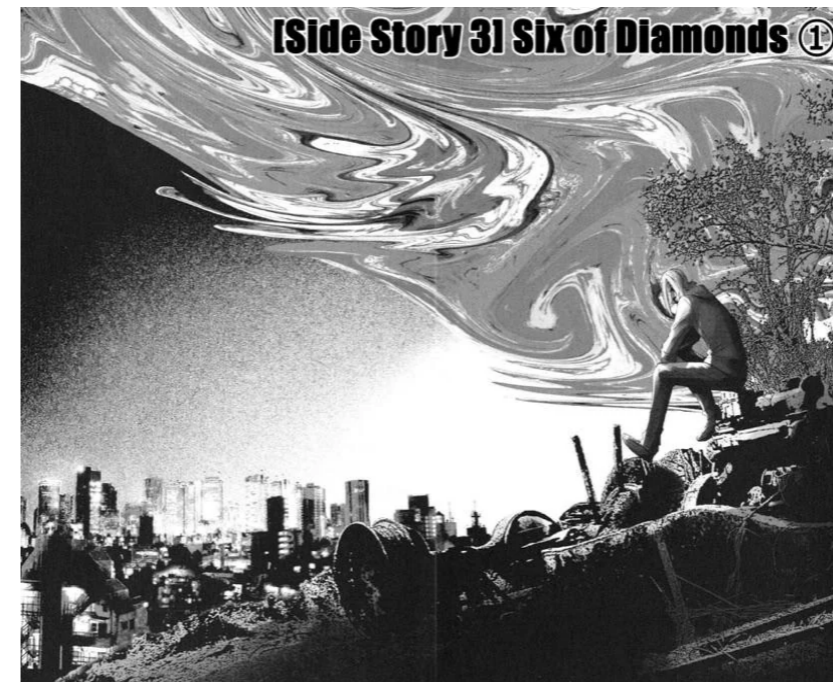


Η αφίσα της ταινίας "Fight Club" του David Fincher



Στιγμιότυπο της ταινίας

Ο δυναμισμός του πρωταγωνιστή του "Fight Club" και του Tyler είναι αυτό που εν τέλει έχτισε τη σχέση του ντετέκτιβ με τη κούκλα του. Είναι δύο αντικρουόμενες προσωπικότητες: ο ντετέκτιβ πιο απελπισμένος και η κούκλα πιο σίγουρη. Κι όμως, όπως οι χαρακτήρες στη ταινία, φαίνεται να είναι το ίδιο άτομο με διχασμένη προσωπικότητα.



(Οι εικόνες από τα αριστερά προς τα δεξιά)

Κάποιες φορές χρειάστηκε λόγω χρόνου και περιορισμών να χρησιμοποιήσω κι άλλες τεχνικές ή αναφορές. Στο Alice In Borderland ο σχεδιαστής κάνει χρήση φωτογραφιών για να αποδώσει κάποια πλάνα μεγάλων περιοχών, όπως και έκανα κι εγώ σε κάποια πάνελ της ιστορίας μου. Κάποιες φορές, δε χρησιμοποίησα σκηνικά στα πλάνα μου, ώστε να αποδωθεί καλύτερα το συναίσθημα των χαρακτήρων, μια τεχνική που εμπνεύστηκε από το μάνγκα του Bleach. Τέλος, στο Chainsaw Man, ο σχεδιαστής επιλέγει σε κάποια πάνελ λόγω χρόνου να επαναχρησιμοποιήσει προηγούμενα σχέδια του ώστε να αποδώσει το νόημα της κάθε σκηνής, χωρίς να πιέζεται από τα χρονικά περιθώρια που διαθέτει, κάτι που κάποιες φορές επέλεξα αντίστοιχα να κάνω κι εγώ.

ΑΡΧΙΚΗ ΙΔΕΑ

Η αρχική ιδέα του κόμικ βασίζεται γύρω στο υπερφυσικό και πάνω στη κούκλα του πρωταγωνιστή, η οποία μετά τον θάνατο της μητέρας του στα χέρια του πατέρα του, αποκτά ζωή και σκοτώνει ανθρώπους. Η κούκλα στοιχειώνεται όχι από κάποιο πνεύμα, αλλά από το συμβάν του φόνου. Η κούκλα θα μιμούταν τις πράξεις του πατέρα και τη φωνή της μητέρας του πρωταγωνιστή. Αυτό το αρχικό σενάριο είχε κάποια προβλήματα: δεν υπήρχε συνοχή. Η ιδέα της κούκλας που είναι στοιχειωμένη από ένα γεγονός δεν είχε άμεση σχέση με την υπόλοιπη ιστορία. Ήταν μια ιδέα που είχε περισσότερα κοινά με τη ταινία "Child's Play", από την οποία και ξεκίνησε ο χαρακτήρας της κούκλας και η ύπαρξή της. Σε αντίθεση όμως με τη ταινία, η κούκλα δεν είναι στοιχειωμένη από τον ίδιο τον δολοφόνο, ενώ η αρχική ιστορία δεν έχει κάποιο τέλος. Εστιάζοντας την ιστορία στον πρωταγωνιστή, το παραφυσικό στοιχείο έφυγε και η ιστορία μετατράπηκε σε αστυνομικό/ψυχολογικό θρίλερ, ενώ δημιουργήθηκε κι ένα κλείσιμο, το οποίο δένει αρμονικά με το υπόλοιπο σενάριο, ενώ διατηρεί έναν αέρα μυστηρίου. Η κούκλα παραμένει το κεντρικό στοιχείο της ιστορίας, χωρίς όμως να διατηρεί τον αρχικό της ρόλο. Παρουσιάζεται ως μια επέκταση του πρωταγωνιστή και της ψυχολογικής του κατάστασης, ενώ προσπαθεί υποσυνείδητα να βρει μια διέξοδο μέσα από αυτήν. Με αυτή τη νέα σεναριακή κατεύθυνση, η επιρροή του "Fight Club" είναι πιο εμφανής.

Ανάμεσα στις δύο εκδοχές του σεναρίου, δύο πράγματα έμειναν ίδια: οι κεντρικοί ήρωες. Μάλιστα, η κούκλα υπήρχε σαν κεντρική ιδέα πολύ πριν το αρχικό σενάριο, καθώς είναι βασισμένη σε ένα παλιό σχέδιο που είχα κάνει κάποτε. Έπειτα, το αρχικό πλάνο χτίστηκε πάνω σε αυτό. Το αρχικό πλάνο περιλάμβανε το μεταφυσικό στοιχείο επειδή το αρχικό σχέδιο δημιουργήθηκε με το σκεπτικό ότι υπήρχε μέσα του κάτι (εξού και τα πολλαπλά μάτια). Καθώς το αρχικό πλάνο δε δούλεψε, αφαιρέθηκε το μεταφυσικό στοιχείο για χάρη του ψυχολογικού κι έτσι δημιουργήθηκε το τελικό σενάριο.

Τέλος, θεωρώντας πως ο πρωταγωνιστής μου δεν έχει αρκετά ελαττώματα και επειδή χρειαζόμουν μια ανατροπή στη πλοκή, αποφάσισα να τον κάνω και ανταγωνιστή δίνοντας του μια διχασμένη προσωπικότητα.

Το χρώμα δοκιμάστηκε στα πρώτα στάδια της εργασίας, αλλά ήταν προφανές πως δε θα μπορούσε να δουλέψει, καθώς δεν μπορούσε να αποδωθεί κατάλληλα η ατμόσφαιρα της ιστορίας. Αποφασισα για να αποδωσω την ατμόσφαιρα νοαρ που ηθελα να χρησιμοποιησω ψηφιακα μεσα και τονους του ασπρου και του μαυρου.

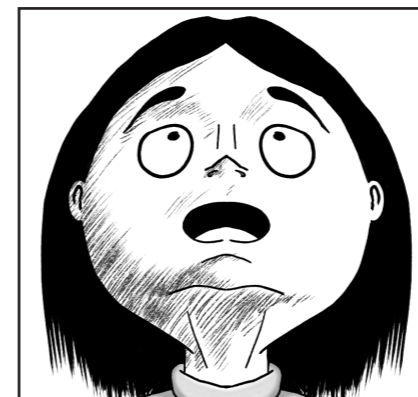


Το πρωτότυπο σχέδιο στο οποίο βασίστηκε η κούκλα

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΤΟ ΠΑΙΔΙ

Ένα παιδί που ζει με τους γονείς του, οι οποίοι είναι στα πρόθυρα του χωρισμού. Δέχεται από τη μητέρα του μια κούκλα, γεγονός που πρόκειται να του αλλάξει τη ζωή.



Ο ΝΤΕΤΕΚΤΙΒ

Ο πρωταγωνιστής μεγάλωσε και πλέον εργάζεται ως ντετέκτιβ. Ένας άνθρωπος που δε μπορεί να ξεχάσει το παρελθόν του, πράγμα που τον φθείρει. Είναι αποφασισμένος να εξιχνιάσει μια σειρά φόνων που συνέβουν στη περιοχή. Κουβαλάει το παιχνίδι που του έδωσε η μητέρα του όταν ήταν μικρός, ενώ φαίνεται ότι μπορεί να το ακούσει να του μιλάει...



Η ΚΟΥΚΛΑ

Η κούκλα που ο πρωταγωνιστής έλαβε από τη μητέρα του. Φαίνεται πως μπορεί να του μιλήσει, αλλά παρουσιάζεται ως μια επικριτική φιγούρα που όμως προσπαθεί να βοηθήσει τον πρωταγωνιστή να εξιχνιάσει τους μυστηριώδεις φόνους.

ΟΙ ΕΠΙΡΡΟΕΣ ΤΟΥΣ

Ο πρωταγωνιστής παρουσιάζεται ως ένας άνθρωπος με ψυχολογικό πρόβλημα το οποίο πηγάζει από το θάνατο της μητέρας του από τον πατέρα του. Προκειμένου να δωθεί στον αναγνώστη αυτή η γνώση, δημιουργήθηκε ο χαρακτήρας του παιδιού ώστε να συνδέσει το τραύμα του πρωταγωνιστή με τις πράξεις και τους στόχους του και τελικά με τη κατάληξη του. Ο χαρακτήρας του παιδιού παρουσιάζεται ως αρκετά έξυπνος για να καταλάβει ότι οι γονείς του δεν δίνουν σημασία στις επιθυμίες του και τον χρησιμοποιούν σαν τρόπαιο, καθώς και αρκετά ευαίσθητο. Αυτή η εμπειρία, τον κάνει δυστυχισμένο, αλλά ξεχνάει τα πάντα μόλις παίρνει στα χέρια του τον λούτρινο σκύλο που του δίνει η μάνα του. Με το θάνατό της φαίνεται και η ευαισθησία του παιδιού, καθώς δυσκολεύεται να το αποδεχθεί και ο σκύλος παραμένει το μόνο πράγμα που τον συνδέει με τη μητέρα του. Μιας και δεν χρησιμοποιήθηκε παρά μόνο ως κινητήρας για να φτάσει η ιστορία στο κύριο κομμάτι της, δεν υπήρξε πολύ σκέψη για την εμφάνιση του παιδιού.

Ο πρωταγωνιστής παρουσιάζεται ως ένας ντετέκτιβ ο οποίος έχει βιώσει το θάνατο της μητέρας του στα χέρια του πατέρα του σε μικρή ηλικία. Ένας άνθρωπος ταλαιπωρημένος και ανέκφραστος, μοιάζει στωικός και σοβαρός ενώ παραμένει μοναχικός κατά τη διάρκεια της ιστορίας. Βασίστηκε εν μέρη στο χαρακτήρα του Ακί Χαγιακάβα του μάνγκα Chainsaw Man, καθώς και σε χαρακτήρες όπως ο Ντύλαν Ντογκ. Και οι δύο είναι χαρακτήρες μελαγχολικοί. Ο Ακί παρουσιάζεται ως χαρακτήρας ψυχρός που έχει ζήσει άσχημες καταστάσεις, ενώ ο Ντύλαν Ντογκ ήταν η έμπνευση για το ρουχισμό του πρωταγωνιστή μου.

Η κούκλα έχει ήδη σημειωθεί ότι βασίστηκε στη ταινία "Child's Play", αλλά το αρχικό σχέδιο βασίστηκε στις τεχνικές και τους χαρακτήρες του Jhonen Vasquez. Το σχέδιο του Vasquez βασίζεται σε γεωμετρικά σχήματα και στις γωνίες που δημιουργούνται στις φόρμες των χαρακτήρων του.

Ο χαρακτήρας Aki Hayakawa από το μάνγκα Chainsaw Man του Tatsuki Fujimoto



Ο χαρακτήρας Ντύλαν Ντογκ από το ομόνυμο κόμικ του Τιτσιάνο Σκλάβι



Πάνελ από το κόμικ Johnny The Homicidal Maniac του Jhonen Vasquez

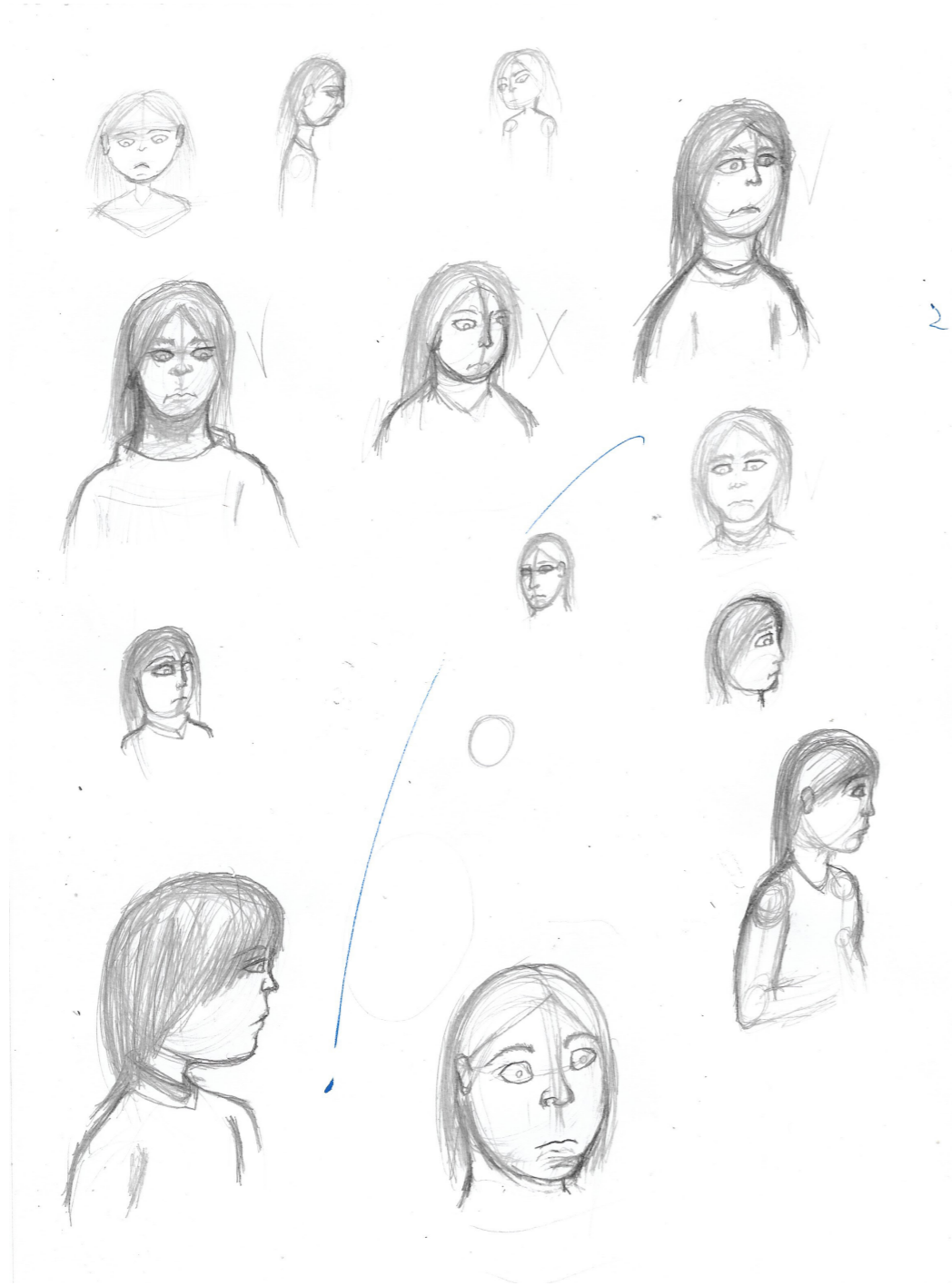


ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Οι τρεις χαρακτήρες σχεδιάστηκαν αρχικά στο χαρτί ώστε να βγει ένα συμπέρασμα στο τι δουλεύει καλύτερα για τον καθένα. Τα περισσότερα προσχέδια δεν έχουν καμία σχέση με το τελικό αποτέλεσμα, με τη μεγαλύτερη διαφορά να βρίσκεται στον ντετέκτιβ, ο οποίος είχε δημιουργηθεί με το σκεπτικό να είναι ξανθός, καθώς στο πρώτα του στάδια, το κόμικ στήθηκε με τρία χρώματα (συν το άσπρο και το μαύρο): Σιέννα (Ψημένη), Ώχρα (Κίτρινη) και Ώμπρα (Ψημένη).



Προσχέδια του Πρωταγωνιστή-Ντετέκτιβ



Προσέδια του Πρωταγωνιστή-Παιδιού



Προσέδια της Κούκλας

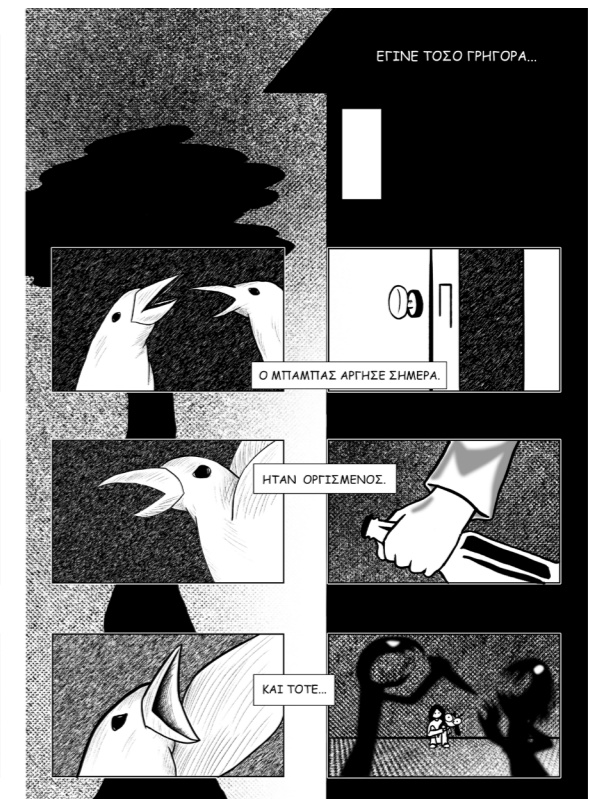
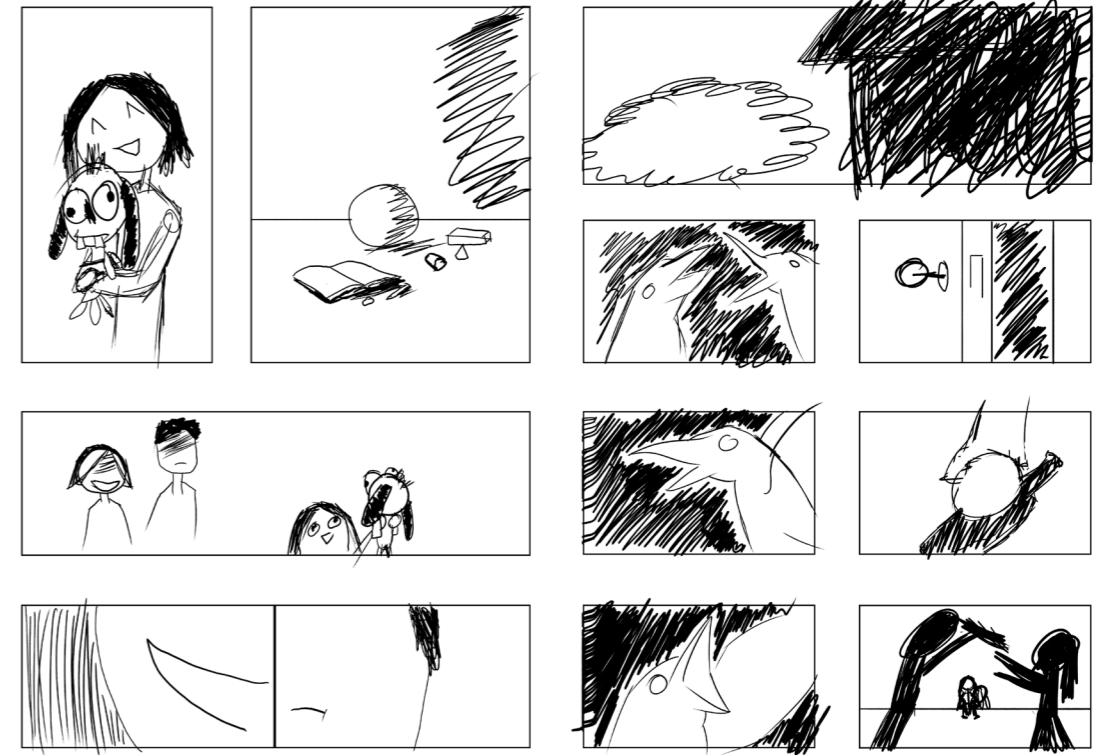
Το παιδί είχε σχεδιαστεί αρχικά πιο εύσωμο, στην πορεία όμως κατέληξε πιο στυλιζαρισμένο όταν ο τόνος της ιστορίας κατοχυρώθηκε εξ ολοκλήρου.

ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Οι γραμματοσειρές που χρησιμοποιήθηκαν είναι οι Comic Sans MS, που προτιμήθηκε με το σκεπτικό ότι διαδόθηκε μέσω τον κόμικς και έχει χρησιμοποιηθεί σε μερικά από τα σημαντικότερα έργα του είδους, όπως το Watchmen του Alan Moore, και CF Poster για την λιγούστη ονοματοποιία του κόμικ μου.

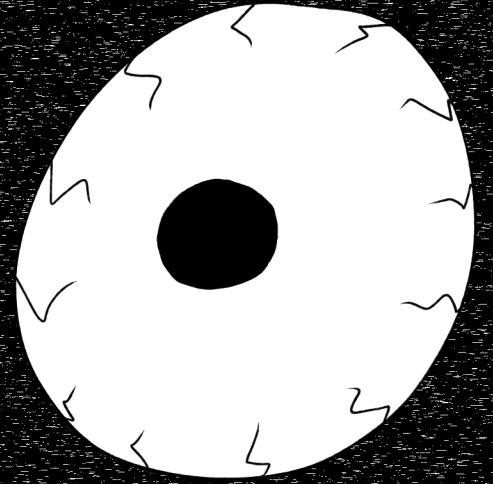
αβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψω ΑΒΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟΠΡΣΤΥΦΧΨΩ
1234567890.:;" (!;) +-*/=

ΑΒΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟΠΡΣΤΥΦΧΨΩ ΑΒΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟΠΡΣΤΥΦΧΨΩ
1234567890.:;" (!;) +-*/=



(Πάνω) Αρχικό storyboard
(Κάτω) Τελικό δισέλιδο

Το κόμικ αρχικά σχεδιάστηκε σε storyboards, ώστε να χτιστεί μια αρχική εικόνα η οποία σε κάποιες περιπτώσεις διαφέρει αρκετά από το τελικό σχέδιο. Έπειτα, χρησιμοποιήθηκαν ink brushes στο photoshop για τη τελική σχεδίαση και halftone brushes για τις υφές, καθώς και η τεχνική του crosshatching για ορισμένες σκιάσεις. Οι περισσότερες σκιάσεις έγιναν με αποχρώσεις του γκρι και πλακάτο χρωματισμό.





Η

Κ
Ο
Υ
Κ
Λ
Α

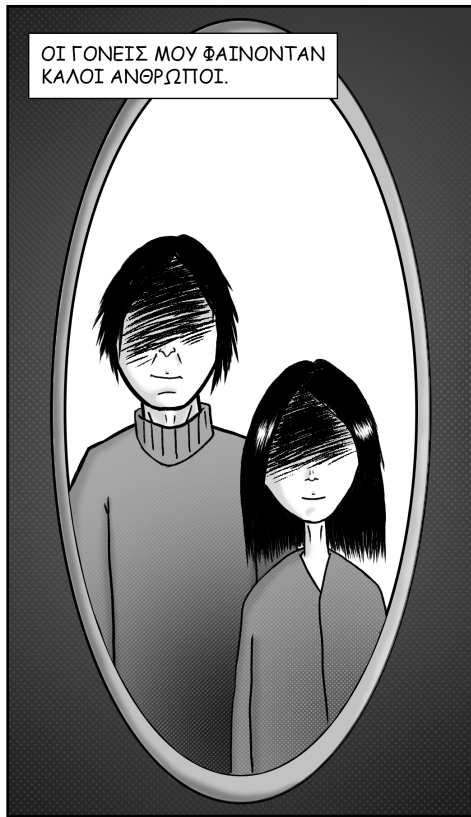
ΘΑΝΟΣ ΚΑΛΑΤΖΗΣ

Η ΚΟΥΚΛΑ

ΘΑΝΟΣ ΚΑΛΑΤΖΗΣ

ΕΚΕΙΝΕΣ ΟΙ ΜΕΡΕΣ ΠΕΡΝΟΥΣΑΝ ΗΣΥΧΑ
ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ.





ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ ΜΟΥ ΦΑΙΝΟΝΤΑΝ ΚΑΛΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ.



ΜΟΥ ΑΓΟΡΑΖΑΝ ΣΥΧΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ.



ΠΙΣΤΕΥΑΝ ΟΤΙ ΘΑ ΗΜΟΥΝ ΧΑΡΟΥΜΕΝΟΣ ΕΤΣΙ.



ΗΜΟΥΝ...

...ΓΙΑ ΛΙΓΟ...



ΟΣΑ ΠΙΟ ΠΟΛΛΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΜΟΥ ΕΠΑΙΡΝΑΝ...



...ΤΟΣΟ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΑ...



...ΟΤΙ ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΕΠΑΨΑΝ ΝΑ ΝΟΙΣΑΖΟΝΤΑΙ ΓΙΑ ΜΕΝΑ...



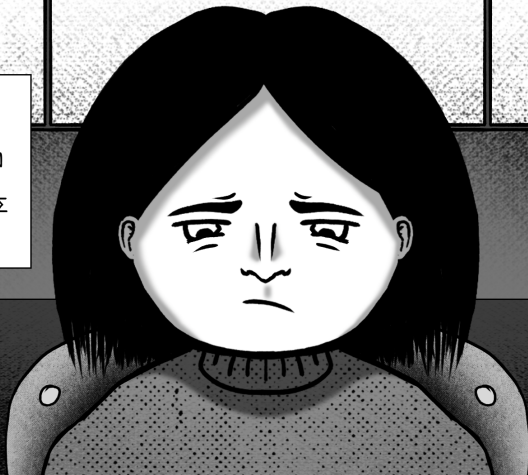
...ΟΤΑΝ ΣΤΑΜΑΤΗΣΑΝ ΝΑ ΑΓΑΠΟΥΝ Ο ΕΝΑΣ ΤΟΝ ΑΛΛΟΝ...



ΟΙ ΜΕΡΕΣ ΠΕΡΝΟΥΣΑΝ,
ΚΑΘΩΣ ΕΝΙΩΘΑ ΟΛΟ
ΚΑΙ ΠΙΟ
ΔΥΣΤΥΧΙΣΜΕΝΟΣ.



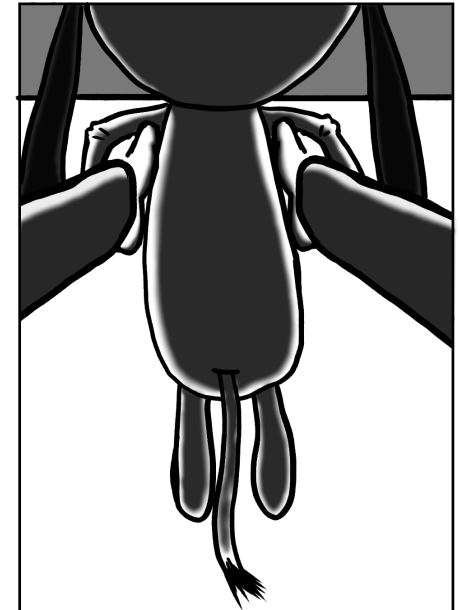
ΚΑΙ ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ
ΜΟΥ ΔΕΝ
ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΑΝ
ΓΙΑΤΙ, ΟΣΟ ΤΑ
ΕΡΙΧΝΑΝ Ο ΕΝΑΣ
ΣΤΟΝ ΑΛΛΟΝ.



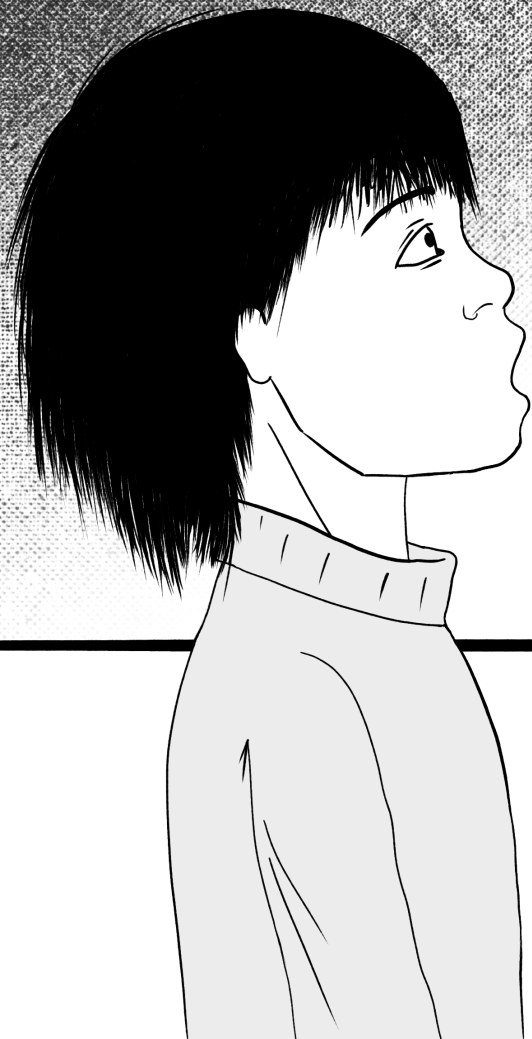
ΕΝΙΩΘΑ ΜΟΝΟΣ...



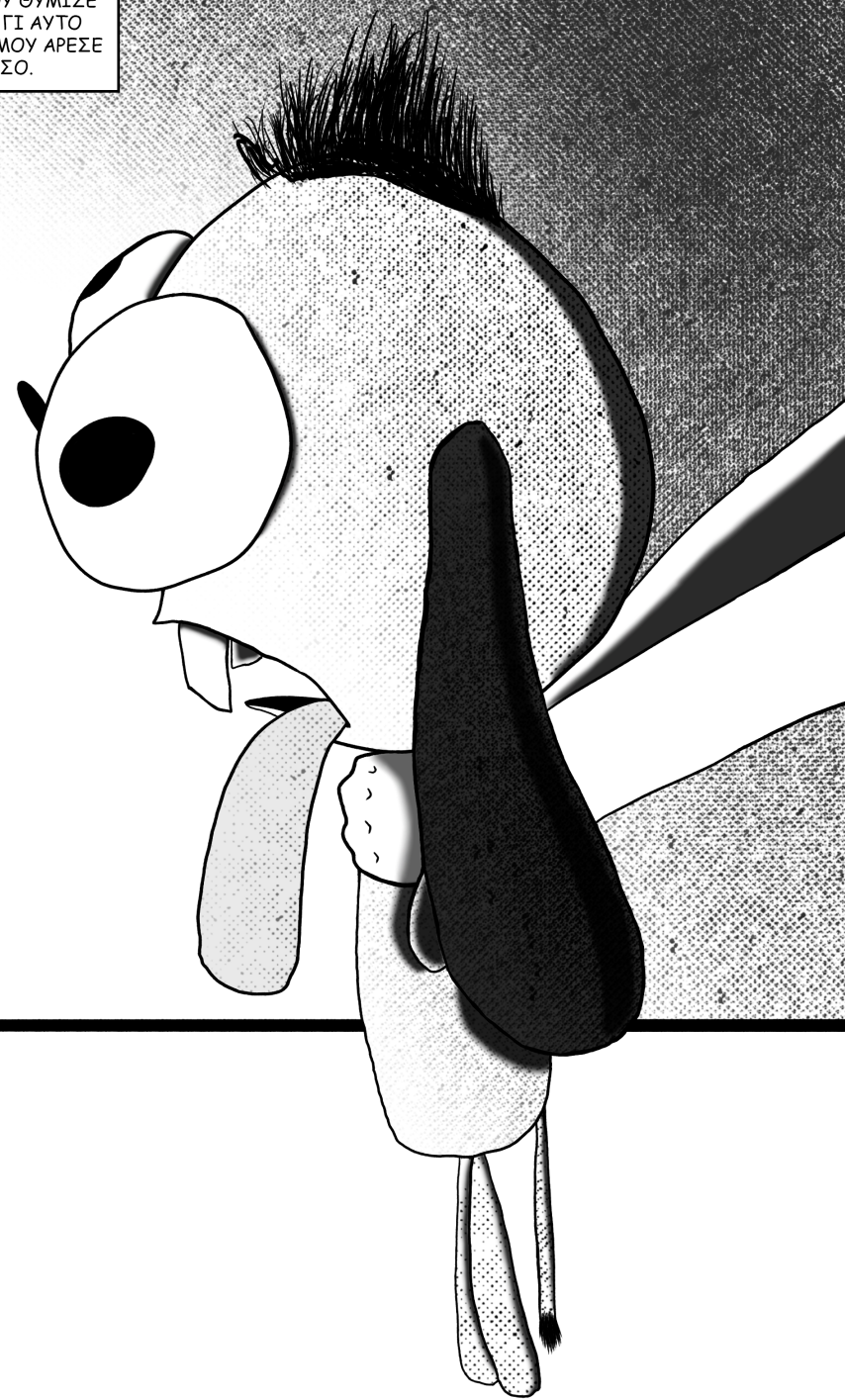
...ΜΕΧΡΙ ΕΚΕΙΝΗ ΤΗ
ΜΕΡΑ.



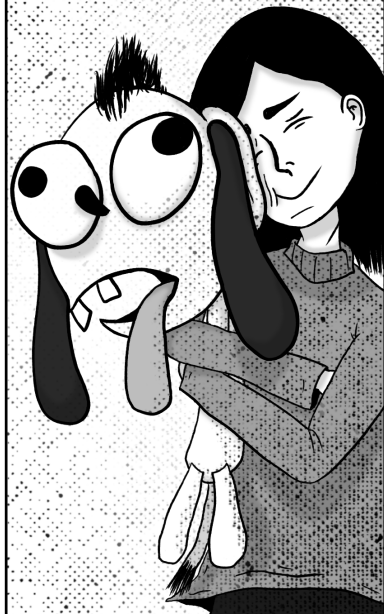
ΕΚΕΙΝΗ ΤΗ ΜΕΡΑ, Η
ΜΗΤΕΡΑ ΜΟΥ ΕΦΕΡΕ ΕΝΑ
ΛΟΥΤΡΙΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.
ΕΙΠΕ ΠΙΩΣ ΤΟ ΒΡΗΚΕ
ΞΕΧΑΣΜΕΝΟ ΣΕ ΕΝΑ
ΜΙΚΡΟ ΜΑΓΑΖΙ...



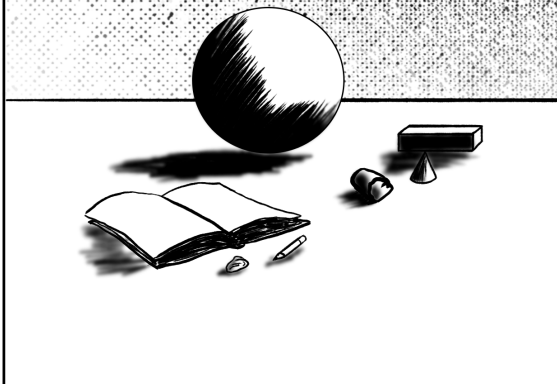
ΗΤΑΝ ΠΑΝΕΜΟΡΦΟ.
ΙΣΩΣ ΜΟΥ ΘΥΜΙΣΕ
ΕΜΕΝΑ. ΓΙ ΑΥΤΟ
ΜΑΛΛΟΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ
ΤΟΣΟ.



ΕΙΧΑ ΕΝΑΝ ΦΙΛΟ.



ΑΠΟ ΕΚΕΙΝΗ ΤΗ ΜΕΡΑ
ΔΕ ΧΡΕΙΑΣΤΗΚΑ
ΚΑΝΕΝΑ ΑΛΛΟ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ.



ΕΓΙΝΕ ΤΟΣΟ ΓΡΗΓΟΡΑ...



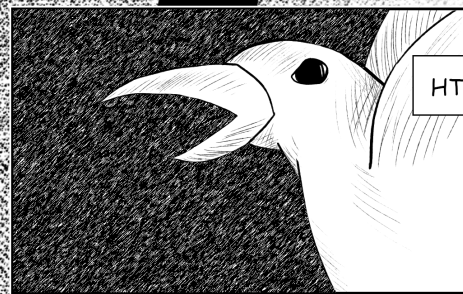
Ο ΜΠΑΜΠΑΣ ΑΡΓΗΣΕ ΣΗΜΕΡΑ.



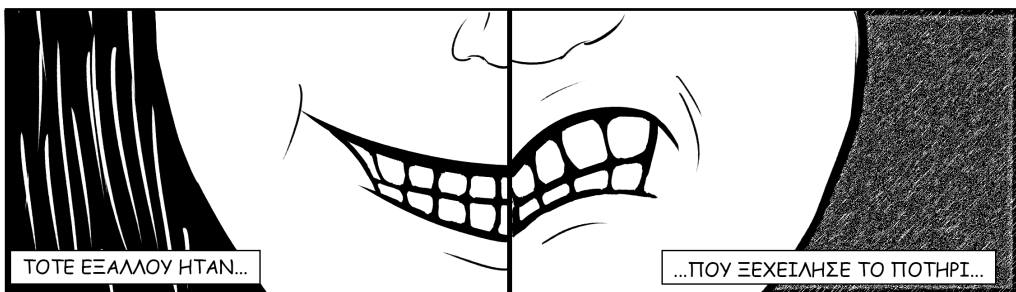
ΑΛΛΑ ΟΠΩΣ ΓΝΩΡΙΖΑ,
ΤΙΠΟΤΑ ΔΕ ΚΡΑΤΑΕΙ ΓΙΑ
ΠΑΝΤΑ.



ΗΤΑΝ ΟΡΓΙΣΜΕΝΟΣ.

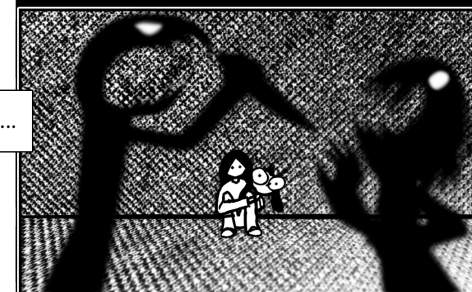


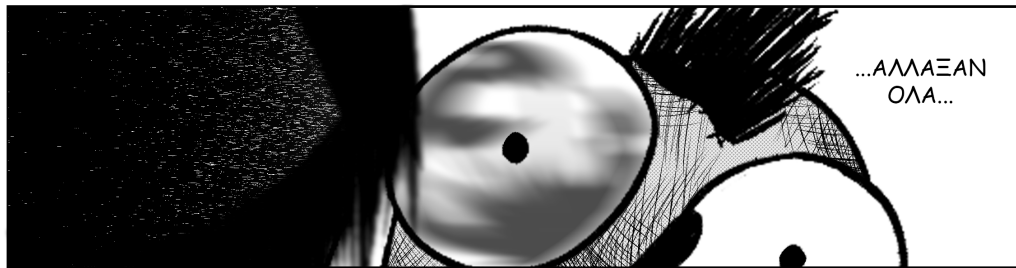
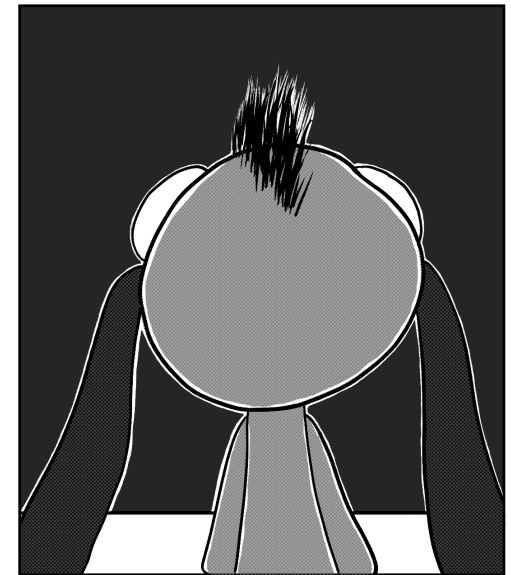
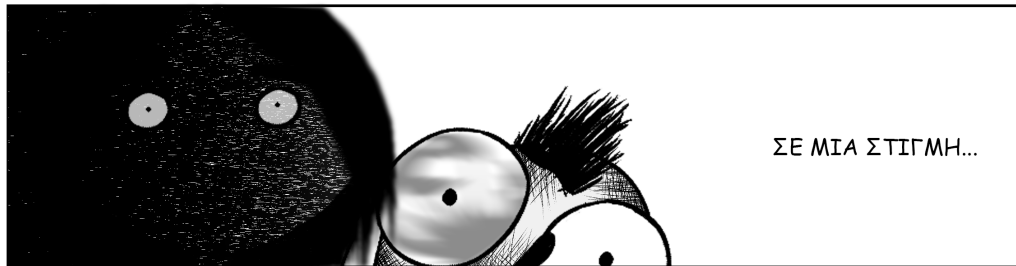
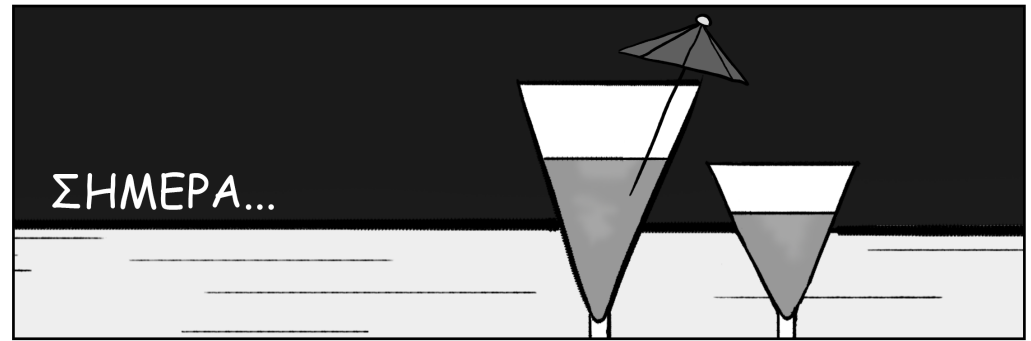
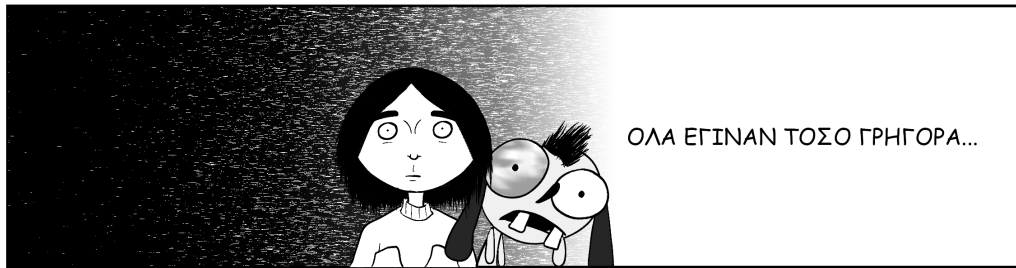
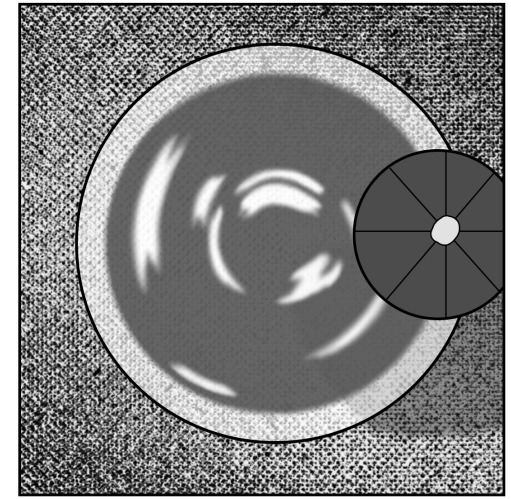
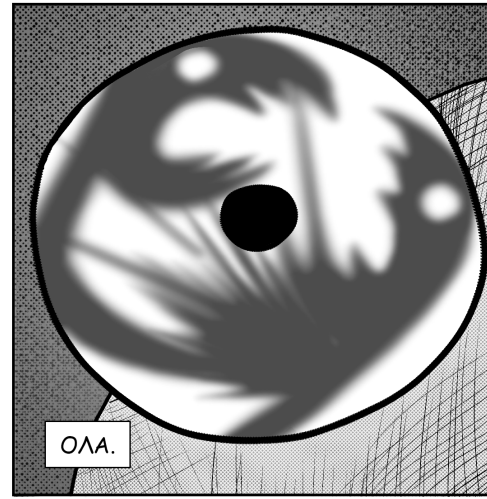
ΤΟΤΕ ΕΞΑΛΛΟΥ ΗΤΑΝ...




...ΠΟΥ ΞΕΧΕΙΛΗΣΕ ΤΟ ΠΟΤΗΡΙ...

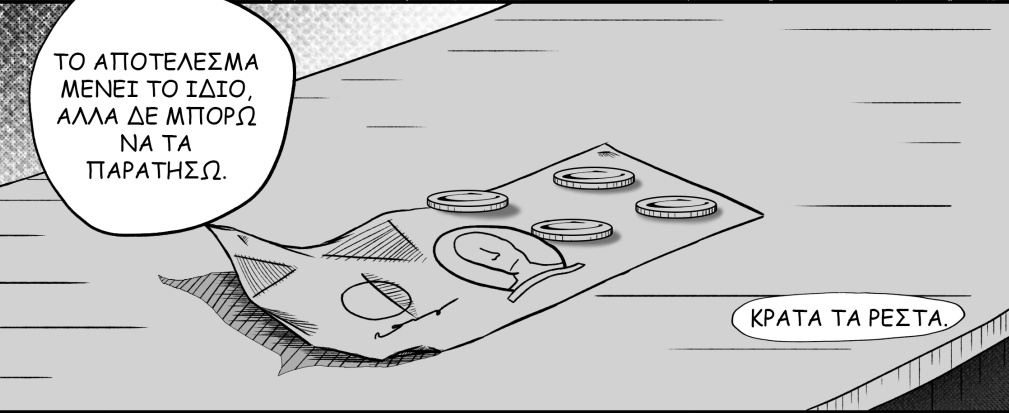
ΚΑΙ ΤΟΤΕ...





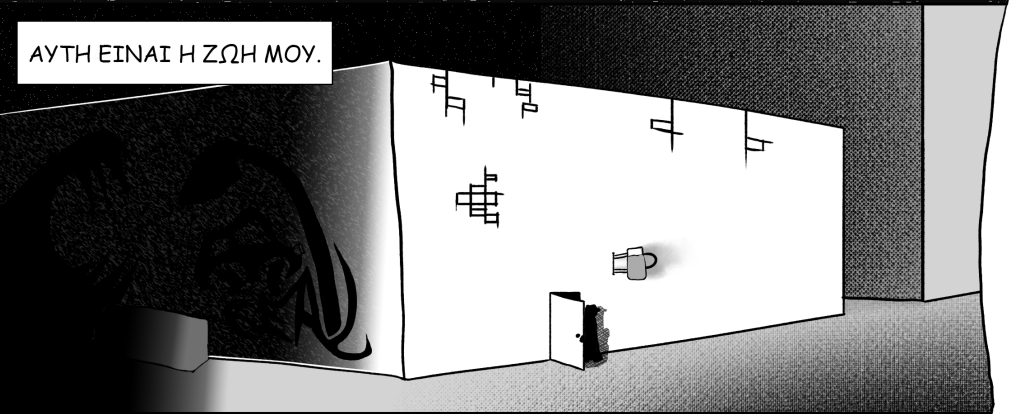


Η ΝΥΧΤΑ ΕΙΝΑΙ
ΜΕΓΑΛΗ ΚΑΙ
ΣΗΜΕΡΑ.




ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
ΜΕΝΕΙ ΤΟ ΙΔΙΟ,
ΑΛΛΑ ΔΕ ΜΠΟΡΩ
ΝΑ ΤΑ
ΠΑΡΑΤΗΣΩ.

ΚΡΑΤΑ ΤΑ ΡΕΣΤΑ.

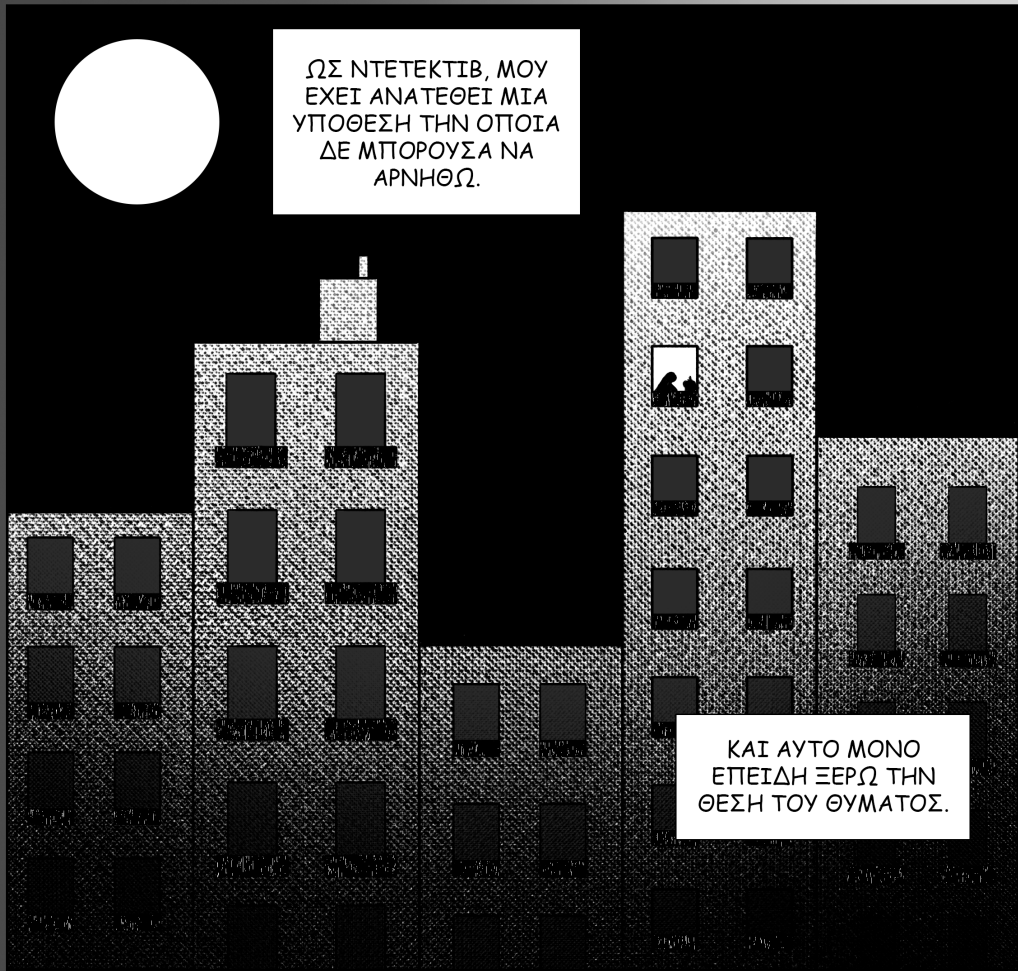


ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ Η ΖΩΗ ΜΟΥ.



ΟΤΑΝ ΔΕ ΠΙΝΩ, ΔΟΥΛΕΥΩ.
ΟΤΑΝ ΔΕ ΔΟΥΛΕΥΩ, ΠΙΝΩ.

ΚΑΙ ΟΤΑΝ ΔΟΥΛΕΥΩ,
ΑΝΑΡΩΤΙΕΜΑΙ ΓΙΑΤΙ ΤΟ
ΚΑΝΩ.



ΩΣ ΝΤΕΤΕΚΤΙΒ, ΜΟΥ
ΕΧΕΙ ΑΝΑΤΕΘΕΙ ΜΙΑ
ΥΠΟΘΕΣΗ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ
ΔΕ ΜΠΟΡΟΥΣΑ ΝΑ
ΑΡΝΗΘΩ.

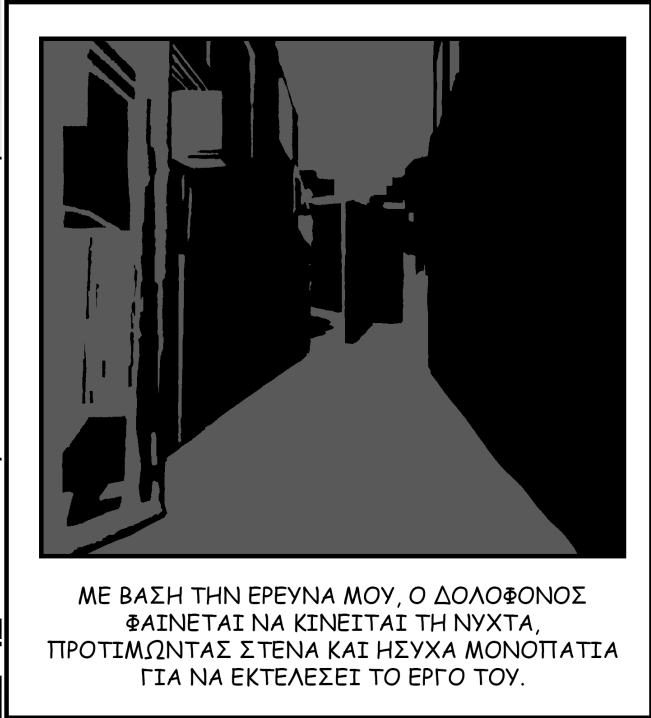
ΚΑΙ ΑΥΤΟ ΜΟΝΟ
ΕΠΕΙΔΗ ΞΕΡΩ ΤΗΝ
ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΘΥΜΑΤΟΣ.



ΑΛΛΑ ΟΣΟ ΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΝΑ
ΒΡΙΣΚΟΜΑΙ ΣΤΗΝ
ΕΞΙΧΝΙΑΣΗ ΤΗΣ, Ο
ΘΥΤΗΣ ΠΑΝΤΑ
ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΠΙΟ ΜΑΚΡΙΑ...

ΑΣ ΤΑ
ΞΑΝΑΤΑΡΩ
ΑΠΟ ΤΗΝ
ΑΡΧΗ...

ΚΑΤΑ ΣΥΡΡΟΗΝ
ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ ΣΠΕΡΝΕΙ ΤΟΝ
ΤΡΟΜΟ ΔΟΛΟΦΩΝΩΝΤΑΣ
ΓΥΝΑΙΚΕΣ.

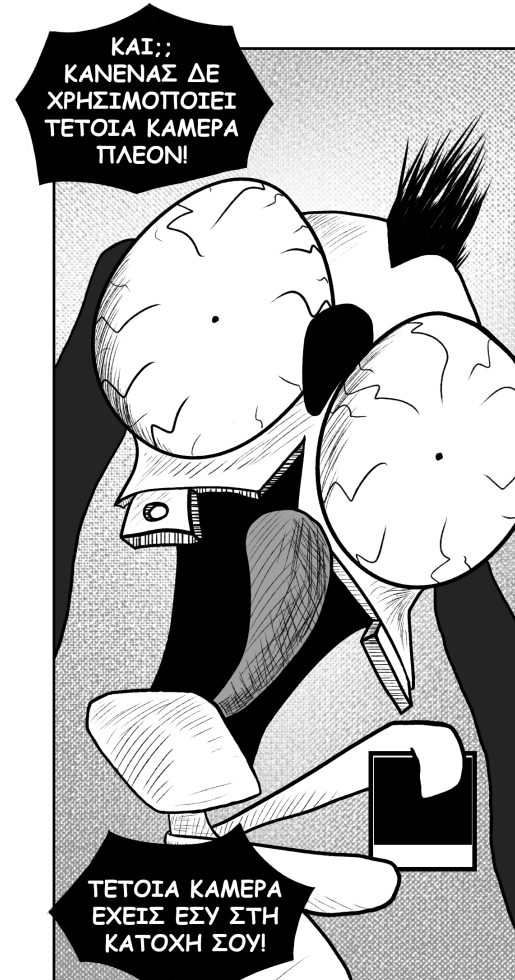
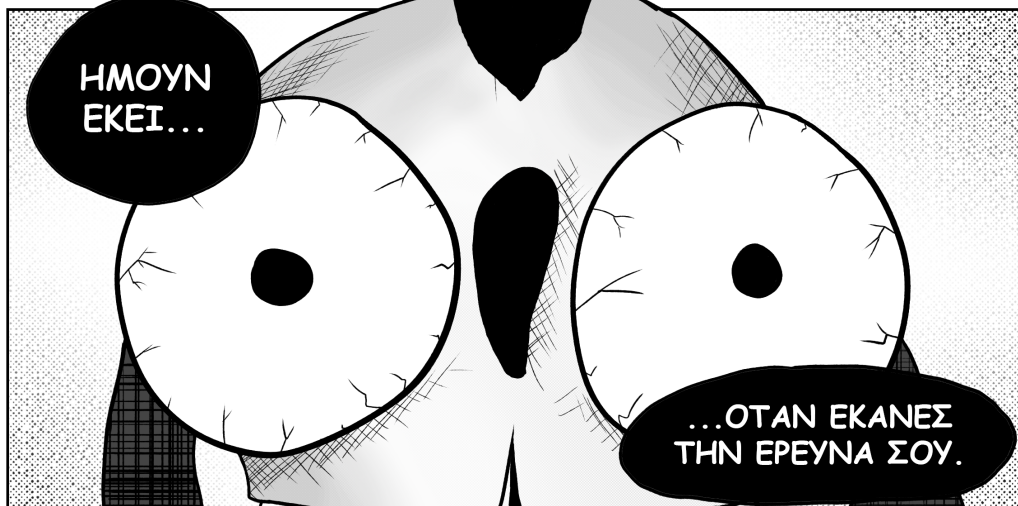
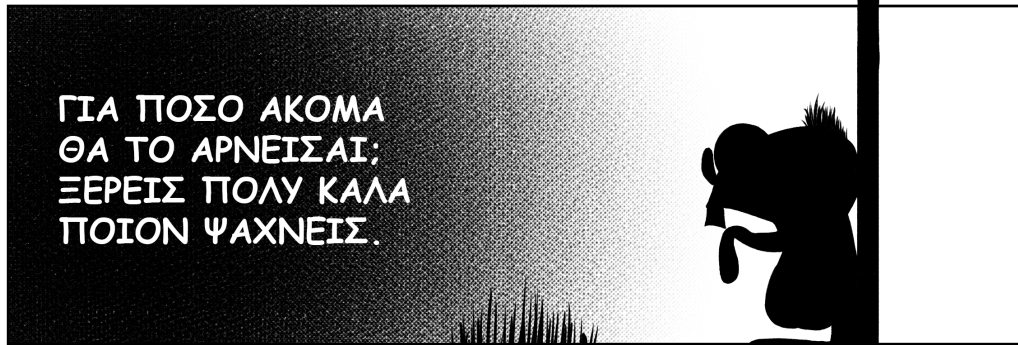


ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ ΜΟΥ, Ο ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ
ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΤΗ ΝΥΧΤΑ,
ΠΡΟΤΙΜΩΝΤΑΣ ΣΤΕΝΑ ΚΑΙ ΗΣΥΧΑ ΜΟΝΟΠΤΑΙΑ
ΓΙΑ ΝΑ ΕΚΤΕΛΕΣΕΙ ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ.

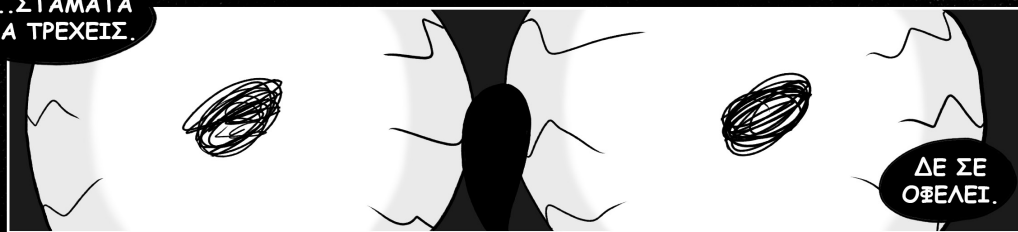


ΤΑ ΘΥΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΜΗΤΕΡΕΣ ΜΙΚΡΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ.
ΒΡΕΘΗΚΑΝ ΜΑΧΑΙΡΙΕΣ ΣΤΙΣ ΠΛΑΤΕΣ ΤΩΝ ΘΥΜΑΤΩΝ,
ΑΛΛΑ ΜΕΧΡΙ ΣΤΙΓΜΗΣ ΕΔΩ ΚΑΤΑΛΗΓΕΙ Η ΕΡΕΥΝΑ
ΜΟΥ. ΣΥΝΕΠΙΩΣ, Ο ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΒΡΕΘ...

ΛΑΘΟΣ.



...ΣΤΑΜΑΤΑ
ΝΑ ΤΡΕΧΕΙΣ.



ΔΕ ΣΕ
ΟΦΕΛΕΙ.

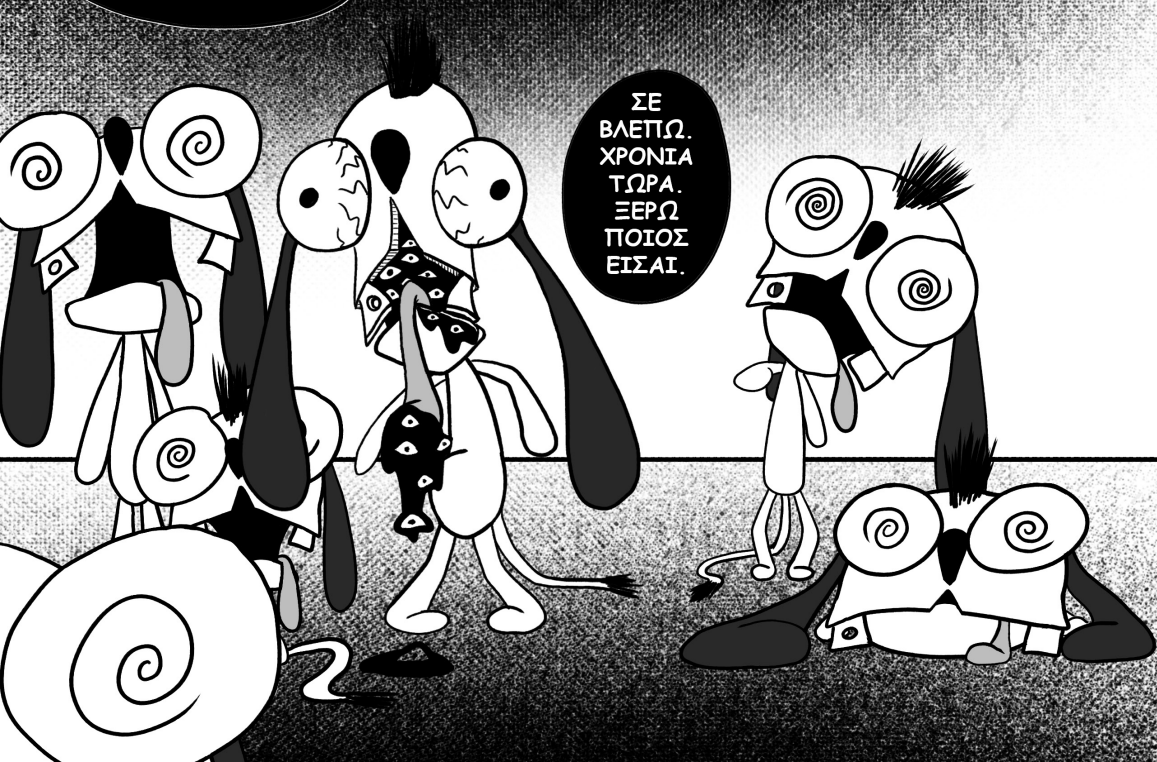
ΑΡΓΑ Ή
ΓΡΗΓΟΡΑ...



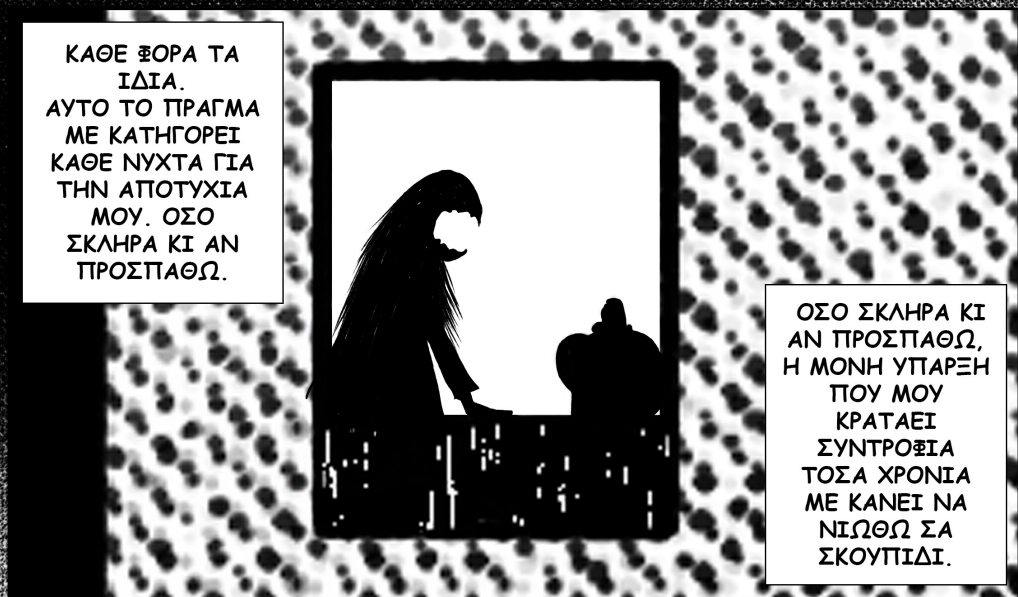
Η
ΑΛΗΘΕΙΑ
ΘΑ
ΦΑΝΕΙ...

ΕΙΣΑΙ
Ο ΜΟΝΟΣ ΠΟΥ ΔΕ
ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΟ ΔΕΧΤΕΙ.
ΑΛΛΑ ΕΓΩ ΞΕΡΩ.

ΣΕ
ΒΛΕΠΩ.
ΧΡΟΝΙΑ
ΤΩΡΑ.
ΞΕΡΩ
ΠΟΙΟΣ
ΕΙΣΑΙ.



ΚΑΘΕ ΞΟΡΑ ΤΑ
ΙΔΙΑ.
ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΡΑΓΜΑ
ΜΕ ΚΑΤΗΓΟΡΕΙ
ΚΑΘΕ ΝΥΧΤΑ ΓΙΑ
ΤΗΝ ΑΠΟΤΥΧΙΑ
ΜΟΥ. ΟΣΟ
ΣΚΛΗΡΑ ΚΙ ΑΝ
ΠΡΟΣΠΑΘΩ.

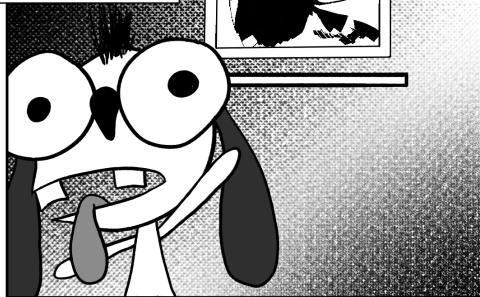


ΟΣΟ ΣΚΛΗΡΑ ΚΙ
ΑΝ ΠΡΟΣΠΑΘΩ,
Η ΜΟΝΗ ΥΠΑΡΞΗ
ΠΟΥ ΜΟΥ
ΚΡΑΤΑΕΙ
ΣΥΝΤΡΟΦΙΑ
ΤΟΣΑ ΧΡΟΝΙΑ
ΜΕ ΚΑΝΕΙ ΝΑ
ΝΙΩΘΩ ΣΑ
ΣΚΟΥΠΙΔΙ.

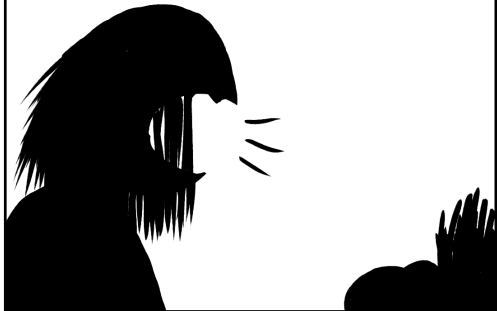
ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΙ
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ.
ΑΠΟ ΜΙΚΡΟΣ ΤΟ
ΑΚΟΥΩ ΝΑ ΜΕ
ΕΠΙΠΛΗΤΤΕΙ. ΔΕ
ΣΤΑΜΑΤΗΣΕ
ΠΟΤΕ ΤΟΥ.



ΣΥΝΗΘΩΣ
ΕΚΕΙΝΟ
ΠΡΟΚΑΛΟΥΣΕ
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ,
ΤΑ ΟΠΟΙΑ
ΕΡΙΧΝΕ ΠΑΝΩ
ΜΟΥ.



ΖΟΥΣΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΘΕΙΟΥΣ ΜΟΥ. ΟΥΤΕ
ΕΚΕΙΝΟΙ ΜΕ ΠΙΣΤΕΥΑΝ ΠΩΣ Η
ΚΟΥΚΛΑ ΤΑ ΠΡΟΚΑΛΟΥΣΕ ΟΛΑ.
ΕΛΕΓΑΝ ΟΤΙ ΔΕΝ ΗΜΟΥΝ ΣΤΑ ΚΑΛΑ
ΜΟΥ ΚΑΙ ΟΤΙ ΕΙΧΑ ΜΕΓΑΛΩΣΕΙ ΓΙΑ
ΝΑ ΕΧΩ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ.



ΑΛΛΑ ΔΕ
ΜΠΟΡΟΥΣΑ ΝΑ
ΤΟ ΔΕΧΤΩ. ΟΣΟ
ΑΣΧΗΜΑ ΚΑΙ ΝΑ
ΜΟΥ ΦΕΡΕΤΑΙ,
ΗΤΑΝ ΕΚΕΙ
ΟΤΑΝ ΗΜΟΥΝ
ΜΟΝΟΣ ΜΟΥ.

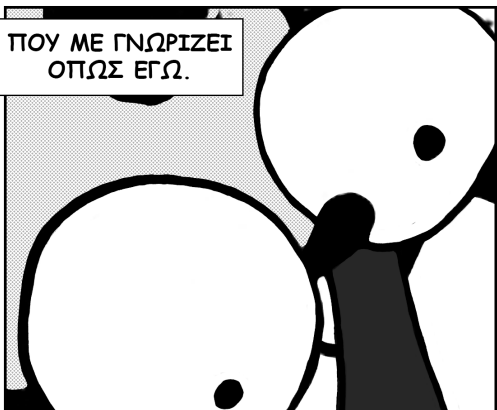


ΗΤΑΝ
ΚΑΙ
ΕΙΝΑΙ...

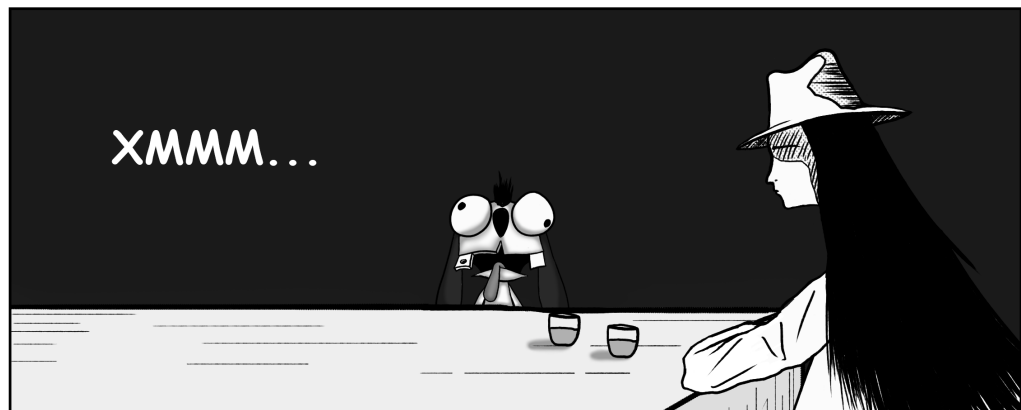


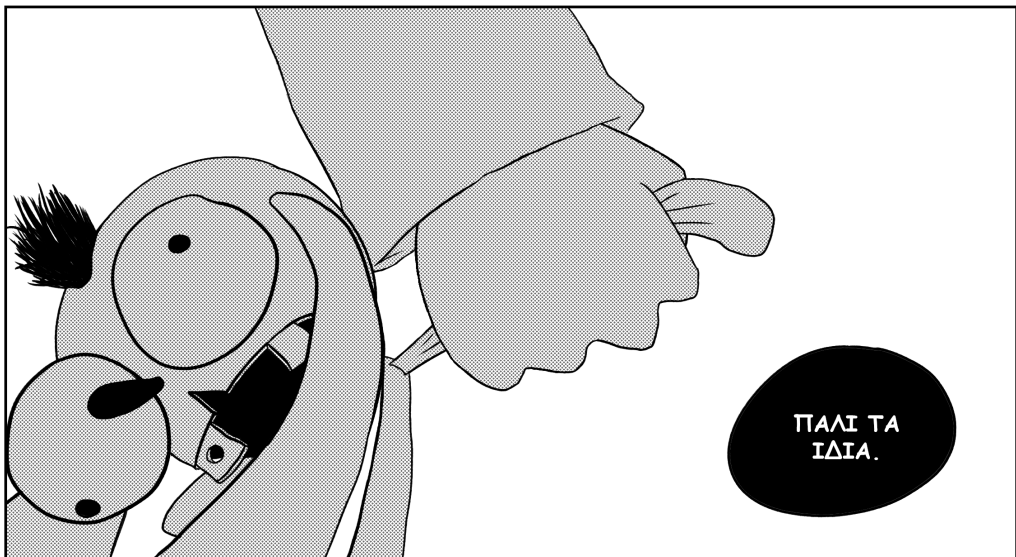
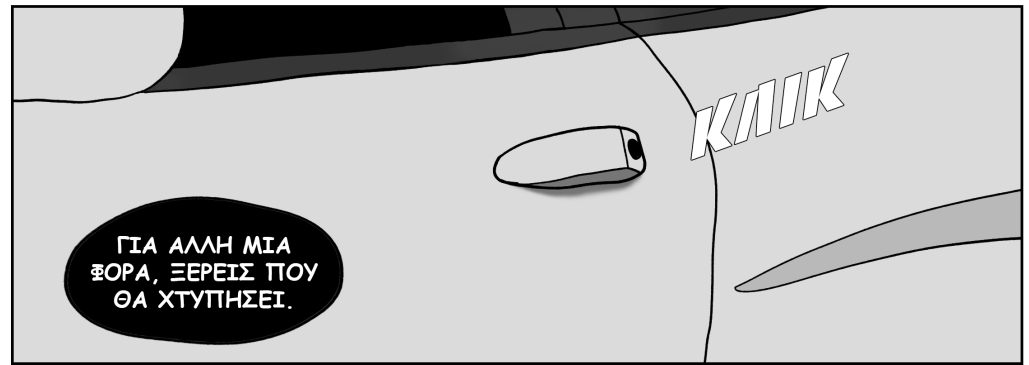
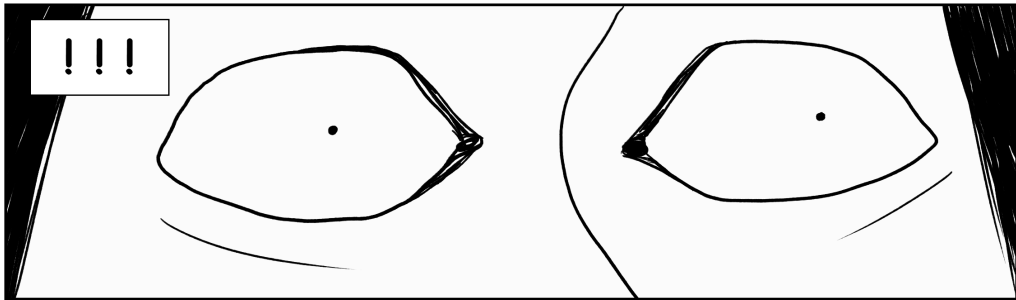
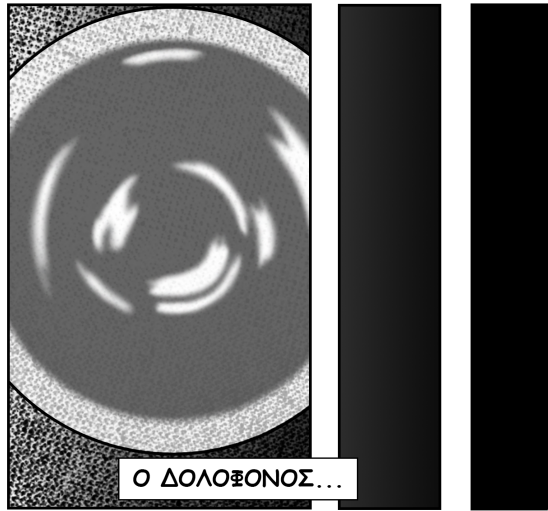
...ΕΝΑΣ ΦΙΛΟΣ
ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ
ΝΑ ΜΕ
ΚΑΤΑΛΑΒΕΙ.

ΠΟΥ ΜΕ ΓΝΩΡΙΖΕΙ
ΟΠΩΣ ΕΓΩ.



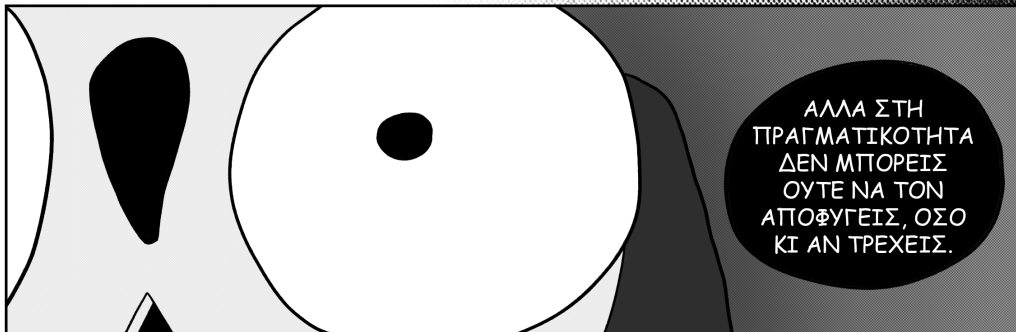
XMMM...







ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΣ
ΝΑ ΤΟΝ
ΠΙΑΣΕΙΣ.
ΤΟΝ ΕΝΟΧΟ
ΣΟΥ.



ΑΛΛΑ ΣΤΗ
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΣ
ΟΥΤΕ ΝΑ ΤΟΝ
ΑΠΟΦΥΓΕΙΣ, ΟΣΟ
ΚΙ ΑΝ ΤΡΕΧΕΙΣ.

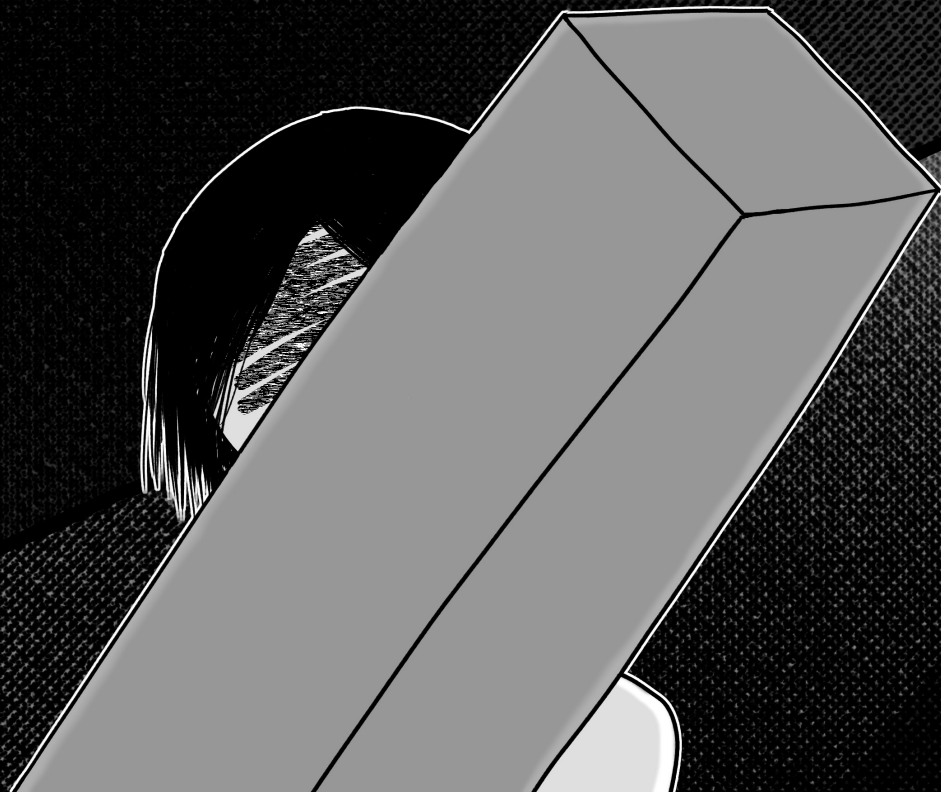
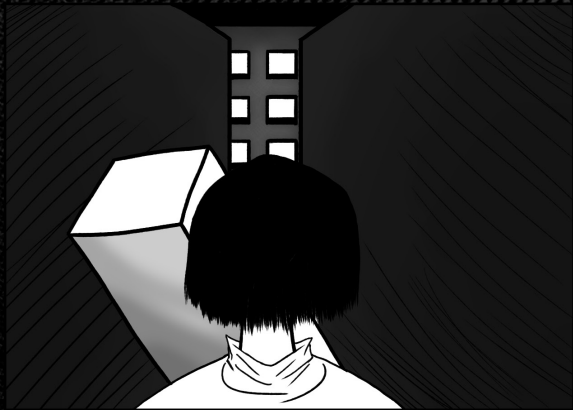


ΚΑΙ
ΑΥΤΟ
ΓΙΑΤΤ


ΣΚΑΣΕ
ΗΛΙΘΙΕ!



...ΓΝΩΡΙΖΕΙΣ
ΜΕΣΑ ΣΟΥ
ΠΟΙΟΣ
ΕΙΝΑΙ Ο
ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ,
ΣΩΣΤΑ;







ΣΚΕΨΟΥ ΤΙ ΕΚΑΝΕΣ ΛΑΘΟΣ.
ΣΙΓΟΥΡΑ ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΠΟΙΑ
ΛΥΣΗ. ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΔΕΝ ΕΧΩ
ΣΚΕΦΤΕΙ ΑΚΟΜΑ... ΙΣΩΣ
ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ΚΙ ΑΛΛΑ
ΣΤΟΙΧΕΙΑ...

ΙΣΩΣ ΚΑΙ ΝΑ
ΧΡΕΙΑΖΕΣΑΙ
ΒΟΗΘΕΙΑ.
ΗΛΙΘΙΕ.

