



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας

Η λίμνη του χρυσού χταποδιού (Εικονογραφημένη αφήγηση κόμικ)

Συγγραφέας/είς

ANNA MARIA ΔΗΜΗΤΡΑ

ΠΑΣΜΑΤΖΗ

ΑΜ: 18674032

Επιβλέπων/ουσα:

ΜΑΡΘΑ ΤΣΙΑΡΑ

Αθήνα, Φεβρουάριος 2023



**UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS
AND CULTURE**

**DEPARTMENT OF GRAPHIC AND VISUAL COMMUNICATION
DESIGN**

Diploma Thesis

Title

The lake of the golden octopus (Illustrated Comic Book)

Student name and surname:

ANNA MARIA DIMITRA

PASMATZI

Registration Number:

18674032

Supervisor name and surname

MARTHA TSIARA

Athens, February 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Τίτλος εργασίας

Η λίμνη του χρυσού χταποδιού (Εικονογραφημένη αφήγηση κόμικ)

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

Α/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΜΑΡΘΑ ΤΣΙΑΡΑ	ΛΕΚΤΩΡ	
	ΝΙΚΗ ΚΑΠΟΚΑΚΗ	ΛΕΚΤΩΡ	
	ΔΡ. ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ	ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	

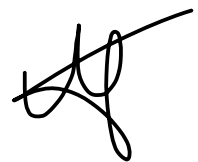
ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η ΠΑΣΜΑΤΖΗ ANNA MAPIA ΔΗΜΗΤΡΑ.... του ΙΩΑΝΝΗ...., με αριθμό μητρώου 18674032 φοιτητής/τρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ... του Τμήματος ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ....., 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».

Ο/Η Δηλών/ούσα



Άννα Μαρία Δήμητρα Πασματζή



Η ΛΙΜΝΗ
ΤΟΥ ΧΡΥΣΟΥ
ΧΤΑΠΟΔΙΟΥ

ΔΗΜΗΤΡΑ ΠΑΣΜΑΤΖΗ 18674032

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ

ΜΑΡΘΑ ΤΣΙΑΡΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- Εισαγωγή
- Επιρροές
- Περίληψη/ιστορία
- Αναλυτικό σενάριο
- Χαρακτήρες
- Παρουσίαση χαρακτήρων
- Σκίτσα και αρχικά σχέδια
- Storyboard
- Σχεδιασμός κόμικ
- Εξωτερικά στοιχεία
- Συνοδευτικά έντυπα
- Παρουσίαση τελικού κόμικ
- Πηγές- βιβλιογραφία



Εισαγωγή

Ονομάζομαι Δήμητρα Πασματζή και ασχολούμαι με την εικονογράφηση στον υπολογιστή και στο χέρι.

Έχοντας ζήσει στο κέντρο της Αθήνας ξέρω από πρώτο χέρι πόσο κουραστική και θορυβώδης είναι μια πόλη.

Έτσι από μικρή ανέπτυξα μεγάλη έλξη προς την φύση και την ηρεμία που μπορεί να προσφέρει και χάρη στην οικογένεια μου έχω την δυνατότητα να ζω σε ένα σπίτι δίπλα στην φύση. Από νεαρή ηλικία παίρνω έμπνευση από τα φυσικά τοπία και τα ζώα και για αυτό το λόγο επέλεξα στο κόμικ μου να έχουν πρωταγωνιστικό ρόλο.

Στο παιδικό μου μυαλό, όλα ήταν ζωντανά, τα ποτάμια, οι πέτρες και τα δέντρα. Κρατώντας λοιπόν αυτές τις αναμνήσεις δημιούργησα έναν κόσμο στον οποίο τα πάντα έχουν ψυχή και έδωσα σε αυτές τις ψυχές πρόσωπα.





Επιρροές- Μεθοδολογία

1. Καλλιτέχνες

Miguelanxo Prado :

Ο Prado έχει δουλέψει πάνω σε πολλά κόμικ και εικονογραφήσεις. Ένα μεγάλο μέρος του έργου του και το οποίο αποτέλεσε την μεγαλύτερη έμπνευση μου είναι οι underwater σελίδες κόμικ που έχει σχεδιάσει.

Σε αυτές τις σελίδες βλέπουμε έναν κόσμο κάτω από το νερό και τους ανθρώπους να μοιράζονται την ζωή με τα ψάρια και την θαλάσσια ζωή.

Έτσι βλέποντας τα σχέδια του αναρωτήθηκα εάν θα μπορούσαν να μοιραστούν την ζωή και έξω από το νερό.

Αυτή η ερώτηση ήταν και αυτή που ξεκίνησε την ιστορία του κόμικ σε συνδυασμό με το ότι γνώριζα εξ αρχής ότι ήθελα να δουλέψω με την φύση και τα ζώα.



<https://i.pinimg.com/564x/fb/d4/79/fbd4797f7927a8712a8c9a198449cd37.jpg>



<https://gr.pinterest.com/pin/443463894570569131/>



<https://i.pinimg.com/564x/71/bc/af/71bc9af5c3e639106e34558c2c4e2f6a9.jpg>



<https://i.pinimg.com/564x/9e/48/ce/9e48ce730c4007b027fedfe55f0a8c89.jpg>

Vincent van Gogh

Ο Van Gogh είναι διάσημος για τα εξαιρετικά τοπία του και για τα χρώματα στους πίνακές του. Αποτέλεσε έμπνευση για την σελίδα στο κόμικ μου όπου έχω εικονογραφήσει τέσσερα πάνελ με τις τέσσερις εποχές.

Μελέτησα τα χρώματα και την προοπτική στις εικόνες που ακολουθούν και δούλεψα με βάση αυτές τις εικόνες και τις σημειώσεις στα δικά μου σχέδια.



https://media.architecturaldigest.com/photos/5a00df9a3043ef0ce17b8fe2/1:1/w_3152,h_3152,c_limit/32-2_vanGogh-OliveOrchard_front.jpg



<https://i.pinimg.com/originals/e8/c9/7a/e8c97a310af07b2c0ebe1152205fd47e.jpg>



<https://www.nationalgallery.org.uk/media/34074/n-3861-00-000045-hd.jpg?cc=0.19050260416666667,0,0.0136640624999999968,0&width=350&height=350&rnd=132385890031600000&bgcolor=fff>



<https://cultura.biografieonline.it/seminatore-al-tramonto-van-gogh/>

Gustav Klimt

Τα στοιχεία που με γοήτευσαν στα έργα του Klimt και στην συνέχεια χρησιμοποίησα στο κόμικ ήταν τα χρώματα και τα σχέδια που χρησιμοποιεί πάνω στις ενδυμασίες.

Εμπνεύστηκα κυρίως για το σχέδιο του παλτού του χταποδιού και για τα ρούχα του πνεύματος του ποταμού.



<https://www.pigiafisa.gr/wp-content/uploads/puzzle-1000-pcs-bluebird-gustav-klimt-maiden.jpg>



<https://cdn.britannica.com/73/96973-050-7C58A07E/One-Gustav-Klimt-works-block-Austrian-record-2006.jpg>



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/04/Preparatory_design_-_Klimt_-_Stoclet_Palace.jpg/330px-Preparatory_design_-_Klimt_-_Stoclet_Palace.jpg



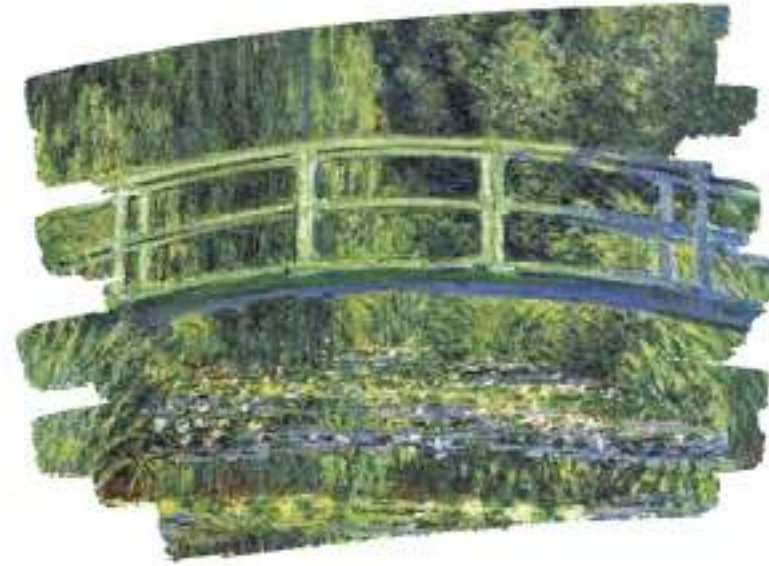
<https://images-prod.anothermag.com/786/azure/another-prod/370/0/370909.jpg>

Claude Monet

Τα έργα του Monet με βοήθησαν στα τοπία και πολλές φορές στην επιλογή των χρωμάτων όπως τα λουλούδια, το νερό και το χορτάρι.
Επιπλέον μελέτησα τις διαφορετικές προοπτικές στα έργα του.



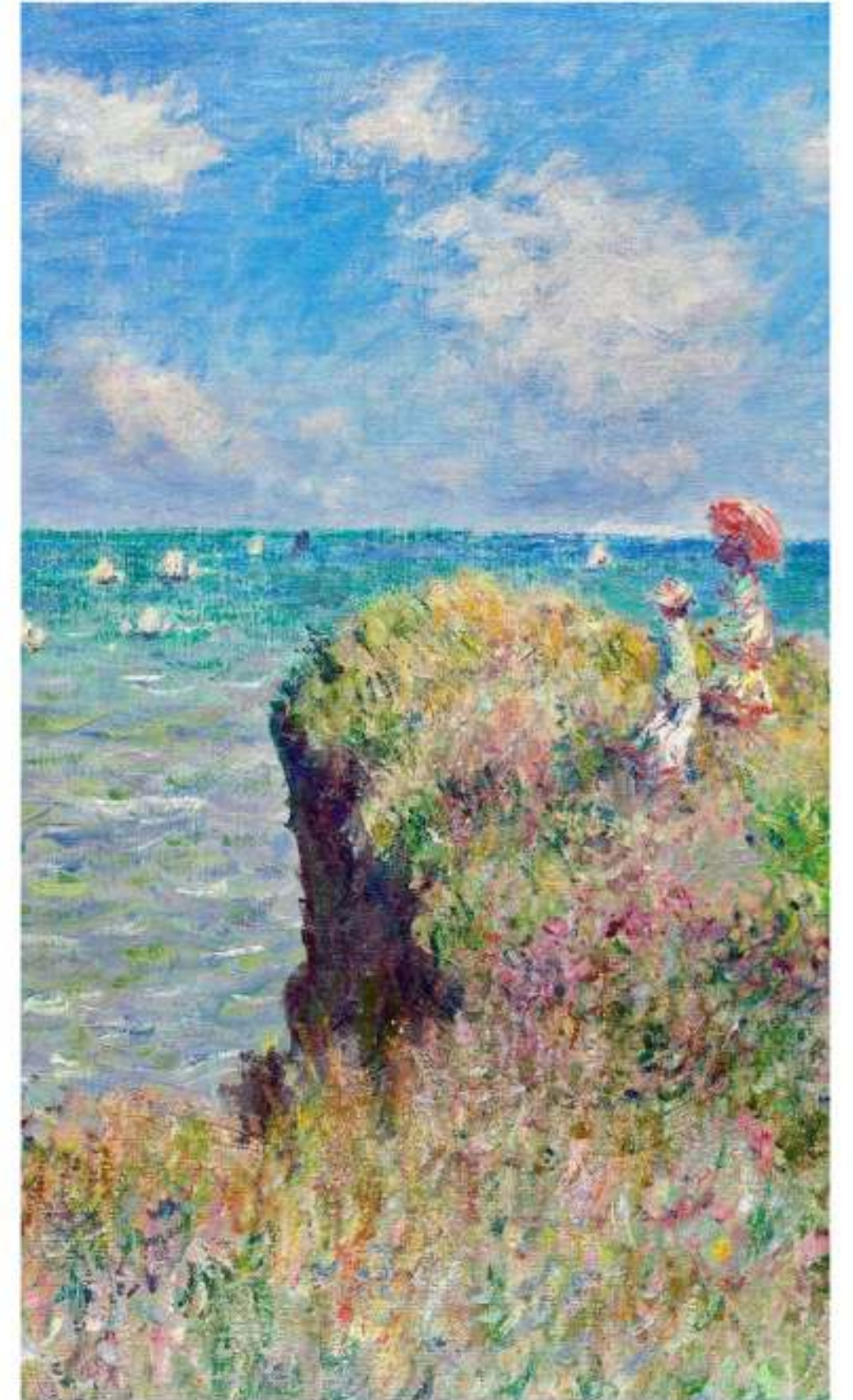
<https://i.pinimg.com/564x/1b/a5/85/1ba5852da81c59f5569ab35317661fe9.jpg>



<https://puam-loris.aws.princeton.edu/loris/y1972-15.jp2/full/full/0/default.jpg>



<https://i.pinimg.com/564x/64/90/9d/64909d24b9b2787eb0701253e56a4305.jpg>



<https://i.pinimg.com/564x/3b/72/14/3b7214a203c87580d1a3103123358fc7.jpg>

Ιαπωνικές τέχνες

Manga :

Τα ιαπωνικά κόμικ ή μάνγκα αποτέλεσαν μεγάλη επιρροή στο artstyle και γενικά στο σκεπτικό πίσω από τους χαρακτήρες και την ιστορία. Έχοντας επαφή με αυτή την τέχνη ανέπτυξα το σχεδιαστικό μου στυλ παρόλο που προσπάθησα να μην θυμίζει τα κλασσικά σχέδια που συναντάμε στα μάνγκα (πχ. μεγάλα στρογγυλά μάτια, λεπτές μύτες, λεπτά χείλη και μεγάλα κεφάλια συγκριτικά με τα σώματα).



<http://gallery.minitokyo.net/view/565963>



<https://i.pinimg.com/564x/4d/1c/c6/4d1cc6ca0656792fe37f52a02a3bc6fd.jpg>



<https://www.zerochan.net/74198>

<https://gr.pinterest.com/pin/580119995770769237/>

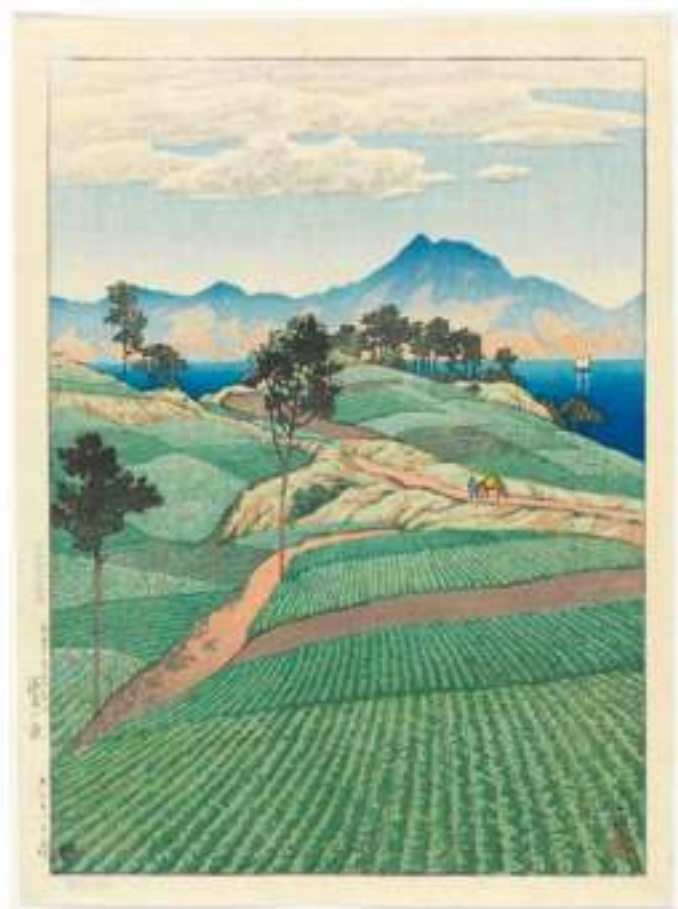




<https://www.scholten-japanese-art.com/hokusai-07.php>



<https://ukiyo-e.org/image/mfa/sc209089#&gid=1&pid=1>



<https://vmfa.museum/exhibitions/exhibitions/water-shadow-kawase-hasui-japanese-landscape-prints/>



<https://i.pinimg.com/564x/50/7c/e9/507ce958c287e75e986e83c9b4e6a002.jpg>

Ukiyo-e :

Από τις πιο διάσημες τέχνες της Ιαπωνίας ένα χαρακτηριστικό στοιχείο ήταν η γεωμετρική προοπτική.

Έτσι, για την εκτέλεση του δικού μου έργου παρατήρησα έργα του Hokusai και του Hiroshige, δύο από τα μεγαλύτερα ονόματα του κινήματος.

Παρόλο που στις δικές μου εικονογραφήσεις δεν υπάρχει μεγάλη γεωμετρικότητα στα τοπία, τα έργα των δύο καλλιτεχνών με βοήθησαν στην καλύτερη κατανόηση της απόδοσης του βάθους.

Ανέφερα παραπάνω πολλά ονόματα του ιμπρεσιονιστικού κινήματος που λειτούργησαν ως έμπνευση ή επηρεάστηκα αλλά αξίζει να σημειωθεί ότι το ukiyo-e επηρέασε και τους ιμπρεσιονιστές αλλά επίσης και την γραφιστική με τις επίπεδες επιφάνειες και γεωμετρικά στοιχεία.



Πηγή :
[https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/j-w4MvJ449fEplL2NCNeCuSOFjs=/1400x0/filters:no_upscale\(\)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/20008696/Best_Scenes_Ponyo.png](https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/j-w4MvJ449fEplL2NCNeCuSOFjs=/1400x0/filters:no_upscale()/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/20008696/Best_Scenes_Ponyo.png)



Πηγή:
https://s3.shoutfactory.com/images/24658/div_96/documents/d96c17r24658/spirited_hires_3.webp



Πηγή:
https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BNDQ5MzE1NjY3OF5BMl5BanBnXkFtZTgwNjZjMzE@_V1_.jpg



Πηγή:
<https://cdn.britannica.com/87/212187-050-5DB765AE/My-Neighbor-Totoro-Hayao-Miyazaki-Studio-Ghibli-movie-still-1988.jpg>

Άλλες επιρροές:

Μία μεγάλη επιρροή αποτέλεσε ο κινηματογράφος και συγκεκριμένα οι 2d animation ταινίες του Studio Ghibli.

Συγκεκριμένα, οι ταινίες που με ενέπνευσαν παραπάνω είναι: Ponyo (2008), Spirited Away (2001), Princess Mononoke (1997), My Neighbor Totoro (1988).

Όλες αυτές οι ταινίες είναι έργα του γνωστού σκηνοθέτη και παραγωγού Χαγιάο Μιγιαζάκι και γίνεται έντονο το στοιχείο της πνευματικότητας και της σχέσης μεταξύ ανθρώπου και φύσης.



スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI

Άλλες επιρροές:

Τέλος, για να πάρω ιδέες για τα πάνελ και γενικά για να δω πώς 'λειτουργεί' ένα κόμικ μελέτησα μερικά τεύχη που είχα σπίτι μου. Μερικά απο αυτά είναι ο σειρές Spiderman, Ironman, Paper Girls, Star Wars και Saga.



https://www.comicbookherald.com/wp-content/uploads/2015/01/StarWars1_2015-e1421466856661-1280x720.jpg



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/78/Saga1_coverByFionaStaples.jpg



https://brainfood.gr/proion/3989/?gclid=CjwKCAIA9NGfBhBvEiwAq5vSy2uEhgdtI9GidLzaJwZ1xh_wC9oJFJ80SSI6HOsO5lxUODnCAuFIERoCRQsQAvD_BwE



<https://comicon-shop.gr/wp-content/uploads/2020/06/Iron-Man-%CE%9D%CE%AD%CE%B1-%CE%91%CF%81%CF%87%CE%AE-239x366.jpg>



<https://m.media-amazon.com/images/I/81JP-q1vWnL.jpg>

2. Κόσμος των Πνευμάτων

Όπως ειπώθηκε και στην εισαγωγή, έχω αναπτύξει μεγάλη αγάπη για την φύση και στα παιδικά μου χρόνια μου άρεσε να σκέφτομαι ότι τα πάντα ήταν ζωντανά γύρω μου και όλα είχαν μια ψυχή.

Μεγαλώνοντας με ιαπωνικές σειρές και στη συνέχεια μελετώντας την κουλτούρα, έμαθα για τον Σιντοϊσμό.

Ο Σιντοϊσμός είναι μια από τις κυρίαρχες θρησκείες στην Ιαπωνία και έχει κατηγοριοποιηθεί ως μια από τις "θρησκείες της φύσης".

Οι θρησκείες αυτές έχουν ως ιδεολογία και πίστη ότι το περιβάλλον και η φύση αποτελούνται από μεγαλύτερες, ιερές δυνάμεις και πνεύματα.

Ο Σιντοϊσμός είναι πολυθεϊστική θρησκεία και αυτές οι οντότητες και τα πνεύματα ονομάζονται Κάμι.

Έτσι βασίστηκα πάνω σε αυτή την θρησκεία και παράλληλα στην προσωπική μου σχέση με την φύση και έχτισα τον κόσμο στον οποίο αναπτύσσεται η ιστορία.



Πηγή:
<https://www.worldhistory.org/img/c/p/1200x627/6690.jpg>



Πηγή:
<https://bigthink.com/wp-content/uploads/2022/02/juniperphoton-cVvy4w3gH-A-unsplash.jpg>



Πηγή:
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/90/NikkoToshoguOmotemon5230.jpg/800px-NikkoToshoguOmotemon5230.jpg>

3. Προσωπικές Εμπειρίες

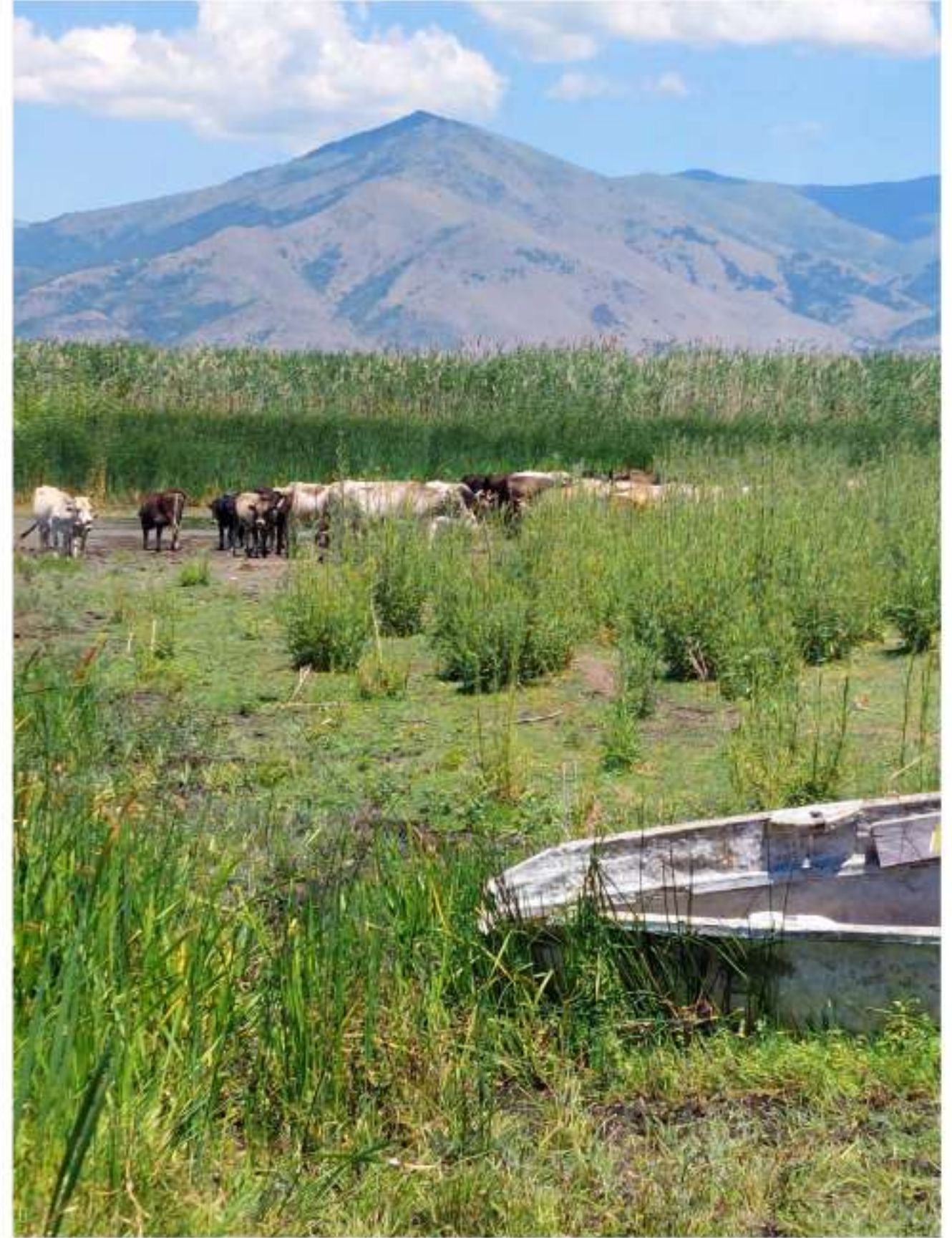
Εκτός από αυτά που έχουν ήδη ειπωθεί θέλω να δώσω λίγη προσοχή και σε προσωπικές μου εμπειρίες που μου έδωσαν έμπνευση για αυτό το κόμικ.

Αρχικά να σημειωθεί ότι σχεδόν όλα τα τοπία είχανε photo references και απλά references (ψάρια, δέντρα κλπ.) από μέρη που έχω επισκεφθεί. Μερικά από αυτά είναι τα χωριά του Βαρνάβα Αττικής, του Λέχοβου Φλώρινας και του Νυμφαίου Φλώρινας. Αυτές οι περιοχές μου έδωσαν μεγάλο "πάτημα" και με βοήθησαν να δημιουργήσω αυτή την ιστορία και να σχεδιάσω αυτά τα τοπία.

Τέλος, θέλω να αναφερθώ στο γεγονός ότι ένα μεγάλο μέρος της ιστορίας και του χαρακτήρα του πνεύματος του πηγαδιού τα πήρα από ένα όνειρο που είχα τον καιρό που είχα δυσκολία στο γράψιμο του σεναρίου.

Στο όνειρο είδα ακριβώς αυτές τις 4 σελίδες που σχεδίασα με το πνεύμα του πηγαδιού και είμαι ιδιαίτερα περήφανη που κατάφερα και έδεσα το όνειρο με την ιστορία.







Ιστορία

Η ιστορία βασίζεται σε έναν μύθο που δημιούργησα για το κόμικ και παρακολουθούμε την περιπέτεια του Βιν, ενός νεαρού αγοριού ο οποίος βρίσκει ένα μαγικό κοχύλι στην παλιά λίμνη του χωριού που μέσα του είναι κλειδωμένο ένα χρυσό χταπόδι, το πνεύμα μιας λίμνης.

Κατά τον μύθο, στην λίμνη πριν από πολλά χρόνια είχε βρεθεί ένα χρυσό χταπόδι το οποίο έφερε μεγάλη τύχη στο χωριό αλλά κάποια στιγμή εξαφανίστηκε και η λίμνη έχασε την δόξα της.

Στο κόμικ ξετυλίγεται η περιπέτεια του Βιν αλλά και του χταποδιού με τον πρωταγωνιστή να προσπαθεί να σώσει το χταπόδι από αυτούς που το είχαν φυλακίσει.

Αναλυτικό Σενάριο

Η ιστορία ακολουθεί ένα δεκαπεντάχρονο αγόρι, τον Βιν, ο οποίος ζει σε ένα μικρό χωριό και την περιπέτεια που ζει εκείνο το καλοκαίρι προσπαθώντας να βοηθήσει ένα πνεύμα.

Αυτό το πνεύμα είναι η ψυχή μίας λίμνης που παίρνει την μορφή ενός χρυσού χταποδιού. Το χταπόδι για πολλά χρόνια κρατούσε την λίμνη όμορφη και γεμάτη με ψάρια και έφτασε να γίνει γνωστή σε όλο τον κόσμο.

Οι κάτοικοι του χωριού ζούσαν αποκλειστικά από την λίμνη και έτσι, τα άλλα πνεύματα ζήλεψαν και κλείδωσαν το χταπόδι μέσα σε ένα κοχύλι το οποίο έχασαν στη συνέχεια.

Ο Βιν, πηγαίνοντας ένα πρωί να ψάξει για κοχύλια στην παλιά λίμνη τυχαίνει και βρίσκει το κοχύλι στο οποίο είχε φυλακιστεί το χρυσό χταπόδι και το ελευθερώνει.

Το χταπόδι, τώρα με ανθρώπινη μορφή, ευχαριστεί τον Βιν και του διηγείται την ιστορία του, εξηγώντας του πως το μόνο που θέλει πια είναι να ζήσει ήρεμα και μακριά από τους ανθρώπους στην λίμνη του. Πριν αποχωριστούν του δίνει ως δώρο ευγνωμοσύνης το κοχύλι.

Την επόμενη ημέρα ο Βιν περνώντας από ένα δάσος ανακαλύπτει μία σπηλιά στην οποία βρίσκεται μία παράξενη γυναίκα και ένα πηγάδι. Αυτή η γυναίκα είναι επίσης ένα πνεύμα και ήταν ένα από τα τρία πνεύματα που είχαν φυλακίσει το χταπόδι.

Ζητάει από τον Βιν να της δώσει το κοχύλι στην προσπάθεια να προστατέψει το χταπόδι αλλά ο Βιν αρνείται. Εκείνη τη στιγμή η διάθεση και το κλίμα αλλάζει και το πνεύμα προειδοποιεί τον Βιν να φύγει γνωρίζοντας ότι θα τον βάλει σε κίνδυνο. Το πνεύμα παρά την θέληση της προσπαθεί να πνίξει τον Βιν αλλά πριν να είναι πολύ αργά μεταφέρεται από ένα κύμα νερού σε ένα δάσος.

Εκεί, συναντάει το δεύτερο πνεύμα, το πνεύμα ενός ποταμού από το οποίο μαθαίνει μερικές πληροφορίες για το τι συνέβη στο χρυσό χταπόδι και επίσης ότι τα ψάρια στο ποτάμι του είναι στην πραγματικότητα ψυχές.

Το πνεύμα ισχυριζόμενο ότι θέλει να βοηθήσει ζητάει από τον Βιν το κοχύλι, το οποίο αρνείται.

Την επόμενη στιγμή ο Βιν μεταφέρεται με ένα στρόβυλο στην παραλία όπου και βρίσκεται χτυπημένος. Το χταπόδι επανέρχεται στην ανθρώπινη μορφή του ανησυχώντας για το παιδί και για να βάλει τα πράγματα στην θέση τους. Εδώ, εμφανίζεται το τελευταίο πνεύμα το οποίο εξηγεί στο χταπόδι ότι ο λόγος που το φυλάκισαν ήταν εξαιτίας της ανισορροπίας που προκάλεσε η λίμνη τόσα χρόνια πριν και αποφασίζει να ξανακλειδώσει το χταπόδι στο κοχύλι.

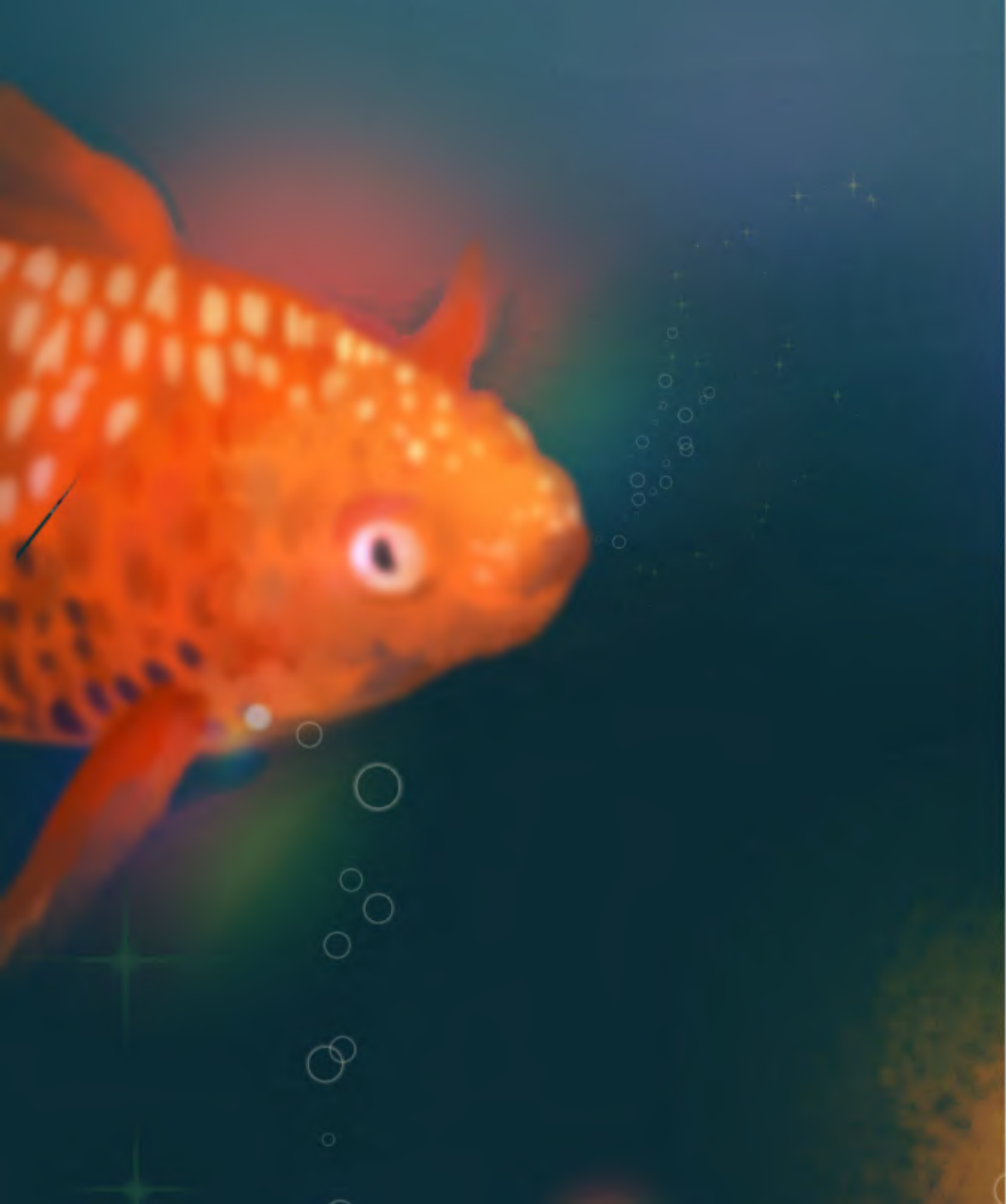
Το πνεύμα του ποταμού φτάνει και σπάει το κοχύλι παρακαλώντας τον Βιν να επισκεφθεί πάλι το ποτάμι.

Το πνεύμα της θάλασσας πιστεύοντας ότι όλα τελείωσαν πλέον στέλνει τον Βιν σπίτι.

Ο Βιν αποφασίζει να πάει στο ποτάμι για να βρει το πνεύμα. Εκεί το πνεύμα τον προσκαλεί να κοιτάξει ένα καινούριο χρυσό ψάρι που εμφανίστηκε στο νερό.

Ο Βιν παίρνει το χρυσό ψάρι και το πηγαίνει στην παλιά λίμνη.





Χαρακτήρες



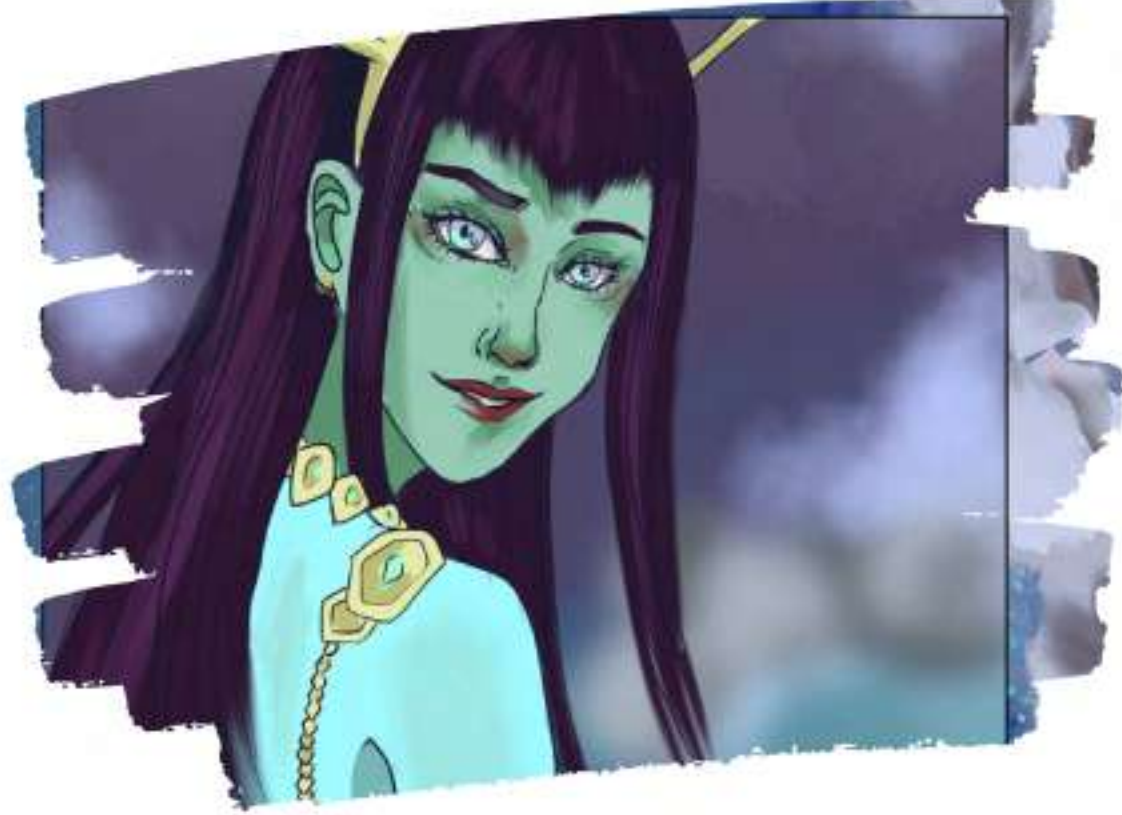
BIN



ΧΡΥΣΟ ΧΤΑΠΟΔΙ/
ΠΝΕΥΜΑ ΤΗΣ ΛΙΜΝΗΣ



ΠΝΕΥΜΑ ΤΟΥ
ΠΟΤΑΜΟΥ



ΠΝΕΥΜΑ ΤΟΥ
ΠΗΓΑΔΙΟΥ



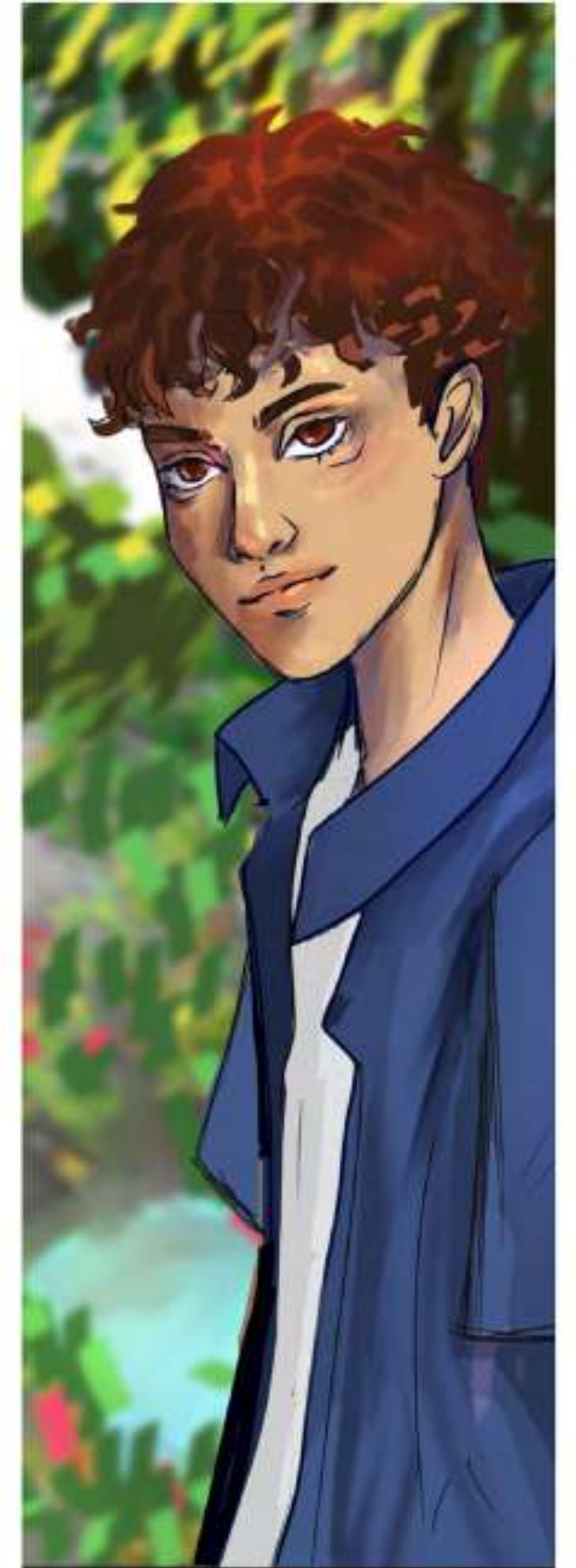
ΠΝΕΥΜΑ ΤΗΣ
ΘΑΛΑΣΣΑΣ

Βιν

Χαρακτήρας: Ο Βιν είναι ένα δεκαεξάχρονο αγόρι και ο πρωταγωνιστής της ιστορίας. Είναι θαρραλέος και του αρέσει να εξερευνά την φύση. Έχει περιέργεια για το κάθε πράγμα γύρω του και δεν διστάζει να εξετάσει αυτά που του λένε οι άλλοι. Μπορεί να γίνει πολύ επίμονος για τα -πιστεύω- του και πολεμάει για το καλό των άλλων. Η περιέργεια, η δυσπιστία και η επιμονή του όμως δεν του βγαίνει πάντα σε καλό και τελικά τον βάζει σε κίνδυνο.

Εμφάνιση: Ο Βιν έχει σγουρά καστανά μαλλιά, καστανά μάτια και ελαφρώς ηλιοκαμένο δέρμα εξαιτίας του ότι ζει σε μία αγροτική περιοχή και είναι πολύ συχνά έξω στον ήλιο.

Επειδή είναι καλοκαίρι, φοράει μία λευκή μπλούζα και μία μωβ-μαύρη βερμούδα με κόκκινα αθλητικά παπούτσια και ένα μπλε κοντομάνικο πανωφόρι.



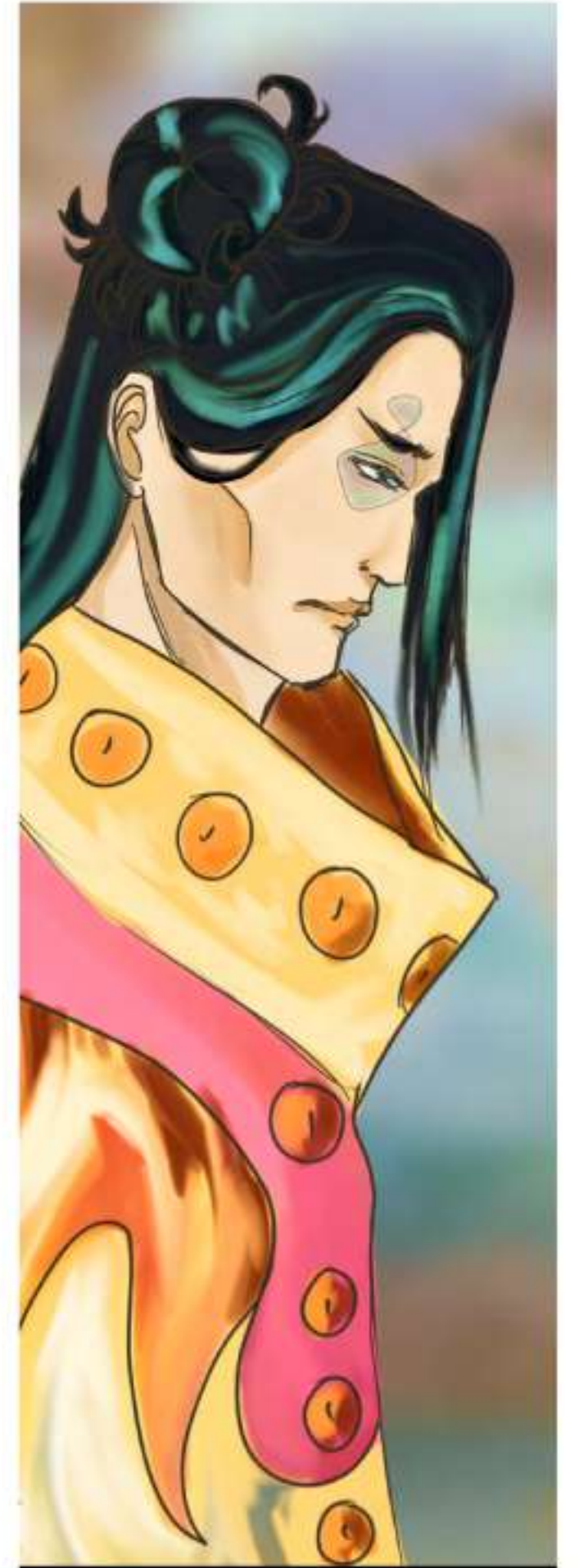
Χρυσό Χταπόδι

Χαρακτήρας: Το χταπόδι αρχικά απολάμβανε την προσοχή από τους ανθρώπους και για αυτό δούλευε σκληρά ώστε η λίμνη να παραμένει όμορφη και γεμάτη ψάρια. Αυτό όμως εξελίχθηκε σε μεγάλη κούραση και μετά από λίγο το μόνο που ήθελε ήταν να μπορεί να απολαύσει την λίμνη του χωρίς τους ανθρώπους να το πιέζουν. Μετά την ελευθέρωση του από το κοχύλι η μόνη του επιθυμία είναι να ζήσει μακριά από τους ανθρώπους στην ησυχία της λίμνης.

Εμφάνιση: Στην ανθρώπινη μορφή του, έχει μακριά μαύρα μαλλιά με μπλε-πράσινη όψη στον ήλιο και φοράει ένα μακρύ παλτό με ψηλό γιακά με διάφορα χρώματα που παραπέμπουν στην χρυσή όψη του χταποδιού (κίτρινο, πορτοκαλί, κόκκινο, ροζ, μωβ). Το παλτό που φοράει έχει σχέδια εμπνευσμένα από τα πλοκάμια και τα μάτια των χταποδιών. Τα μαλλιά του είναι πιασμένα στο πλάι σε έναν κότσο που παραπέμπει στο σχήμα ενός μικρού χταποδιού.



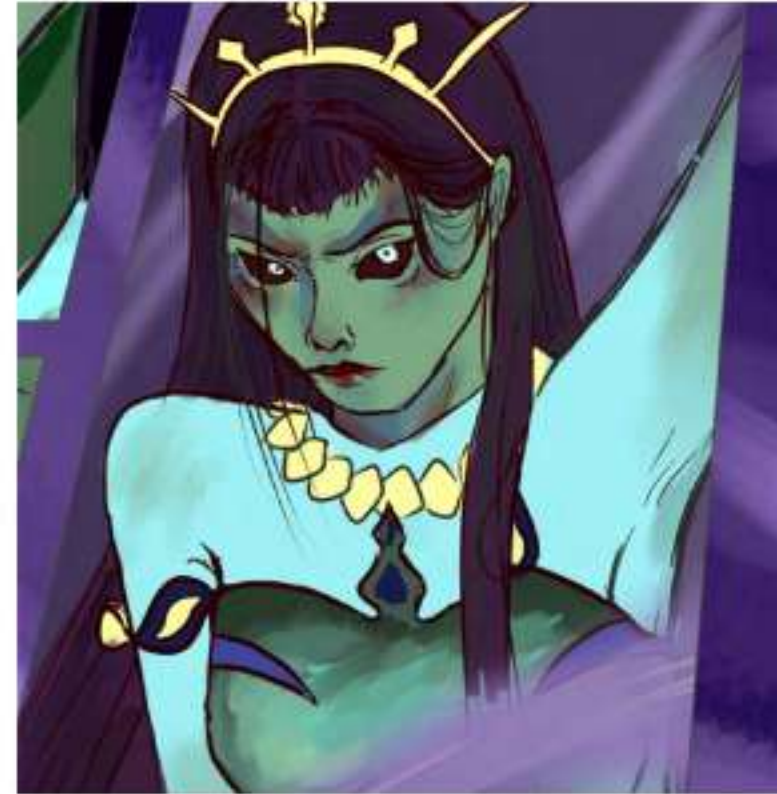
Στην μορφή του χταποδιού, έχει χρυσό χρώμα και έντονα γαλάζια μάτια τα οποία παραμένουν και στην ανθρώπινη μορφή. Το μέγεθος του αυξομειώνεται αλλά το μέγεθος που προτιμάει είναι το μέγεθος παλάμης. Μια λεπτομέρεια που αξίζει να σημειωθεί είναι ότι από όλα τα πνεύματα που εμφανίζονται στην ιστορία, το χταπόδι παίρνει επίτηδες την πιο ανθρώπινη και φιλική όψη ώστε να μην φοβηθεί ο Βιν.



Πνεύμα του Πηγαδιού

Χαρακτήρας: Το πνεύμα του πηγαδιού είναι ένα μυστήριο μιας που δεν εξηγεί από την αρχή στον Βιν τι γίνεται. Παρά την φιλική της συμπεριφορά βλέπουμε πως έχει και κάτι σκοτεινό μέσα της. Όπως ο Βιν δυσκολεύεται να την εμπιστευθεί έτσι και ο αναγνώστης δεν ξέρει άμα είναι αξιόπιστη ή όχι και τελικά με ποιανού μέρος είναι.

Εμφάνιση: Στην ιστορία παρουσιάζεται με ανθρώπινη μορφή και έχει μαύρα μακριά μαλλιά με μωβ τόνους, πράσινο χλωμό δέρμα, έντονα κόκκινα χείλη και γαλάζια-πράσινα μάτια. Η όψη της αλλάζει όταν την κυρίευσε το πνεύμα της θάλασσας και αποκτά κόκκινα μάτια (κόκκινο: χαρακτηριστικό χρώμα του πνεύματος της θάλασσας) με άσπρες ίριδες. Το χρώμα του προσώπου της γίνεται πιο πράσινο και φαίνονται έντονες κόκκινες φλέβες.



Φοράει ένα μακρύ γαλάζιο-πράσινο φόρεμα με σχέδια που παραπέμπουν σε λέπια ψαριού ή φιδιού. Έχει κοσμήματα στα αυτιά, στο λαιμό και στο κεφάλι φοράει μια χλωμή χρυσή στέκα. στην μέση φοράει μία ζώνη από μωβ πετρώματα και τέλος, στο επάνω μέρος φοράει ένα σκληρό γυαλιστερό τοπ στις αποχρώσεις του πρασίνου με μωβ λεπτομέρειες και τιράντες.



Πνεύμα του Ποταμού

Χαρακτήρας: Αρχικά είναι απόμακρος και υπεροπτικός αλλά προσπαθεί να εξηγήσει στον Βιν τον σκοπό του να βοηθήσει το χταπόδι. Φαίνεται να είναι ο πιο λογικός και ισορροπημένος αλλά στην πραγματικότητα νιώθει μεγάλες τύψεις που δεν είχε προστατέψει το χταπόδι.

Έτσι κάνει ότι μπορεί για να τους βοηθήσει στο τέλος ακόμα και όταν είναι εις βάρος του.

Εμφάνιση: Όπως όλα τα πνεύματα της ιστορίας έχει μαύρα μαλλιά αλλά με κίτρινους τόνους, κοντό κούρεμα, έντονο πράσινο δέρμα με δύο κόκκινα σημάδια πάνω από τα φρύδια και λιλά ματιά με μπλε ίριδες και μπλε γραμμή που διασχίζει όλο το μάτι.

Έμπνευση για τον σχεδιασμό του αποτέλεσαν οι χελώνες, από το πρόσωπο έως και την ενδυμασία του. Τα ασυνήθιστα μάτια του αντιστοιχούν σε αυτά μίας χελώνας όπως και οι κόκκινες γραμμές του προσώπου του.



Φοράει έναν χακί μακρύ μανδύα με μαύρα σχέδια, μια κόκκινη υφασμάτινη ζώνη που πάνω της κάθεται ένα κιτρινωπό λεπτό ύφασμα και ένα πορτοκαλί μακρύ και πλατύ παντελόνι με κόκκινα σχέδια.

Σε σύγκριση με τα άλλα πνεύματα που δεν φοράνε παπουτσια, φοράει ψηλοτάκουνες μπότες με μπλε σχέδια.



Πνεύμα της Θάλασσας

Χαρακτήρας: Έχει ανταγωνιστικό ρόλο μιας που έχει την πιο σκληρή συμπεριφορά προς τους άλλους χαρακτήρες αλλά από την άλλη μεριά βλέπουμε πως έχει ένα λογικό σκοπό απλά τον πετυχαίνει με λάθος μέσα. Φαίνεται πως θέλει να υπάρχει ισορροπία και για αυτόν τον λόγο κλείδωσε το χταπόδι αλλά επιπλέον, η ζήλια του και η ανυπομονησία του δημιουργεί κακό στα άλλα πνεύματα.

Εμφάνιση: Στην ανθρώπινη όψη, έχει μαύρα κοντά μαλλιά με ροζ τόνους, μωβ δέρμα με κόκκινα-ροζ ματιά με το ένα μάτι να είναι καλυμμένο με ένα κόκκινο πανί-μάσκα που περιέχει σχέδια που παραπέμπουν στα μάτια των καβουριών.

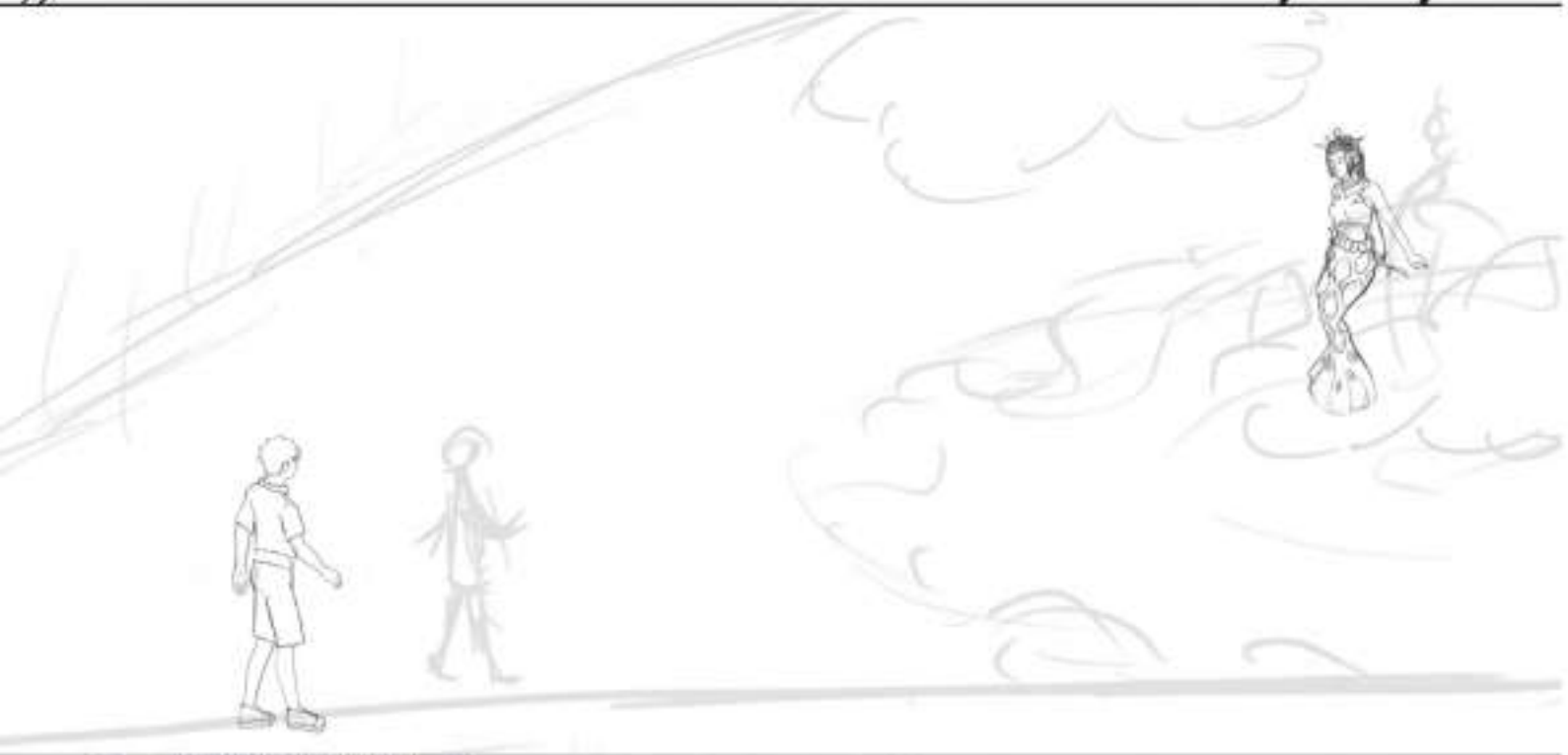
Το μέγεθος του είναι τεράστιο σε σύγκριση με τα άλλα πνεύματα και ο σχεδιασμός του είχε ως έμπνευση τα καβούρια.



Φοράει ένα κόκκινο κάλυμμα στο αριστερό μάτι, ένα κόκκινο σκληρό κολάρο, ένα σκούρο μπλε φόρεμα με διακοσμητικά στοιχεία στα μανίκια και ένα γυαλιστερό γιλέκο με ροζ-κόκκινο χρώμα.

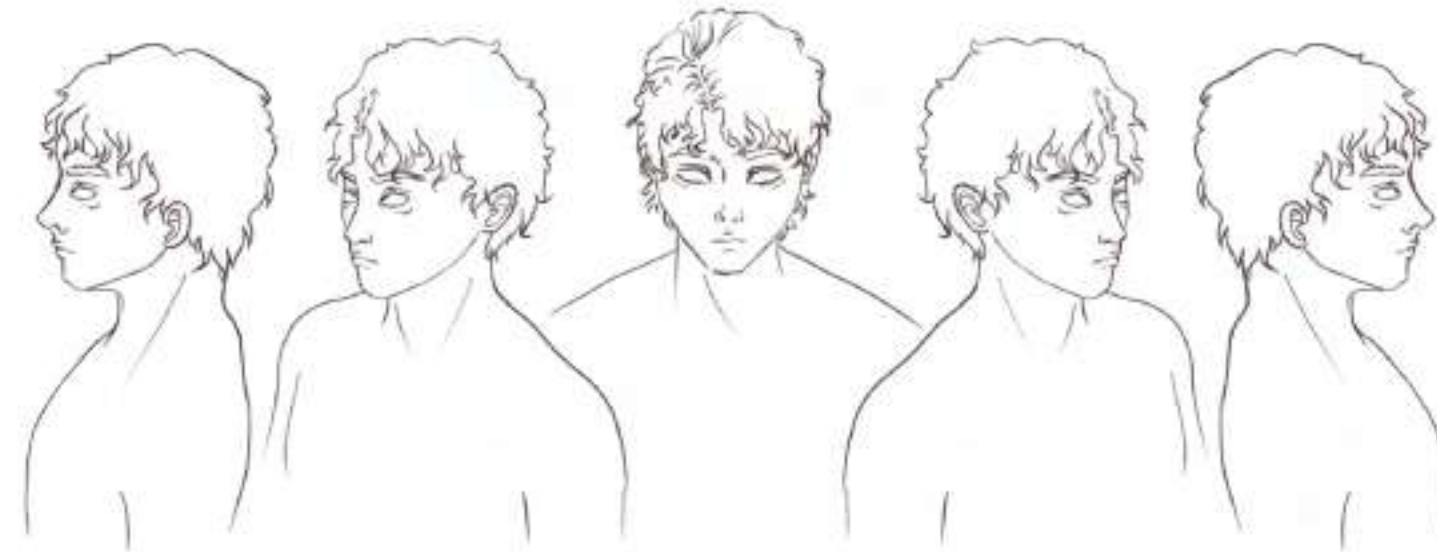
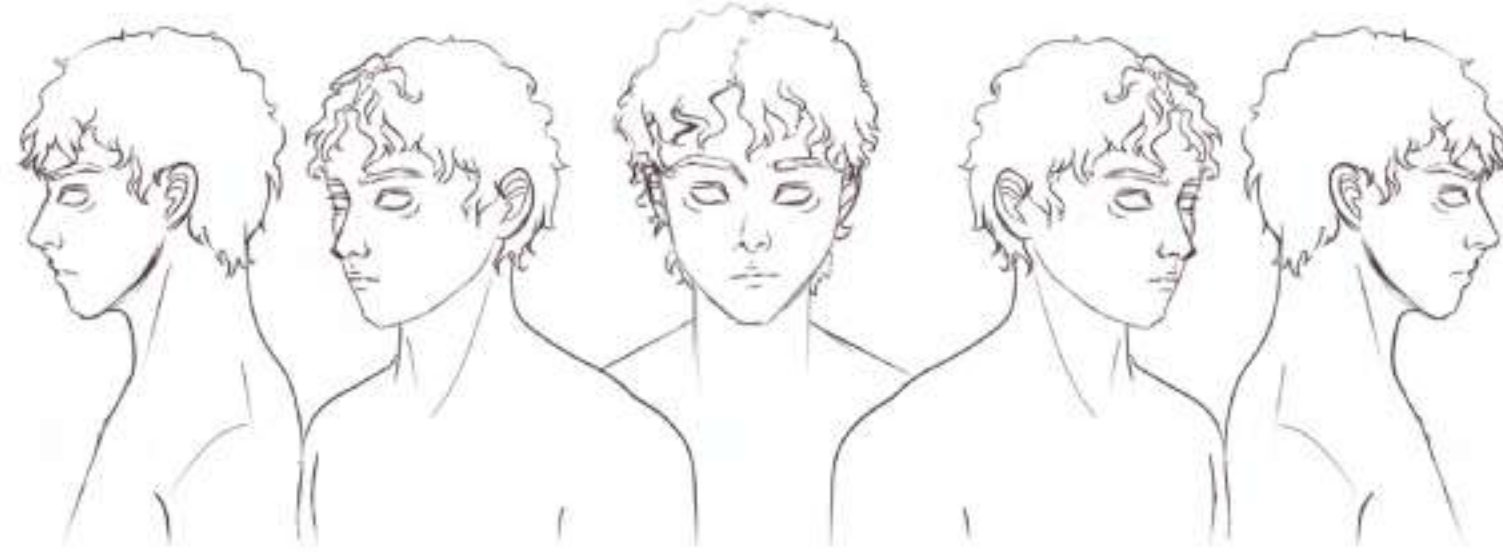
Στο κεφάλι, φοράει διακοσμητικό "κράνος" που παραπέμπει στις δαγκάνες και στα πόδια απο καβούρι.



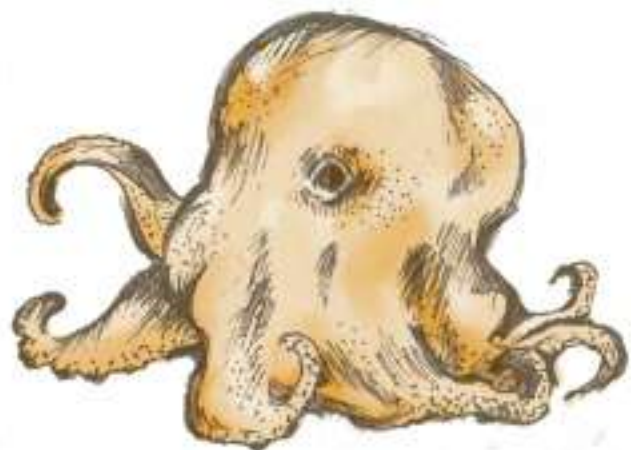


Σκίτσα και αρχικά σχέδια

Αρχικά Σκίτσα για τον Βιν



Αρχικά Σκίτσα για το χρυσό χταπόδι

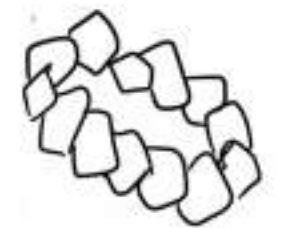


Για την ενδυμασία του χαρακτήρα χρησιμοποίησα την παρακάτω φωτογραφία απο το Dior Fashion Show Haute - Couture Spring -Summer 1998. Το κύριο στοιχείο που κράτησα ήταν η χρωματική παλέτα και τον ψιλό λαιμό με τις στρογγυλές λεπτομέρειες.

Πηγή: <https://www.anothermag.com/fashion-beauty/7202/michael-howells-and-alexander-fury-on-show-spaces>



Αρχικά Σκίτσα για το πνεύμα του πηγαδιού





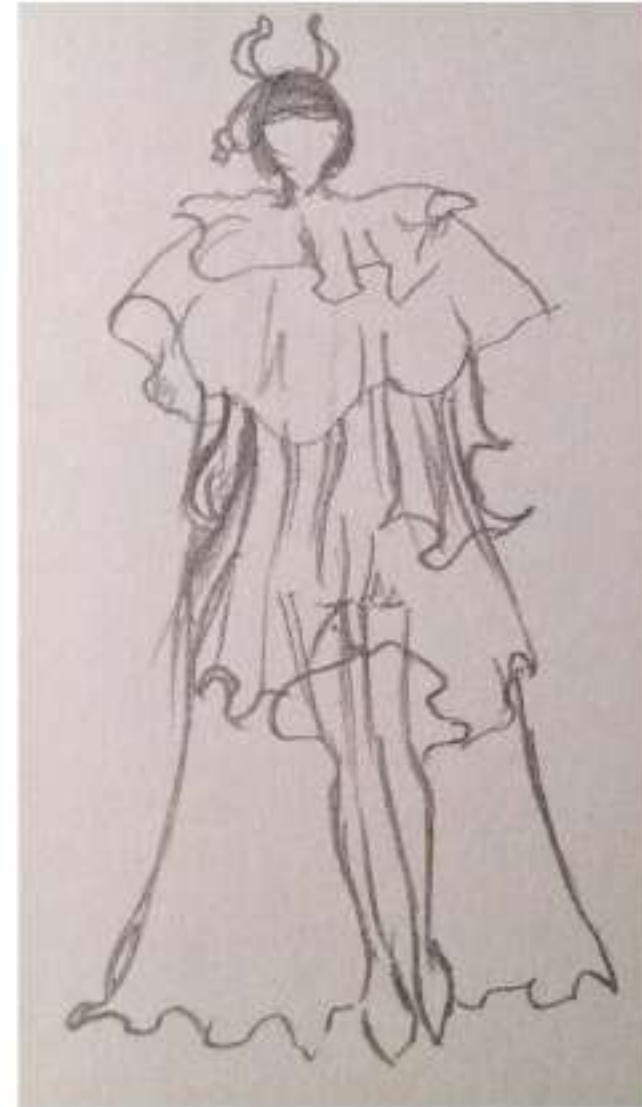
Αρχικά Σκίτσα για το πνεύμα του πηγαδιού

Αρχικά το concept για το πνεύμα αυτό ήταν να έχει σχέση με τα απορρίμματα στις παραλίες. Επειδή όμως στη συνέχεια δεν λειτουργούσε με την ιστορία που ήθελα να δημιουργήσω, απέρριψα το σχέδιο και το άλλαξα τελείως. Στην τελευταία εικόνα παρουσιάζεται το σχέδιο που έρχεται πιο κοντά με το τελικό.



Αρχικά Σκίτσα για το πνεύμα της θάλασσας

Αρχικά, το concept ήταν διαφορετικό για αυτόν τον χαρακτήρα. Η αρχική μου ιδέα ήταν να είναι πνεύμα του δάσους και έτσι στα πρώτα σκίτσα η ενδυμασία είχε πολλά λουλούδια και έντονα στοιχεία. Στη συνέχεια, είδα ότι δεν μπορούσε να λειτουργήσει καλά στην ιστορία και έτσι άλλαξα το concept και τον χαρακτήρα. Επέλεξα για το τελικό σχέδιο να είναι εμπνευσμένο από τα κόκκινα καβούρια το οποίο βοήθησε με το contrast μεταξύ κόκκινου-μπλέ της θάλασσας.

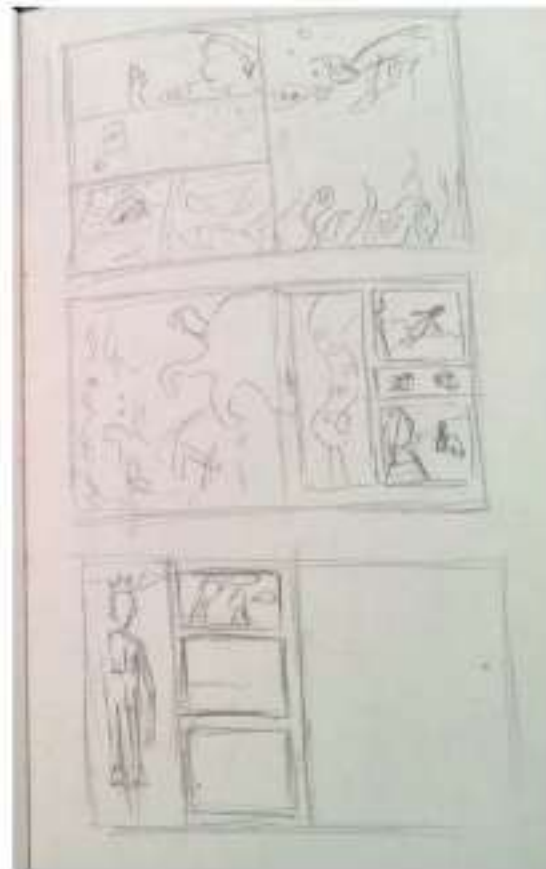




Storyboard

Στο Storyboard έκανα δοκιμές κυρίως για να έχω έναν οδηγό για την τοποθέτηση των πάνελ και για να βλέπω ποιές είναι οι δράσεις σε κάθε πάνελ.

Αυτό το storyboard λειτούργησε περισσότερο σαν αρχικό σκίτσο και ως ιδέα για το πώς να ξεκινήσω.





Σχεδιασμός Κόμικ

Με το storyboard ως πρώτο οδηγό ξεκίνησα να δουλεύω πρώτα πάνω σε μερικά backgrounds. Τα τοπία και η εικονογράφηση παίζουν μεγάλο ρόλο στο κόμικ και έτσι αφιέρωσα μεγάλη προσπάθεια ώστε να βγουν όσο δυνατόν πιο σωστά και οπτικά ευχάριστα.

Επέλεξα να δουλέψω με ιμπρεσιονιστικές τεχνικές σε μερικά τοπία και σε άλλα με περισσότερη λεπτομέρεια. Ήμουν ιδιαίτερα προσεκτική με τα χρώματα και με τους χαρακτήρες. Επέλεξα να χρησιμοποιήσω έντονα χρώματα και το κάθε κομμάτι της ιστορίας χαρακτηρίζεται από κάποιο χρώμα. Πχ. στην αρχή βλέπουμε πολλά μπλε χρώματα και στην συνέχεια βλέπουμε περισσότερα πορτοκαλί και θερμά χρώματα όταν μπαίνει στην ιστορία το χταπόδι. Όσο προχωράει η ιστορία και εμφανίζονται οι καινούριοι χαρακτήρες οι σελίδες αποκτούν χρώματα που αναδεικνύουν και χαρακτηρίζουν τον ήρωα.

Δηλαδή, ο Βιν μόνος του χαρακτηρίζεται από το μπλε χρώμα, το χταπόδι από το κίτρινο -πορτοκαλί, η γυναίκα από το πηγάδι με μωβ, το πνεύμα του ποταμού με πράσινο και τέλος το πνεύμα της θάλασσας με κόκκινο.



Βλέπουμε πώς τα χρώματα αλλάζουν με την παρουσίαση των καινούριων χαρακτήρων.

Ως λάτρης του κινηματογράφου, είχα πάντα στο νου μου να δοκιμάζω να σχεδιάζω απο άλλες οπτικές γωνίες, πόζες και εκφράσεις ώστε να έχει οπτικό ενδιαφέρον, ποικιλία και ρυθμό το τελικό έργο.

Επιπλέον, στο κόμικ χρησιμοποίησα και χειροποίητα σχέδια σε μερικές σελίδες με ελαφριά επεξεργασία στον υπολογιστή. Τα σχέδια αυτά έγιναν με ακουαρέλα, τέμπερα, μελάνι και ακρυλικά υλικά-χρώματα.

Για τον σχεδιασμό των χαρακτήρων δούλεψα με lineart το οποίο όμως δεν ήθελα να είναι τέλειο και να έχει μια rough όψη. Έτσι, ενώ υπάρχουν κάποια καρέ που έχουν πιο προσεγμένο lineart, κατά βάση είναι πιο σκετσαρισμένες οι γραμμές και αυξομειώνεται το πάχος. Θεωρώ ότι αυτός ο τύπος γραμμής ανέδειξε και ταίριαξε με τα χρώματα και την τεχνική σκίασης που χρησιμοποίησα.

Ένα κομμάτι που με δυσκόλεψε ήταν η τοποθέτηση των πάνελ και η διάταξη ώστε να έχει μια καλή ροή και επίσης η εύρεση της γραμματοσειράς.

Για τα πάνελ, κοίταξα κόμικ που είχα στο σπίτι αλλά ακόμα και artbooks για να πάρω ιδέες για την διάταξη.

Για την γραμματοσειρά, εσωτερικά, γνώριζα ότι έπρεπε να επιλέξω μια απλοϊκή και εύκολη στην ανάγνωση χωρίς πολλά περιττά στοιχεία όπως πατούρες ώστε να μην τραβάνε την προσοχή από την εικονογράφηση.

Για το εξώφυλλο χρησιμοποίησα μια ισόπαχη γραμματοσειρά στην οποία σχεδίασα μερικές λεπτομέρειες.



Προοπτικά σχέδια και στάδια εκτέλεσης



Μερικά σχέδια που έγιναν με ακουαρέλα, μελάνι και τέμπερα.

Video Timelapse:

https://www.youtube.com/watch?v=N3C_tkLKVnA&ab_channel=DimPasma

https://www.youtube.com/watch?v=PbFedpFF6E0&ab_channel=DimPasma



Μερικά δοκιμαστικά σχέδια
που έγιναν με ακουαρέλα,
μελάνι και τέμπρα.



Τα δύο πρώτα
χρησιμοποιήθηκαν τελικά
στο κόμικ (σελ. 1, σελ. 17)

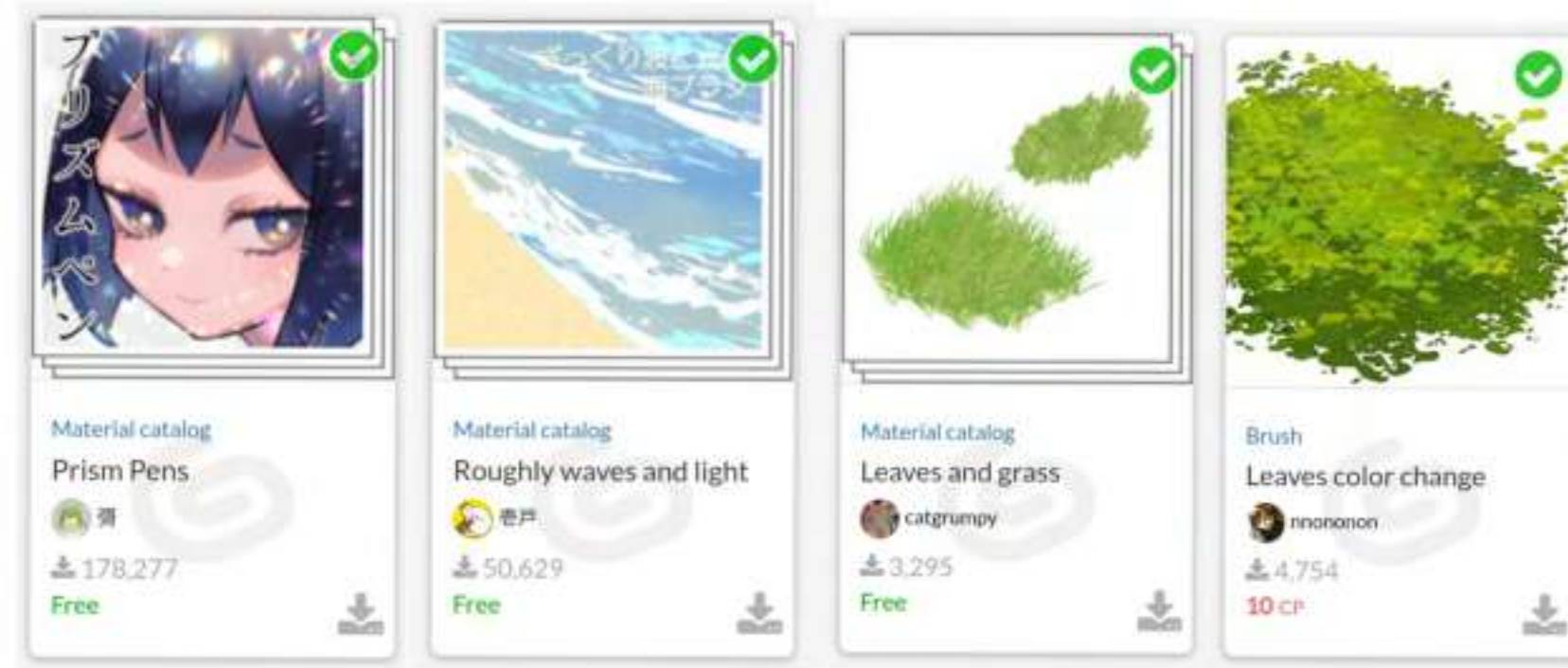


Εξωτερικά Στοιχεία

- Το πρόγραμμα στο οποίο σχεδίασα το κόμικ είναι το **Clip Studio Paint Ex** και χρησιμοποίησα μερικά εργαλεία που παρέχονται απο το πρόγραμμα (brushes, textures, pens)
- Η βάση για τη γραμματοσειρά του εξωφύλλου είναι η GFS Neohellenic, Italic.
- Η γραμματοσειρά που χρησιμοποιήθηκε στους διαλόγους και στα effects είναι η Source Sans Pro Regular και Bold.
- Διαστάσεις κόμικ: 24x17 cm (κλειστό)
- Αφίσα : A3 (42*29.7)cm
- Κάρτες: 14.8*10 cm
- Σελιδοδείκτες :4*15 cm
- Περιθώρια :
Πάνω-1cm
Αριστερά-Δεξιά 1cm
Κάτω 2cm



Brushes από το Clip Studio Assets:



Brushes από το Clip Studio Paint EX:





ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ ΈΝΤΥΠΑ

Αφίσα

Διαστάσεις :
29.7 x 42 cm



Σελιδοδείκτες

Διαστάσεις :
4 x 15 cm



Κάρτες

Διαστάσεις :
14.8 x 10 cm



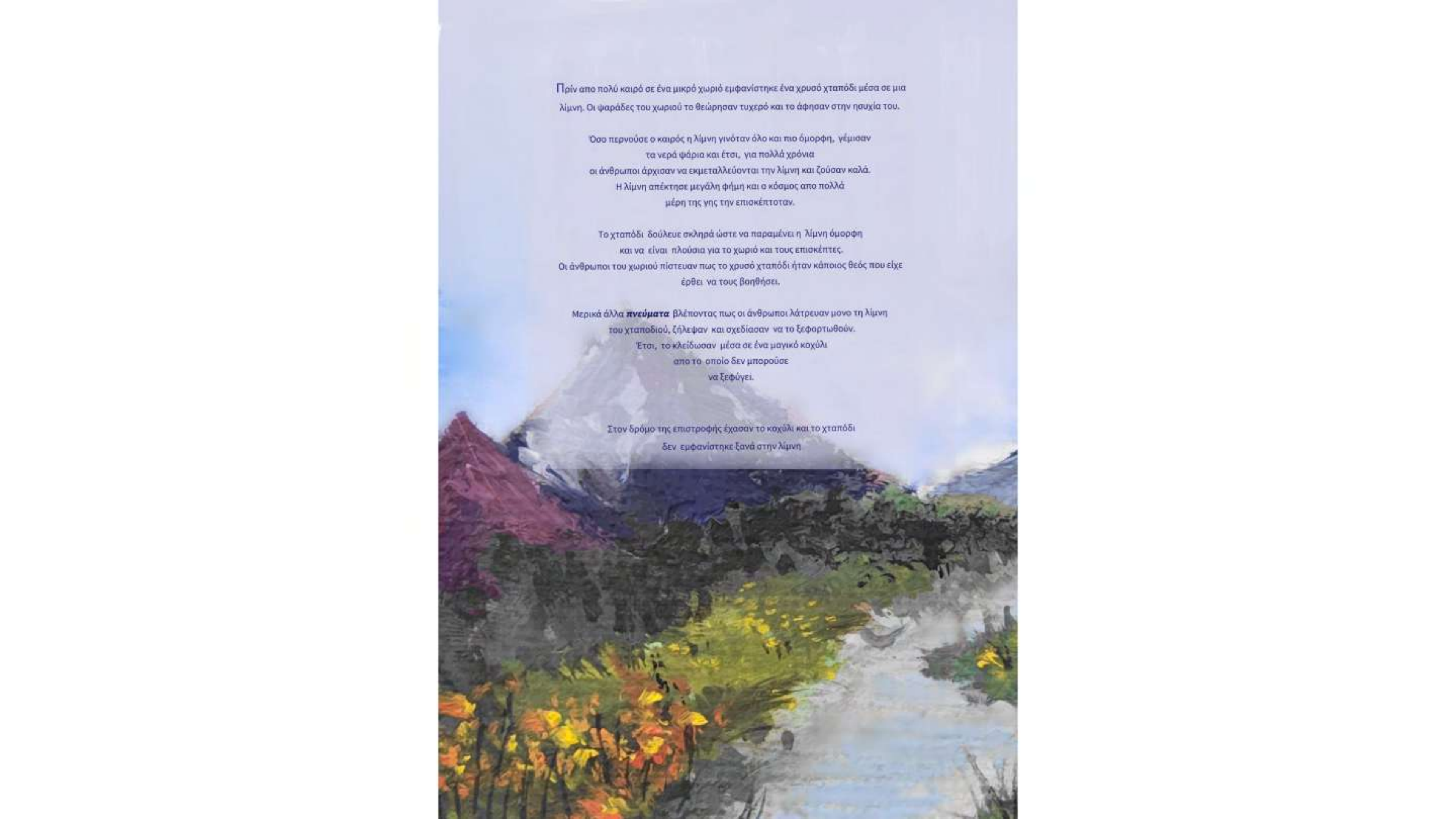


Παρουσίαση του Κόμικ



Η ΛΙΜΝΗ
ΤΟΥ ΧΡΥΣΟΥ
ΧΤΑΠΟΔΙΟΥ

ΔΗΜΗΤΡΑ
ΠΑΣΜΑΤΖΗ



Πριν απο πολύ καιρό σε ένα μικρό χωριό εμφανίστηκε ένα χρυσό χταπόδι μέσα σε μια λίμνη. Οι ψαράδες του χωριού το θεώρησαν τυχερό και το άφησαν στην ησυχία του.

Όσο περνούσε ο καιρός η λίμνη γινόταν όλο και πιο όμορφη, γέμισαν τα νερά ψάρια και έτσι, για πολλά χρόνια οι άνθρωποι άρχισαν να εκμεταλλεύονται την λίμνη και ζούσαν καλά. Η λίμνη απέκτησε μεγάλη φήμη και ο κόσμος απο πολλά μέρη της γης την επισκέπτοταν.

Το χταπόδι δούλευε σκληρά ώστε να παραμένει η λίμνη όμορφη και να είναι πλούσια για το χωριό και τους επισκέπτες. Οι άνθρωποι του χωριού πίστευαν πως το χρυσό χταπόδι ήταν κάποιος θεός που είχε έρθει να τους βοηθήσει.

Μερικά άλλα **πνεύματα** βλέποντας πως οι άνθρωποι λάτρευαν μόνο τη λίμνη του χταποδιού, ζήλεψαν και σχεδίασαν να το ξεφορτωθούν. Έτσι, το κλείδωσαν μέσα σε ένα μαγικό κοχύλι απο το οποίο δεν μπορούσε να ξεφύγει.

Στον δρόμο της επιστροφής έχασαν το κοχύλι και το χταπόδι δεν εμφανίστηκε ξανά στην λίμνη





ΠΟΥ ΠΑΣ ΒΙΝ;

ΣΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΛΙΜΝΗ
ΓΙΑ ΚΟΧΥΛΙΑ

ΝΑ ΠΡΟΣΕΧΕΙΣ

ΛΕΝΕ ΟΤΙ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΠΟΛΛΑ ΧΡΟΝΙΑ
ΒΡΕΘΗΚΕ ΕΝΑ ΧΡΥΣΟ ΧΤΑΠΟΔΙ ΣΤΗ ΛΙΜΝΗ
ΠΟΥ ΕΦΕΡΕ ΜΕΓΑΛΗ ΤΥΧΗ
ΣΤΟ ΧΩΡΙΟ.

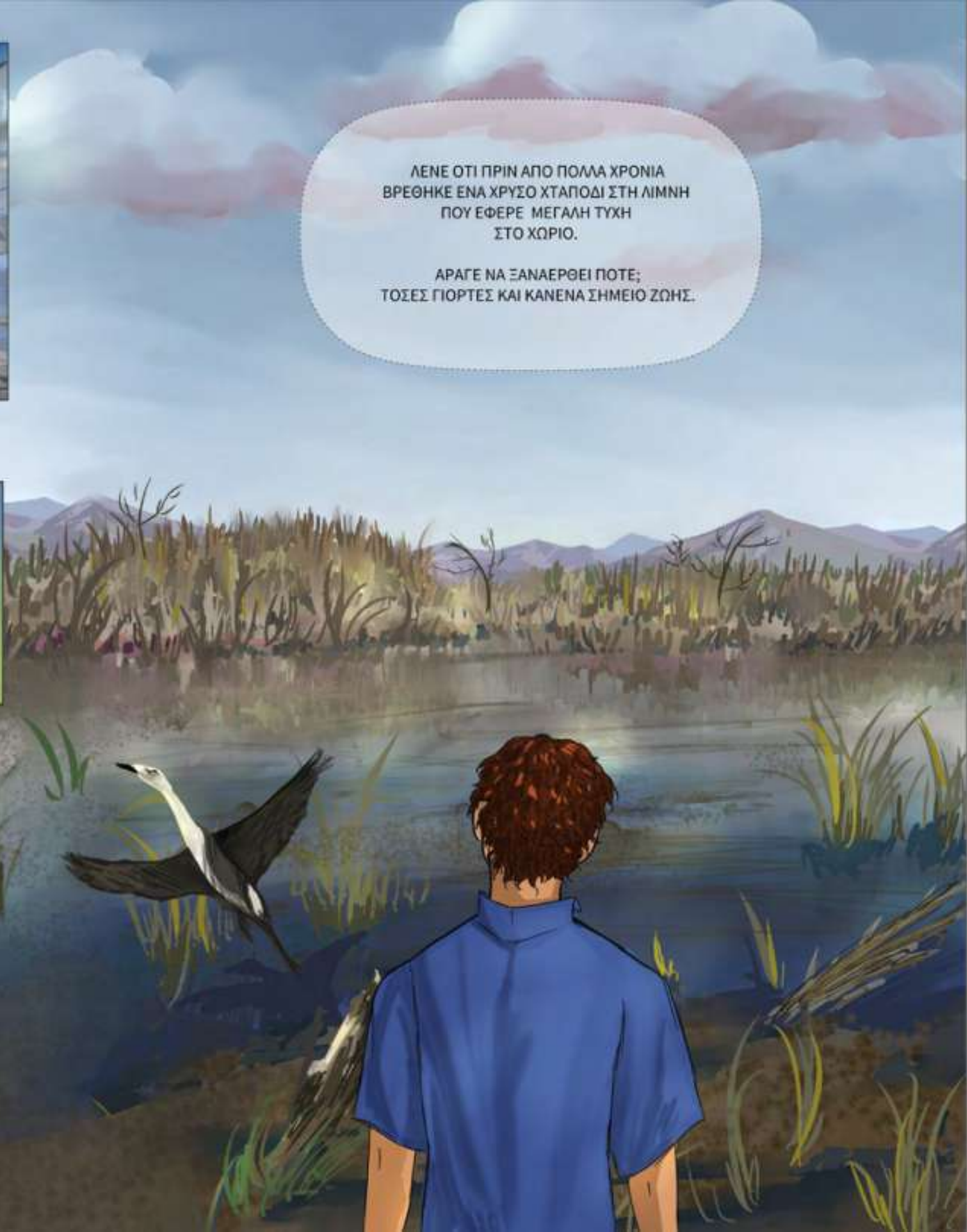
ΑΡΑΓΕ ΝΑ ΞΑΝΑΕΡΘΕΙ ΠΟΤΕ;
ΤΟΣΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ ΚΑΙ ΚΑΝΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΖΩΗΣ.



.....ΜΑ ΤΙ ΑΧΟΥΡΙ

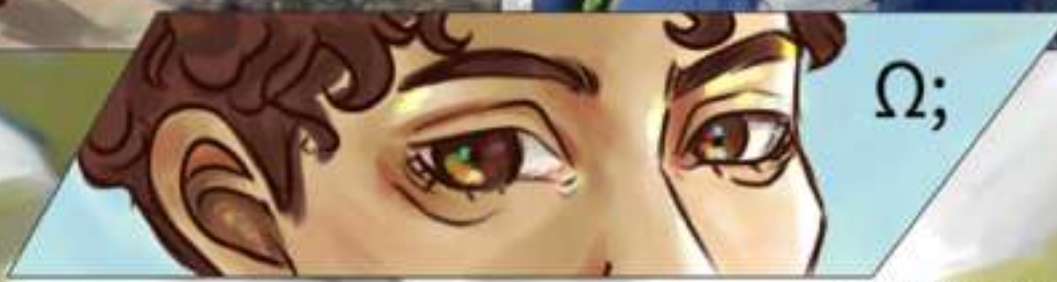
ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΠΙΣΤΕΨΩ ΟΤΙ
ΚΑΠΟΤΕ ΗΤΑΝ ΟΜΟΡΦΗ ΑΥΤΗ Η ΛΙΜΝΗ...

ΔΕΝ ΠΗΓΑΙΝΕΙ ΚΑΝΕΝΑΣ ΠΙΑ ΕΚΕΙ
ΑΜΦΙΒΑΛΩ ΟΤΙ ΘΑ ΚΙΝΔΥΝΕΨΩ





ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΤΙΠΟΤΑ ΕΔΩ...
ΟΥΤΕ ΜΙΣΟ ΚΟΧΥΛΙ
ΟΥΤΕ ΚΑΠΟΙΑ ΟΜΟΡΦΗ ΠΕΤΡΑ



Ω;

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ;;



ΒΟΗΘΕΙΑ!!!



ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΡΕΛΑΘΗΚΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΖΕΣΤΗ
ΜΟΥ ΜΙΛΑΣ;

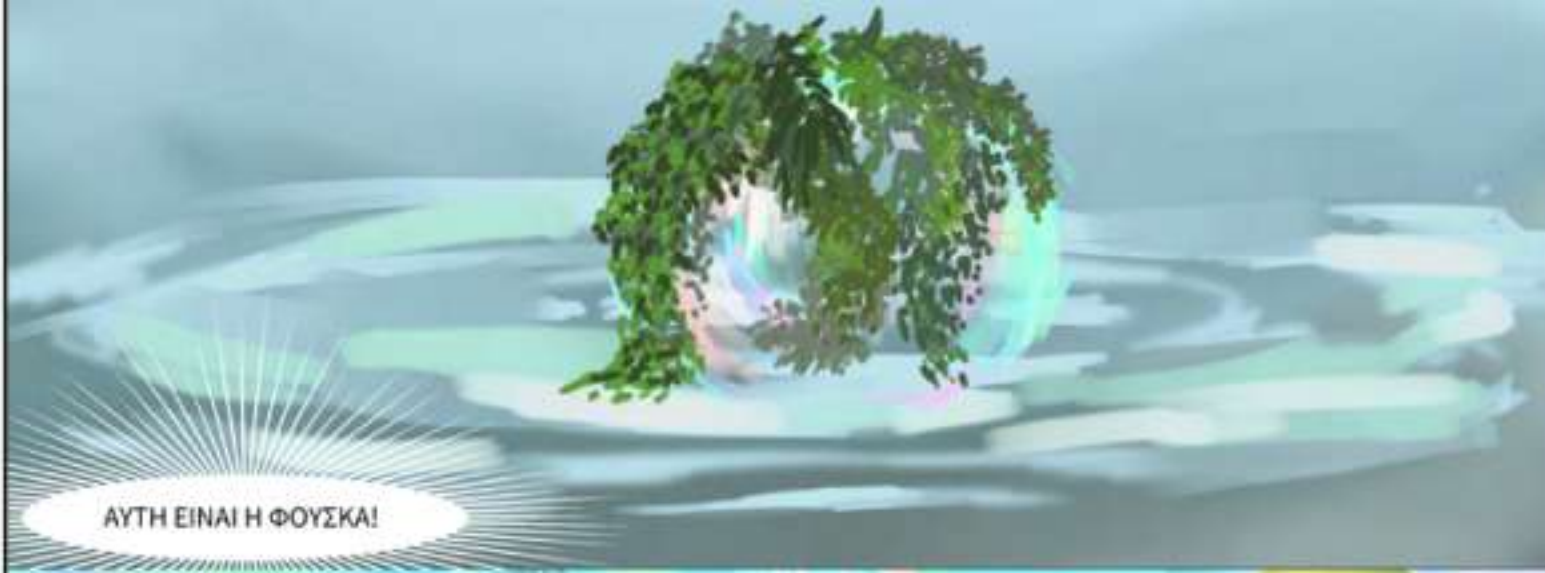
ΔΕΝ ΘΑ ΣΕ ΠΕΙΡΑΣΩ !
ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΕ ΒΟΗΘΗΣΕΙΣ

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΩ ΔΗΛΑΔΗ;

ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΛΙΜΝΗ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΦΟΥΣΚΑ
ΠΟΥ ΔΕΝ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΚΑΙ ΔΕΝ ΣΠΑΕΙ.

ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙΣ
ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΜΕ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ
ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΦΟΥΣΚΑ.

ΟΚ! ΕΛΠΙΖΩ ΝΑ ΛΕΙΞΕΙ!



AAAAA!!!







ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΕΙΜΑΙ ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ!!!
ΣΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

ΣΕ ΠΑΡΑΚΑΛΩ
ΔΕΞΟΥ ΑΥΤΟ ΤΟ ΔΩΡΟ



ΤΟ ΚΟΧΥΛΙ;



ΠΟΣΑ ΧΡΟΝΙΑ ΝΑ ΠΕΡΑΣΑΝ
ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ
ΠΟΥ ΕΙΔΑ ΑΝΘΡΩΠΟ.

ΟΛΟΝ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΚΑΙΡΟ...
ΑΦΗΣΑ ΤΟΥΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ ΑΒΟΗΘΗΤΟΥΣ
ΚΑΙ ΤΗΝ ΛΙΜΝΗ ΜΟΥ ΠΑΡΑΜΕΛΗΜΕΝΗ.

ΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΑ ΦΤΑΙΝΕ!
ΑΜΑ ΔΕΝ ΜΕ ΕΙΧΑΝ ΚΛΕΙΔΩΣΕΙ
ΤΩΡΑ ΟΛΑ ΘΑ ΗΤΑΝ ΣΩΣΤΑ!



ΑΡΑ Ο ΜΥΘΟΣ ΗΤΑΝ ΑΛΗΘΙΝΟΣ;
ΜΑ ΠΩΣ ΣΕ ΦΥΛΑΚΙΣΑΝ;
ΓΙΑΤΙ;

ΓΙΑΤΙ Η ΛΙΜΝΗ ΜΟΥ ΗΤΑΝ
ΘΑΥΜΑΣΤΗ ΣΕ ΟΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ.
ΚΑΚΟ ΠΡΑΓΜΑ Η ΖΗΛΙΑ...
ΜΕ ΚΛΕΙΔΩΣΑΝ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΧΥΛΙ
ΚΑΙ ΜΕ ΕΧΑΣΑΝ ΣΤΟΝ ΔΡΟΜΟ.

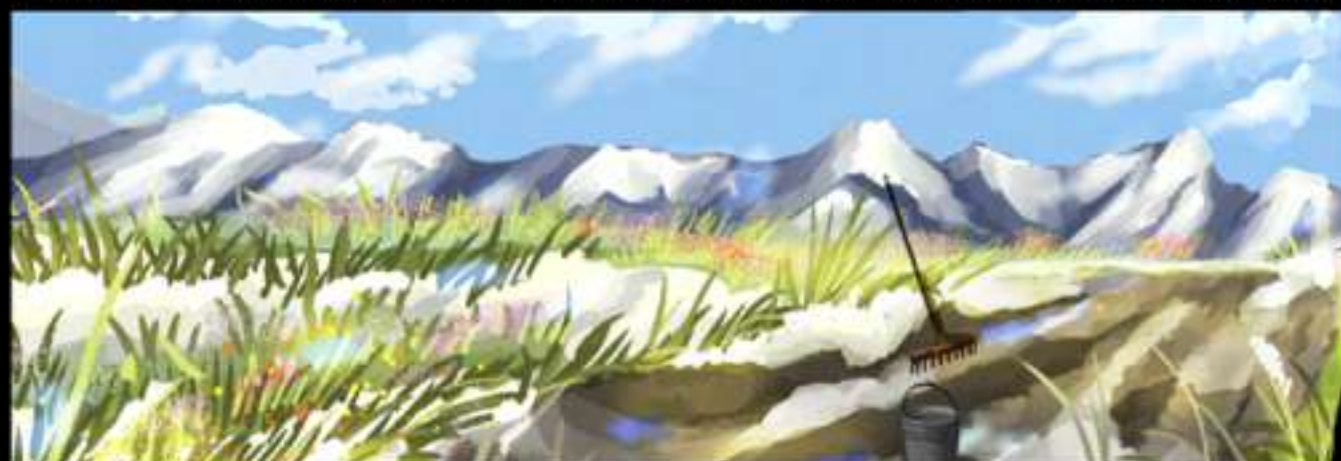
ΠΕΣ ΜΟΥ ΟΜΩΣ,
ΠΩΣ ΖΗΣΑΤΕ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΤΑ ΧΡΟΝΙΑ
ΧΩΡΙΣ ΕΜΕΝΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΛΙΜΝΗ ΜΟΥ;

ΜΜΜ.....ΛΟΙΠΟΝ...

ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ...



Ο ΠΡΩΤΟΣ ΧΕΙΜΩΝΑΣ ΗΤΑΝ ΔΥΣΚΟΛΟΣ ΚΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΑΡΡΩΣΤΗΣΑΝ , ΔΕΝ ΥΠΗΡΧΑΝ ΑΡΚΕΤΑ ΨΑΡΙΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ



ΤΗΝ ΑΝΟΙΞΗ, ΟΙ ΚΑΤΟΙΚΟΙ ΕΜΑΘΑΝ ΑΠΟ ΓΕΩΡΓΙΑ ΚΑΙ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑ, ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΦΑΙΝΟΝΤΑΝ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΕΥΚΟΛΑ



ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΥΠΗΡΞΕ ΜΕΓΑΛΗ ΞΗΡΑΣΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΕΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΣΤΡΑΦΗΚΑΝ



ΤΟ ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΕΙΧΑΝ ΒΡΕΙ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΖΩΗ ΚΑΙ ΒΡΗΚΑΝ ΕΝΑΝ ΡΥΘΜΟ.



ΜΑΛΙΣΤΑ...
ΔΗΛΑΔΗ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΕΛΙΚΑ
ΔΕΝ ΜΕ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΠΙΑ.

ΒΙΝ...



ΝΟΜΙΖΕΙΣ ΟΤΙ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑ ΝΑ ΖΗΣΩ
ΠΑΛΙ ΣΤΗΝ ΛΙΜΝΗ ΜΟΥ ΗΣΥΧΑ;

ΧΩΡΙΣ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ
ΝΑ ΒΑΣΙΖΟΝΤΑΙ
ΜΟΝΟ ΣΕ ΕΜΕΝΑ;

ΦΥΣΙΚΑ!



ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΗΜΕΡΑ



ΔΕΝ ΘΑ ΜΑΘΟΥΝ ΠΟΤΕ ΟΤΙ ΕΠΕΣΤΡΕΨΕ...

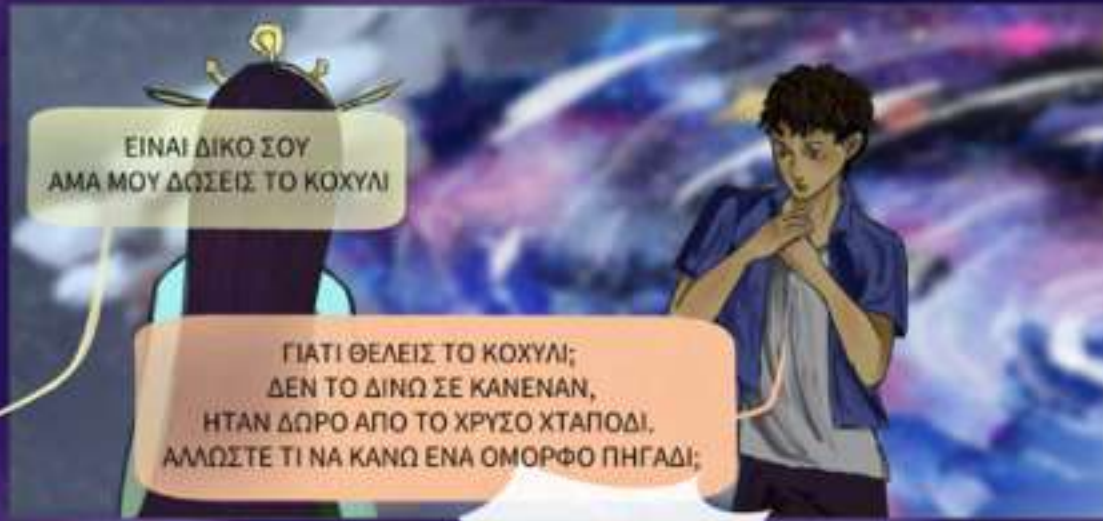


ΕΛΠΙΖΩ ΝΑ ΖΗΣΕΙΣ
ΜΙΑ ΗΡΕΜΗ ΖΩΗ



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ Η ΣΠΗΛΙΑ , ΔΕΝ ΤΗΝ ΕΧΩ ΞΑΝΑΔΕΙ...





ΕΙΝΑΙ ΔΙΚΟ ΣΟΥ
ΑΜΑ ΜΟΥ ΔΩΣΕΙΣ ΤΟ ΚΟΧΥΛΙ

ΓΙΑΤΙ ΘΕΛΕΙΣ ΤΟ ΚΟΧΥΛΙ;
ΔΕΝ ΤΟ ΔΙΝΩ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑΝ,
ΗΤΑΝ ΔΩΡΟ ΑΠΟ ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΧΤΑΠΟΔΙ.
ΑΛΛΩΣΤΕ ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΩ ΕΝΑ ΟΜΟΡΦΟ ΠΗΓΑΔΙ;

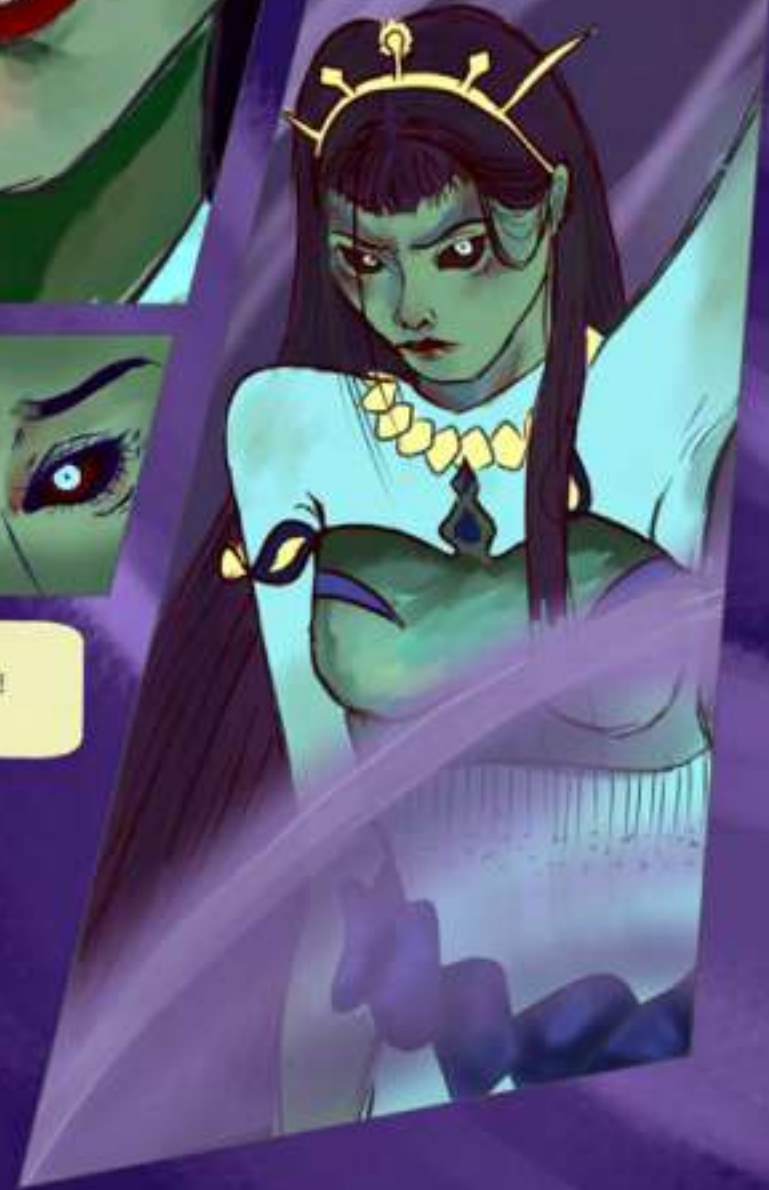
ΟΧΙ!!



ΤΡΕΞΕ



ΒΙΝ!
ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΦΥΓΕΙΣ!
ΓΡΗΓΟΡΑ !!!



Ε;

ΒΓΑΛΤΕ ΤΟΝ ΕΞΩ



ΔΕΝ ΠΕΘΑΝΑ!!!
ΕΙΜΑΙ ΖΩΝΤΑΝΟΣ!
ΔΕΝ ΤΟ ΠΙΣΤΕΥΩ!!!!



ΜΗΝ ΕΙΣΑΙ ΤΟΣΟ ΣΙΓΟΥΡΟΣ

ΕΕ;;;



ΜΗΝ ΜΕ ΚΟΙΤΑΣ ΣΑΝ
ΧΑΝΟΣ, ΧΑΡΗ ΣΕ ΕΜΕΝΑ
ΔΕΝ ΠΝΙΓΗΚΕΣ.

ΜΑ ΠΩΣ;;
ΓΙΑΤΙ ΗΘΕΛΕ ΝΑ ΜΕ ΠΝΙΞΕΙ;



ΘΕΛΕΙ ΤΟ ΚΟΧΥΛΙ ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΕΓΩ.

ΔΕΝ ΘΑ ΤΟ ΔΩΣΩ ΠΟΤΕ!
ΤΟ ΧΤΑΠΟΔΙ ΜΟΥ ΤΟ ΕΔΩΣΕ
ΚΑΙ ΔΕΝ ΘΑ ΞΑΝΑ ΚΙΝΔΥΝΕΥΣΕΙ

ΘΑ ΚΑΝΕΙΣ ΜΕΓΑΛΟ ΚΑΚΟ,
ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΣΟΥ ΚΑΙ ΣΤΟ ΧΤΑΠΟΔΙ
ΑΜΑ ΔΕΝ ΤΟ ΔΩΣΕΙΣ ΣΕ ΕΜΕΝΑ.

ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟ ΠΑΡΕΤΕ ΧΩΡΙΣ ΤΗΝ ΑΔΕΙΑ ΜΟΥ;

ΣΩΣΤΑ,
ΔΕΝ ΜΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ ΝΑ
ΑΓΓΙΞΟΥΜΕ ΑΝΘΡΩΠΟ
ΧΩΡΙΣ ΤΗΝ ΑΔΕΙΑ ΤΟΥ.

ΑΛΛΑ ΣΟΥ ΥΠΟΣΧΟΜΑΙ ΟΤΙ
ΕΑΝ ΜΟΥ ΤΟ ΔΩΣΕΙΣ ΘΑ ΣΑΣ
ΠΡΟΣΤΑΤΕΨΩ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΔΥΟ.



ΨΕΜΑΤΑ

ΘΑ ΦΥΛΑΚΙΣΤΕ
ΤΟ ΧΤΑΠΟΔΙ!
ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΘΕΛΕΙ
ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΖΗΣΕΙ ΗΡΕΜΑ!
ΓΙΑΤΙ ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΤΟ
ΕΜΠΟΔΙΣΕΙΣ;



ΑΣΕ ΜΕ ΛΟΙΠΟΝ ΝΑ ΣΟΥ ΕΞΗΓΗΣΩ,
ΒΛΕΠΕΙΣ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΟΤΑΜΙ;

ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΟΤΑΜΙ ΜΟΥ
ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΣ ΗΔΗ,
ΚΑΤΟΙΚΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΨΑΡΙΑ...

ΑΥΤΑ ΤΑ ΨΑΡΙΑ ΕΙΝΑΙ ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΨΥΧΕΣ
ΚΑΙ ΑΝΑΣΤΑΤΩΝΟΝΤΑΙ ΟΤΑΝ ΚΑΠΟΙΟΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΝΟΙΚΕΙ ΕΔΩ
ΕΙΝΑΙ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΟΥΣ.
ΕΤΣΙ ΠΟΛΥ ΑΠΛΑ ΔΕΝ ΘΕΛΩ ΤΟ ΧΤΑΠΟΔΙ ΝΑ ΒΡΕΘΕΙ ΕΔΩ.
ΔΕΝ ΑΝΟΙΚΕΙ ΕΔΩ...
ΔΩΣΕ ΜΟΥ ΤΟ ΚΟΧΥΛΙ ΠΡΙΝ ΕΙΝΑΙ ΑΡΓΑ.

ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΩ ΘΕΛΩ!

ΞΕΡΩ ΟΤΙ ΤΟ ΧΤΑΠΟΔΙ ΠΕΡΑΣΕ ΔΥΣΚΟΛΑ
ΜΕ ΤΙΣ ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ.
ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΘΕΛΩ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΩ.

ΘΕΛΩ ΝΑ ΒΡΕΙ ΓΑΛΗΝΗ ΚΑΙ ΝΑ ΑΠΟΛΑΥΣΕΙ ΤΗΝ
ΛΙΜΝΗ ΠΟΥ ΤΟΥ ΣΤΕΡΗΣΑΝ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ.

ΜΑ ΑΥΤΟΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ Ο ΛΟΓΟΣ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ;

ΝΑΙ, ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΜΕ ΓΙΑ ΧΑΡΗ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΜΟΝΟ,
ΥΠΑΡΧΟΥΜΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΦΥΣΗ. Η ΛΙΜΝΗ ΗΤΑΝ ΔΙΚΗ ΤΟΥ,
ΟΧΙ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ.

ΤΟΤΕ ΓΙΑΤΙ ΤΟΝ ΚΛΕΙΔΩΣΕΤΕ;!

ΜΑΣ ΑΝΑΓΚΑΣΑΝ!
ΚΑΙ ΕΜΕΝΑ ΚΑΙ ΤΟ ΠΝΕΥΜΑ ΠΟΥ
ΓΝΩΡΙΣΕΣ. ΝΟΜΙΖΑ ΟΤΙ ΒΟΗΘΟΥΣΑ,
ΑΛΛΑ ΜΕΤΑ ΕΧΑΣΑ ΤΟ ΚΟΧΥΛΙ.
ΣΚΟΠΕΥΑ ΝΑ ΤΟ ΕΠΙΣΤΡΕΨΩ ΠΙΣΩ.

ΣΣΣΣ!!!!

ΤΟ ΑΜΟ ΠΝΕΥΜΑ ΠΗΓΕ
ΝΑ ΜΕ ΠΝΙΞΕ!
ΔΕΝ ΣΕ ΠΙΣΤΕΥΩ!!!

ΘΑ ΣΕ ΑΚΟΥΣΕΙ!
ΕΠΡΕΠΕ ΝΑ ΤΟ ΕΙΧΕΣ ΔΩΣΕΙ ΤΟ ΠΝΕΥΜΑ ΠΡΙΝ.
ΤΩΡΑ ΕΙΣΑΙ ΣΕ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΚΙΝΔΥΝΟ

ΔΕΝ ΘΑ ΣΤΟ Δ-

ΒΟΗΘΕΙΑΑΑ!!!

BIN!!!!



ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΕΣ



ΠΕΡΑΣΑΝ ΤΟΣΑ ΧΡΟΝΙΑ,
ΔΕΝ ΗΞΕΡΑ ΟΤΙ ΘΑ ΞΑΝΑΒΡΙΣΚΟΜΑΣΤΑΝ ΤΟΣΟ ΣΥΝΤΟΜΑ.



ΒΙΝ!!!

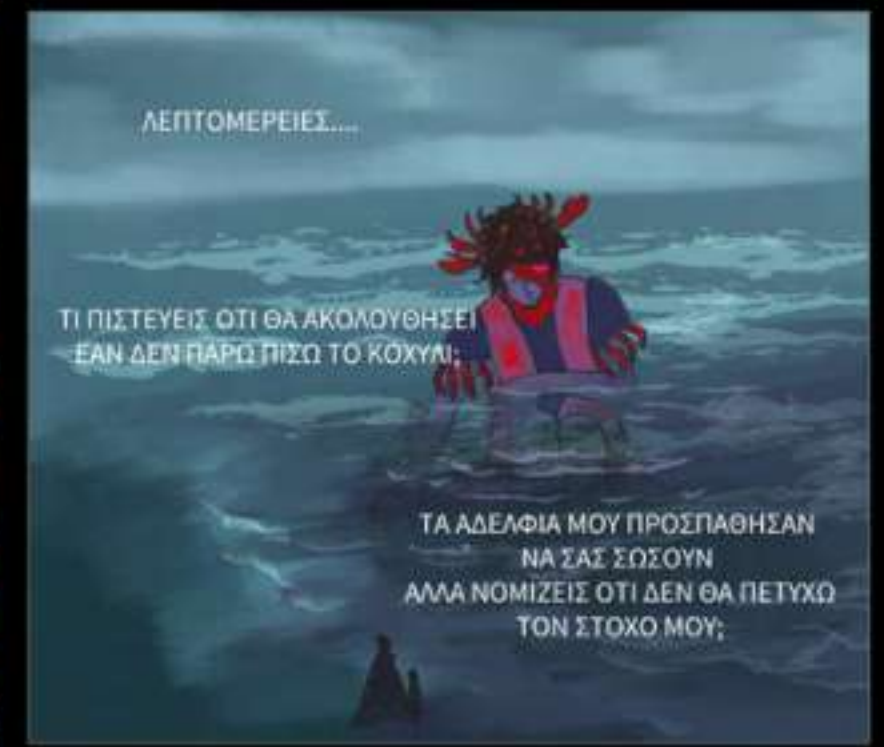


ΠΩΣ ΕΙΣΑΙ;

ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΜΟΥ....



ΠΑΣ ΚΑΛΑ;! ΠΗΓΕΣ ΝΑ ΣΚΟΤΩΣΕΙΣ ΑΝΘΡΩΠΟ ΓΙΑ ΕΝΑ ΚΟΧΥΛΙ ! ΤΟΣΟ ΠΟΛΥ ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΜΕ ΞΕΦΟΡΤΩΘΕΙΣ!;



ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ....

ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΟΤΙ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΙ ΕΑΝ ΔΕΝ ΠΑΡΩ ΠΙΣΩ ΤΟ ΚΟΧΥΛΙ;

ΤΑ ΑΔΕΛΦΙΑ ΜΟΥ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΑΝ ΝΑ ΣΑΣ ΣΩΣΟΥΝ ΑΛΛΑ ΝΟΜΙΖΕΙΣ ΟΤΙ ΔΕΝ ΘΑ ΠΕΤΥΧΩ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΜΟΥ;



ΣΕ ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΑΚΟΥΣΕ ΜΕ



ΔΕΝ ΘΕΛΩ ΝΑ ΕΝΟΧΛΗΣΩ ΚΑΝΕΝΑΝ

ΝΑ ΖΗΣΩ ΘΕΛΩ,
ΝΑ ΑΠΟΛΛΑΞΩ ΤΗΝ ΛΙΜΝΗ ΠΟΥ ΣΤΕΡΗΘΗΚΑ.
ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΝΙΩΘΕΙΣ ΑΠΕΙΛΗ.
ΔΕΝ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙΣ ΤΙΠΟΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΝΑ ΜΕ ΚΛΕΙΔΩΣΕΙΣ ΠΑΛΙ



ΜΑ ΕΔΩ ΚΑΝΕΙΣ ΛΑΘΟΣ.
ΕΙΝΑΙ ΣΤΗ ΦΥΣΗ ΜΑΣ
ΝΑ ΦΡΟΝΤΙΖΟΥΜΕ ΤΟΝ ΤΟΠΟ
ΠΟΥ ΑΝΗΚΟΥΜΕ.

ΕΑΝ ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΙΣ
ΚΑΙ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΘΑ ΕΠΙΣΤΡΕΨΟΥΝ.
ΤΙ ΘΑ ΑΠΟΓΙΝΟΥΝ ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ
ΠΗΓΕΣ ΟΤΑΝ ΟΛΟΙ
ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΜΟΝΟ ΜΙΑ;



ΚΑΙ ΓΙΑΤΟ ...
ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΡΩ
ΤΗΝ ΑΠΟΦΑΣΗ
ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ.



ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΕΙΣ ΝΑ ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΙΣ

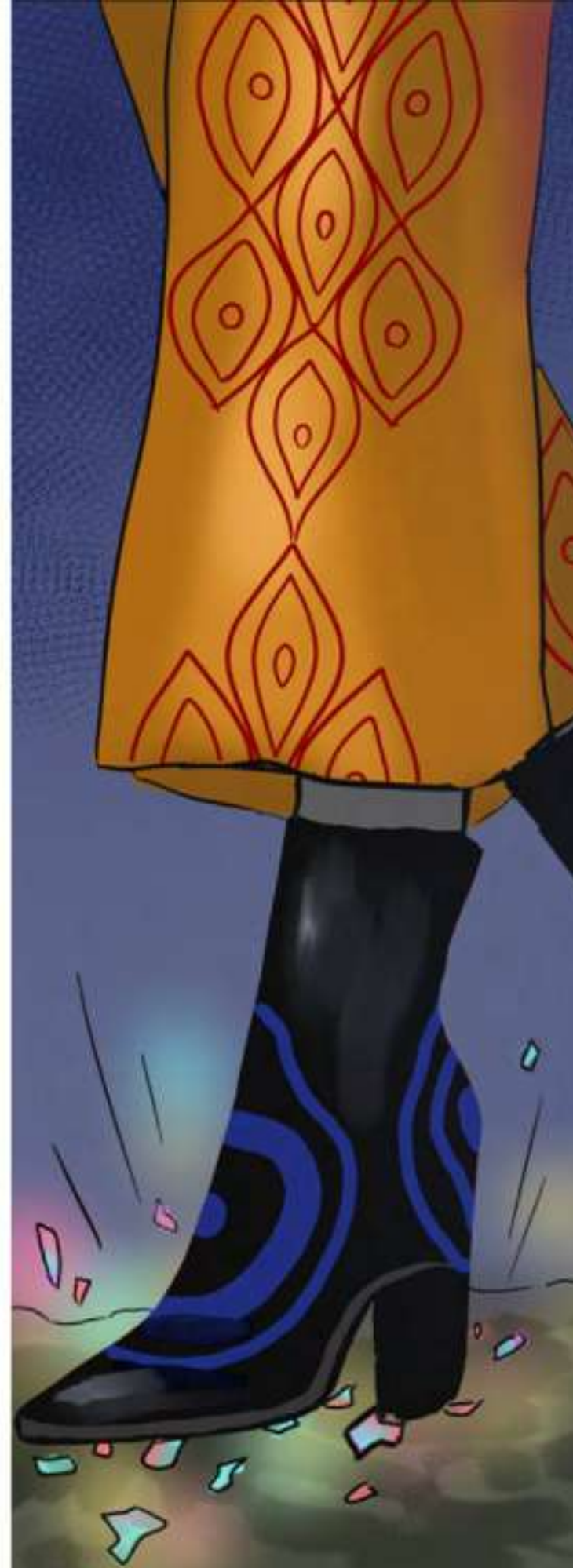


ΜΑ ΓΙΑΤΙ;
ΓΙΑΤΙ ΤΟ ΕΚΑΝΕΣ ΑΥΤΟ;

ΣΕ ΠΑΡΑΚΑΛΩ

ΒΙΝ...

ΔΩΣΤΟ ΣΕ ΕΜΕΝΑ.
ΟΛΑ ΘΑ ΠΑΝΕ ΚΑΛΑ.
ΕΜΠΙΣΤΕΥΣΟΥ ΜΕ ΑΥΤΗ
ΤΗΝ ΦΟΡΑ.



ΣΥΓΝΩΜΗ ΦΙΛΕ ΜΟΥ....



ΤΙ ΕΚΑΝΕΣ !!!
ΤΩΡΑ ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΕΙ
ΠΟΤΕ ΝΑ ΓΥΡΙΣΕΙ ΠΙΣΩ.
ΤΟ ΣΚΟΤΩΣΕΣ!!!



ΒΙΝ, ΕΛΠΙΖΩ ΝΑ ΜΕ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΣ ΠΑΛΙ ΣΥΝΤΟΜΑ.



ΧΑΧΑΧΑ!!!
ΔΕΝ ΗΞΕΡΑ ΟΤΙ ΤΟ ΕΙΧΕΣ ΜΕΣΑ ΣΟΥ.
ΩΡΑ ΝΑ ΦΥΓΩ,
ΒΙΝ ΘΑ ΣΕ ΣΤΕΙΛΩ ΣΠΙΤΙ ΤΩΡΑ
ΞΕΧΝΑ ΟΤΙ ΕΧΕΙ ΣΥΜΒΕΙ.

ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΜΕΡΑ



ΘΑ ΤΟΥ ΔΕΙΞΩ ΕΓΩ,
ΠΩΣ ΠΗΓΕ ΚΑΙ ΕΚΑΝΕ ΤΕΤΟΙΟ ΠΡΑΓΜΑ;
ΕΓΩ ΦΤΑΙΩ ΠΟΥ ΤΟΝ ΠΙΣΤΕΥΑ.



ΕΔΩ ΕΙΣΑΙ!

Α! ΒΙΝ,
ΗΡΘΕΣ ΤΟΣΟ ΣΥΝΤΟΜΑ.



ΣΥΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΧΘΕΣ
ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΕ ΤΡΟΜΑΞΑ
ΑΛΛΑ ΠΛΗΣΙΑΣΕ.
ΘΕΛΩ ΚΑΤΙ ΝΑ ΔΕΙΣ.



ΘΥΜΑΣΕ ΤΙ ΣΟΥ ΕΙΠΑ ΓΙΑ ΤΑ ΨΑΡΙΑ ΤΟΥ ΠΟΤΑΜΟΥ;

ΕΙΝΑΙ ΧΡΥΣΟ! ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΝΟΜΙΖΩ;



ΞΕΡΕΙΣ.....ΤΩΡΑ ΠΟΥ ΕΧΩ ΚΛΕΙΣΤΑ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ
Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΠΑΡΕΙ ΑΥΤΟ
ΤΟ ΟΜΟΡΦΟ ΨΑΡΙ ΑΠΟ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΜΟΥ
ΚΑΙ ΝΑ ΤΡΕΞΕΙ ΜΑΚΡΙΑ,
ΠΟΛΥ ΠΙΘΑΝΟ ΝΑ ΜΗΝ ΤΟΝ ΠΡΟΛΑΒΩ.



ΤΟΤΕ ΜΗΝ ΜΕ ΠΡΟΛΑΒΑΙΝΕΙΣ !



ΤΩΡΑ ΔΕΝ ΘΑ ΣΕ ΕΝΟΧΛΗΣΕΙ ΚΑΝΕΙΣ



ΤΕΛΟΣ

Το παρόν κόμικ αποτελεί την πτυχιακή μου εργασία για την σχολή Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας το έτος 2023.

Το παρόν κόμικ αποτελεί προϊόν μυθοπλασίας.
Τα πρόσωπα, τα ονόματα και οι καταστάσεις είναι φανταστικά και οποιαδήποτε ομοιότητα είναι συμπτωματική και δεν αποκρίνεται στην πραγματικότητα.

Πηγές- Βιβλιογραφία

Φρόυντ, Σ., (1997), *The interpretation of dreams* (A. A. Brill, Μετ.). Wordsworth Editions.

Μέξτορφ, Ο., (2017), *Hokusai* (M. Basílio, T. Kowalewski , J. Ηλάνκονά, I. Hariton, Σ. Γιαννουλάκη, Μετ.). Könemann

Masanao, A., & Wiedemann, J. (Επιμ.). (2017), *100 Manga Artists*. Taschen Bibliotheca Universalis

Néret, G., (1980), *À l'école des grands peintres : Klimt*. Παρίσι: άγνωστος εκδοτικός οίκος

Walther, Ingo F. ,(2015), *Van Gogh: The Complete Paintings*. TaschenBibliothecaUniversalis

Ono, S., Woodard William P., (2004), *Shinto: The Kami Way*. TuttlePublishing.

Χέρν, Λ., (2019), *Ιστορίες φαντασμάτων από την Ιαπωνία*. Penguin Classics