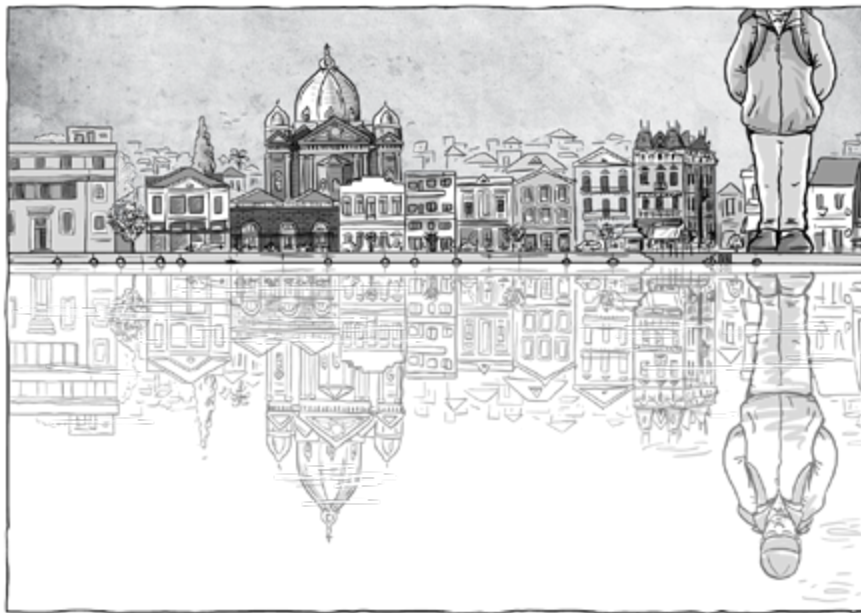


Αντώνης Νικολόπουλος (Soloúr)
Ευαγγελία Μουλά

COMICS & GRAPHIC NOVELS

με οδηγό το *Αίβαλί*



Λογοτεχνία, Ιστορία και Οπτική Επικοινωνία
Τα κόμικς στην εκπαίδευση

διόπτρα

Περιεχόμενα

Εισαγωγικό σημείωμα	11
---------------------	----

ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ

1. Τα κόμικς και τα graphic novels	17
1.1 Τα κόμικς ως διπλός «δούρειος ίππος»	17
1.2 Τι είναι τα κόμικς;	19
1.3 Τα graphic novels και οι δύο χρήσεις του όρου	21
1.3.1 Η αξιολογική προσέγγιση των κόμικς ως graphic novels	22
1.3.2 Τα graphic novels ως φόρμα των κόμικς (ειδολογική προσέγγιση)	24
1.4 Τι είναι τελικά τα graphic novels; Η κατανόηση των χαρακτηριστικών της φόρμας	26
1.4.1 Η έκταση των σελίδων	27
1.4.2 Το format (σχήμα και διάταξη) της έκδοσης	28
1.4.3 Αυτοτέλεια της έκδοσης	29
1.4.4 Αφηγηματική ενότητα	30
1.4.5 Θεματικά πεδία	30
1.4.6 Συνθετότητα της αφήγησης	31
1.4.7 Ένας βασικός προσδιορισμός	33
1.5 Η σύνδεση με τη Λογοτεχνία	34
1.5.1 Το παράδειγμα της ανάγνωσης του <i>Αϊβαλί</i> ως αμιγώς «λογοτεχνικού» και ως πολυτροπικού κειμένου	37
1.5.2 Graphic novel ή γραφιστικό μυθιστόρημα;	42
1.6 Η εξέλιξη των ελληνικών κόμικς	43
1.6.1 Τα πρώτα έντυπα με κόμικς	44
1.6.2 Η εποχή της Μεταπολίτευσης και τα περιοδικά κόμικς	44
1.6.3 Η συμβολή των φεστιβάλ	45
1.6.4 Οι εκδόσεις κόμικς στην Ελλάδα – Μικροί και μεγάλοι εκδοτικοί οίκοι, comic shops	46
1.6.5 Τα ελληνικά graphic novels	47

2. Θεματικές περιοχές για την αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση	50
2.1 Η ένταξη των εικονογραφημάτων στην εκπαίδευση	52
2.2 Μεταφορές λογοτεχνικών κειμένων σε κόμικς	56
2.2.1 Μεταφορά, διασκευή, απόδοση	59
2.2.2 Πιστότητα ή ανάπλαση;	61
2.2.3 Η έννοια της ανοικείωσης στο πρωτότυπο λογοτεχνικό έργο και στη μεταφορά του σε κόμικς	63
2.2.4 Το παζλ λογοτεχνικών κειμένων στο <i>Αϊβαλί</i> και η επαναφήγηση του Ζορμπά στο GN <i>Ζορμπάς – Πράσινη πέτρα ωραιότητας</i>	66
2.3 Η ιστορία και η προσέγγισή της	74
2.3.1 Τα ελληνικά κόμικς αφηγούνται... Ιστορίες	76
2.3.2 Η διαχείριση της πολιτισμικής μνήμης στα κόμικς	81
2.3.3 Η Μικρασιατική Καταστροφή μέσα από το <i>Αϊβαλί</i> και η επαναπροσέγγιση της Ελληνικής Επανάστασης στο GN <i>21: Η μάχη της πλατείας</i>	86
2.4 Εισαγωγή σε ευαίσθητα κοινωνικά ζητήματα	95
2.4.1 Η αξιοποίηση της ερωτικής σκηνής στο <i>Αϊβαλί</i> και το ζήτημα της γονικής αποξένωσης στο GN <i>Ο Συλλέκτης – Έξι διηγήματα για έναν κακό λύκο</i>	97
2.5 Σημειολογικά κλειδιά στο <i>Αϊβαλί</i>	104

ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ

Μερικές διευκρινίσεις	111
3. Ζεϊμπέκικος	113
3.1 Προαναγνωστικό στάδιο	113
3.2 Αναγνωστικό στάδιο	114

3.2.1 Ερωτήσεις/δραστηριότητες ανταπόκρισης, κατανόησης και ερμηνείας των κειμένων	114	5.2.4 Δραστηριότητες που συνδυάζουν γνώσεις γλώσσας των κόμικς και της λογοτεχνίας	161
3.2.2 Ερωτήσεις/δραστηριότητες γνώσεων για τη λογοτεχνία	115	5.2.5 Δραστηριότητες έκφρασης (εικαστικής, θεατρικής, ρητορικής) / δημιουργικής γραφής	162
3.2.3 Συζητώντας με όρους της γλώσσας των κόμικς	118	5.3 Προεκτάσεις	163
3.2.4 Δραστηριότητες έκφρασης (εικαστικής, θεατρικής, ρητορικής) / δημιουργικής γραφής	129	5.4 Σχέση λογοτεχνικού πρωτότυπου - graphic διασκευής	164
3.3 Προεκτάσεις	131	6. Αγάπη-Ζεχρά	169
4. Φώτης	133	6.1 Προαναγνωστικό στάδιο	169
4.1 Προαναγνωστικό στάδιο	133	6.2 Αναγνωστικό στάδιο	169
4.2 Αναγνωστικό στάδιο	133	6.2.1 Ερωτήσεις/δραστηριότητες ανταπόκρισης, κατανόησης και ερμηνείας των κειμένων	169
4.2.1 Ερωτήσεις/δραστηριότητες ανταπόκρισης, κατανόησης και ερμηνείας των κειμένων	133	6.2.2 Ερωτήσεις/δραστηριότητες γνώσεων για τη λογοτεχνία	170
4.2.2 Ερωτήσεις/δραστηριότητες γνώσεων για τη λογοτεχνία	134	6.2.3 Συζητώντας με όρους της γλώσσας των κόμικς	171
4.2.3 Συζητώντας με όρους της γλώσσας των κόμικς	136	6.2.4 Δραστηριότητες έκφρασης (εικαστικής, θεατρικής, ρητορικής) / δημιουργικής γραφής	176
4.2.4 Δραστηριότητες έκφρασης (εικαστικής, θεατρικής, ρητορικής) / δημιουργικής γραφής	144	6.3 Προεκτάσεις	180
4.3 Προεκτάσεις	147	6.4 Σχέση λογοτεχνικού πρωτότυπου - graphic διασκευής	181
4.4 Σχέση λογοτεχνικού πρωτότυπου - graphic διασκευής	147	7. Χασανάκης	184
5. Ηλίας	150	7.1 Προαναγνωστικό στάδιο	184
5.1 Προαναγνωστικό στάδιο	150	7.2 Αναγνωστικό στάδιο	184
5.2 Αναγνωστικό στάδιο	151	7.2.1 Ερωτήσεις/δραστηριότητες ανταπόκρισης, κατανόησης και ερμηνείας των κειμένων	184
5.2.1 Ερωτήσεις/δραστηριότητες ανταπόκρισης, κατανόησης και ερμηνείας των κειμένων	151	7.2.2 Ερωτήσεις/δραστηριότητες γνώσεων για τη λογοτεχνία	186
5.2.2 Ερωτήσεις/δραστηριότητες γνώσεων για τη λογοτεχνία	152	7.2.3 Συζητώντας με όρους της γλώσσας των κόμικς	186
5.2.3 Συζητώντας με όρους της γλώσσας των κόμικς	155	7.2.4 Συνδυάζοντας γνώσεις για τη λογοτεχνία και για τα κόμικς	192

7.2.5 Δραστηριότητες έκφρασης (εικαστικής, θεατρικής, ρητορικής) / δημιουργικής γραφής	193
8. Κιόρογλου	196
8.1 Προαναγνωστικό στάδιο	196
8.2 Αναγνωστικό στάδιο	197
8.2.1 Ερωτήσεις/δραστηριότητες ανταπόκρισης, κατανόησης και ερμηνείας των κειμένων	197
8.2.2 Ερωτήσεις/δραστηριότητες γνώσεων για τη λογοτεχνία	198
8.2.3 Ερωτήσεις που συνδυάζουν γνώσεις λογοτεχνίας και εικόνας	200
8.2.4 Συζητώντας με όρους της γλώσσας των κόμικς	202
8.2.5 Δραστηριότητες έκφρασης (εικαστικής, θεατρικής, ρητορικής) / δημιουργικής γραφής	210
9. Μακροσκοπική ανάλυση	218
9.1 Άσκηση ελέγχου – Κύκλος εντυπώσεων	218
9.2 Συνθετικές εργασίες	218
9.3 Προεκτάσεις: Θέατρο ΦΟΡΟΥΜ (του καταπιεσμένου)	232

ΤΡΙΤΟ ΜΕΡΟΣ

10. Βήματα δημιουργίας κόμικς στην τάξη	239
10.1 Δουλεύοντας με την ομάδα ένα συγκεκριμένο εικονογραφήγημα	239
10.1.1 Εισαγωγικές αναφορές πλαισίωσης	239
10.1.2 Απαντήσεις στα σημαντικά «ερωτήματα» μιας αφήγησης	239
10.1.3 Ερωτήματα κατανόησης/ προσέγγισης έργου	240
10.1.4 Οπτική αφήγηση και ανάγνωση	240
10.1.5 Κριτική προσέγγιση	241
10.2. Εργαστήρια κόμικς – Φτιάχνοντας ιστορίες κόμικς στην τάξη	242
10.2.1 Οδηγίες κατασκευής ενός κόμικς	242
10.2.2 Υλικά	244
10.2.3 Οδηγίες κατασκευής	244
10.2.4 Θεματικές κατευθύνσεις	248
10.2.5 Ιδέα πάνω σε συγκεκριμένο εικονογραφήγημα (Το παράδειγμα από το <i>Αϊβαλί</i>)	249
10.2.6 Πρόσθετες Συμβουλές	252
Βιβλιογραφικές αναφορές	255
Δικτυογραφία	260
Ευχαριστίες	261

Εισαγωγικό σημείωμα

Εχουν περάσει κιάλας 10 χρόνια από την πρώτη έκδοση του graphic novel *Αϊβαλί*, τον Νοέμβριο του 2014, από τις ιστορικές εκδόσεις Κέδρος. Μια γενναία απόφαση από την Κάτια Λεμπέση η οποία, εν μέσω της μεγάλης οικονομικής κρίσης στην Ελλάδα και σε μια περίοδο που αναστέλλονταν ή ακυρώνονταν εκδόσεις, αποφάσιζε με τα ελάχιστα που της είχα περιγράψει (έναν σύντομο σκελετό των έξι κεφαλαίων και δυο σελίδες με τυχαία σκίτσα φτιαγμένα με άγχος) να βγάλει το πλέον πολυσέλιδο, μέχρι εκείνη τη στιγμή, ελληνικό κόμικς¹, έκτασης 450 σελίδων.

Η πρώτη έκδοση, 5.000 αντίτυπα, εξαντλήθηκε σε λίγους μήνες. Τον Φεβρουάριο του 2015 ακολούθησε η έκθεση στο Μουσείο Μπενάκη της Πειραιώς με τον τίτλο «Αϊβαλί, ένα ταξίδι στον χρόνο». Η πρώτη μεγάλη έκθεση σε ελληνικό μουσείο βασισμένη αποκλειστικά στο υλικό ενός κόμικς. Μετά από δύο παρατάσεις από το ίδιο το μουσείο, διήρκησε συνολικά τρεισήμισι μήνες. Η συνέχεια, καταγιστική: ξεναγήσεις, προβολές, θεατρικές παραστάσεις, εργαστήρια, συναυλίες, περιφερειακές εκθέσεις σε όλη την Ελλάδα, ημερίδες, πανεπιστημιακές εργασίες και άρθρα. Για τα επόμενα δέκα χρόνια το *Αϊβαλί* δεν σταμάτησε

ποτέ να μεταφράζεται, να επικοινωνεί, να ταξιδεύει: Ραβένα, Λονδίνο, Οξφόρδη, Παρίσι, Κλερμόν Φεράν, Βρυξέλλες, Κίεβο, Μαδρίτη, Βαρκελώνη, Κωνσταντινούπολη, Μόναχο, Σαν Φρανσίσκο, Σακραμέντο, Νιου Τζέρσι, Φιλαδέλφεια, Νέα Υόρκη, Βοστόνη, Μόντρεαλ... Ένα κόμικς, ένα «γκράφικ νόβελ» που με τον δικό του ταπεινό τρόπο, από στόμα σε στόμα, άνοιγε και ανοίγει συζητήσεις για την ιστορία, τη μνήμη, το προσφυγικό, τη μισαλλοδοξία, τον πόλεμο, τη θέση των καθημερινών ανθρώπων μέσα σε όλα ετούτα.

Ακριβώς σε αυτή την επέτειο των δέκα ετών ένας νέος κύκλος ανοίγει για το βιβλίο. Οι εκδόσεις Διόπτρα αναλαμβάνουν με φροντίδα να συνεχίζουν το όμορφο ταξίδι. Φροντίδα που αποκαλύπτεται πρώτα από όλα με την ποιοτική επανέκδοση του έργου, που θεωρείται πλέον σημείο αναφοράς. Επίσης, με την παράλληλη κυκλοφορία της παρούσας έκδοσης.

Το *Αϊβαλί*

Το *Αϊβαλί* δεν είναι ένα «βιβλίο για παιδιά και εφήβους». Ένα βιβλίο που εξηγεί «με ωραίο τρόπο» τι έγινε στην ιστορία ή ένα βιβλίο που μεταφέρει σε κόμικς κάποια λογοτεχνικά κείμενα σχετικά με τη Μικρασιατική Καταστροφή. Δεν κρύβει διδασκισμό, κάποια ερμηνεία, μια συγκεκριμένη αφήγηση για το πώς συνέβησαν τα γεγονότα. Το *Αϊβαλί* είναι ένα βιβλίο για ενήλικες. Με ώριμες αγωνίες και ερωτήματα για όσα συνέβησαν, συμβαίνουν και μπορούν να ξανασυμβούν μεταξύ

¹ Ακολουθούμε τον όρο «κόμικς» γραμμένο στα ελληνικά, που είναι και η πιο διαδεδομένη του χρήση, με τελικό -ς σε όλες τις κλίσεις, ως ξένη λέξη, άκλιτη.

των λαών, μεταξύ των ανθρώπων. Προσπαθεί να δει και τις δυο αντιμαχόμενες πλευρές σε έναν πόλεμο σε μια πολιτισμική και όχι μόνο αντιπαράθεση, αναδεικνύοντας ως κοινό συνδετικό κρίκο τον ανθρώπινο πόνο. Καθόλου τυχαία, το βιβλίο αυτό τελειώνει με μία διερώτηση, έναν μετεωρισμό της σκέψης στο παρελθόν, την ώρα που εμείς στο παρόν προσπαθούμε να καταλάβουμε αυτό που ζούμε, να μαντέψουμε αυτό που έπεται.

Το *Αϊβαλί* δεν είναι ένα βιβλίο για παιδιά. Όμως, σήμερα τα παιδιά γκουγκλάρουν, σερφάρουν, τσατάρουν. Στα χέρια τους βρίσκεται ένα κινητό, οι δυνατότητες που παρέχει η τεχνητή νοημοσύνη. Το μυαλό τους ταξιδεύει αλλού, σε καινούργιες συχνότητες, έχουν νέα ερεθίσματα. Δεν είναι τα παιδιά που υπήρξαμε εμείς κάποτε. Δεν περιμένουν γονείς και δασκάλους να τους πασάρουν ένα ακόμα βιβλίο κατασκευασμένο «για παιδιά κι εφήβους», γεμάτο διδακτισμό και απαντήσεις. Πώς να μιλήσεις σε αυτά τα παιδιά αν όχι ώριμα, σαν ίσος προς ίσο;

Ελπίζω και υποθέτω πως ένα έργο σαν το *Αϊβαλί* –ένα διαφορετικό βιβλίο με Λόγο και Εικόνα στην εποχή της εικόνας– κάτι μπορεί να καταφέρει. Το έχω δει άλλωστε να συμβαίνει όλα αυτά τα δέκα χρόνια σε εργαστήρια, τάξεις, αμφιθέατρα, καθώς υπήρξαν αμέτρητες προσκλήσεις για παρουσιάσεις σε δημοτικά, γυμνάσια και λύκεια, σε λέσχες ανάγνωσης, σε ομάδες δημιουργικής γραφής, σε πανεπιστήμια. Προσκλήσεις που ενεργοποιούσε τις περισσότερες φορές ο ενθουσιασμός και το μεράκι δασκάλων και καθηγητών καθώς δοκίμαζαν με δική τους πρωτοβουλία το συγκεκριμένο *graphic novel* στην επικοινωνία με τους μαθητές τους. Συσσωρεύτηκε έτσι με τα χρόνια μια πολύτιμη εμπειρία για το πώς ένα βιβλίο κόμικς μπορεί να δημιουργήσει ένα εντελώς νέο πλαίσιο επικοινωνίας και διάλογου ανάμεσα σε παιδιά κι ενήλικες.

Ένα βιβλίο για το *Αϊβαλί*

Αυτή την εμπειρία προσπαθούμε να συμπυκνώσουμε στην παρούσα έκδοση, αλλά δοκιμάζουμε και ένα βήμα παραπέρα. Να δημιουργήσουμε ένα εγχειρίδιο που μέχρι σήμερα δεν απαντά στη σχετική ελληνική βιβλιογραφία, λαμβάνοντας υπόψη, στην εκπαιδευτική χρήση ενός ειconoγραφηγήματος, τη σκοποθεσία των αναλυτικών προγραμμάτων σπουδών, τα θεωρητικά μοντέλα, ειδικότερα αυτό της διαθεματικότητας, τις πλέον σύγχρονες διδακτικές μεθοδολογίες, και χωρίς να ξεχνάμε τις προτεραιότητες, τους περιορισμούς που θέτει η διδακτική πράξη. Ανταποκρινόμαστε στην εύλογη ανάγκη των εκπαιδευτικών για έναν έγκυρο οδηγό στο τολμηρό εγχείρημα της διδασκαλίας ενός *graphic novel*, και βέβαια στις πρακτικές επικοινωνίας και τους τρόπους έκφρασης των σύγχρονων νέων.

Στο πρώτο, θεωρητικό μέρος του βιβλίου, από τη μεριά μου επιχειρώ μία αναδρομή στο μέσο των κόμικς και της φόρμας των *graphic novels*. Στεκόμαστε στις δύο χρήσεις του όρου: εκείνη που αφορά έναν γενικό, ασαφή προσδιορισμό με αξιολογικό χαρακτήρα και εκείνη που περιγράφει ένα υποείδος, μια φόρμα των κόμικς με συγκεκριμένα ειδο λογικά χαρακτηριστικά. Επιπλέον, προσεγγίζουμε τρεις θεματικές κατευθύνσεις των κόμικς που μπορούν να φανούν ιδιαίτερα αξιοποιήσιμες στην εκπαιδευτική διαδικασία: Α) τα κόμικς που μεταφέρουν λογοτεχνικά έργα, Β) εκείνα που προσπαθούν να δουν με άλλο μάτι την ιστορία, και Γ) κάποια κόμικς που καταπίνουν με σύγχρονα κοινωνικά ζητήματα. Όλα αυτά, χρησιμοποιώντας παραδείγματα από το *graphic novel Αϊβαλί* που αποτελεί, στη προσέγγιση του παρόντος βιβλίου, μία πολυεπίπεδη μελέτη περίπτωσης (*case study*). Δεν απουσιάζουν όμως και αναφορές σε άλλα *graphic novels*,

όπου μπορώ από τη θέση του δημιουργού να επισημάνω επίσης κάποια δομικά ή επικοινωνιακά σημεία. Συγκεκριμένα, το *Ζορμπάς - Πράσινη πέτρα ωραιοτάτη*² (αναφορικά με τη μεταφορά λογοτεχνικών έργων), το *21: Η μάχη της πλατεί-ας*³ (για την προσέγγιση της ιστορίας μέσω των κόμικς) και *Ο Συλλέκτης - Έξι διηγήματα για έναν κακό λύκο*⁴ (προκειμένου να μιλήσουμε για σύγχρονα κοινωνικά ζητήματα).

Με οδηγό συγκεκριμένα παραδείγματα, αλλά και το θεωρητικό πλαίσιο που θέτουμε, τα κόμικς, η δομή και η πολυτροπική γλώσσα τους γίνονται πλέον πιο οικεία. Το πώς διαβάζουμε μια ιστορία με σκίτσα, πώς τα διάφορα σύμβολα, φωτογραφίες, ένθετες εικόνες, διακειμενικές αναφορές, μπορεί να μεταφέρουν το μυαλό του αναγνώστη σε άλλα αναγνωρίσιμα πολιτισμικά πεδία, πώς το χρώμα ή η απουσία του, η σειρά των διαλόγων, ή και η επιλογή των γραμματοσειρών, μπορούν ως οπτικά ερεθίσματα να πλουτίζουν την αφήγηση ενός κειμένου, μεταμορφώνοντας ένα κόμικς σε κάτι πολύ περισσότερο από το απλό άθροισμα λέξεων και σκίτσων. Πληροφορίες που, στο οπλοστάσιο ενός εκπαιδευτικού, μπορούν να μετατραπούν σε γέφυρες επικοινωνίας για την ιστορία, τη λογοτεχνία, τη μνήμη, τα κοινωνικά προβλήματα ενός πολύπλοκου κόσμου.

Στο δεύτερο μέρος φεύγουμε από το σχεδιαστήριο και το μυαλό του σκιτσογράφου και μπαίνουμε πλέον στην τάξη. Εκεί, τη σκυτάλη αναλαμβάνει η Ευαγγελία Μουλά, έμπειρη φιλόλογος και εκπαιδευτικός, εξοικειωμένη με τη διαδικασία συγγραφής εκπαιδευτικών υλικών και διδάσκουσα δημιουργική γραφή στο ΕΑΠ. Με τη

δυναμική του επιστημονικού της έργου και μέσω της επαγγελματικής της ιδιότητας ως συμβούλου εκπαίδευσης στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, η Μουλά αναδεικνύει την παρούσα έκδοση τόσο σε πολύτιμο οδηγό και βοήθημα για εκπαιδευτικούς και γονείς, όσο και σε χρήσιμο εργαλείο σε εργαστήρια, βιβλιοθήκες και ομάδες ανάγνωσης, δημιουργικής γραφής, forum συζητήσεων κ.ά. Με θεωρητικό έργο πάνω στην αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση και στη σχέση των κόμικς με τους νέους γραμματισμούς, όπως και με σημαντική αρθρογραφία –σε ελληνικά και ξένα περιοδικά– πάνω σε ποικίλες πτυχές των κόμικς και της λειτουργίας τους, η Μουλά καταφέρνει να «ξαναδιαβάσει» το *Αϊβαλί* με το πάθος του ενθουσιώδους αναγνώστη, αλλά και την απαιτούμενη νηφαλιότητα του αποστασιοποιημένου μελετητή. Με πλήθος ασκήσεων που καλύπτουν όλο το εύρος των προτεινόμενων κατηγοριών, όπως παραδίδονται στα νέα προγράμματα σπουδών λογοτεχνίας, με τη σημαντική προσθήκη δραστηριοτήτων που αφορούν αποκλειστικά την ιδιαιτερότητα της οπτικής αφήγησης και τη σχέση της με τα κείμενα-πηγές. Σε αυτό το σημείο εντοπίζεται και η πρωτοτυπία του ανά χείρας εκπαιδευτικού υλικού, το οποίο παρέχει στον/στην εκπαιδευτικό πρακτικές και εφαρμόσιμες προτάσεις για την προσπέλαση της πολυτροπικής φύσης του κειμένου, αναδεικνύοντας τις ανεξάντλητες δυνατότητές του. Ευσεβής μας πόθος μαθητές και εκπαιδευτικοί να συνδυάσουν την απόλαυση της ανάγνωσης με την εμβάθυνση στα μηνύματα και την κατανόηση των τρόπων που η οπτική αφήγηση νοηματοδοτεί.

Τέλος, στο τρίτο μέρος ασχολούμαστε με ένα καθαρά πρακτικό κομμάτι. Την ίδια τη συνεργασία των συντονιστών/εκπαιδευτικών με την ομάδα

2 Εκδ. Διόπτρα, 2023.

3 Εκδ. Ίκαρος, 2021.

4 Εκδ. Ίκαρος, 2018.

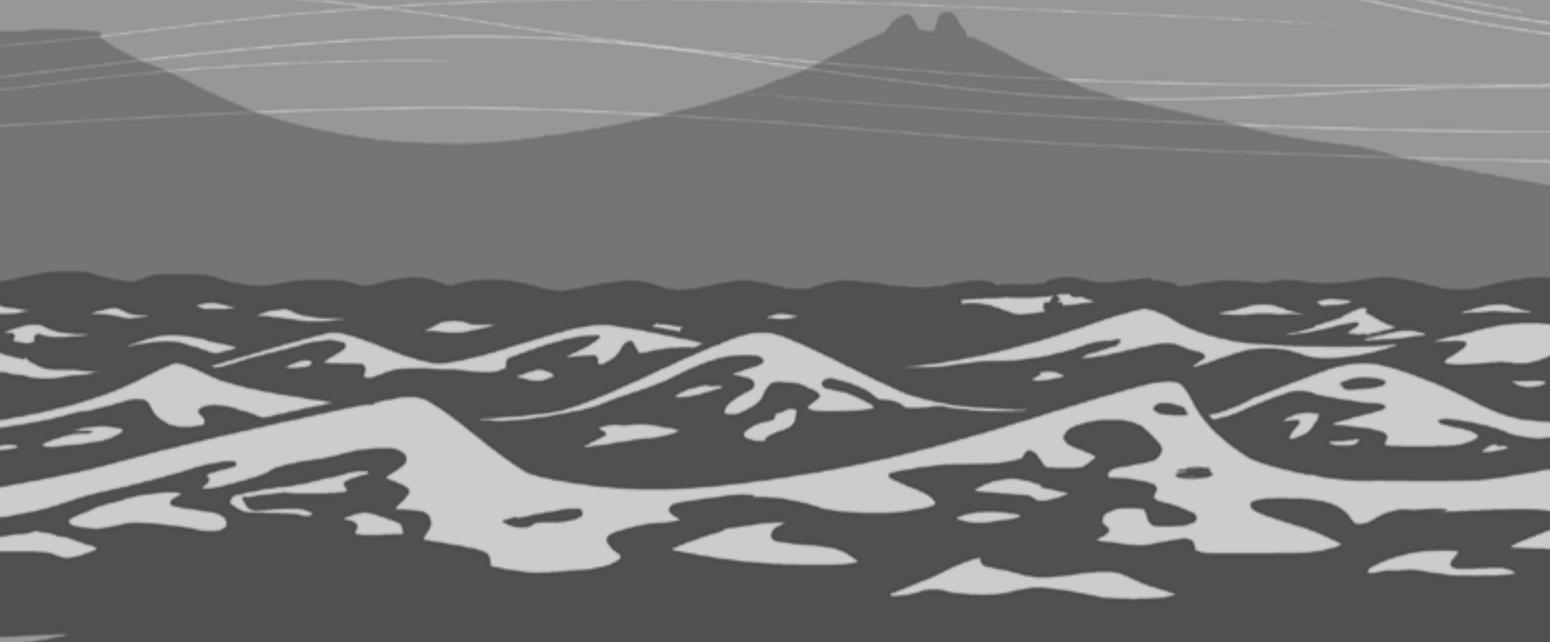
δα τους και τον τρόπο που μπορούν να ξεκλειδώσουν την προσοχή των συμμετεχόντων καθώς δουλεύουν πάνω σε ένα συγκεκριμένο εικονογραφήγημα. Και, ακόμα περισσότερο, πώς μέσα από ένα εργαστήριο κόμικς μέσα στην τάξη μπορούν οι ίδιοι οι μαθητές να φτιάξουν τις δικές τους ιστορίες συνδυάζοντας τα λόγια με τις εικόνες. Περιγράφονται εδώ συνοπτικά τα βασικά βήματα της δημιουργίας ενός κόμικς. Επίσης, δίνονται πολλές πληροφορίες, παραδείγματα και συμβουλές ώστε τα εργαστήρια αυτά να μπορούν να πραγματοποιηθούν εύκολα από τους συντονιστές, κεντρίζοντας ταυτόχρονα το ενδιαφέρον, τη φαντασία και τη δημιουργικότητα του κάθε μέλους της ομάδας.

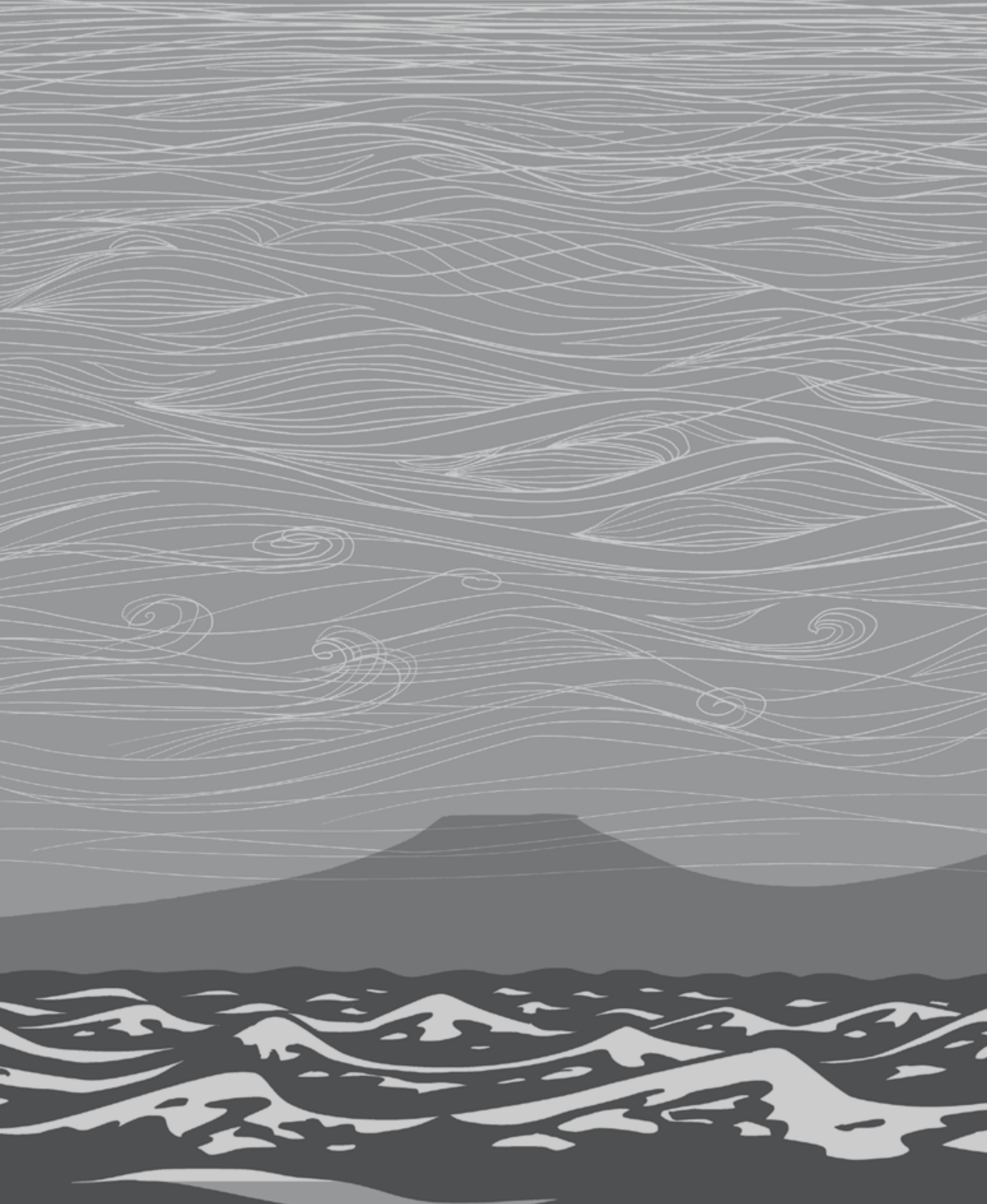
Το βιβλίο που διαβάσετε επιχειρεί να συνδυάσει τη θεωρητική προσέγγιση των κόμικς με επάρκεια αλλά και με νέες ιδέες. Ταυτόχρονα,

αποτελεί και ένα σύγχρονο βοήθημα για τον εκπαιδευτικό όλων των βαθμίδων, καθώς και για τους μελετητές του είδους και συντονιστές εργαστηρίων και ομάδων δημιουργικής γραφής. Παρέχει πληροφορίες για το μέσο των κόμικς και τη φόρμα των *graphic novels*, για τα σημεία-κλειδιά στην οπτική αφήγηση, τη σημειολογία της εικόνας. Ακόμα, προσφέρει στον εκπαιδευτικό, με τις γνώσεις και τις πληροφορίες που αποθησαυρίζονται εδώ, πολλές λαβές ώστε να δημιουργήσει εκείνος στη συνέχεια το πλαίσιο της συνεργασίας με τους μαθητές του, για θέματα που μπορούν να αφορούν την ιστορία, τη λογοτεχνία, την καθημερινή ζωή. Όμως και για όλους εσάς, τους λάτρεις της «ένατης τέχνης», ελπίζουμε πως η ανάγνωση των κόμικς ύστερα από αυτές εδώ τις σελίδες θα είναι πλέον μια διαφορετική εμπειρία.

Νικολόπουλος Αντώνης (Solóup)

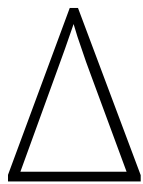
ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ





1. Τα κόμικς και τα graphic novels

1.1 Τα κόμικς ως διπλός «δούρειος ίππος»



Αν έχουν περάσει πολλές δεκαετίες από την εποχή που τα κόμικς –στο δεύτερο μισό του 20ού αιώνα– θεωρούνταν συνώνυμο της ευτελούς διασκέδασης (από τους ενήλικες) και της κρυφής, ενοχικής απόδρασης από τη μελέτη των μαθημάτων (για εμάς τα παιδιά). Συχνά, το μικρό τεύχος χωνόταν ανάμεσα στις σελίδες κάποιου σχολικού βιβλίου μέχρι να το ανακαλύψει η μαμά ή ο μπαμπάς και να γίνει χαμός. Γονείς και δάσκαλοι κυνηγούσαν μαθητές και μαθήτριες, προκειμένου να τους αποτρέψουν από την τόσο κακή συνήθεια, της ανάγνωσης κόμικς, φτάνοντας συχνά στο σκίσιμο των περιοδικών κόμικς ή ακόμα και το κάψιμό τους. Τα «μικιμάου» σίγουρα δεν ήταν ό,τι καλύτερο για ένα παιδί που έπρεπε να είναι προσεκτικό στο σχολείο, να παρακολουθεί τον δάσκαλο ή τον καθηγητή, να κυνηγά τις χρήσιμες πληροφορίες, τις σωστές απαντήσεις στα διαγωνίσματα, τους καλούς βαθμούς στον έλεγχο. Ο «Γκούφι», ο «Τιραμόλα», ακόμα και ο «Αστερίξ» ή ο «Λούκυ Λουκ» δεν συνυπόγραφαν το προφίλ του καλού μαθητή. Πιθανότατα, σε καλύτερη μοίρα βρίσκονταν τα «Κλασσικά Εικονογραφημένα», τα οποία διαφημιζόνταν ως αναγνώσματα χρήσιμα για τα παιδιά, καθώς μετέφεραν έργα της παγκόσμιας κλασικής λογοτεχνίας σε κόμικς και δημοσίευαν ιστορίες εθνικού ενδιαφέροντος γύρω από τους θεματικούς κύ-

κλους της ελληνικής αρχαιότητας, του Βυζαντίου και της Επανάστασης του 1821. Παρ' όλα αυτά, η γενικότερη εικόνα των τότε ενηλίκων για τα κόμικς δεν ήταν η πλέον κολακευτική, ενώ, στην καλύτερη περίπτωση, γίνονταν απλώς ανεκτά.

Να λοιπόν που σήμερα οι όροι έχουν αντιστραφεί. Οι σημερινοί ενήλικες σε γενικές γραμμές μάλλον γουστάρουν τα κόμικς. Οι ιστοριοδίκες με τα σκίτσα, από υπονομευτές και δολιοφθορείς της μόρφωσης των νέων πριν αρκετές δεκαετίες, έφτασαν να θεωρούνται, υπό προϋποθέσεις, ακόμα και εν δυνάμει υποστηρικτές της. Η ρετινιά του ανούσιου παραλογοτεχνήματος έχει μείνει στο παρελθόν. Τι μεσολάβησε όμως και τι οδήγησε σε αυτή τη σημαντική μετατόπιση;

Μια πρώτη εξήγηση αντανακλάται στη σκέψη πως οι τότε αμετανόητοι αναγνώστες, πιστρικάδες και λάτρεις των κόμικς, βρίσκονται τώρα εκείνοι στη θέση του γονέα ή του εκπαιδευτικού. Εξάλλου, για τη σημερινή αδιαφορία των παιδιών δεν ευθύνονται πλέον τα κόμικς. Στο ενδιάμεσο έχουν προκύψει νέοι «σατανάδες», όπως τα κινητά και τα βιντεοπαιχνίδια. Το ερώτημα λοιπόν που προκύπτει για τους σημερινούς ενήλικες είναι το εξής: Μπορούν τα κόμικς ως «εύκολο ανάγνωσμα» να προσεγγίσουν διαφορετικά τους πιστρικάδες που στρέφουν το ενδιαφέρον τους σε νέα ερεθίσματα, αδιαφορώντας για την ανάγνωση; Και μήπως τα σημερινά

κόμικς –που δεν τα λέμε πλέον κόμικς, για να μην τα μπερδεύουμε με εκείνα τα παλιά «μικιμάου», αλλά «γκράφικ νόβελς»–, όσα καταπιάνονται συχνά με την ιστορία και τη λογοτεχνία, θα μπορούσαν να κινητοποιήσουν συζητήσεις και να φέρουν τους νέους πιο κοντά στο βιβλίο;

Η παραπάνω βιωματική προσέγγιση είναι λίγο πολύ κατανοητή απ' όλες και απ' όλους. Τα σημερινά κόμικς συχνά δεν αξιολογούνται γι' αυτό που είναι, δηλαδή ως αυτόνομη ολοκληρωμένη τέχνη όπως όλες οι άλλες, αλλά ως μια εναλλακτική δυνατότητα εκπαιδευτικής αξιοποίησης. Μια γραμμή εφεδρείας, ένας κρυφός άσος στο μανίκι του εκπαιδευτικού, για να κερδίσει και πάλι την προσοχή των μαθητών του. Όμως, μια τέτοια προσέγγιση που προκύπτει από μια πραγματική ανάγκη –τη στροφή των νέων σε νέα ενδιαφέροντα, τόσο διαφορετικά από εκείνα του παρελθόντος– είναι το σύμπτωμα. Η πραγματική συνθήκη είναι αρκετά βαθύτερη και δομική, γιατί δεν αφορά μόνο τα κόμικς αλλά το ίδιο το πολιτισμικό και επικοινωνιακό πλαίσιο της κοινωνίας όπως αυτή εξελίσσεται μέσα στον χρόνο.

Σύμφωνα με τον Neil Postman (2007: 25), «η εισαγωγή στον πολιτισμό ενός μηχανισμού, όπως είναι η γραφή ή το ρολόι (σημ. πόσο μάλλον, θα προσθέταμε στις μέρες μας, το διαδίκτυο, η ψηφιακή επικοινωνία, η τεχνητή νοημοσύνη), δεν είναι απλώς μια επιπλέον δυνατότητα του ανθρώπου να δεσμεύει τον χρόνο, αλλά μια μετάλλαξη

του τρόπου με τον οποίο σκέφτεται – και ασφαλώς είναι μια αλλαγή του περιεχομένου του πολιτισμού του». Ο ίδιος σημειώνει ακόμα πως, με κάθε τέτοια τεχνολογική εισαγωγή στον πολιτισμό, συμβαίνει ταυτόχρονα και μια «μεταφορά». Μια πολυδιάστατη πολιτισμική μετατόπιση, που μεταβάλλει όχι μόνο τους τρόπους οικειοποίησης των τεχνολογικών νεωτερισμών, αλλά και τις ίδιες τις ανάγκες των ατόμων και της κοινωνίας,

τον τρόπο συλλογικής λειτουργίας και σκέψης, καταβάλλοντας πάντα και το σχετικό τίμημα. Κάτι τέτοιο συνέβη με τις τεχνολογικές εξελίξεις στη βιομηχανία του Τύπου στα τέλη του 19^{ου} αιώνα (Postman, 2007: 96), οι οποίες οδήγησαν σε μια σειρά νέων μορφών επικοινωνίας και έντυπης διασκέδασης, εισάγοντας στον μέχρι τότε κυρίαρχο ρόλο του Λόγου και του έντυπου κειμένου την Εικόνα (ανάμεσα σε αυτά, την εικονογράφηση, τις γελοιογραφίες και τα κόμικς). Με τον ίδιο τρόπο, ζώντας στην ψηφιακή εποχή και χάρη στις ασύλληπτες δυνατότητες των εφαρμογών επικοινωνίας και του διαδικτύου, βιώνουμε σήμερα τη ριζική μετατόπιση του τρόπου που αντι-

**Οι σημερινοί
ενήλικες σε γενικές
γραμμές μάλλον
γουστάρουν
τα κόμικς.
Οι ιστοριούλες
με τα σκίτσα,
από υπονομευτές
και δολιοφθορείς
της μόρφωσης των
νέων πριν αρκετές
δεκαετίες, έφτασαν
να θεωρούνται,
υπό προϋποθέσεις,
ακόμα και εν δυνάμει
υποστηρικτές της.
Τι μεσολάβησε όμως
και τι οδήγησε
σε αυτή τη σημαντική
μετατόπιση;**

λαμβάνομαστε τα πράγματα. Νέες ανάγκες, νέοι τρόποι, νέες αξίες. Τι χώρο μπορεί να κατέχει σε αυτόν τον αναδυόμενο κόσμο που εξελίσσεται με ιλιγγιώδεις επιταχύνσεις η γνώση, το βιβλίο, η λογοτεχνία, η φιλοσοφία, η πρόσληψη της ιστορίας όπως τα γνωρίζαμε δέκα, είκοσι ή τριάντα χρόνια πριν;

Τα κόμικς, όπως είναι γνωστό, εμπεριέχουν στη δομή τους τον Λόγο και την Εικόνα. Σε έναν κόσμο ο οποίος κατακλύζεται ολοένα και πιο πολύ από εικόνες και θεάματα που εναλλάσσονται με ταχύτητα, έναν κόσμο κειμένων που εκ των πραγμάτων ακολουθεί άλλους ρυθμούς και σταδιακά μοιάζει να αναζητά τον βηματισμό του, τα κόμικς βρίσκονται κατά έναν παράδοξο τρόπο και από τις δυο πλευρές. *«Πατούν με το ένα πόδι στον “ορθό” και αφηγηματικό Λόγο των βιβλίων, και με το άλλο στον πολιτισμό της Εικόνας, διαθέτοντας την αμεσότητα και τον δυναμισμό που αυτή εμπεριέχει»* (Νικολόπουλος, 2011: 68).

Συμβαίνει λοιπόν τα κόμικς όχι μόνο να συνθέτουν διαλεκτικά τα δύο δομικά τους στοιχεία, αλλά επιπλέον να γίνονται συνήγοροι και πρεσβευτές του ενός στο άλλο. Αρχικά γίνονται «δούρειος ίππος» της Εικόνας μέσα στον έντυπο Λόγο, δεισιδύοντας κυριολεκτικά μέσα στον ζωτικό χώρο των κειμένων, τις τυπωμένες σελίδες. Ταυτόχρονα όμως ακολουθούν και την αντίστροφη πορεία. Μέσα στον πολιτισμό του «θεάματος», μετατρέπονται σε πρεσβευτές και υπερασπιστές της παράδοσης του αφηγηματικού Λόγου. Αυτή η δεύτερη κίνηση, η λειτουργία τους ως δούρειου ίππου του Λόγου μέσα στον κόσμο της Εικόνας, είναι εκείνη που παρατηρούμε σήμερα και μας ενδιαφέρει ιδιαίτερα εδώ, αφού στόχος μας είναι να εξετάσουμε την πρόσληψη και ενσωμάτωση/χρήση των κόμικς στην εκπαιδευτική διαδικασία.

1.2 Τι είναι τα κόμικς;

Εμπειρικά όλοι καταλαβαίνουμε λίγο πολύ τι είναι τα κόμικς, ή έτσι νομίζουμε, καθώς, όχι σπάνια, τα κόμικς ταυτίζονται ή συγχέονται στον δημόσιο λόγο με άλλες έντεχνες μορφές ψυχαγωγίας και επικοινωνίας, όπως η γελοιογραφία, τα κινού-

μενα σχέδια, οι εικονογραφήσεις, ακόμα και τα graphic novels που αποτελούν κομμάτι τους. Υπάρχουν πολλοί ορισμοί για τα κόμικς, ξένων και Ελλήνων ερευνητών, οι οποίοι συνήθως αποτελούν παραλλαγές της περιγραφής των δομικών συστατικών ή και του τρόπου λειτουργίας τους. Συνήθως διαφοροποιούνται μεταξύ τους, καθώς επιλέγουν να τονίσουν το ένα ή το άλλο στοιχείο ως προς τη σημασία και τη συμβολή τους.

Δεν υπάρχει λόγος εδώ να μπούμε σε μια εξαντλητική συζήτηση, που απαντάται άλλωστε στις περισσότερες εισαγωγές μελετών και βιβλίων για τα κόμικς. Παρ' όλα αυτά, για να έχουμε και εδώ τη γενική εικόνα για τα ζητήματα που θα αναλύσουμε διεξοδικά κατόπιν, παραθέτουμε ενδεικτικά δύο. Ο πρώτος είναι του Πέτρου Μαρτινίδη, ο οποίος περιγράφει τα κόμικς ως την *«τέχνη της αφήγησης ιστοριών με διαδοχή σχεδιασμένων εικόνων στην τυπογραφική επιφάνεια»* (Μαρτινίδης, 1990: 14)⁵. Ο περιεκτικός αυτός ορισμός γράφτηκε πριν τη διάδοση και ευρύτατη χρήση του διαδικτύου. Έτσι, σήμερα, για να τον επικαιροποιήσουμε, θα μπορούσαμε να συμπληρώσουμε, δίπλα στην «τυπογραφική επιφάνεια», και την «ψηφιακή απεικόνιση».

Ο δεύτερος, και πλέον πολυσυζητημένος, ορισμός που αξίζει να αναφέρουμε, ανήκει στον Scott McCloud (1993: 18), ο οποίος αντιλαμβάνεται ως κόμικς *«τα προσαρμοσμένα στον χώρο αναπαραστατικά σχέδια και άλλες εικόνες σε εσκεμμένη διαδοχή, με προορισμό να προσφέρουν πληροφόρηση ή/και να παραγάγουν ένα αισθητικό αποτέλεσμα»*⁶.

5 Ο Μαρτινίδης είναι ο πρώτος Έλληνας πανεπιστημιακός που καταπιάστηκε συστηματικά και σε βάθος με την τέχνη των κόμικς σε αρκετά βιβλία του.

6 Η μετάφραση είναι του Γιάννη Κουκουλά και της Μπέλλας Σπυροπούλου (βλ. σχετ. Νικολόπουλος, 2012, σ. 18).

Ο ορισμός του McCloud –σε αντίθεση με εκείνον του Μαρτινίδη, και παρά τις εξαιρετικά εύστοχες και αναλυτικές προσεγγίσεις της τέχνης των κόμικς στα βιβλία του πρώτου (που είναι και κόμικς)– δεν αναφέρεται στη σημασία που έχει ο τρόπος επικοινωνήσεως και διάδοσής τους (η τυπογραφία ή και το διαδίκτυο στις μέρες μας). Με ένα τέτοιο σκεπτικό θα μπορούσαν παραπλανητικά να θεωρηθούν κόμικς και άλλες προγενέστερες ή πρώιμες μορφές οπτικής αφήγησης, όπως οι βραχογραφίες στα σπήλαια του Λασκώ, τα αρχαιοελληνικά και ρωμαϊκά γλυπτά σε στύλους ή ζωοφόρους που περιγράφουν δράσεις σε σειρά διαδοχικών παραστάσεων, τις μεσαιωνικές αφηγηματικές ταπισερί, κάποιες ορθόδοξες εικόνες που συναποτελούνται από σειρά επεισοδίων της ζωής του εικονιζόμενου αγίου ή αγίας και πάει λέγοντας.

Καθόλου τυχαία, η οπτική του McCloud βρίσκεται πολύ κοντά στην προσέγγιση του Will Eisner – στον οποίο ο πρώτος συχνά αναφέρεται. Ο Eisner αντιλαμβάνεται τα κόμικς πρωτίστως ως Sequential Art (Eisner, 1985: 5), δηλαδή ως τέχνη της διαδοχής εικόνων. Όμως, η εμφάνιση των κόμικς χρονικά και πολιτισμικά εντοπίζεται στα μέσα του 19^{ου} αιώνα και συνδέεται με παράγοντες όπως η μαζική διάδοση της πληροφορίας και η ραγδαία εξέλιξη της τυπογραφίας στο πλαίσιο της βιομηχανικής επανάστασης. Είναι λοιπόν ιδιαίτερα σημαντική η αναφορά στην «τυπογραφική επιφάνεια», καθώς διαχωρίζει τα κόμικς από τις προγενέστερες μορφές οπτικής αφήγησης, οι οποίες δημιουργήθηκαν σε τελείως διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα, υπηρετώντας άλλες ανάγκες.

Είναι χρήσιμο σε αυτό το σημείο να δούμε συγκεντρωμένα τα σημαντικότερα από τα στοιχεία που αφορούν τα κόμικς. Η Μαριάννα Μίσιου

(2010: 33), επιχειρώντας τη σύμπτυξη των δομικών χαρακτηριστικών των κόμικς, στα οποία αναφέρονται οι περισσότεροι ερευνητές ανεξάρτητα από τους πιθανούς ορισμούς που τους αποδίδουν, καταλήγει στα εξής στοιχεία: την ακολουθία περισσότερων των μία βινιετών (καρέ), τη διαδοχή αυτών των εικόνων, την ενσωμάτωση του κειμένου στην ακολουθία των βινιετών, όπου αυτές υπάρχουν, και στην ποικιλομορφία που μπορούν να έχουν οι εικόνες. Αντίστοιχα, η Ευαγγελία Μουλά και ο Κωνσταντίνος Δ. Μαλαφάντης (2015: 22), αναζητώντας έναν κοινό παρονομαστή για τα κόμικς, με κριτήριο και την ευρύτερη πρόσληψή τους, επισημαίνουν πως αυτά: 1) απευθύνονταν ανέκαθεν σε ένα μαζικό κοινό, 2) αποτελούνται από εικόνες και λόγο σε μια αναλογία που συνήθως ευνοεί τις πρώτες, 3) αυτές οι εικόνες τοποθετούνται σε σειρά, ορίζοντας μία αφήγηση, 4) υιοθετούν κοινές συμβάσεις, 5) μπορεί να κυμαίνονται από μια λωρίδα μέχρι μερικές εκατοντάδες σελίδες, και 6) η διαπολιτισμική τους διασπορά (μεταφράσεις, συνεργασίες εκδοτών και δημιουργών, μεταφορά σε άλλα μέσα κ.λπ.) εξασφαλίζει την αναγνωρισιμότητά τους σε πολλές κουλτούρες ανεξάρτητα από τη χώρα παραγωγής τους.

Ολοκληρώνοντας αυτή τη σύντομη εισαγωγή στην περιγραφή των κόμικς, ας δούμε και μια εξαιρετικά ενδιαφέρουσα πρόταση για την ονομασία του μέσου στην ελληνική γλώσσα. Ο Μαρτινίδης (1990: 16), στο βιβλίο του *Κόμικς, Τέχνη και τεχνικές της εικονογράφησης*, προτείνει τον πλέον ακριβή και κυριολεκτικό όρο για τη λεγόμενη ένατη τέχνη, δημιουργώντας τη λέξη «εικονογραφήγημα». Ο συγκεκριμένος όρος περιγράφει εξαιρετικά, κατά την άποψή μου, τη δομική συνεργασία Εικόνας και Γραφής, καθώς αυτές συνδιαμορφώνουν μια νέα υβριδική αφήγηση.

Παρ' όλα αυτά, στην καθημερινή της χρήση η λέξη «κόμικς» είναι αναμφισβήτητα κυρίαρχη. Αντίθετα, η αναφορά και μόνο της επτασύλλαβης λέξης «εικονογραφήγημα» –για παράδειγμα σε μια παρέα φανατικών αναγνωστών κόμικς– προκαλεί αυτομάτως μειδιάματα και ειρωνικά σχόλια για τους «θεωρητικολογούντες». Ωστόσο, η ίδια η λέξη «κόμικς» εμφανίζει σημαντικές εγγενείς αδυναμίες. Συνδέεται με την ελληνική λέξη «κωμικός» και αποτελεί πολιτισμικό (αγγλοσαξονικό) απολίθωμα (Νικολόπουλος, 2011: 67) από την περίοδο διαμόρφωσης του μέσου. Συγκεκριμένα, παραπέμπει στη Βρετανία στα μέσα του 19^{ου} αιώνα, όπου έκαναν την εμφάνισή τους διάφορα μικρά φυλλάδια γνωστά ως «comicals» ή απλά «comics», καθώς περιείχαν στην ύλη τους χιουμοριστικά σκίτσα (Sabin, 1997: 12, Sacerani, 2003: 94).

Σήμερα, λοιπόν, ο χαρακτηρισμός ενός ολόκληρου μέσου –με τα είδη, τις φόρμες, και τις υποκατηγορίες του όπως αυτά έχουν διαμορφωθεί στον χρόνο και εξελιχθεί σε διαφορετικές κατευθύνσεις (ιστορία, λογοτεχνία, χιούμορ, σπλάτερ, πολιτική, φαντασία, ζωγραφική, εκπαίδευση κ.λπ.)– με έναν τίτλο που δηλώνει μόνο μία από τις δυνατές εκδοχές του (το κωμικό στοιχείο) είναι προφανώς ελλιπής. Όμως, αυτή είναι η δύναμη της γλώσσας. Ως «κόμικς» γνωρίζουμε τα εικονογραφηγήματα, ως κόμικς τα αγαπήσαμε και ως κόμικς μάλλον, για πολλά πολλά χρόνια ακόμα, θα τα αποκαλούμε.

1.3 Τα graphic novels και οι δύο χρήσεις του όρου

Σήμερα όταν αναφερόμαστε στο μέσο των εικονογραφημάτων συναντούμε ολοένα και πιο πολύ τους όρους «κόμικς» και «graphic novels»

ως ταυτόσημες έννοιες με τη χρήση του δεύτερου όρου ν' αποκτά συχνά αξιολογικό χαρακτήρα, καθώς υπονοεί ταυτόχρονα την ανωτερότητα αρκετών σημερινών «πιο ποιοτικών» κόμικς –που μιλούν για «σοβαρά» θέματα όπως η ιστορία και η λογοτεχνία– σε αντίθεση με τα παλαιότερα ευτελή «κόμικς του περιπτέρου». Όπως έχω ήδη παρουσιάσει αναλυτικά και αλλού⁷, ο όρος *graphic novel* (GN) απαντά πλέον στη δημόσια χρήση του σαν να είναι:

- κάτι παράλληλο με τα κόμικς,
- μια άλλη γενική ονομασία –περισσότερο καθαγιασμένη σε σχέση με τα παρεξηγημένα «μικυμάου» του παρελθόντος– για όλα ανεξαιρέτως τα κόμικς,
- τα «ποιοτικότερα» κόμικς, ως προς τις αισθητικές, αφηγηματικές ή και παιδευτικές τους δυνατότητες,
- μια εμπορική περιγραφή των εικονογραφημάτων, που κυρίως στοχεύει στην αύξηση των πωλήσεων και την προσέλκυση ενός ευρύτερου αναγνωστικού κοινού,
- τα κόμικς με αναφορές στην ιστορία, ιδιαίτερα τη νεότερη και τη σύγχρονη,
- όλες οι μεταφορές γνωστών λογοτεχνικών έργων και κυρίως μυθιστορημάτων σε κόμικς,
- τα κόμικς εκείνα που λόγω των θεματικών τους πεδίων προσφέρονται για εκπαιδευτική χρήση,
- ένα νέο είδος ή υποείδος του μυθιστορήματος ή κάποια μετεξέλιξη της λογοτεχνίας.

7 Νικολόπουλος Αντώνης (Σολούρ) (2025), «Λόγος και οπτική αφήγηση στα Graphic novels: Η θεώρηση των κόμικς ως λογοτεχνία» στον τόμο: *Από την παγκοσμιοποίηση στην τεχνητή νοημοσύνη: Η ελληνική λογοτεχνία στον 21ο αιώνα*, Επιμέλεια: Δημήτρης Τζιόβας.

Η θεωρητική συζήτηση επανέρχεται διαρκώς σε τέτοια ζητήματα, εξαιτίας κυρίως της εγγενούς ασάφειας του όρου τόσο στην Ελλάδα όσο και διεθνώς. Ως προς την εγχώρια συζήτηση, αναφέρουμε ενδεικτικά τη θεματική ημερίδα που διοργανώσαμε το 2019 στο Μουσείο Μπενάκη με τίτλο «Graphic Novels: Απαιτητικές αφηγήσεις από μια ώριμη φόρμα των κόμικς», στο πλαίσιο της έκθεσης για το GN *Ο Συλλέκτης - Έξι διηγήματα για έναν κακό λύκο*.⁸ Η συγκεκριμένη ημερίδα υπήρξε ουσιαστικά η πρώτη συγκροτημένη συζήτηση για το θέμα και συμμετείχαν σε αυτή δημιουργοί, θεωρητικοί και δημοσιογράφοι.⁹

Τι όμως από τα παραπάνω ισχύει; Η σύγχυση που μόλις περιγράψαμε οφείλεται κυρίως στο πώς χρησιμοποιούμε τον όρο GN, προκειμένου να ορίσουμε δυο διαφορετικά πράγματα.

A. Το ένα αφορά μια ποιοτική διαφοροποίηση ανάμεσα στα κόμικς (αξιολογική προσέγγιση).

8 Η ημερίδα πραγματοποιήθηκε στο Μουσείο Μπενάκη της οδού Πειραιώς στις 9 Φεβρουαρίου 2019, στο πλαίσιο της έκθεσης για το graphic novel *Ο Συλλέκτης - Έξι διηγήματα για έναν κακό λύκο*. Ομιλητές στην ημερίδα ήταν οι: Πάνος Κρητικός, Εύη Σαμπανίκου, Γιάννης Κουκουλάς, Μαριάννα Μίσσιου, Ηλίας Κατριτζιγιανόγλου, Γιάννης Σκαρπέλος, Θανάσης Πέρου, Τάσος Ζαφειριάδης, Γιώργος Γούσης, Κυριακή Σεβεντεκίδου, Δημήτρης Βανέλης, Κέλη Δασκαλά, Λαμπρινή Κουζέλη. Ακόμα, στο στρογγυλό τραπέζι της ημερίδας συμμετείχαν οι: Γιώργος Γεωργέλος, Σπύρος Γιαννακόπουλος, Νίκος Καμπουρόπουλος, Κατερίνα Φράγκου. Βλ. τις ανακοινώσεις των συμμετεχόντων εδώ: https://www.benaki.org/index.php?option=com_events&view=event&type=&id=5882&lang=el&Itemid=164

9 Η ημερίδα *Graphic Novels: Απαιτητικές αφηγήσεις από μια ώριμη φόρμα των κόμικς* έχει καταγραφεί στο www.blod.gr όπου βρίσκονται βιντεοσκοπημένες όλες τις ομιλίες. Προσβάσιμες στο: <https://www.blod.gr/lectures/i-anazitisi-mias-allis-aisthitikis-sti-dimiourgia-kai-anagnosi-ton-komiks/>

B. Το άλλο την περιγραφή μίας επιμέρους φόρμας του μέσου των κόμικς (ειδολογική προσέγγιση).

Στην πρώτη περίπτωση εντοπίζουμε την προσπάθεια αξιολόγησης κάποιων κόμικς, τα οποία τίθενται αυτόματα σε ανώτερη θέση από τα προγενέστερα, τα «μικυμάου», όπως ήταν γνωστά στο ευρύτερο κοινό, προκειμένου να απαλλαγούν από τα αρνητικά στερεότυπα με τα οποία είχαν συνδεθεί για δεκαετίες.

Στη δεύτερη έχουμε μια προσέγγιση με βάση αυτό που τα GN πραγματικά (θα έπρεπε να) είναι. Μία επιμέρους φόρμα, ένα υποείδος των κόμικς. Όμως, και σε αυτή την περίπτωση, η αδυναμία διατύπωσης ενός ξεκάθਾਰου πλαισίου οριοθέτησής τους γεννά προβλήματα και δημιουργεί σύγχυση.

1.3.1 Η αξιολογική προσέγγιση των κόμικς ως graphic novels

Όπως περιγράψαμε και στην αρχή, τα εικονογραφημένα δεν αντιμετωπίζονταν πάντα με τον ίδιο τρόπο (και) στην Ελλάδα. Σε βάθος δεκαετιών παρατηρούμε σημαντικές διαφοροποιήσεις στη θεώρηση, πρόσληψη και ευρύτερη αποδοχή του μέσου. Μέχρι και τη δεκαετία του 1980 γονείς και εκπαιδευτικοί αντιλαμβάνονταν τα κόμικς ως ευτελή αναγνώσματα που απευθύνονταν σε ένα παιδικό/εφηβικό κοινό, τα οποία όχι μόνο δεν είχαν να προσφέρουν τίποτα χρήσιμο στους μαθητές, αντίθετα, τα αποσπούσαν από τα μαθήματα του σχολείου και άλλες δημιουργικές δραστηριότητες. Μοναδική ίσως εξαίρεση τα «Κλασικά Εικονογραφημένα». Η αναφορά και μόνο σε λογοτεχνικούς τίτλους, ονόματα σημαντικών συγγραφέων ή πρόσωπα της ένδοξης ελληνικής ιστορίας και μυθολογίας αρκούσε για να αμβλύνει κάπως το αρνητικό κλίμα εναντίον τους.

Τα ειδικά περιοδικά κόμικς, όπως η *Βαβέλ* και το *Παρά Πέντε*, που εμφανίζονται γύρω στο 1980 και απευθύνονται πλέον ξεκάθαρα –με το ανατρεπτικό ύφος των ιστοριών που δημοσιεύουν και το ακραίο σαρκαστικό χιούμορ– σε ενήλικες αναγνώστες, αλλάζουν την έως τότε κυρίαρχη αντίληψη. Τα κόμικς περιγράφονται πλέον ως η «ένατη τέχνη», και σταδιακά αρχίζουν να αντιμετωπίζονται ως διακριτό έντεχνο μέσο.¹⁰

Τις τελευταίες δυο δεκαετίες η κυκλοφορία σημαντικών –μεταφρασμένων ή εγχώριων– τίτλων κόμικς, που εστιάζουν συχνά με ερευνητική επάρκεια και εικαστική αρτιότητα σε πιο σύνθετα ζητήματα (κοινωνία, πολιτική, βία, οικολογία κ.λπ.), ανέτρεψε πλήρως την αρνητική εικόνα του παρελθόντος. Η εμφάνιση εικονογραφημάτων, τα οποία αντλούν τα θέματά τους όχι μόνο από τη μακρινή (και σε κάποιο βαθμό ιδεολογικά ανώδυνη) ιστορία, αλλά και από πιο πρόσφατα τραυματικά γεγονότα, την ίδια ώρα που αρκετά κόμικς μεταφέρουν στη γλώσσα τους γνωστά λογοτεχνικά έργα, κερδίζει σταδιακά το ενδιαφέρον του ευρύτερου αναγνωστικού κοινού. Έτσι, σιγά σιγά, πλάι σε εκείνους όσους διάβαζαν κόμικς από πιτσιρικάδες προστέθηκαν και άλλοι –από την ευρύτερη κοινότητα των αναγνωστών λογοτεχνίας, ιστορικών δοκιμίων κ.λπ.–,

οι οποίοι δεν είχαν προγενέστερα κάποια εξοικείωση με τη γλώσσα και τις συμβάσεις τους.

Η φόρμα των graphic novels, η οποία μέσα από μια πιο σύνθετη αφηγηματική προσέγγιση βρέθηκε να εστιάζει με μεγαλύτερη συχνότητα σε σύγχρονα θέματα και προβληματισμούς απ' ό,τι άλλες φόρμες και ομαδοποιήσεις των κόμικς –για παράδειγμα, τα comic strips ή τα υπερηρωικά κόμικς–, είχε εκείνα ακριβώς τα χαρακτηριστικά της «ωριμότητας» που επιθυμούσαν πλέον να αναγνωρίσουν όλοι (γονείς, εκπαιδευτικοί,



κριτικοί, δημοσιογράφοι, πανεπιστημιακοί, εκδότες, δημιουργοί) στα σύγχρονα εικονογραφημένα. Το γεγονός ότι πλέον τα κόμικς αφορούν όλο και πιο πολλούς –καθώς όλες οι επιμέρους φόρμες και τα υποείδη τους εξελίσσονται– και η συνειδητοποίηση πως η υβριδική τους γλώσσα (Λόγος και Εικόνα) μπορεί να αξιοποιηθεί άμεσα ή έμμεσα στην εκπαίδευση είναι τα

στοιχεία εκείνα που επιτάχυναν τη μεταστροφή αυτή, οδήγησαν στην αλλαγή στάσης απέναντί τους και στην ανάγκη να διαχωριστούν τα σύγχρονα κόμικς από τις προκαταλήψεις που κουβαλούσαν στο παρελθόν.

Εκείνο που συνέβη τελικά ήταν να ταυτιστούν όλα τα «ώριμα» σύγχρονα κόμικς με τα GN. Η σύγχυση του Μέσου (κόμικς) και της Φόρμας (graphic novels), η οποία αποδίδει μάλιστα στο όνομα της δεύτερης ποιοτικά/αξιολογικά χαρακτηριστικά για τα σύγχρονα κόμικς, είναι πλέον κυρίαρχη. Έχει αποκτήσει τη δική της δυναμική, με νέες πλαισιώσεις του όρου «GN», εντάσσο-

10 Είναι χαρακτηριστικό ότι, κατά τη δεκαετία του '80 και του '90, τα περισσότερα σχετικά άρθρα και συνευτεύξεις στον Τύπο έθεταν την ερώτηση «είναι τα κόμικς τέχνη?».

ντας σε αυτόν οποιοδήποτε κόμικς θεωρούμε ή αντιλαμβανόμαστε ως «ώριμο» και «άξιο λόγου». Ποια είναι αυτά τα «ώριμα» και «άξια» κόμικς; Μα εκείνα που σε μεγάλο βαθμό συνδέονται με την «υψηλή» λογοτεχνία – η λέξη *novel*/ μυθιστόρημα έπαιξε σημαντικό ρόλο σε αυτή την κατεύθυνση – και τη «σοβαρή» ενασχόληση με σύγχρονα ιστορικά ζητήματα.

Όμως, σε καμία τέχνη μία επιμέρους φόρμα δεν εξασφαλίζει από μόνη της την ποιοτική ανωτερότητα. Και όπως στη μουσική υπάρχουν συμφωνίες, φούγκες, μενουέτα αριστουργήματα, έτσι υπήρξαν στην ιστορική της εξέλιξη και συμφωνίες, φούγκες, μενουέτα αδιάφορα, μέτρια ή και κακά. Το να βαφτίσουμε λοιπόν κάποιο κόμικς ως GN επειδή και μόνο ασχολείται με ένα ιστορικό θέμα ή επειδή μεταφέρει στη γλώσσα των εικονογραφημάτων ένα αγαπημένο μας λογοτεχνικό έργο δεν του εξασφαλίζει αυτόματα ποιοτική ανωτερότητα. Θα λέγαμε λοιπόν απλά πως υπάρχουν πολλά αξιόλογα κόμικς (*comic strips*, *comic books*, *graphic novels*, *albums*, ολιγοσέλιδες ιστορίες, *manga* κ.λπ.), αλλά όλα τα αξιόλογα κόμικς δεν είναι *graphic novels*.

1.3.2 Τα *graphic novels* ως φόρμα των κόμικς (ειδολογική προσέγγιση)

Συνεχίζοντας το παραπάνω λεκτικό παιχνίδι θα λέγαμε ακόμα πως όλα τα *graphic novels* είναι κόμικς, όμως όλα τα κόμικς δεν είναι *graphic novels* (Chinn & McLoughlin, 2007: 14-15). Η σχέση που τα συνδέει είναι εκείνη του γενικού προς κάποιο υποσύνολό του. Συμβαίνει δηλαδή ό,τι αντίστοιχα συμβαίνει και σε άλλες τέχνες, με τις υποκατηγορίες και τα επιμέρους χαρακτηριστικά τους. Κατά αναλογία θα μπορούσαμε να πούμε πως όλα τα μυθιστορήματα είναι λογοτεχνικά έργα, αλλά όλα

τα λογοτεχνικά έργα δεν είναι μυθιστορήματα. Τα πράγματα είναι τόσο απλά. Τα κόμικς (όπως και η λογοτεχνία, ο κινηματογράφος, η ζωγραφική) είναι το μέσο, τα *graphic novels* ένα υποείδος, μια επιμέρους φόρμα τους (όπως αντίστοιχα τα διηγήματα, τα ντοκιμαντέρ ή οι γκραβούρες).

Ποια είναι τώρα τα χαρακτηριστικά αυτής της φόρμας και πώς ξεχωρίζουν από άλλα υποείδη των κόμικς; Εδώ αρχίζουν τα δύσκολα και μια σειρά νέων παρανοήσεων.

Όταν αναφερθήκαμε στον ορισμό των κόμικς (ενότητα 1.2), αποφύγαμε να μπούμε σε μια αναλυτική θεωρητική συζήτηση. Το ίδιο θα κάνουμε και εδώ,¹¹ αν και στην περίπτωση των GN η συζήτηση για την οριοθέτηση της φόρμας είναι πιο έντονη μεταξύ των θεωρητικών και ερευνητών του μέσου, διαμορφώνοντας εκ νέου σημεία ασάφειας όσον αφορά εκείνα τα χαρακτηριστικά που τα προσδιορίζουν.

Ας θέσουμε ως βάση της προσέγγισής μας τον λιτό ορισμό του Roger Sabin (1997: 165), ο οποίος περιγράφει τα GN ως «εκτενή κόμικς με θεματική ενότητα σε μορφή βιβλίου». Είναι ένας ενδεικτικός ορισμός ανάμεσα σε πολλούς για τα GN, οι οποίοι επιλέγουν κάποια από τα συνηθέστερα χαρακτηριστικά τους (έκταση, μορφή βι-

11 Περισσότερες πληροφορίες γι' αυτή τη θεωρητική αντιπαράθεση, βλ. Αντώνης Νικολόπουλος/Solούρ (2017), «Graphic Novels: Μια όψιμη μορφή των κόμικς – Λογοτεχνία ή αυθύπαρκτη τέχνη; Χρήση και κατάχρηση του όρου». Στο Αφιέρωμα *Graphic novel*, επιμ. Λουίζα Χριστοδουλίδου, ηλεκτρονικό περιοδικό *Κείμενα*, 26, <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/631/612>. Κρητικός Πάνος, Σαμπανίκου Εύη (2017), «Γκράφικ Νόβελ: Ένα νέο αφηγηματικό είδος; Ζητήματα ορισμών, δημιουργίας και παραγωγής με αφορμή την ελληνική σκηνή», *Κείμενα*, 26, <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/633/614>

βλίου) ως τα πλέον σημαντικά για να τα προσδιορίσουν ως φόρμα. Όμως, ακριβώς εδώ αρχίζουν τα προβλήματα. Ποια είναι, για παράδειγμα, η έκταση των σελίδων που τα καθορίζει; Πώς ορίζεται η «θεματική ενότητα»; Αυτή εξαιρεί σπονδυλωτές ή εντελώς αυτόνομες ιστορίες στην ίδια έκδοση; Και πώς γίνεται να μην αποκλείονται πολύ σημαντικά έργα, καθοριστικά για την ιστορία της φόρμας, τα οποία απέκτησαν μορφή «βιβλίου» σε δεύτερο χρόνο, μετά την ολοκλήρωσή τους ως σειρά δημοσιεύσεων σε τεύχη ή περιοδικά;¹²

Η παραπάνω σύγχυση διευρύνεται ακόμα περισσότερο όταν περνάμε στο εμπορικό κομμάτι, καθώς οι εκδότες προσπαθούν υπό τον «ποιοτικότερο» αυτό τίτλο να διαφημίσουν και να προωθήσουν με ευνοϊκότερους όρους τα βιβλία τους. Δεν είναι τυχαίο πως η ταύτιση των GN με τα «αξιολογότερα» κόμικς, που έχουμε ήδη αναφέρει, παρατηρείται από πολύ νωρίς στην παγκόσμια σκηνή των κόμικς και πιο συγκεκριμένα στις ΗΠΑ, όταν οι εκδοτικοί οίκοι χρησιμοποίησαν το «ξαναπακετάρισμα» σειρών κόμικς, που είχαν ήδη κυκλοφορήσει ως τεύχη ή είχαν δημοσιευτεί σε περιοδικά, στη μορφή επίτομων εκδόσεων, όπως συνέβη με το *Watchmen* (DC Comics, 1987) των Alan Moore και Dave Gibbons ή το *Maus* (Pantheon books, 1986) του Art Spiegelman. Όπως περιγράφει η Κέλη Δασκαλά (2020a), τα βιβλία αυτά με την περιγραφή τους ως GN μπόρεσαν να ενταχθούν εκ νέου στην αγορά και να προσεγγίσουν νέους αναγνώστες, μέσω ενός ευρύτερου δικτύου βιβλιοπωλείων (κοινό τόσο

διαφορετικό από εκείνο των φανατικών αναγνωστών των κόμικς).

Ο Charles Hatfield (2005: 5), σχολιάζοντας την ευρύτερη πρόσληψή τους, σημειώνει πως σήμερα τα GN «μπορούν να είναι σχεδόν οτιδήποτε: μια συλλογή συγγενικών ή θεματικά όμοιων ιστοριών, η καταγραφή αναμνήσεων (*memoir*), ένα οδοιπορικό ή ταξίδι, μια ιστορία, μια σειρά από βινιέτες ή λυρικές παρατηρήσεις/εξομολογήσεις, ένα επεισόδιο από μια μεγαλύτερη δουλειά – ονομάστε τα όπως θέλετε. Πιθανώς αυτή η ευελιξία βοηθάει να εξηγήσουμε την ευρύτερη αποδοχή του όρου. Αυτό που αρχικά φαινόταν να υποδηλώνει ένα ξεχωριστό είδος έχει μετατραπεί σε ετικέτα γενικής χρήσης (*all-purpose tag*) για μια αόριστη κατηγορία ενός κοινωνικού αντικειμένου».

Ο Γιάννης Σκαρπέλος (2000: 48) –από τους πρώτους πανεπιστημιακούς στην Ελλάδα που ασχολήθηκαν θεωρητικά με τα κόμικς–, προσπαθώντας να βγάλει άκρη με την «ορισμολογία» των κόμικς και πατώντας στη συλλογιστική του Martin Baker (1989: 8),¹³ επιτόνησε έναν ευφυή ταυτολογικό προσδιορισμό: «Κόμικς είναι ό,τι παράγεται, πωλείται και αγοράζεται για να καταναλωθεί ως κόμικς». Αν επεκτείνουμε την παραπάνω διαπίστωση και στη συγκεκριμένη φόρμα «graphic novel είναι ό,τι παράγεται, πωλείται και αγοράζεται για να καταναλωθεί ως graphic novel», τότε θα είχαμε μια κυριολεκτική περιγραφή εκείνου που συμβαίνει στην αγορά των κόμικς, τόσο διεθνώς όσο και στην Ελλάδα. Δημιουργοί, εκδότες, δημοσιογράφοι, κριτικοί λογοτεχνίας, γονείς και εκπαιδευτικοί αποδέχονται σε μεγάλο βαθμό ως GN ό,τι αυτοπροσδιορίζεται ή περιγράφεται ως GN. Όμως, η φόρμα των

12 Αναφέρουμε ενδεικτικά το *The Dark Knight Returns* (DC Comics) των Frank Miller και Klaus Janson που αρχικά δημοσιεύτηκε σε τέσσερα τεύχη πριν κυκλοφορήσει και ως ενιαίος τόμος το 1986.

13 “A comic is what has been produced under the definition of a ‘comic’”.

GN, παρά την αδυναμία απόδοσης ενός ξεκάθαρου ορισμού, είναι διακριτή στον πυρήνα της.¹⁴ Διευρύνει διαρκώς τους αφηγηματικούς και εικαστικούς της ορίζοντες και πειραματίζεται με νέες σημειοδοτήσεις της εικόνας και του λόγου.

1.4 Τι είναι τελικά τα graphic novels; Η κατανόηση των χαρακτηριστικών της φόρμας

Μέχρι τώρα είδαμε πως τα GN δεν περιγράφουν τα «ποιοτικότερα κόμικς». Επίσης, δεν ταυτίζονται με το ίδιο το μέσο των κόμικς στο σύνολό του, αλλά, αντίθετα, αποτελούν ένα υποείδος τους με δικά του χαρακτηριστικά. Όσο και αν αυτά τα χαρακτηριστικά είναι ασαφή και ελαστικά, δεν σημαίνει πως τα GN ακυρώνονται ως φόρμα ή είναι απλά ένας τίτλος εμπορικής χρήσης για την ευνοϊκότερη προώθηση κάποιων κόμικς.

Βέβαια, το πώς ορίζεται «ορθά» ένα γένος, μία φόρμα, ένα υποείδος στην τέχνη και ποια είναι τα χαρακτηριστικά που τα προσδιορίζουν είναι μια τεράστια θεωρητική συζήτηση που αδυ-

νατεί να καταλήξει σε κάποιο οριστικό πλαίσιο. Σε κάθε εποχή προκύπτουν νέα ζητήματα ως προς την πρόσληψη της τέχνης, ενώ μετατοπίζονται διαρκώς και οι προσδοκίες και τα σχήματα που την αφορούν. Είναι, εντέλει, ο «ορισμός» που καταθέτουν οι ερευνητές για ένα έντεχνο είδος ή/και η τοποθέτηση του κοινού απέναντί του αυτό που το προσδιορίζει; Όπως αναφέρει ο Michał Głowiński (2010: 156): «Ακόμα και αν ο ιστορικός ή ο θεωρητικός θεωρεί ότι ένα όνομα γένους αποδίδεται εσφαλμένα, συνεχίζει ωστόσο να αποτελεί ένδειξη μιας συνείδησης του γένους. Διότι κανείς δεν λέει ότι η συνείδηση αυτή πρέπει να πληροί τους όρους που ο ερευνητής θα ήθελε να της θέσει. Το σημαντικό είναι ότι δείχνει έμμεσα πώς λειτουργούν οι μόδες στους κόλπους μιας δεδομένης λογοτεχνικής κοινότητας. Για τη λογοτεχνική επικοινωνία έχει μεγάλη σημασία να ξέρουμε ότι έχουν θεωρηθεί ωδές κάποια κείμενα που σύμφωνα με άλλους συσχετισμούς κριτηρίων θα θεωρούνταν τραγούδια ή ύμνοι».

Ας επιστρέψουμε λοιπόν στην ίδια τη φόρμα των GN και ας εστιάσουμε σε εκείνα τα πεδία όπου οι περισσότεροι μελετητές επιμένουν να αναζητούν τα προσδιοριστικά τους χαρακτηριστικά, ανεξάρτητα από τη βαρύτητα που ο καθένας τούς αποδίδει. Ποια είναι αυτά; Τα αναφέρουμε εν συντομία:

1) Η έκταση του αριθμού των σελίδων, 2) το format της έκδοσης, 3) η αυτοτέλεια της έκδοσης, 4) η αφηγηματική ενότητα, 5) τα θεματικά τους πεδία, 6) η συνθετότητα της αφήγησης. Τα τρία πρώτα αφορούν τα εξωτερικά μορφικά (και σε έναν βαθμό μετρήσιμα) χαρακτηριστικά τους. Τα υπόλοιπα είναι δομικά και αναφέρονται στο περιεχόμενο, τη λειτουργία και τους μηχανισμούς της αφήγησης. Ας τα δούμε λίγο πιο προσεκτικά.

14 Σε πολλές εκδόσεις κόμικς θα μπορούσε να υπάρξει πλήθος επιχειρημάτων και αντεπιχειρημάτων για το αν και κατά πόσο μπορούν να θεωρούνται GN. Όμως, για σημαντικό αριθμό εικονογραφημάτων δεν τίθεται ουσιαστική αμφισβήτηση. Ως τέτοια παραδείγματα αναφέρω το *Blankets* του Graig Thompson (Top Shelf Productions, 2004) ή και το *Logicomix* των Δοξιάδη, Παπαδημητρίου, Παπαδάτου, Donna (εκδ. Ίκαρος, 2011). Σχετικά με την επιχειρηματολογία της ασφαλούς ένταξης του δεύτερου στη φόρμα των GN, βλ. Marianna Missiou & Yiannis Koukoulas, (2013). "Approaching Literacy Features Through the Graphic Novel *Logicomix*", στο C. K. Syma & R. Weiner (Eds.), *Graphic novels and comics in the classroom*, MCF, Jefferson, North Carolina and London, σ. 154-173.

1.4.1 Η έκταση των σελίδων

Γενικότερα, η έκταση των σελίδων ενός εικονογραφηγήματος και του αφηγηματικού χρόνου δεν συνδέονται μόνο με ένα μετρήσιμο, εξωτερικό μορφικό χαρακτηριστικό. Αντίθετα, συνδέονται άμεσα ή έμμεσα με τη ροή της αφήγησης, την ταχύτητα της εξέλιξης των επεισοδίων, την έκταση της πλοκής και την εμβάθυνση στο κτίσιμο των χαρακτήρων. Είναι διαφορετικές οι δυνατότητες και οι απαιτήσεις που χρειάζεται στον χειρισμό του αφηγηματικού χρόνου ένα comic strip, μια ένθετη τετρασέλιδη ιστορία σε ένα περιοδικό, ένα 32σέλιδο ή 64σέλιδο κόμικς κάποιας σειράς, ένα αυτοτελές κόμικς των 100 σελίδων ή μια ιστορία που αναπτύσσεται σε 500 σελίδες.

Ας πιάσουμε τα άκρα για να καταλάβουμε πώς επηρεάζει η έκταση την πλοκή και τους χαρακτήρες. Στα comic strips ο αφηγηματικός χρόνος ανά επεισόδιο είναι ελάχιστος (2-4 καρεδάκια ή έστω μια μονοσέλιδη αυτοτελής ιστορία) που κλείνει συνήθως με μια κορύφωση (gag). Οι ήρωες πρέπει να είναι άμεσα αναγνωρίσιμοι, με ξεκάθαρα χαρακτηριστικά, ιδέες και αντιδράσεις. Δεν υπάρχουν περιθώρια για την εξέλιξη μιας πιο σύνθετης περιπέτειας. Κατ' αυτό τον τρόπο ευνοούνται οι παραλλαγές, τα επαναλαμβανόμενα αναγνωρίσιμα μοτίβα και οι στερεοτυπικές συμπεριφορές των ηρώων.

Μια πολυσέλιδη ιστορία, από την άλλη, έχει άλλες αφηγηματικές δυνατότητες. Μπορεί να αναπτύξει πιο σύνθετη πλοκή, το σενάριο να χτιστεί με κεφάλαια και ενότητες, επενδύοντας σε εκπλήξεις και ανατροπές, οι ήρωες να έχουν ψυχολογικό και συναισθηματικό βάθος.

Ας ανατρέξουμε σε δυο ιδιαίτερα δημοφιλή έργα –ένα comic strip και ένα graphic novel– για να δούμε πιο ανάγλυφη την παραπάνω διαφορά. Βλέπουμε: Α) από τη μία, ένα αυτοτελές επεισό-

διο από τα *Peanuts* του Charles Schulz με τον Charlie Brown και τον Snoopy να αλληλεπιδρούν προς ένα τελικό gag στο τελευταίο καρέ, ενώ Β) από την άλλη, στο *Maus* των 296 σελίδων του Art Spiegelman παρακολουθούμε τον διάλογο με τον πατέρα του Vladek για το Ολοκαύτωμα και τα στρατόπεδα συγκέντρωσης στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Διαφορετικοί εντελώς χαρακτήρες, άλλη ροή αφήγησης, διαφορετικού τύπου κορυφώσεις, άλλα συμφραζόμενα.

Έχοντας κατά νου τα παραπάνω, ας επιστρέψουμε στο θέμα που μας απασχολεί. Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, τα GN έχουν ταυτιστεί με τα πολυσέλιδα κόμικς. Όχι τυχαία, θα λέγαμε, αφού η επαρκής έκταση σελίδων συνδέεται με το ξεδίπλωμα πιο σύνθετων αφηγήσεων. Η (επιτυχής ή όχι) συσχέτιση των GN με το μυθιστόρημα επιτείνει το συγκεκριμένο στοιχείο της έκτασης. Ο Πάνος Κρητικός και η Εύη Σαμπανίκου καταθέτουν το σκεπτικό τους για το κατά πόσο θα μπορούσε ο αριθμός των σελίδων να θεωρηθεί ως κριτήριο για τον ορισμό των GN, συνδέοντάς τον μάλιστα με εκείνο των μυθιστορημάτων, προτείνοντας ως πιθανό ελάχιστο όριο τις 150 σελίδες. (Κρητικός & Σαμπανίκου, 2017)¹⁵

Μπορεί όμως στην πράξη να υπάρξει συγκεκριμένο όριο σελίδων πάνω από το οποίο θα

15 «Αντλαμβανόμενοι τον αγγλικό όρο “novel” ως “μυθιστόρημα”, θεωρούμε ότι ο ελάχιστος αριθμός σελίδων θα πρέπει να είναι 150, ο ίδιος αριθμός που διαχωρίζει στον χώρο της λογοτεχνίας ένα “μυθιστόρημα” από μία “νουβέλα” (ενδεικτικά, η ένωση *The Science Fiction Writers of America*, που διοργανώνει τα βραβεία *Nebula*, ορίζει το μέγεθος μιας νουβέλας σε 17.500-40.000 λέξεις). Τα έργα που εκπνέουν, επομένως, από τον συγκεκριμένο αριθμό σελίδων θεωρούμε ότι περιγράφονται ορθότερα από τον όρο “άλμπουμ”, ανεξαρτήτως θέματος, εικαστικής και αφηγηματικής προσέγγισης ή ποιότητας».

μπορούσε να οριστεί ένα κόμικς ως GN; Παρά την αναγκαιότητα του αφηγηματικού βάθους, που επισημάναμε προηγουμένως, η απάντηση είναι πως μάλλον όχι. Γιατί, αλήθεια, πώς ορίζεται η έκταση; Ως φυλλομέτρηση ενός βιβλίου ή ως πυκνότητα των κειμένων στις σελίδες ενός εικονογραφηγήματος; Μπορεί λοιπόν να είναι αδόκιμο να υπάρξει ένα αυστηρό όριο σελίδων, όμως, την ίδια στιγμή η επαρκής αφηγηματική έκταση είναι καθοριστική στα GN, γιατί, εκτός των άλλων, τα διαχωρίζει από διαφορετικές φόρμες και υποείδη εικονογραφημάτων, όπως συμβαίνει, για παράδειγμα, με τις γαλλοβελγικές εκδόσεις που αριθμούν 48 ή 64 σελίδες, τα τεύχη των 32 σελίδων στα αμερικάνικα comic books και τα ιταλικά κόμικς με συνηθέστερη έκταση τις 100 πάνω κάτω σελίδες.

1.4.2 Το format (σχήμα και διάταξη) της έκδοσης

Μια σειρά εικονογραφημάτων που βρίσκονται στον πυρήνα των όποιων οριοθετικών γραμμών της φόρμας των GN¹⁶ κυκλοφορούν στα πλέον συνηθισμένα σχήματα των βιβλίων, όπως είναι για παράδειγμα τα 17x24 και 18x27,5 εκ.¹⁷ Η συγκεκριμένη επιλογή τα συνδέει ακόμα περισσότερο με τα λογοτεχνικά βιβλία και τα μυθιστορήματα, καθώς μια τέτοια διάσταση είναι ιδιαίτερα οικεία στο ευρύτερο αναγνωστικό κοινό και στους συχνούς επισκέπτες των βιβλιοπωλείων. Είναι σημαντικό λοιπόν να παρατηρήσουμε πως εικονογραφηγήματα όπως τα *The Contract with*

God (Eisner), *Maus* (Spiegelman), *Watchmen* (Moore-Gibbons) ή ακόμα και τα *Persepolis* (Satrapi), *Palestine* (Sacco) και *Kobane Calling* (Zerocalcare), έργα κομβικά για τη φόρμα, αλλά και γενικότερα για τη διαμόρφωση της «εικόνας» των GN, κυκλοφόρησαν σε αυτές τις διαστάσεις.

Το format, όμως, και πάλι από μόνο του δεν μπορεί να αποτελέσει ένα απόλυτο κριτήριο. Υπάρχουν κόμικς σε μεγαλύτερες διαστάσεις που κατέχουν με επάρκεια πολλά από τα σημαντικά πεδία για τα GN που εξετάζουμε εδώ. Ως τέτοιο παράδειγμα αναφέρω το εικονογραφημένο *Αριστοτέλης* (Τάσος Αποστολίδης και Αλέκος Παπαδάτος) που, παρά τις διαστάσεις του (21X28 εκ.), διαθέτει τόσο τη μεγαλύτερη έκταση (224 σελίδες) όσο και τη «συνθετότητα» της αφήγησης, καθώς και την πληρότητα των χαρακτηρισμών (πεδία που θα εξετάσουμε παρακάτω).

Δεν πρέπει ακόμα να ξεχνάμε τις επιμέρους διαφοροποιήσεις που μπορεί να υπάρχουν από χώρα σε χώρα και το τι έχει επικρατήσει σε συγκεκριμένες αγορές. Έτσι, στη Γαλλία και στο Βέλγιο το να βγαίνουν εικονογραφηγήματα (bandes dessinées) με σκληρό εξώφυλλο και στις διαστάσεις 23x32 εκ.¹⁸ είναι μάλλον ο κανόνας, παρά την ύπαρξη επίσης δημοφιλών GN, όπως η σειρά του Riad Sattouf *L'Arabe du futur* (Metropolitan Books, 2015) – το οποίο αξίζει να σημειώσουμε πως αυτοπροσδιορίζεται ως roman graphique.

Τέλος, στα GN διαπιστώνουμε σημαντικές διαφοροποιήσεις ανά δημιουργό, αφού πολλά από τα χαρακτηριστικά των έργων συνδέονται με προσωπικές αφηγηματικές και εικαστικές αναζητήσεις και όχι με κάποιον εκδοτικό ή μορφικό «κα-

16 Τέτοια θα λέγαμε πως είναι το *Blankets* ή το *Logi-comix*.

17 Σε αυτές τις διαστάσεις κυκλοφορούν τόσο το *Αϊβαλί* όσο και το *Ζορμπάς – Πράσινη πέτρα ωραιότητας*.

18 Αναφέρουμε ως σχετικό παράδειγμα το βιβλίο *Le Début de la Fin* του Marc-Antoine Mathieu, 56 σελίδες (Delcourt, 1995).

νόνα».¹⁹ Δεν είναι λοιπόν σπάνιο να συναντούμε μεγάλη ποικιλία όχι μόνο στο ύφος, αλλά και στη διάταξη των σελίδων. Ενδεικτικά παραδείγματα, το πλάγιο σχήμα διαστάσεων 35x27 εκ. του *Sons of Chaos* των Chris Jaymes και Ale Aragon (Idea & Design works, 2019), αλλά και το υβριδικό *The Great War* (29x22 εκ.) του Joe Sacco σε μορφή κασετίνας, το οποίο περιέχει ένα ένθετο επεξηγηματικό εικονογραφημένο φυλλάδιο και ένα αναδιπλούμενο ενιαίο αφηγηματικό ανάπτυγμα με σκίτσα, χωρίς κείμενο, συνολικού μήκους 6 μέτρων και 70 εκατοστών! (Jonathan Cape, 2013)

19 «Τα GN φαίνεται πως είναι ένα είδος “comic d’ auteur” (σημ.: τα κόμικς με έντονο και εμφανή το ύφος του δημιουργού τους), αφού η προέλευσή τους συνδέεται στενά με τις πρώτες τάξεις των συμβατικών κόμικς να αυτονομηθούν από τη μαζική αγορά στα τέλη του 1960», Hescher Achim (2016), *Reading Graphic novels, genre and narration*, Berlin, Boston: De Gruyter, σ. 34.

1.4.3 Αυτοτέλεια της έκδοσης

Το αν ένα GN κυκλοφορεί ως ολοκληρωμένο έργο απευθείας στην αγορά ή μπορεί να έχει προηγηθεί η δημοσίευσή του σε σειρά κόμικς, πριν πάρει τη μορφή ενιαίου πολυσέλιδου τόμου, είναι κάτι που επίσης απασχολεί τη θεωρητική συζήτηση. Παρ’ όλα αυτά, στην ιστορική εξέλιξη της φόρμας συναντούμε και τις δύο περιπτώσεις.

Αν και το αναμενόμενο θα ήταν μια ολοκληρωμένη, αυτόνομη έκδοση, υπάρχουν πολλά έργα που έχει προηγηθεί η δημοσίευσή τους με τη μορφή σειράς τευχών ή ως ένθετες ιστορίες στην ύλη κάποιου περιοδικού. Τα εικονογραφηγήματα *Maus*, *Watchmen*, *From Hell* (Moore-Campbell, 1999), όπως και τα περισσότερα GN με υπερήρωες, αποτελούν τέτοιες περιπτώσεις. Η πρακτική ήταν ιδιαίτερα συνηθισμένη στη βιομηχανία των κόμικς τις δεκαετίες του ’80 και του ’90 καθώς με αυ-



τόν τον τρόπο οι εκδότες επαναπροωθούν στο εμπόριο το ίδιο υλικό, αλλάζοντάς του μορφή και επιδιώκοντας να προσεγγίσουν ένα διαφορετικό κοινό.

Όμως, μετά το 2000, και καθώς η φόρμα και τα υποείδη της εξελίσσονταν, εμφανίζονται ολοένα και πιο συχνά GN τα οποία κυκλοφορούν στο εμπόριο ως αυτοτελή και αυτόνομα βιβλία. Το *Blankets* και το *Logicomix* (όπως έχουμε ήδη αναφέρει νωρίτερα) αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα.

1.4.4 Αφηγηματική ενότητα

Πιθανότατα τα περισσότερα GN που συναντούμε πλέον έχουν μια ενιαία, αυτόνομη και αυτοτελή αφήγηση, με συγκεκριμένους ήρωες και περιβάλλοντα, ανεξάρτητα από τη συνθετότητα της αφήγησης που θα εξετάσουμε παρακάτω. Τέτοια παραδείγματα με αρχή-μέση-τέλος είναι το GN *Trois Ombres* του Cyril Pedrosa (Delcourt, 2007) και το *Land of the Sons* του Gipi (Fantagraphics Books, 2016). Δεν είναι σπάνια όμως και εκείνα που αποτελούνται από σπονδυλωτές ημιαυτόνομες αφηγήσεις – θα μπορούσαμε να εντάξουμε εδώ τα GN *Ο Συλλέκτης – Έξι ιστορίες για έναν κακό λύκο* (Ίκαρος, 2017) και *Αϊβαλί* (Κέδρος, 2014), από τα οποία θα αντλήσουμε αφηγηματικά παραδείγματα.

Η περίπτωση του GN *A contract with God* του Will Eisner (Baronet Books, 1978) είναι ενδεικτική μιας ακόμα πιο ακραίας περίπτωσης, γιατί περιέχει τέσσερις εντελώς αυτόνομες αφηγήσεις. Συνδετικό τους στοιχείο ο τόπος και το πολιτισμικό πλαίσιο, καθώς αναφέρονται όλες στην καθημερινή ζωή και τον μικρόκοσμο μιας εβραϊκής γειτονιάς στη Νέα Υόρκη, σε παράλληλους χρόνους.

1.4.5 Θεματικά πεδία

Η θεματογραφία στα GN δεν διαφέρει τόσο από τις άλλες φόρμες και τα άλλα είδη των κόμικς. Οι ιστορίες τους μπορούν να διαδραματίζονται σε υπαρκτούς ή φανταστικούς χρονότοπους στο παρελθόν, το παρόν ή το μέλλον. Παρ' όλα αυτά, με την εξέλιξή τους μέσα στις δεκαετίες, βλέπουμε να σχηματοποιούνται συγκεκριμένες προτιμήσεις με διακριτά χαρακτηριστικά στην αφήγηση, διαμορφώνοντας σταδιακά κάποια θεματικά ρεύματα. Για παράδειγμα, η αυτοαναφορικότητα²⁰ των ιστοριών με αφηγητές τους ίδιους τους σκιτσογράφους, καθώς κινούνται σε ένα υπαρκτό «ρεαλιστικό» πλαίσιο, είναι ιδιαίτερα συνηθισμένη στα GN. Έχουμε, για παράδειγμα, αυτοβιογραφικές ιστορίες που άλλοτε παίρνουν τη μορφή ρεπορτάζ, όπως τα *Footnotes in Gaza*, *Safe Area Gorazde* του Joe Sacco και *Kobane Calling: Greetings from Northern Syria* του Zero-calcare, άλλοτε αποτυπώνουν προσωπικά βιώματα, όπως το *Persepolis* της Marjan Satrapi, το *Epileptic* του David B. και το πιο πρόσφατο *Ducks- Two years in the Oil Sands* της Kate Beaton. Άλλοτε πάλι παίρνουν μορφή ημερολογίου, σαν το *Carnet de Voyage* του Graig Thompson, υιοθετούν τη μορφή ταξιδιωτικής αφήγησης, όπως τα *Pyongyang* και *Chroniques de Jérusalem* του Guy Delisle, και τόσες μα τόσες άλλες.

20 Η αυτοαναφορικότητα και οι αυτοβιογραφικές διηγήσεις των σκιτσογράφων δεν απαντάται αποκλειστικά στα GN, αλλά σε πολλά είδη και φόρμες των κόμικς. Εδώ αναφέρονται ως θεματική και υφολογική προτίμηση. Ειδικά όμως και πάλι αυτοβιογραφικά κόμικς συναντούμε συχνότερα σε συγγενικά είδη που βρίσκονται στην ίδια γραμμή εξέλιξης των εικονογραφημάτων, για παράδειγμα στα προγενέστερα underground comix και δημιουργούς όπως ο Robert Crumb και ο Harvey Pekar.