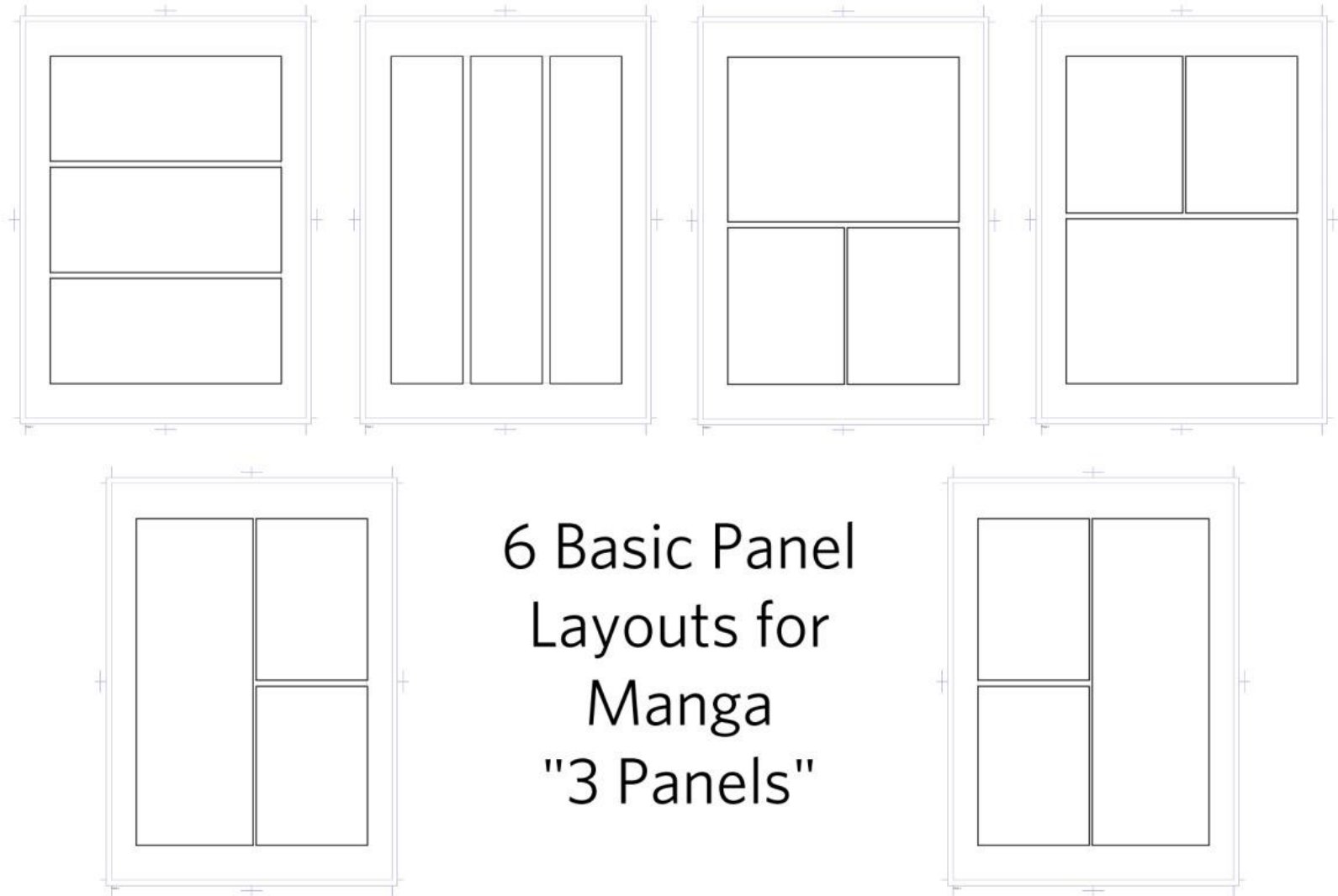


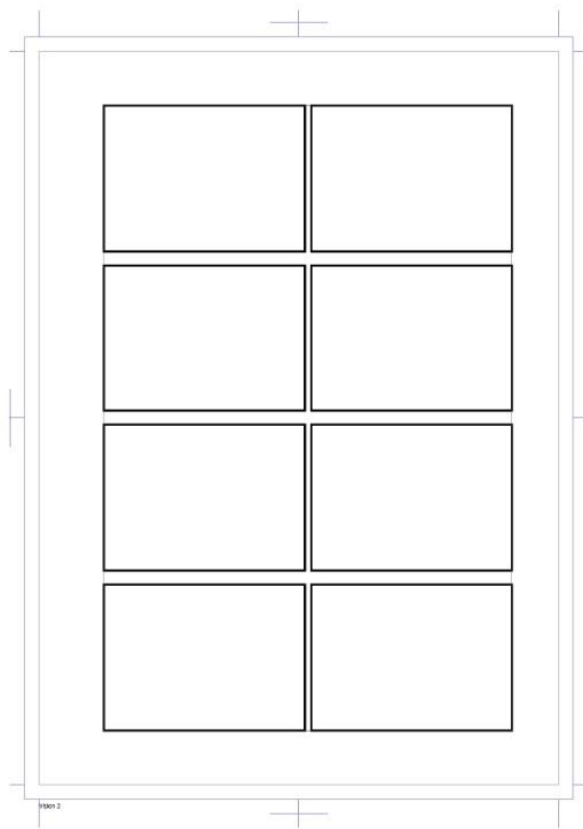
MANGA PANELING TECHNIQUES



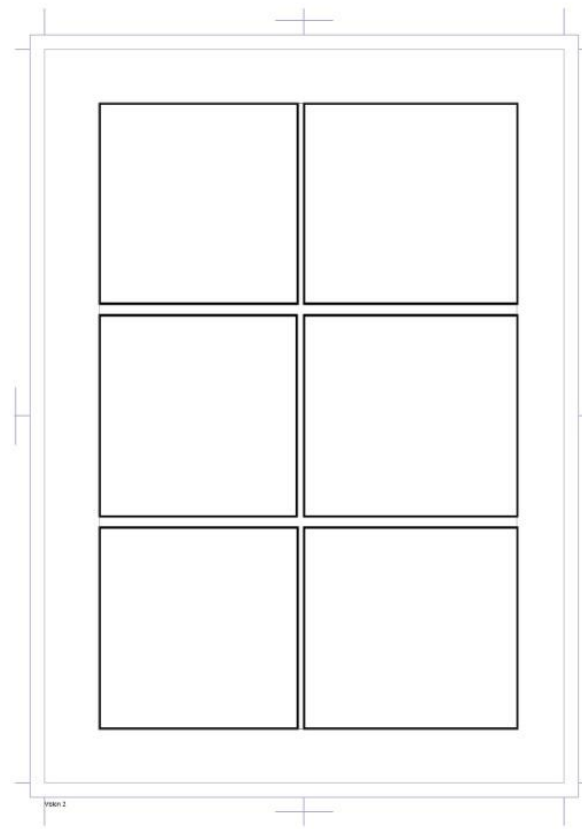
**ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΤΕΧΝΟΤΡΟΠΙΕΣ ΟΠΤΙΚΗΣ
ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΣΤΑ MANGA**

Στα κάτωθι βλέπουμε έξι βασικούς τύπους διαμόρφωσης καρέ (πάνελς) σε μια σελίδα εικονογραφημένης αφήγησης (εκτός *manga* ισχύει και για *comics*)





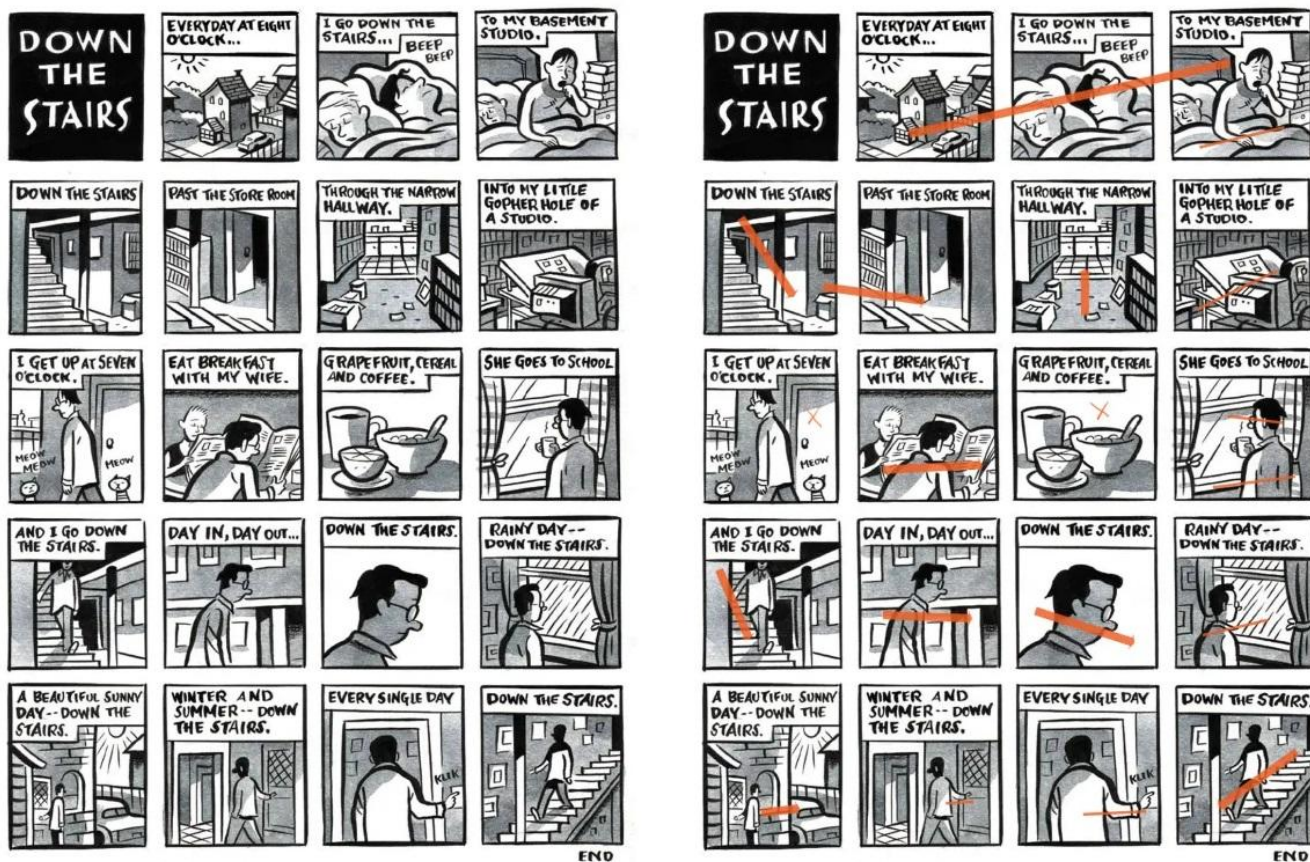
2x4 Grid (Old School)
Yon-dan-gumi



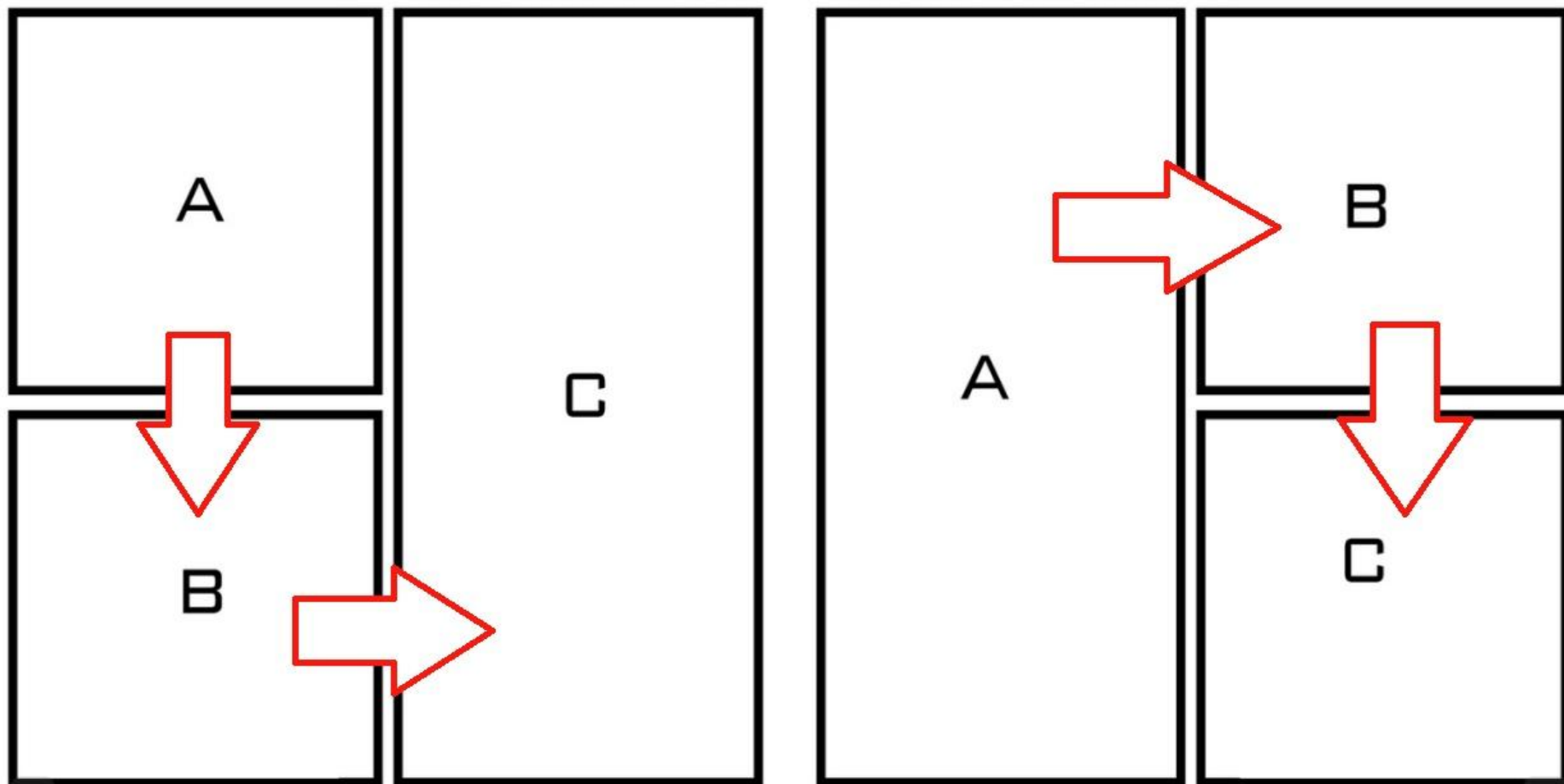
2x3 Grid (Modern)
San-dan-gumi

Το GRID PANELING είναι η πιο "κλασσική" μορφή οπτικής αφήγησης που συναντάμε στα κόμικς και στα μάνγκα. Μεσουράνησε στις δεκαετίες μεταξύ 1930 και 1950, όποτε και ξεπεράστηκε από νεότερους πειραματισμούς δημιουργών πάνω στο lay out-paneling. Έχει απλή, στιβαρή και γεωμετρική δομή για άνετη ανάγνωση μεν, αλλά στις μέρες μας μεγάλο μέρος των δημιουργών (αλλά και αναγνωστών!) τη θεωρούν πλέον βαρετή και "ακατάλληλη" ως μορφή οπτικής αφήγησης για τις επιβλητικές σκηνές δράσης.

GRID PANELING



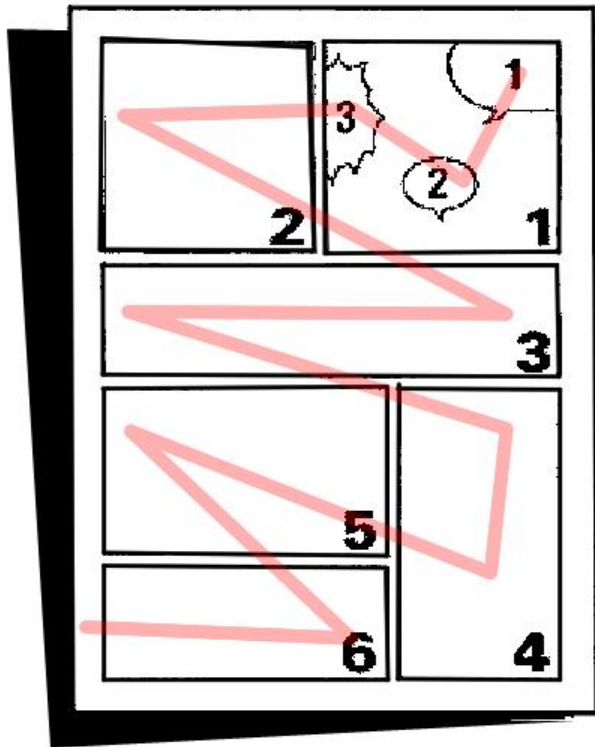
η πάλαι ποτέ χρήση του **GRID PANELING** ήταν ιδιαίτερα πετυχημένη σε συγκεκριμένου στύλ οπτικά αφηγήματα (συνήθως αλληγορικές ιστορίες, ποιητικά εικονοαφηγήματα, κ.α.) και σήμερα την χρησιμοποιούν κυρίως ευρωπαίοι δημιουργοί (όπως της δημοφιλής λεγόμενης "Γαλλοβελγικής σχολής των κόμικς"- B.D. & της εναλλακτικής "σκηνής" - *underground comix*) και εκείνοι της Λατινικής Αμερικής.



η μαγεία των κόμικς (και κατ' επέκταση στα μάνγκα) είναι πως ο/η δημιουργός μπορεί να επιλέξει τον τρόπο εικονογραφημένης αφήγησης με το να διαχειρίζεται τον τρόπο στησίματος των πάνελ/καρέ με τρόπο που πιστεύει πως ευνοεί καλύτερα το τελικό αποτέλεσμα οπτικής αφήγησης. Για τους αρχάριους, ενδεικνύεται η χρήση storyboarding.

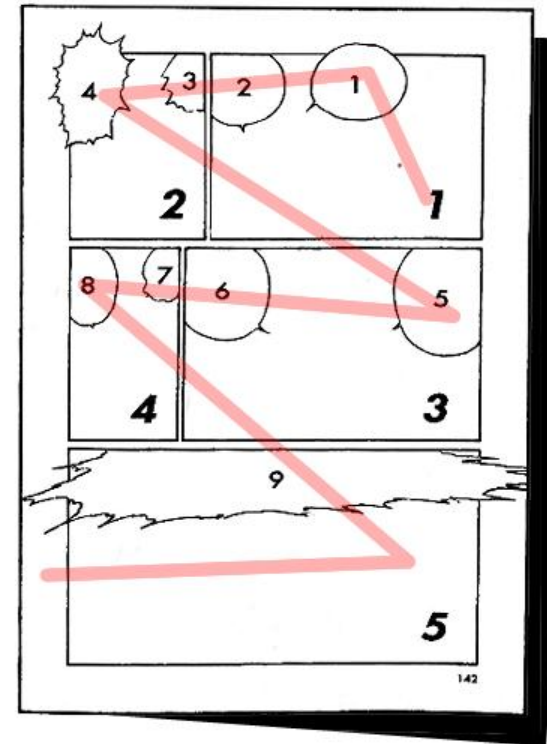
Η ΤΕΧΝΟΤΡΟΠΙΑ ΤΟΥ KOMAWARI

Creator Tips and Tricks #9



**What is
Komawari?**

Paneling
Manga
Part 1



Η ΤΕΧΝΟΤΡΟΠΙΑ ΤΟΥ ΚΟΜΑΒΑΡΙ



το λεγόμενο "komawari" είναι το japanese style of paneling/reading στα Μάνγκα. Ουσιαστικά ο αναγνώστης/τρια του μάνγκα διαβάζει από τα δεξιά προς τα αριστερά - σε αντίθεση δηλαδή από τα κλασικά αμερικανικά και ευρωπαϊκά κόμικς (που τα διαβάζει κανείς από αριστερά προς δεξιά).

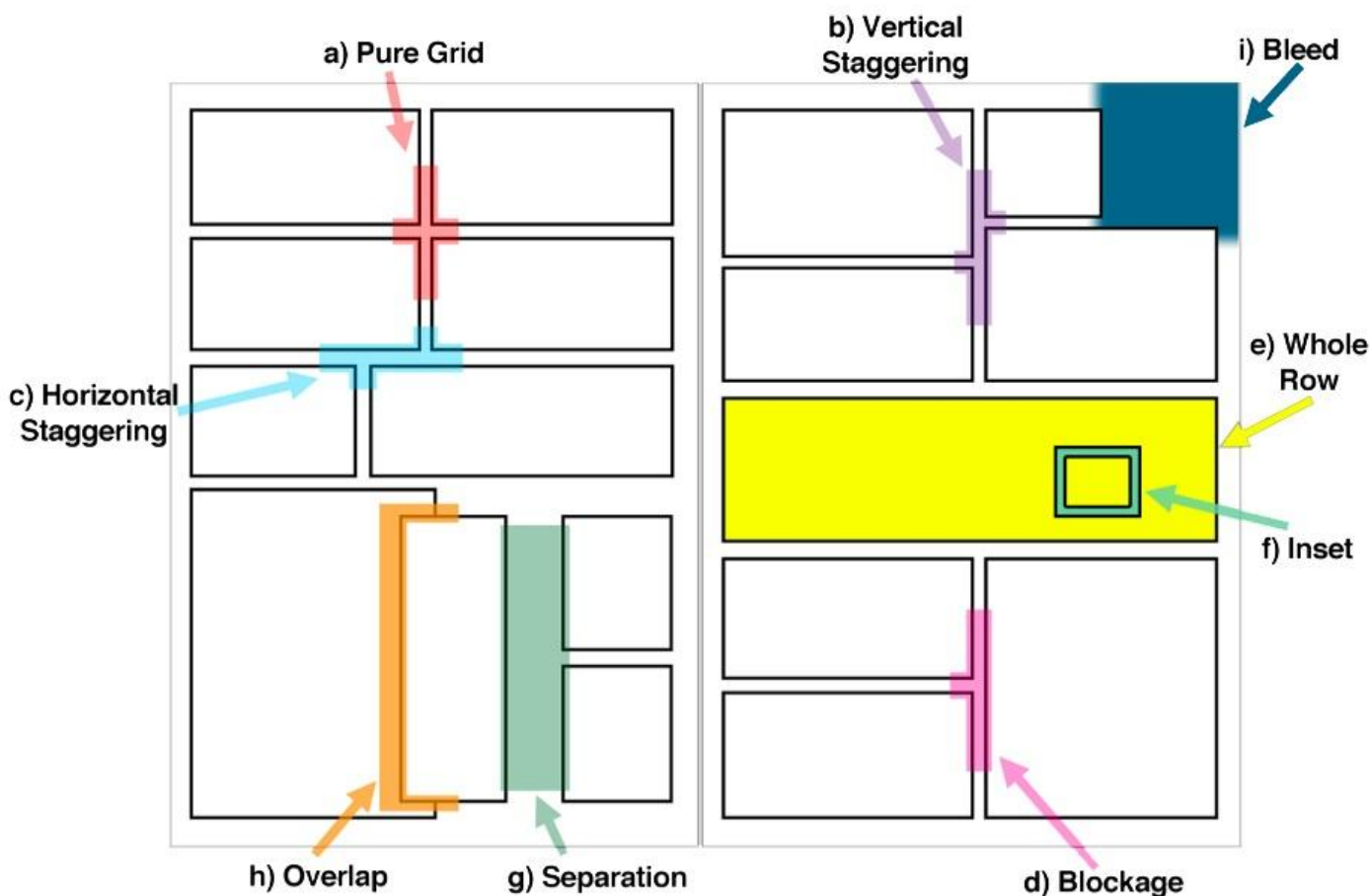
Χρειάζεται μια κάποια εξοικείωση για τον δυτικό αναγνώστη, αλλά η ιαπωνική τεχνοτροπία επινοεί συνεχώς λύσεις προκειμένου για την άνετη ανάγνωση των μάγκα για τους Δυτικούς.

Είναι αναγκαίο ο/η δημιουργός μάνγκα να μπορεί να χειρίζεται επιδέξια τις διαστάσεις χώρου μεταξύ διάφορων καρέ / πάνελς προκειμένου το εικονογραφημένο στόρι του να αποκτήσει μια δεκτικότητα από τον αναγνώστη.



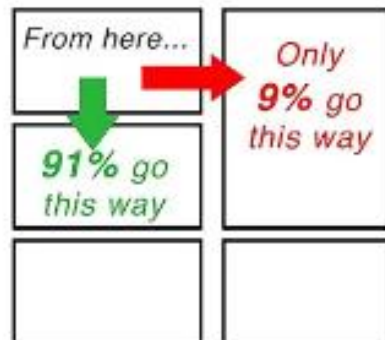
ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΤΡΟΠΩΝ ΟΠΤΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

PANELING ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ & ΣΤΑ ΜΑΝΓΚΑ



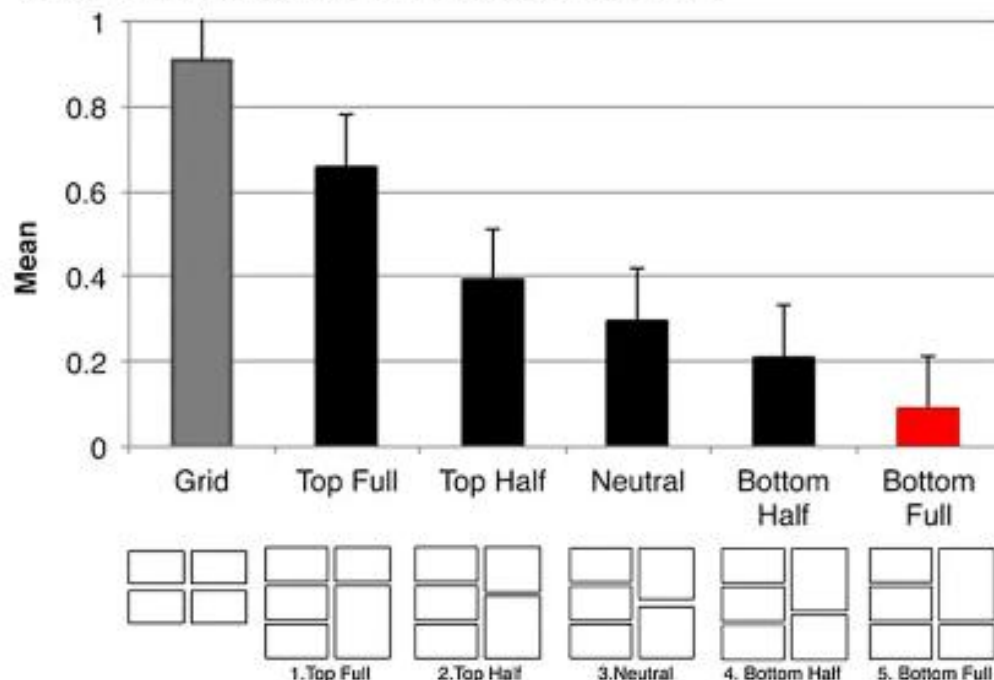
*στα κομικς/μανγκά ο/η δημιουργός δύναται να επιλέξει μεταξύ διαφορετικών αναπτύξεων πάνελ σε μια ολόκληρη σελίδα (ή διπλή σελίδα- εάν αναπτύξει "σαλόνι" πάνελ) σύμφωνα με τον (πιθανό) τρόπο που σκέφτεται πως αναπτύσσεται οπτικά η ιστορία που θέλει να αφηγηθεί.

According to our latest **scientific study** on comics, when people get to choose where to go in a page layout...



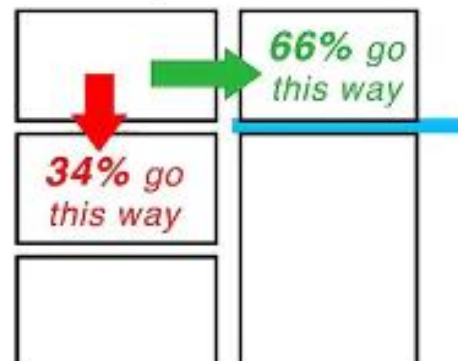
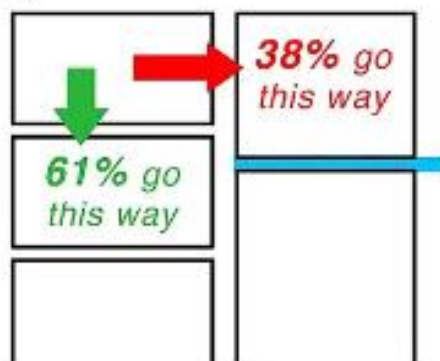
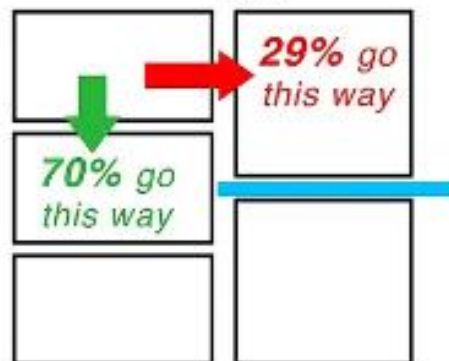
...meaning this layout using "blockage" is **not** confusing.

a. Z-path reading order for Blockage/Staggering



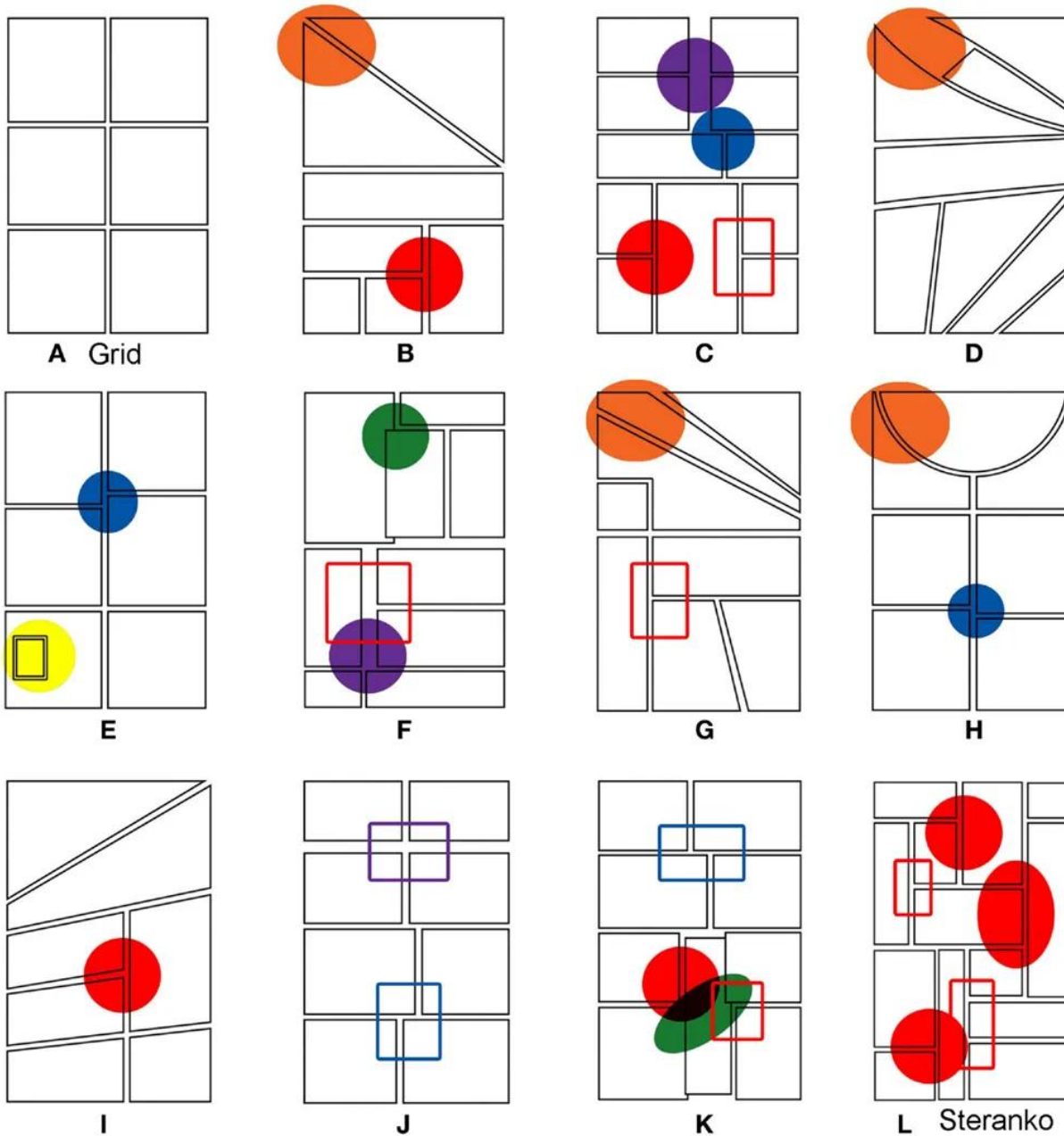
© Neil Cohn www.visuallanguagelab.com

It only gets confusing if the **lower border** is raised higher.



Διάφοροι τρόποι οπτικής αφήγησης manga & comics.

*Προσέξτε τα
διαστήματα που
χωρίζουν τα καρέ/
πάνελς ανάλογα με
τον «τύπο» (π.χ.
*Grid, top Full, half
full, κτλ.*) που
εξυπηρετεί με τον
επιθυμητό τρόπο
την οπτική
αφήγηση.



● Entry Point
● Overlap
● Inset

● Blockage
● Staggering
● Separation

□ Z-Blockage
□ Z-Staggering
□ Z-Separation

ΔΙΑΦΟΡΟΙ ΤΥΠΟΙ PANELING & LAY OUTS

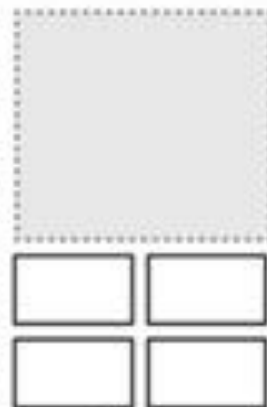
a. Page Templates



Single panel top/bottom

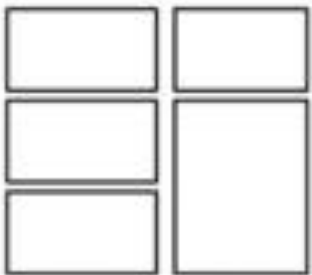


Two panels top/bottom

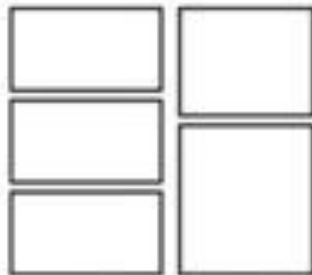


2 x 2 Grid top/bottom

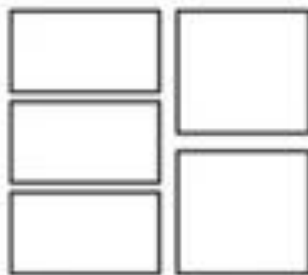
b. Blockage layouts



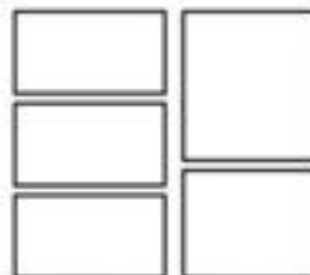
1. Top Full



2. Top Half



3. Neutral



4. Bottom Half



5. Bottom Full



SPLASH PAGE/SALON -single page



BLOCKAGE paneling page



3 BOTTOM paneling page

* Εδώ εικονίζονται μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα από την μεγάλη ποικιλία των τύπων **paneling/ lay out** που συναντούμε σε πολλές εκδόσεις κόμικς manga - τύποι που επιλέγονται ανάλογα πως εξυπηρετεί την οπτική αφήγηση που επιθυμεί ο/η δημιουργός. Φυσικά, για το ίδιο αφηγηματικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να είναι εξίσου επιθυμητοί παραπάνω κι από δύο ή τρεις διαφορετικούς τύπους paneling/ lay out...



TOP Neutral paneling



BOTTOM Neutral paneling



Neutral paneling

* Εδώ εικονίζονται μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα από την μεγάλη ποικιλία των τύπων **paneling/ lay out** που συναντούμε σε πολλές εκδόσεις κόμικς manga - τύποι που επιλέγονται ανάλογα πως εξυπηρετεί την οπτική αφήγηση που επιθυμεί ο/η δημιουργός. Φυσικά, για το ίδιο αφηγηματικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να είναι εξίσου επιθυμητοί παραπάνω κι από δύο ή τρεις διαφορετικούς τύπους paneling/ lay out...



HALF GRID paneling



Neutral Blockage



3-P TOP paneling

* Εδώ εικονίζονται μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα από την μεγάλη ποικιλία των τύπων **paneling/ lay out** που συναντούμε σε πολλές εκδόσεις κόμικς manga - τύποι που επιλέγονται ανάλογα πως εξυπηρετεί την οπτική αφήγηση που επιθυμεί ο/η δημιουργός. Φυσικά, για το ίδιο αφηγηματικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να είναι εξίσου επιθυμητοί παραπάνω κι από δύο ή τρεις διαφορετικούς τύπους paneling/ lay out...



SPLASH PAGE paneling



SPLASH PAGE no credits



SPLASH PAGE paneling
-info included/ text of
description/ credits-

* Εδώ εικονίζονται μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα από την μεγάλη ποικιλία των τύπων **paneling/ lay out** που συναντούμε σε πολλές εκδόσεις κόμικς manga - τύποι που επιλέγονται ανάλογα πως εξυπηρετεί την οπτική αφήγηση που επιθυμεί ο/η δημιουργός. Φυσικά, για το ίδιο αφηγηματικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να είναι εξίσου επιθυμητοί παραπάνω κι από δύο ή τρεις διαφορετικούς τύπους paneling/ lay out...



εδώ έχουμε τρία χαρακτηριστικά παραδείγματα των λεγόμενων **"SPLASH PAGE"**, δηλαδή των "εναρκτήριων" σελίδων (συνήθως η 1η σελίδα- εισαγωγή της ιστορίας ή ένα πάνελ που καλύπτει ολόκληρη σελίδα σε κάποια φάση εξέλιξης της ιστορίας, ή ακόμα και η τελική σελίδα- φινάλε όπου αποδίδεται κάποια σκηνή με εντυπωσιακό/"επικό" τρόπο) όπου ο δημιουργός επιστρατεύει όσες "οπτικές πληροφορίες" μπορεί σε μια εικόνα.

MANGA ΚΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ



*Η αρχική έμπνευση για τους διάφορους τρόπους που μπορούμε να κάνουμε επιλογή στύλ panning, μπορεί να έλθει από την παρακολούθηση αρκετών κινηματογραφικών έργων. Άλλωστε το σινεμά και το κόμικ έχουν "συγγενείς" κώδικες οπτικής αφήγησης με παρόμοια οπτικά στυλ (π.χ. *planning*, *tre-gro*, *panoramic*, *traveling*, κτλ.) και όντως ακόμα πολλοί σχεδιαστές manga/comics υιοθετούν πολλά από αυτά τα φωτογραφικά πλάνα που συναντούμε στις ταινίες.

Σήμερα, πολλοί σκηνοθέτες γυρίζουν κάμποσες ταινίες βασισμένες σε γνωστά και δημοφιλή κόμικς/manga.

Εάν μελετήσει κανείς πιο προσεκτικά τα manga (και κατ' επέκταση τα περισσότερα τουλάχιστον comics), θα διαπιστώσει στα καρέ τις ποικίλες κινηματογραφικές επιρροές στην οπτική αφήγηση. Στη παρούσα σελίδα, βλέπουμε τις εικαστικές λύσεις που δίνει ο δημιουργός για τις κινήσεις σώματος των χαρακτήρων σε ένα ενιαίο πάνελ σελίδας (αναλόγως και για τις συναισθηματικές εκφράσεις τους).



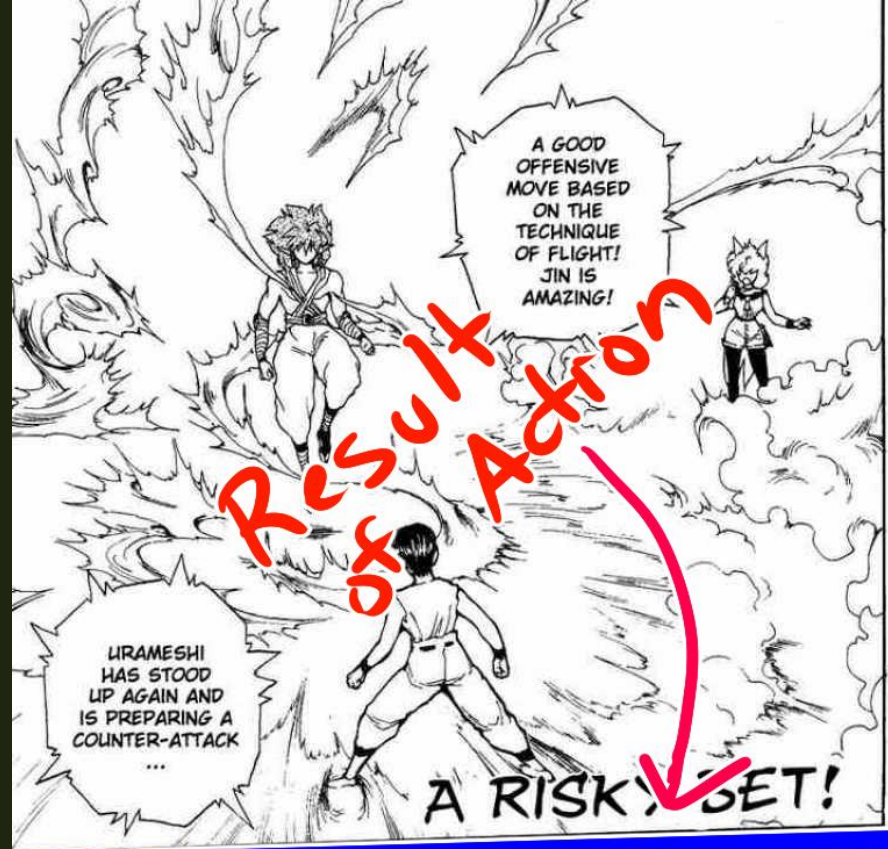
Εδώ βλέπουμε πως αξιοποιεί
τα μεγαλύτερα μεγέθη
πάνελς για να απεικονίσει πιο
αναλυτικά –με σχεδιαστικές
λεπτομέρειες- τις σκηνές
δράσης και τα μικρότερα
πάνελς για τις
συναισθηματικές εκφράσεις.
Η ορθή επιλογή των Στοιχείων
Γραφής (ουσιαστικά η
«εικαστική γλώσσα» του
δημιουργού») παίζει
σημαίνον ρόλο στην
ανάπτυξη των θεμάτων.



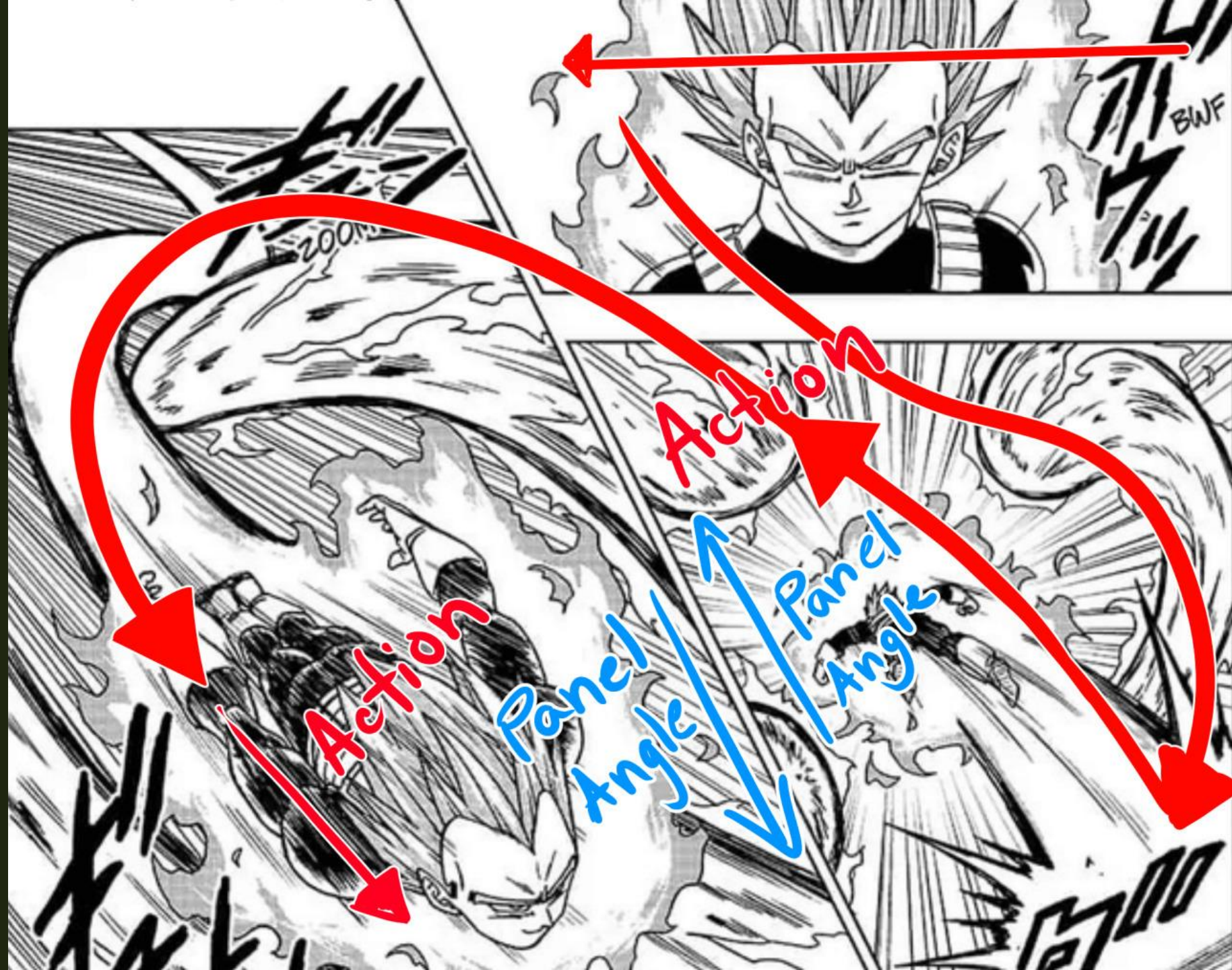
Εδώ άλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα επιλογής **panoramic panel** (σε στυλ *top neutral paneling*) για να παρουσιάσει τους χαρακτήρες κάποιας σκηνής σε κάποιον συγκεκριμένο χώρο δράσης. Εξυπακούεται σε μεγάλο πάνελ «πανοραμικ», οι εν λόγω χαρακτήρες παρουσιάζονται σε μικρότερο μέγεθος αναλογικά των διαστάσεων του καρέ, για να απεικονιστούν οι λεπτομέρειες του περιβάλλοντος δράσης. Στη παρούσα σελίδα καταλαμβάνει το ½ σχεδόν της έκτασης –τα υπόλοιπα μικρότερα πάνελ παρουσιάζουν τις εκφράσεις χαρακτήρων.



ο/η δημιουργός οφείλει να σκεφτεί πώς να τοποθετήσει τους χαρακτήρες με στιλιστικό τρόπο που να είναι εύληπτος και κατανοητός από τον μέσο αναγνώστη. Ειδικά στα manga κόμικς, η χρήση της καθαρής – όσο και λεπτομερής- σχεδιαστικής γραμμής, βοηθάει στο να απογειωθεί εντυπωσιακά το οπτικό αποτέλεσμα.







Ο σχεδιασμός των επικών σκηνών στα μάνγκα είναι ιδιαίτερα δύσκολος, καθότι εδώ επιλέγεται διαφορετική προσέγγιση:

*τα βέλη που σημειώνονται εδώ δείχνουν τον τρόπο που ο artist θέλει να αναδείξει την επικότητα και την δραματικότητα της σκηνής.

* σε πάνελ πολύ μεγάλα (σ.σ. "σαλόνι") ενδεικνύονται εντόνως η ανάδειξη των σχεδιαστικών λεπτομερειών.



*Η κατεύθυνση της φόρμας και των στοιχείων γραφής καθορίζει και τον "τόνο"/ροή της αφήγησης.

*τα πάνελ πρέπει να ακολουθούν την εικονογραφική δυναμική της ίδιας της αφηγηματικής δομής.



Σχεδιαστική επιλογή "εφέ" κίνησης
(ενδεικνύεται στις σκηνές δράσης)

στις σκηνές δράσης, τα
περιγράμματα των χαρακτήρων που
"κινούνται ταχύτατα" αποδίδονται
με τρεμάμενη γραμμή σχεδίου.



οι αντιδράσεις των χαρακτήρων
αναδεικνύονται καλύτερα με μικρά
καρέ κοντινών πλάνων (tre-gro).
Κάποιοι εικονογράφοι μπορεί να
προτιμήσουν διαφορετική
προσέγγιση αναλόγως του script
που έχουν (σ.σ. εδώ δοκιμές με
storyboarding).



mini-panoramic για σχεδ. απόδοση του
χώρου συγκεκριμένης σκηνής-δράσης.

κεντραρισμένη απόδοση
στοιχείων γραφής σε σκηνή
δράσης (*surround linening*).

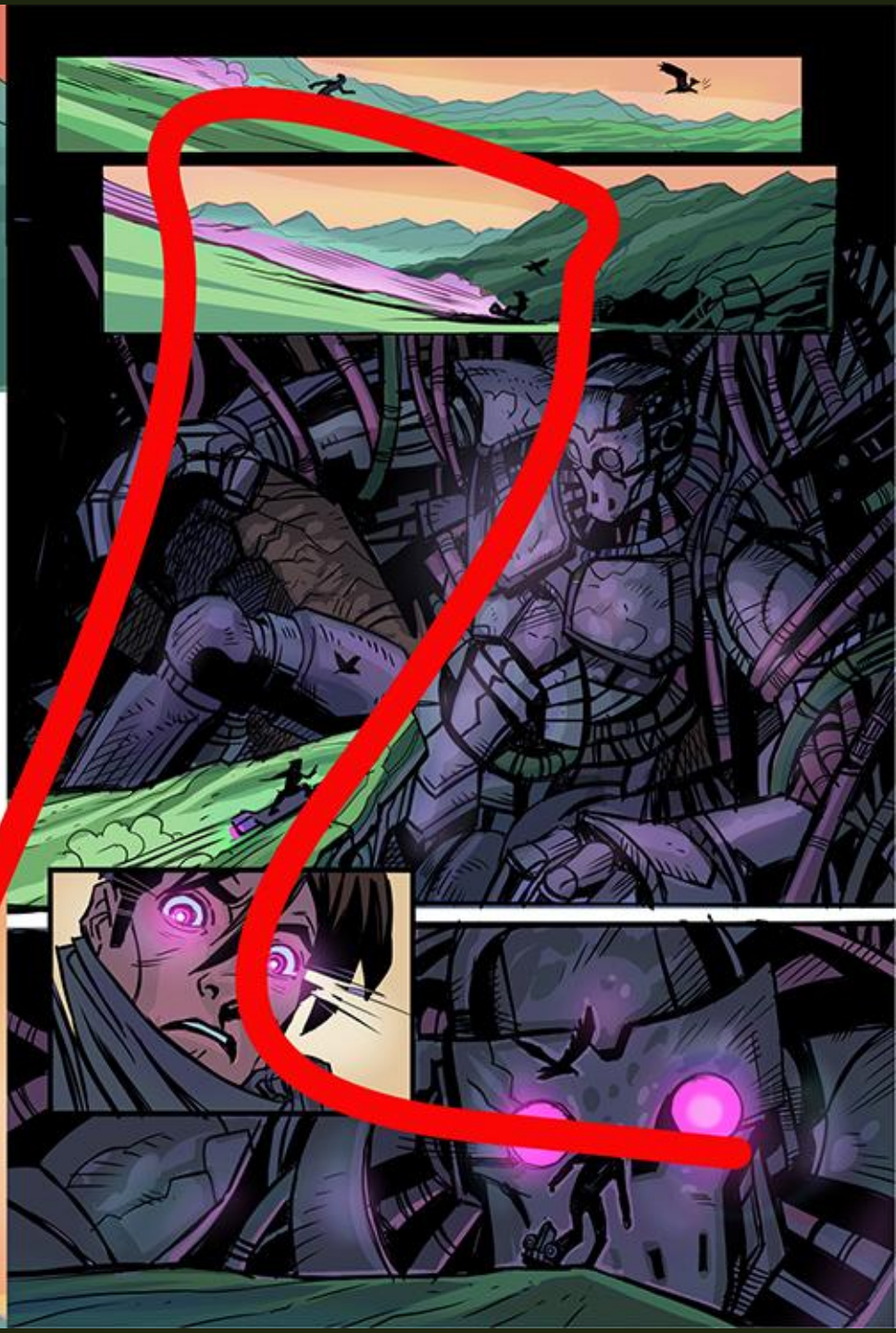
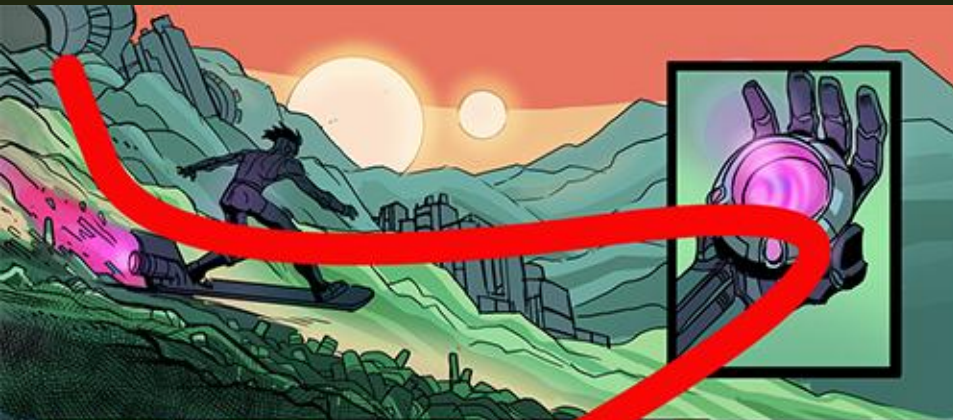
Η φαντασία του/της δημιουργού παίζει τον καίριο ρόλο του πως και με ποια εικαστική γραφή μπορεί να μεταφέρει την επιθυμητή οπτική αφήγηση-δηλ. η «κίνηση» των μορφών, του τοπίου, των ηχογραμμάτων, κτλ., εντός των ποικίλων εναλλασσόμενων πάνελς/καρέ που κοσμούν τις σελίδες των manga (*mangaka*).





Όταν ο/η δημιουργός δεν νιώθει σίγουρος/ρη για το επιθυμητό αποτέλεσμα αφήγησης, στρέφεται αναγκαστικά σε δοκιμαστικό storyboard προτού προχωρήσει σε πλήρη εικονογράφηση σελίδων.









page 1



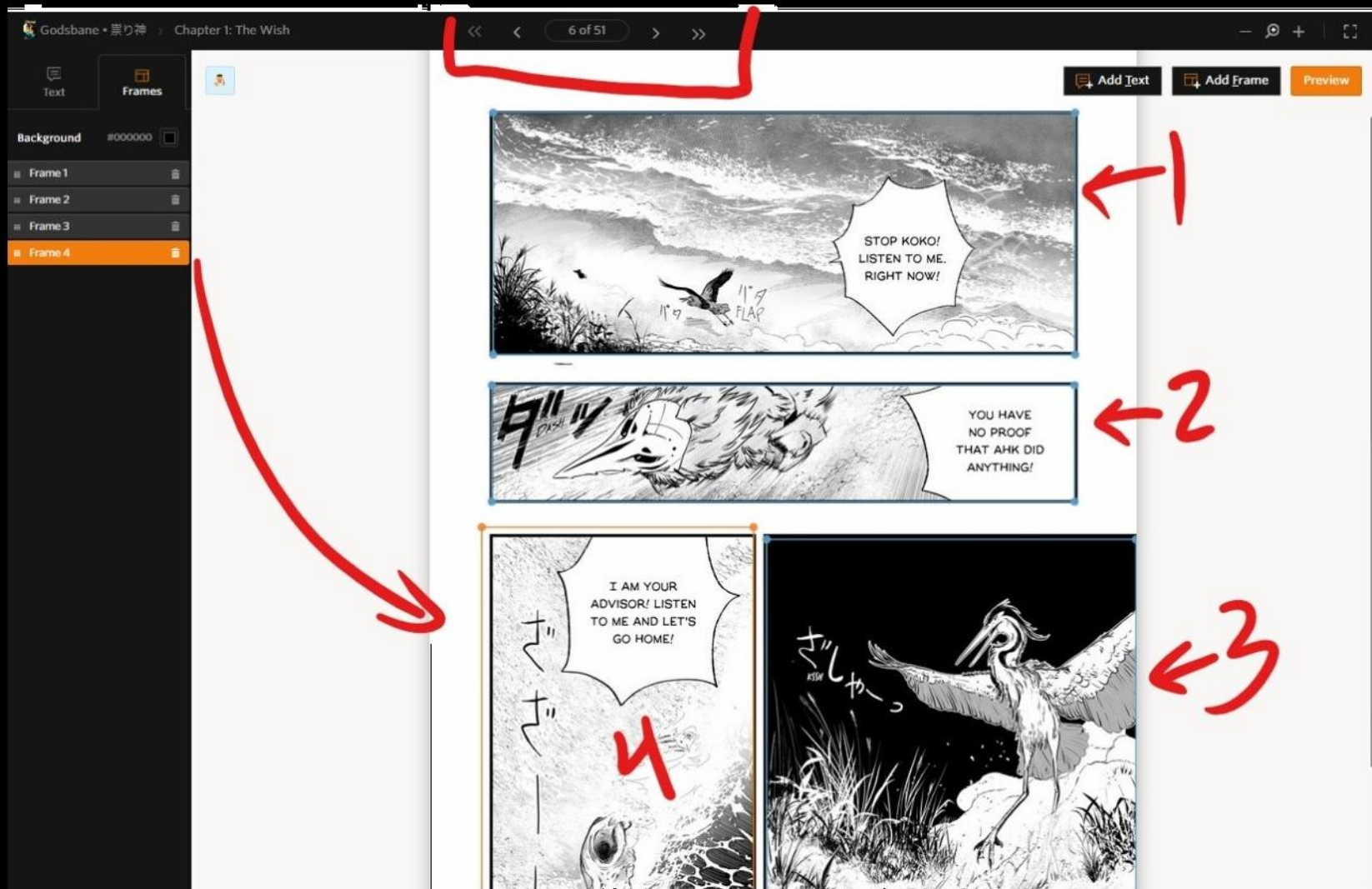
page 2

Ο διαμοιρασμός των σκηνών δράσης γίνεται για να 'αναπνέει' η ροή της ιστορίας καλύτερα



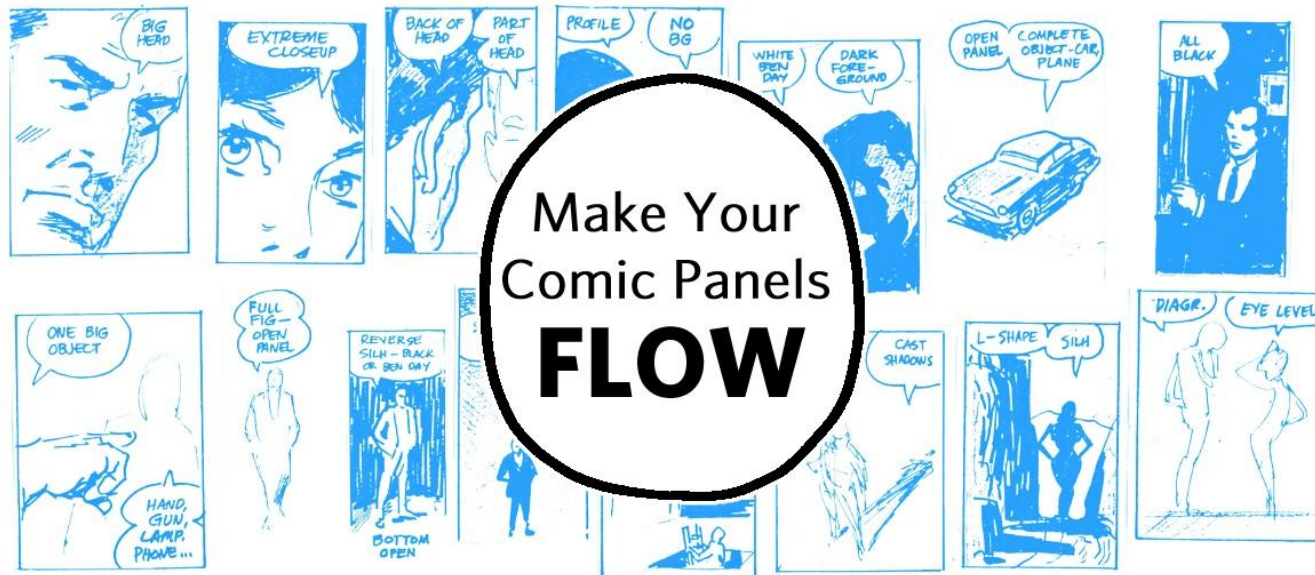
Καθώς αποφασίζουμε για την τοποθέτηση των balloons/"σύννεφων" διαλόγων πάνω στη σελίδα του manga, προσέχουμε που μπαίνουν:

- Αποφεύγουμε όσο είναι δυνατόν να "κρύβουν" μεγάλο μέρος **χαρακτηριστικών** των characters.
- Αξιοποιούμε τον 'αρνητικό χώρο' για την τοποθέτησή τους (δηλ. στα άκρα των καρέ που δεν θα σχεδιαστούν, ενδιάμεσα των πάνελς -π.χ. **παράδειγμα στη διπλανή εικόνα/ σημείο στον κύκλο** ή σε σχεδιασμένα σημεία που έχουν την μικρότερη σημασία στην οπτική αφήγηση).
- το **lettering** να ΜΗΝ είναι υπερβολικά μεγάλο ή υπερβολικά μικρό, τόσο που να δυσκολεύει την ανάγνωση του κειμένου- λεζάντας.
- να βρίσκονται σε ευδιάκριτη "απόσταση" από τα λεγόμενα sound-optical-effects, ώστε και τα δεύτερα να είναι εξίσου ευανάγνωστα.



Εάν στη διαδικασία διαμόρφωσης πανελς, διαπιστώσουμε πως η ροή της οπτικής αφήγησης δεν κυλάει όπως επιθυμούσαμε, τότε μπορούμε να σκανάρουμε φουλ τη σελίδα και να την διαμορφώσουμε ψηφιακά -μετακινώντας πάνελς όπου είναι εφικτό, αλλάζοντας lettering / γραμματοσειρές, διαμορφώνοντας καλύτερα το κόντραστ ή τους ενδιάμεσους τόνους, κ.τ.λ.. (για περίπτωση εικονογράφησης σε χαρτί και τυπικά υλικά)

Creator Tips and Tricks **BASIC**



Οι δημιουργοί comics & manga μελετούν πολύ τις ποικίλες δομές των εικονογραφήσεων που πραγματοποιούν, για τον κύριο λόγο ότι τα έργα τους πρέπει να ρέουν αβίαστα, να είναι ευανάγνωστα και να έχουν σαφή στοιχεία σχεδιασμού (καθαρές γραμμές, στοιχεία γραφής, κ.τ.λ.) προκειμένου να πετύχουν τον στόχο τους.

ΜΕΡΙΚΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΕΛΙΔΩΝ





**SHIZU-
RASE!"**

**FISHMAN
KARATE...**

*T/M: TRINQUIL SPREAD SHALLOWS



TCBSCANS.COM



**EVEN
TEN-YEAR-
OLDS KNOW
THIS!**

**FLAMES
ARE EXTING-
QUISHED BY
WATER...**

**HE
COUNTERED
MY FLAMES!?**



TCBSCANS.COM





I'M
SORRY
ABOUT
THIS,
BUT...
AH...
THAT GUY.

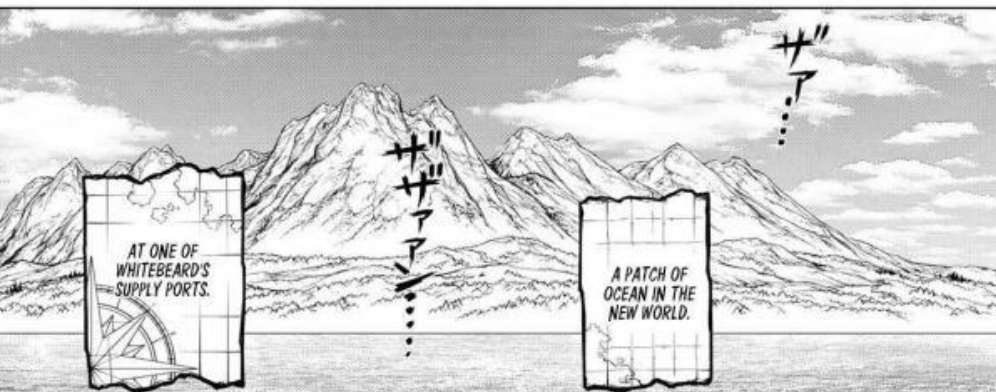
I DON'T
EVEN WANT
TO TALK
ABOUT THAT
MAN.



...THANKS
FOR COMING
ALL THIS
WAY.

THAT'S
ALL RIGHT
THEN.

...I SEE.



AT ONE OF
WHITEBEARD'S
SUPPLY PORTS.

A PATCH OF
OCEAN IN THE
NEW WORLD.



WE'RE NOT
SCARED OF
RED-HAIR
EITHER!!

OF
COURSE
YOU CAN,
CAPTAIN!

WE'LL
FOLLOW
YOU TO THE
VERY TOP!!

NO NEED
TO WORRY
ABOUT US
MASTER DELI,
WE CAN STILL
FIGHT!



HUH?

...GOOD
TO HEAR.
BUT
I WASN'T
PLANNING ON
FIGHTING RED
HAIR ANYWAY.



CAN I
SURPASS
THE PIRATE
KING?



I SEE...

SO YOU
WANT...

TO
MEET
ME?



LET'S TURN
HIM INTO
FOOD FOR
"EVE"!!

THAT
FILTHY
HUMAN
IS USING
SOME
WEIRD
TECHNIQUE
...!!

YOU GUYS
WERE THE ONES
WHO DREW YOUR
WEAPONS FIRST!

WE'LL
MAKE YOU
REGRET.
EVERYTHING
WE DID
WAS IN SELF
DEFENCE!





I APOLOGIZE
IF WE
CAUSED ANY
TROUBLE.

BUT
THAT'S NOT
WHY I'M
SAYING
THIS...

I KNOW
THIS IS
WHITE-
BEARD'S
TERRITORY...



IS HE A
DANGER
EEL
FISHMAN?!

WHAT
IS UP
WITH THIS
GUY?!



HEH...
SEEMS LIKE
THE PIRATE KING
MADE QUITE A
FEW ENEMIES.



HAMO
HAMO
HAMO...

LET'S GET
SOMETHING
STRAIGHT, THIS
ISLAND BELONGS
TO THE FISHMEN!

THERE ARE
MANY IDIOTS WHO
ARE GRATEFUL FOR THE
PROTECTION THAT FLAG
OFFERS, BUT IF WE
GET TO THE BOTTOM
OF IT ALL...

THIS GREAT
PIRATE AGE
AND ALL THIS
HARDSHIP WE
FACED ON
FISHMAN
ISLAND...

WAS
STARTED
BY PIRATES
LIKE YOU,
RIGHT?!



WE'LL SAID,
CAPTAIN! HE
WAS JUST THE
PIRATE KING!

WE'LL
SURPASS HIM!
FIRST, WE'LL
TAKE DOWN
WHITEBEARD!

YOU GUYS
ARE SO
RELIABLE.

NOW ONTO
THE CURRENT
PROBLEM...



HE IS
JUST
ANOTHER
STEPPING
STONE
TO ME!

I DON'T CARE
IF HE WAS PRO-
CLAIMED AS THE
PIRATE KING!
AFTER ALL, HE WAS
NOTHING BUT A
WORTHLESS
CRIMINAL WHO
ROSE TO POWER
BY BRUTE
STRENGTH
ALONE!!



WE'LL
FIGHT HARD!!

WE'LL
PLAY HARD!

WE'LL
WIN HARD!!!



WOAH!!
MERMIDS
♡



LET'S FIGURE
OUT WHERE
WE'RE GOING
TO GO FIRST!

Recommended spots on
Fishman Island:

- Mermaid Cafe
- Long-established restaurant:
Weston Den
- Brand Shop: Criminal
- Mermaid Cove







THE VICTOR OF
THIS BATTLE WILL
TAKE A MASSIVE
STEP...

WORORORO!!
IT'S SUCH A
SHAVE TO HAVE
TO KILL YOU
ALL!!!

BUT IT CAN'T
BE HELPED!! ONCE
YOU'RE DEAD WE'LL
TAKE EVERYTHING
YOU HAVE!!

YOU GUYS HAVE
"PONEGLYPHS" TOO,
DON'T YOU!? I CAN'T
WAIT TO GET MY
HANDS ON THEM!!

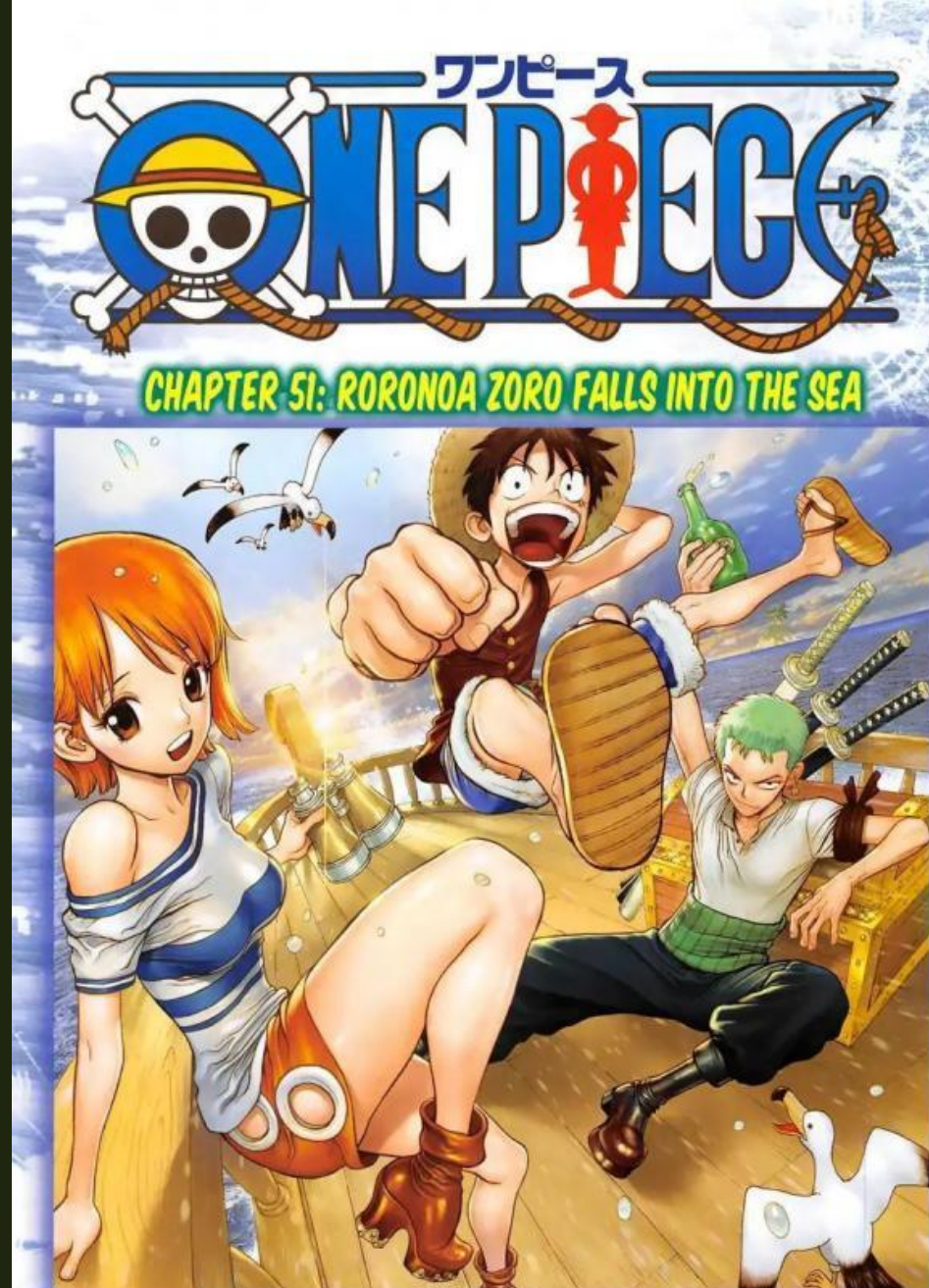
YOUR
"FRIENDS"!! YOUR
"TREASURE"...
ALL OF IT WILL
BE OURS!!

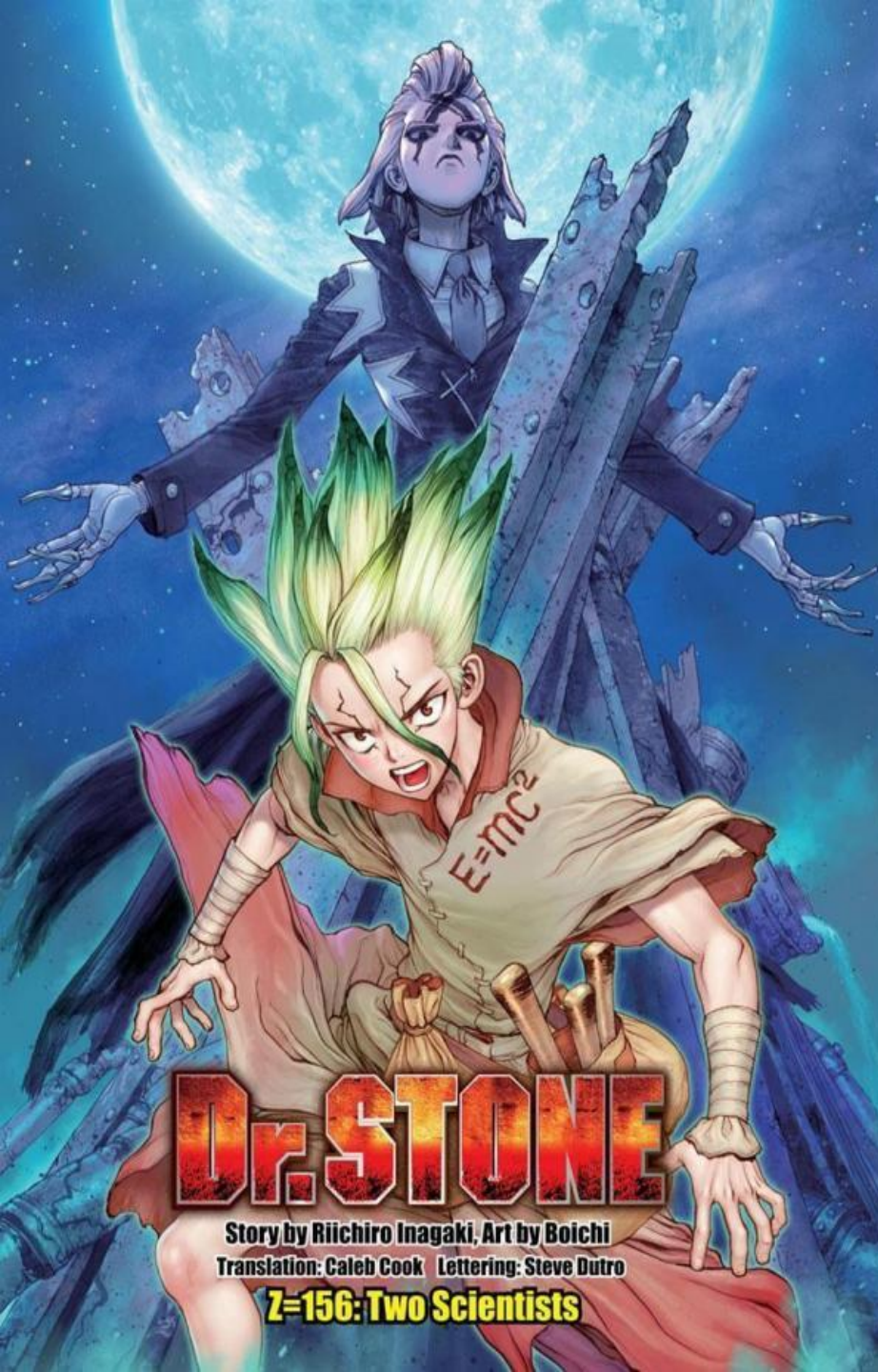
TOWARDS
BECOMING THE
PIRATE KING!!!

AN
INEVITABLE
CLASH!!



JOJO JOJO 荒木飛呂彦





Dr. STONE

Story by Riichiro Inagaki, Art by Boichi
Translation: Caleb Cook Lettering: Steve Dutro

Z=156: Two Scientists



週刊 **少年ジャンプ**
WEEKLY JUMP

48
11月11日

270円

地球と宇宙、
過去と未来。

親子の物語が
交差する!!

史上初の
2本同時連載!
本編&外伝

Dr. STONE

巻頭カラー

新章開幕
記念!!!



ΤΕΛΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ



ΚΑΛΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ!