

Εσωτερικές διεργασίες στη δημιουργία ενός "graphic novel"

Αλέκος Παπαδάτος
Σκιτσογράφος, δημιουργός κόμικς και animation

Περίληψη

Η διαδικασία δημιουργίας ενός graphic novel έχει ομοιότητες με εκείνες του μυθιστορήματος και του κινηματογραφικού έργου. Στο κείμενο αναπτύσσονται στοιχεία από τις εσωτερικές διαδρομές που ακολουθούν οι δύο βασικοί συντελεστές ενός "graphic novel", ο σεναριογράφος και ο σκιτσογράφος σε μια δημιουργική προσπάθεια. Το "Graphic novel" είναι ένα κόμικς με έκταση και δομή όμοια με εκείνη του μυθιστορήματος. Οι διαφορές του από τα άλλα είδη κόμικς, δηλαδή τα λεγόμενα comic strips, τα web comics και τα κλασικά κόμικς που, λίγο πολύ, αφηγούνται ιστορίες μεγέθους νουβέλας ή διηγήματος, σε διαδοχικά τεύχη ή αυτοτελή, περιορίζονται σε αυτά κυρίως: έκταση και δομή. Όπως σε όλα τα κόμικς, το graphic novel χρησιμοποιεί σχέδιο και κείμενο και σε αυτό δεν υπάρχει κάτι το νεωτερικό.

Η ιστορία του graphic novel είναι ήδη αρκετά πλούσια. Στις δεκαετίες 70 και 80, ο Will Eisner και ο Art Spiegelman είναι οι πρώτοι που, ανάμεσα σε άλλους, διεύρυναν τη δημιουργική διαδικασία του κόμικς προσφέροντάς μας αυτό το νέο φορμά. Αφηγήθηκαν με κόμικς μια ιστορία, μεγάλη σε έκταση, και σχετικά σύνθετη από πλευράς χαρακτήρων και πλοκής. Τα χαρακτηριστικά αυτών των αφηγήσεων παρουσίασαν μεγάλες ομοιότητες με το λογοτεχνικό μυθιστόρημα. Τους ακολούθησαν πολλοί δημιουργοί κόμικς, με εντυπωσιακά και εμπνευσμένα αποτελέσματα.

Η εμπορική επιτυχία των πρώτων graphic novels δεν ήταν τεράστια, ωστόσο με το νέο φορμά οι εκδότες βρήκαν έναν τρόπο να ανανεώσουν την παραγωγή τους και να ελκύσουν μια μερίδα του αναγνωστικού κοινού που ως τότε αδιαφορούσε για το είδος του κόμικς. Από τη δεκαετία του 1980 έως και το 2010 περίπου, το είδος προσέφερε έργα πρωτότυπα και ουσιαστικά, προωθήθηκε με ενθουσιασμό και αγαπήθηκε φανατικά. Παρόλο που εμφανίζονται στα διαδικτυακά βιβλιοπωλεία δεκάδες νέα κόμικς στην κατηγορία Graphic Novel, οι πωλήσεις έχουν μειωθεί δραματικά.

Για να φτιαχτεί ένα Graphic Novel σαν αυτά που ακολούθησαν τη γραμμή Eisner και Spiegelman, χρειάζεται χρόνος. Είναι ένα έργο που κοστίζει. Η συνθετότητα του υλικού είναι τέτοια που η διαδικασία παραγωγής του μοιάζει με εκείνη της κινηματογραφικής ταινίας. Οι φάσεις είναι βασικά δύο. Σενάριο και εικόνα.

Για να γραφεί το σενάριο θα πρέπει να γίνει πρώτα μια έρευνα. Ως παράδειγμα αναφέρω δύο graphic novel, τα *Logicomix* και *Δημοκρατία*, που γνωρίζω εκ των έσω, ως ένας των συντελεστών. Επιτακτική υπήρξε η ανάγκη να προηγηθούν έρευνες, για την ασφαλή

εκκίνηση της συγγραφής, εφόσον οι θεματικές και των δύο άπτονται ιστορικών γεγονότων. Αυτός είναι ο λόγος που και τα δύο αφηγήματα καταχωρήθηκαν ως "Non-Fiction" (κακώς βέβαια, αλλά αυτό είναι ένα άλλο ζήτημα).

Και στις δύο περιπτώσεις η έρευνα έπρεπε να περάσει μέσα από επιστήμονες που θα προσέφεραν όχι μόνο πληροφορίες αλλά και κατευθύνσεις και συμβουλές. Σε γενικές γραμμές, οι συγγραφείς και σκιτσογράφος, που αναζητούν στοιχεία σε αυτή τη φάση, συνεταιρικά και συμπληρωματικά, πρέπει να αφομοιώσουν τα δεδομένα της τεκμηρίωσης όχι μόνο ταξινομικά, αλλά, στο μέτρο του δυνατού, να εισέλθουν στην εσωτερική λογική των γεγονότων, των καταστάσεων και των συγκυριών που θα χρησιμοποιηθούν ως βάση για την αφήγηση. Όχι μόνο για ποιο λόγο έγινε αυτό και το άλλο, αλλά και πώς. Η σκέψη και των δύο είναι μονίμως στραμμένη και στην αισθητική των τρόπων, των πράξεων, των δράσεων και των στάσεων των πρωταγωνιστών απέναντι στα πράγματα, κάτι που θα καρποφορήσει αργότερα, στη φάση της δημιουργίας των διαλόγων και της εικόνας.

Οι επιστημονικοί σύμβουλοι είτε μέσα από συζητήσεις είτε μέσα από τα συγγράμματά τους, προσφέρουν συχνά περισσότερη πληροφορία από όση μπορεί ή θέλει να χρησιμοποιήσει ο δημιουργός. Το κόμικς στο οποίο οι συγγραφείς και ο σκιτσογράφος σκοπεύουν να δημιουργήσουν δε θα είναι ένα επιστημονικό εγχειρίδιο ούτε κανενός είδους εκλαΐκευση. Ο δημιουργός δεν σκοπεύει να αποστραγγίξει το θέμα από τους ζωτικούς χυμούς του για να το καταστήσει "κατανοητό στο ευρύ κοινό". Ο σκοπός είναι να διηγηθεί μια ιστορία με αναφορές στην πραγματική ζωή, μια αφήγηση που ο κάθε αναγνώστης του σήμερα και του αύριο θα μπορέσει να εσωτερικεύσει και από την οποία να εμπνευστεί. Η επιθυμία του δημιουργού είναι μέσα από την ιστόρηση, ο αναγνώστης να μάθει κάτι καινούργιο, να δει τα πράγματα με μια νέα ματιά και να αποκτήσει νέα γνώση. Η αφήγηση απεικονίζει, αφαιρεί, συμπυκνώνει, τονίζει, συγκινεί. Δεν παραθέτει στοιχεία. Στη διάρκεια της έρευνας τίθενται λοιπόν διλήμματα, και ένα από αυτά είναι πόσο βαθιά μπορεί να διεισδύσει κανείς στο υλικό τεκμηρίωσης. Η απάντηση είναι φυσικά "όσο το χρειάζεται η συγκεκριμένη ιστορία". Το "πόσο" είναι απόφαση του δημιουργού.

Η περιπέτεια της συγγραφής ενός σεναρίου, και ειδικά για ένα graphic novel, δεν μπορεί να εξαντληθεί σε μερικές γραμμές κειμένου. Ο κάθε σεναριογράφος ζει τη δική του περιπέτεια, και είναι άγνωστο κατά πόσο έχει πλήρη επίγνωση του τι ακριβώς συμβαίνει στο νου του όταν συλλαμβάνει, επεξεργάζεται και γράφει το σενάριό του. Και βέβαια η πορεία είναι κάθε άλλο παρά γραμμική.

Υπάρχουν, παρ' όλα αυτά, δύο στοιχεία που αφορούν τη συγγραφή του σεναρίου για "graphic novel", όπως και για κάθε κόμικς, που θα μπορούσε εύκολα να διακρίνει κανείς. Η εργασία του σεναριογράφου, αν την δει κανείς από την πλευρά του συγγραφέα, έχει μια εσωτερικά ενδιαφέρουσα πλευρά και αυτή είναι η μεγάλη περιπέτεια του οραματισμού της σελίδας (στο κόμικς και επομένως και στο graphic novel η μονάδα αναφοράς είναι πάντα η σελίδα). Ο οραματισμός είναι το πρώτο στοιχείο.

Για να μπορέσει να καταστήσει ενδιαφέρουσα την κάθε ενότητα σελίδων, αυτήν που στον κινηματογράφο ονομάζουμε σεκάνς, ανεβοκατεβάζοντας τους ρυθμούς και δημιουργώντας ένα ζωντανό ανάγλυφο, πρέπει η κάθε σελίδα να είναι μια αυτοτελής, δυναμική κατασκευή, που παίρνει τη σκυτάλη από την προηγούμενη και με τρόπο την περνά στην επόμενη. Ο σεναριογράφος σκέπτεται εικόνα, αλλά σκέπτεται και λόγο και προσπαθεί να συνθέσει τα δύο υλικά με τρόπους που τα νοήματα να προβάλλονται ξεκάθαρα, αλλά χωρίς να σκεπάζουν δεύτερα επίπεδα ανάγνωσης. Η σελίδα αποτελείται από τα καρτέ, που στην αργκό του κόμικς ονομάζονται συχνά πάνελς και αυτά συνιστούν τη μικρότερη δυνατή μονάδα αφήγησης. Τα πάνελ είναι οι εικόνες που με τη διαδοχή τους ξετυλίγουν μπροστά στα μάτια του αναγνώστη την ιστορία και τα νοήματα που αυτή μεταφέρει. Ο σεναριογράφος λοιπόν, ετοιμάζοντας τη σελίδα, οραματίζεται.

Φυσικά το όραμα πρέπει να καταγραφεί. Το δεύτερο στοιχείο που διακρίνεται ξεκάθαρα στην περιπέτεια της συγγραφής ενός σεναρίου για graphic novel είναι αυτή η καταγραφή του οράματος, που συχνά παίρνει τη μορφή ενός οργανωμένου συνόλου εμπιστευτικών οδηγιών για τον σκιτσογράφο.

Η καταγραφή αυτή είναι ακόμη μια προετοιμασία, ένα σκαλοπάτι για το επόμενο στάδιο επεξεργασίας προς την ολοκλήρωση του έργου. Τώρα ο σεναριογράφος πρέπει να κάνει μια λεπτομερή καταγραφή του οράματός του. Να περιγράψει την εικόνα και πώς σχεδιάζεται/οργανώνεται όλο αυτό. Πόσα πάνελ πρέπει να έχουμε στη σελίδα, ποιοι χαρακτήρες θα εμφανίζονται σε αυτά, πώς θα είναι διατεταγμένοι, ώστε οι διάλογοί τους να διαβάζονται στη σωστή σειρά, τι στοιχεία πρέπει να εμφανίζονται στο σκηνικό, ποια πρέπει να βρίσκονται εμφανώς σε πρώτο πλάνο και άλλα παρόμοια. Ο αριθμός των στοιχείων είναι ατελείωτος. Πολλοί σεναριογράφοι προτιμούν να "τα πουν" με λίγες λέξεις, περιεκτικά, και άλλοι λεπτομερώς. Ένας από τους τελευταίους είναι ο γνωστός Alan Moore.

Είναι απροσδιόριστο το πόσα νέα στοιχεία προκύπτουν στη φαντασία του σεναριογράφου την ώρα που καταγράφει τις οδηγίες για τον σκιτσογράφο του. Η κάθε νέα λεπτομέρεια, για παράδειγμα, σχετικά με τη χωροταξία του πάνελ ή ολόκληρης της σελίδας, μπορεί να γεννήσει μιαν άλλη, που θα μπορούσε να βελτιώσει τη σύνθεση. Σε ένα άλλο παράδειγμα, η οδηγία για την έκφραση του προσώπου του τάδε χαρακτήρα, σε συνδυασμό με τον λόγο που εκφέρει, δηλαδή με το κείμενο στο "μπαλόνι λόγου" του μπορεί να εκλεπτυνθεί και να βελτιωθεί, ώστε ο λόγος του να αποκτήσει και ένα ακόμη επίπεδο. Η ίδια η καταγραφή γεννά κι αυτή ιδέες.

Η καταγραφή μπορεί να είναι εκτενής, σχολαστική, εξαντλητική. Ωστόσο, ο σκιτσογράφος έχει διαφορετική ματιά και αίσθηση της ιστορίας. Θα διαβάσει το σενάριο με τη δική του φαντασία. Ο σεναριογράφος αποτυπώνει, θα έλεγε κανείς, το χάρισμα αλλά και τα όριά του. Το ίδιο κάνει και ο σκιτσογράφος με τα σκίτσα του. Οι ξεχωριστές ικανότητες, το ταλέντο και τα χαρίσματά τους, συνδυαστικά, θα οδηγήσουν στην παραγωγή μιας νέας εκδοχής της ιστορίας με ένα απρόβλεπτο, νέο ύφος.

Ακόμη και στην περίπτωση όπου σεναριογράφος και σκιτσογράφος είναι το ίδιο πρόσωπο, οι δύο ματιές είναι διαφορετικές. Φαίνεται ότι το κείμενο και το σχέδιο είναι δύο νοητικές γλώσσες, που εκφράζουν διαφορετικά την αισθητή πραγματικότητα της ιστορίας. Εδώ ας σταθούμε λίγο.

Μετά από ένα μεγάλο χρονικό διάστημα σχεδιαστικής πράξης και παρατήρησης, καταλήγει να πει κανείς ότι το σχέδιο είναι γραφή και η γραφή είναι σχέδιο. Όταν στο σχολείο η δασκάλα μάς μάθαινε να γράφουμε το γράμμα "άλφα", μας μάθαινε να κάνουμε το σκίτσο του "άλφα". Με προσπάθεια και μετά από διαδοχικές αποτυχίες, μάθαμε να τραβάμε μια γραμμή από πάνω ως κάτω αριστερά, για να σχηματίσουμε το πρώτο συνθετικό σχήμα του κεφαλαίου άλφα, που μοιάζει με το τυπογραφικό slash (/). Αργότερα μάθαμε το συμμετρικό του, το \ και τέλος τα ενώσαμε με μια οριζόντια γραμμή, κάπου στη μέση, με μια παύλα (-). Αυτά είναι τα τρία στάδια σχεδίασης του πρώτου κεφαλαίου γράμματος, του άλφα. Είχαμε μπροστά μας ακόμη σαράντα επτά τέτοια σκίτσα να "μάθουμε". Όλοι φτιάξαμε περίπου το ίδιο άλφα κεφαλαίο και αργότερα, όταν αποκτήσαμε τον δικό μας γραφικό χαρακτήρα, το σχεδιάζαμε λίγο διαφορετικά ο καθένας και η καθεμιά, αλλά το "άλφα κεφαλαίο" όλων μας πάντως ήταν και είναι αναγνωρίσιμο ως "άλφα κεφαλαίο". Ας το συγκρατήσουμε αυτό: το σκίτσο του "άλφα κεφαλαίου" πρέπει να είναι αναγνωρίσιμο ως "άλφα κεφαλαίο", ασχέτως γραφικού ύφους και χαρακτήρα, διαφορετικά θα ήταν αδύνατο να συνεννοηθούμε μεταξύ μας μέσω γραπτού λόγου.

Το σκίτσο ενός, για παράδειγμα, ανθρώπινου κεφαλιού, κάνει περίπου το ίδιο πράγμα. Το κεφάλι μπορεί να είναι "καρτούν" ή "ρεαλιστικό", αφαιρετικό ή όχι, με μελάνι, με μολύβι, με ηλεκτρονικό πενάκι, vector ή raster, αλλά παραμένει ένα σκίτσο που αναπαριστά ένα κεφάλι. Ο κάθε σκιτσογράφος αυθόρμητα σχεδιάζει διαφορετικά ένα κεφάλι. Χρειάζεται κάποια πίεση, προσπάθεια και πειθαρχία να μάθουν δύο ή περισσότεροι σκιτσογράφοι να σχεδιάζουν το ίδιο κεφάλι ακριβώς με τον ίδιο τρόπο.

Αν στο σχολείο προεκτείναμε την εκμάθηση τέτοιων "δεδομένων σχημάτων", όπως μάθαμε τα γράμματα της αλφαβήτου, θα μπορούσαμε να τα αναπτύξουμε περαιτέρω σε νέες διαφορετικές εκφάνσεις το κάθε ένα από αυτά και να τα χρησιμοποιούμε ως εργαλεία οπτικής επικοινωνίας. Αυτό κάνουν βασικά όσοι από μεράκι, μοναξιά ή φιλοδοξία συνέχισαν να σκιστάρουν και μετά την αλφάβητο και πολύ αργότερα, με την ολοκλήρωση των εγκύκλιων σπουδών, όταν έγιναν "σκιτσογράφοι". Είναι αυτό που οι ενήλικες ονομάζουν "ταλέντο στο σχέδιο" όταν βλέπουν ένα παιδί να σκιστάρει με μια ευκολία μορφές, πέραν της αλφαβήτου.

Οι σκιτσογράφοι που εργάζονται στο κόμικς, είναι χρήστες τέτοιων "δεδομένων σχημάτων" που έχουν αποθηκεύσει στο νου συνειδητά - και συχνά ασυνειδητά - για την παραγωγή οπτικού αφηγηματικού υλικού. Ο καθένας με τη δική του εμπειρία και τον δικό του γραφικό χαρακτήρα, έχει τα δικά του "δεδομένα σχήματα" που βεβαίως επεξεργάζεται ασταμάτητα, τα συνδυάζει μεταξύ τους και γεννά νέα, δηλαδή νέες μορφές

υλικού οπτικής επικοινωνίας, μέσα σε νέα πλαίσια τεχνοτροπίας. Αν προστεθεί και το χρώμα, η γκάμα των εκφραστικών του μέσων είναι εξαιρετικά πλούσια.

Ο σεναριογράφος συλλαμβάνει τις εικόνες του με τον τρόπο που βλέπει το μάτι, αυτόν τον τρόπο που κάπως πρόχειρα λέμε "φωτογραφικό". Δεν οραματίζεται σκίτσα. Ακόμη και αν είναι εξοικειωμένος με το σκιτσογραφικό ύφος του σκιτσογράφου του, βλέπει με το δικό του, μη-σκιτσογραφικό τρόπο. Όταν ο σκιτσογράφος παραλαμβάνει ένα σενάριο κόμικς, το προσεγγίζει με τη ματιά, τη φαντασία και τη νοοτροπία του σκιτσογράφου. Αν και δεν είναι σίγουρο ότι ο σκιτσογράφος βλέπει σκίτσα την ώρα που διαβάζει το σενάριο, η αντίληψή του τον οδηγεί προς αυτά αργά ή γρήγορα. Θα πρέπει να διαχειριστεί την κατάσταση με τα σκίτσα του. Είναι σαφές λοιπόν ότι ο καθένας βλέπει με άλλη ματιά το ίδιο αφηγηματικό υλικό, την ίδια ιστορία.

Τη στιγμή που ο σκιτσογράφος κάθεται μπροστά στο σενάριο για να ξεκινήσει την πρώτη σελίδα, μπαίνει αυτόματα σε λειτουργία η γνωστή του μεθοδολογία παραγωγής της εικόνας. Αυτονόητο, θα σκεφτεί κάποιος. Τι άλλο να έκανε. Όσο αυτονόητο κι αν είναι αυτό το στάδιο τόσο σκοτεινή και άγνωστη παραμένει αυτή η μοναχική διαδρομή που θα καταλήξει στον τελική σελίδα του κόμικς, αυτή που θα δει και θα διαβάσει ο αναγνώστης. Μάλιστα θα τη δει όχι ως κάτι τελειωμένο αλλά ως κάτι "αυτονόητο", ως "δεδομένο". Σε αυτό οφείλεται πολλές φορές και η γοητεία ή η "μαγεία" που ασκεί το κόμικς σε πολλούς αναγνώστες: "αυτός ο κόσμος υπάρχει εδώ, τον βλέπω, είναι τόσο αληθινός, κι όμως κάποιος τον σκίτσαρισε από το τίποτε".

Η διαδικασία της σχεδίασης, του "lettering" και του χρωματισμού των σκίτσων αποτελείται από πολλά μικρότερα στάδια, γνωστά σε επαγγελματίες και ερασιτέχνες. Τα στάδια της παραγωγής του κόμικς, από το σενάριο και εντεύθεν έχουν γίνει αντικείμενο πολλών δεκάδων διαφορετικών "tutorials" στο διαδίκτυο. Η μεθοδολογία δεν έχει κάτι το περίεργο, είναι βασικά μια πορεία από το γενικό προς το ειδικό, από το αφηρημένο στο συγκεκριμένο, βήμα βήμα. Υπάρχουν σκιτσογράφοι που με μια χειρονομία έχουν το τελικό τους σχέδιο και άλλοι που χρειάζονται πολλά "χέρια" για να φτάσουν στο τελικό. Δεν υπάρχουν μυστικά, απλώς χρειάζεται πολλή υπομονή και να μην σηκώνεται κανείς από την καρέκλα του, για πολλές ώρες, όπως και σε πολλές άλλες δημιουργικές δουλειές.

Η δημιουργική περιπέτεια όμως τρέχει κάτω ή πάνω από την πεπατημένη γνωστή διαδικασία. Όπως και σε κάθε μαστορική, το μυαλό του σκιτσογράφου πηγαινοέρχεται από τον καλλιτέχνη στον μηχανικό, πολλές φορές, μπρος πίσω. Ο σκιτσογράφος δε θα εικονογραφήσει απλώς ένα σενάριο βάσει οδηγιών. Θα χρησιμοποιήσει τη φαντασία του, για να το αποδώσει και να το προεκτείνει όπως αυτός το έχει συλλάβει, νοιώσει και σκέφτεται. Από τη μια πλευρά έχει τους τεχνικούς περιορισμούς: πόσες σελίδες έχει στη διάθεσή του, πώς σε μια σελίδα θα κατευθύνει το βλέμμα του αναγνώστη, ποια πάνελ είναι τα απολύτως απαραίτητα και ποια θα μπορούσαν να λείψουν αν υπάρξει πρόβλημα χώρου, αν χρειάζεται να ενισχυθεί το τάδε σημείο εισάγοντας μια νέα εικόνα που το σενάριο δεν κατάφερε να προβλέψει, πώς θα καταφέρει να βολέψει τα κείμενα στα "μπαλόνια", ώστε η εικόνα να χωρά, και αυτή, με τρόπο ευανάγνωστο και καλαίσθητο,

πώς θα κάνει οικονομία στο τάδε σημείο της σελίδας, για να μπορέσει να δώσει περισσότερη έκταση σε ένα άλλο. Από την άλλη πλευρά έχει τις δικές του αισθητικές επιλογές να κάνει: πώς, για παράδειγμα, θα σχεδιαστεί εκείνο το μικρό σχήμα που βρίσκεται μακριά στο βάθος, ώστε να καταλάβουμε ότι πρόκειται για τον τάδε χαρακτήρα που πλησιάζει κουτσαίνοντας μέσα στο χιόνι, πώς θα λύσει το πρόβλημα των σκηνών με πλήθος όπου χρειάζεται ομαδοποίηση, επιλογή και αφαίρεση σχημάτων, ώστε να γίνει σαφής ο συσχετισμός δυνάμεων, πώς θα ρίξει το φως στην τάδε σκηνή, για να αισθανθούμε τα συναισθήματα του χαρακτήρα, χωρίς αυτός να μορφάζει ή να κινείται, σε ποιο βαθμό θα αναπτύξει την ανατομία στο σχέδιο της στάσης μιας γάτας π.χ., ώστε να γίνει αντιληπτή η κίνηση χωρίς να αποσπάται το μάτι από ενοχλητικές λεπτομέρειες. Σε κάθε βήμα του σκιτσογράφου παίρνονται αποφάσεις, με τη σκέψη πώς θα εκφράσει και πώς θα επικοινωνήσει την ιστορία με ειλικρίνεια και σεβασμό στον αναγνώστη, σεβόμενος τις επιθυμίες του σεναριογράφου και εμπνεόμενος από εκείνον. Είναι η μεγάλη άγνωστη περιπέτεια του σκιτσογράφου. Είναι και αυτή μοναχική και γεμάτη αμφιβολίες, όπως άλλωστε και αυτή των συγγραφέα και σεναριογράφου. Σε κάθε περίπτωση, ο σκιτσογράφος πρέπει να πιστέψει στην εικόνα του για να την φτιάξει. Θα μπορούσαμε μάλιστα να πούμε ότι την φτιάχνει επειδή ακριβώς την πιστεύει.

Φίλοι των κόμικς αναφέρονται συχνά στους χαρακτήρες των graphic novel χρησιμοποιώντας την κάπως άχαρη τυποποιημένη έκφραση “χάρτινοι ήρωες”. Στα μαθήματα κόμικς επαναλαμβάνουμε συχνά στους/στις μαθητές/μαθήτριες την έκφραση “χρησιμοποιούμε αυτό το σχεδιαστικό κόλπο ώστε ο αναγνώστης να έχει την *ψευδαίσθηση* ότι ο χαρακτήρας είναι ζωντανός”, ή “να δημιουργηθεί η *ψευδαίσθηση* ότι το τοπίο έχει βάθος και προοπτική”.

Οι ήρωες όμως δεν είναι *χάρτινοι* και η εικόνα αυτή δεν είναι *ψευδαίσθηση*. Στο μυαλό και των δύο δημιουργών, του σεναριογράφου και του σκιτσογράφου, συμβαίνει αυτό που μας εξήγησε, στην αυτοβιογραφία του, ο μεγάλος καραγκιοζοπαίκτης Σωτήρης Σπαθάρης μιλώντας για τις φιγούρες των ηρώων του: οι φιγούρες αυτές δεν είναι σκίτσα. Είναι πραγματικοί άνθρωποι.