

# Graphic Novels: Μια όψιμη μορφή των κόμικς-Λογοτεχνία ή αυθύπαρκτη τέχνη; Χρήση και κατάχρηση του όρου

Soloup/Αντώνης Νικολόπουλος  
Σκιτσογράφος, Δρ. Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας Πανεπιστημίου  
Αιγαίου

## Περίληψη

Τα Graphic Novels (GN) κερδίζουν ολοένα και περισσότερο το ενδιαφέρον του κοινού, της κριτικής και της επιστημονικής κοινότητας. Οι αναγνώστες ανακαλύπτουν μια νέα διάσταση της «λογοτεχνίας» που συνδυάζει τον Λόγο με την Εικόνα. Δημιουργοί και εκδότες πειραματίζονται με τις όψιμες δυνατότητες του Μέσου των κόμικς, πολλές φορές δανειζόμενοι την «αίγλη» κλασικών λογοτεχνικών κειμένων, χωρίς ωστόσο να αποφεύγουν τους κινδύνους που ελλοχεύουν. Οι ακαδημαϊκοί σπεύδουν να εγκωμιάσουν το «νέο είδος». Οι εκπαιδευτικοί βρίσκουν σε αυτό ένα «εργαλείο», αρωγό στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τα GN δανείζονται, πράγματι, και συνδυάζουν στοιχεία άλλων επικοινωνιακών Μέσων και Τεχνών, δημιουργώντας μεγάλες προσδοκίες. Εντούτοις, στόχος μας είναι να δείξουμε πως αποτελούν μια αυτοδύναμη φόρμα των «κόμικς» (ή καλύτερα, όπως θα δούμε στη συνέχεια, των «εικονογραφημάτων»). Αν θέλουμε να αποδώσουμε στα GN την αξία που τους αναλογούν, οφείλουμε να τα αντιμετωπίσουμε μάλλον ως μια ολοκληρωμένη φόρμα του Μέσου των εικονογραφημάτων, με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της, ικανή να δώσει τα δικά της ώριμα έργα, παρά ως συμπλήρωμα ή υποκατάστατο της λογοτεχνίας ή κάποιας άλλης έντεχνης δημιουργίας. Με άλλα λόγια, δεν αξίζουν την προσοχή μας, επειδή μοιάζουν με κάτι ούτε γιατί «εκλαϊκεύουν» κάποια άλλη τέχνη. Μόνο αν πάρουμε τις αναγκαίες αποστάσεις, αν απομακρυνθούμε από τη «μόδα» της εποχής και την ταύτισή τους με άλλες τέχνες, θα είμαστε σε θέση, πρώτον, να δούμε τα GN ως αυτό που πραγματικά είναι και, δεύτερον, να αναγνωρίσουμε το «νέο» που κομίζουν στον πολιτισμό της ανάγνωσης.

## 1. Η εμφάνιση των Graphic Novels

Στην Ελλάδα ο όρος GN έγινε γνωστός την τελευταία κυρίως δεκαετία. Η συγκεκριμένη φόρμα των κόμικς, ωστόσο, έχει να επιδείξει πλούσια, και εξαιρετικά δημιουργική, διαδρομή σαράντα χρόνων (Soloup, 2012: 322-323). Τις δάφνες για τη δημιουργία του πρώτου GN τις δρέπει ο Will Eisner για το εικονογραφημά του *A Contract with God and Other Tenement Stories* το οποίο κυκλοφόρησε το 1978 από τις εκδόσεις *Baronet Publishing* (Weiner, 2003: 17-20). Στα ελληνικά κυκλοφόρησε με τον τίτλο *Συμβόλαιο με τον Θεό* (Eisner, 2009). Αν και πολλοί ερευνητές αναφέρουν προγενέστερες χρήσεις του όρου GN και παραθέτουν έργα που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως τέτοια, αδιαμφισβήτητο παραμένει το γεγονός πως η μεγάλη

επιτυχία, που σημείωσε το έργο του Eisner, καθιέρωσε τον όρο, ανοίγοντας, την ίδια ώρα, νέα μονοπάτια στον τρόπο που αφηγούνται τα κόμικς.

### 1.1. *A Contract with God*

Το πρώτο GN, το *Συμβόλαιο με τον Θεό*, δεν είναι ενιαία «μυθιστορηματική» ιστορία. Αποτελεί, αντίθετα, συρραφή τεσσάρων, συγγενικών μεταξύ τους, ιστοριών, τις οποίες συνδέει η απεικόνιση της εργατικής τάξης της εβραϊκής κοινότητας στη Νέα Υόρκη την εποχή της μεγάλης κρίσης. Το έργο του Eisner και τα εγκωμιαστικά σχόλια που το συνόδευσαν, δημιούργησαν νέα δεδομένα στον χώρο των αμερικάνικων κόμικς και του Μέσου των εικονογραφημάτων διεθνώς, επηρεάζοντας πολλούς δημιουργούς –όπως τον Art Spiegelman–, οι οποίοι άρχισαν να προσανατολίζονται σε πολυσέλιδες αφηγήσεις μυθιστορηματικού χαρακτήρα. Ο νεωτερισμός που εισήγαγε το συγκεκριμένο έργο αφορά τη χρήση του μεγάλου σε έκταση μυθιστορηματικού λόγου, που δεν συνηθίζονταν μέχρι τότε στο Μέσο των κόμικς και κυρίως στα αμερικάνικα mainstream comics. Επιπλέον βασική καινοτομία του είναι πως απευθυνόταν πρωτίστως στο ενήλικο κοινό που δεν ανήκε στον στενό κύκλο των φανατικών αναγνωστών κόμικς.

Σε λιγότερο από δέκα χρόνια από την κυκλοφορία του *Συμβολαίου* του Eisner φάνηκε πως τα GN κουβαλούσαν πολλά δώρα για τα κόμικς τόσο όσον αφορά τις δυνατότητες της αφήγησης όσο και την επαναπροσέγγιση ενός ευρύτερου ενήλικου κοινού που ως τότε θεωρούσε το Μέσο των εικονογραφημάτων ως συνώνυμο των παιδικών κόμικς ή της παραλογοτεχνίας. Στο μέσο της δεκαετίας του 1980 (συγκεκριμένα τη διετία 1986-1987) παράγονται σημαντικά εικονογραφηγήματα, με τα χαρακτηριστικά των GN. Αυτά προέρχονταν τόσο από τον χώρο των υπερηρωϊκών mainstream comics όσο και από τον εναλλακτικό χώρο των underground comix.

#### 1.1.1 Το ρεύμα των mainstream GN

Στην πρώτη περίπτωση, στα υπερηρωϊκά mainstream comics, ανάμεσα στις πολλές εξαιρετικές εκδόσεις, ξεχωρίζουν δυο εικονογραφηγήματα (από την εκδοτική εταιρεία Marvel): το *Batman. The Dark knight returns* του Frank Miller (1986) και το *Watchmen* των Alan Moore και Dave Gibbons (1986). Αν και τα δύο συνδέονται με τον φανταστικό κόσμο των υπερηρώων, στα έργα αυτά ξεχωρίζει η διαφορετική και πολυεπίπεδη προσέγγιση των χαρακτήρων. Οι δημιουργοί προσγειώνουν τους υπερήρωες από τους μανιχαϊστικούς αιθέρες του απόλυτου καλού και του απόλυτου κακού, στην ανθρώπινη ψυχολογία και φθαρτότητα (Wright, 2001: 271). Ο Alan Moore, ένας από τους πιο σημαντικούς σεναριογράφους, αναφέρεται στην αλλιώτικη προσέγγιση των χαρακτήρων από τον ίδιο και τους δημιουργούς της γενιάς του (σημειώνοντας την επιρροή του Stan Lee μετά τη δεκαετία του 1960), σε αντίθεση με ό,τι συνέβαινε με τους προγενέστερους μονοδιάστατους χαρακτήρες των υπερηρωϊκών κόμικς.<sup>1</sup>

### 1.1.2 Το ρεύμα των «εναλλακτικών» GN

Παράλληλα με τα mainstreams GN εμφανίζεται και η εναλλακτική εκδοχή τους, με αντιπροσωπευτικό έργο το *Maus* του Art Spiegelman (1986). Η αυτοαναφορική αφήγηση του Spiegelman επικεντρώνεται στις οδυνηρές αναμνήσεις του πατέρα του δημιουργού, του Vladek, από τα στρατόπεδα συγκέντρωσης των Εβραίων στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Αν και γράφει ένα «κόμικς για ενήλικες», ο δημιουργός δεν διστάζει να προχωρήσει στην αποδομητική επαναχρησιμοποίηση ζώομορφων ηρώων, στοιχείο που είχε ταυτιστεί με τα παιδικά κόμικς (funny animals) από τη δεκαετία του 1930. Ας μην ξεχνάμε πως το ίδιο είχαν ήδη κάνει τα underground comix για το επίσης ενήλικο κοινό τους. Οι ήρωες στο *Maus* έχουν πρόσωπα με χαρακτηριστικά ζώων (οι Εβραίοι εμφανίζονται σαν ποντίκια, οι Γερμανοί στρατιώτες σαν γάτες και οι Πολωνοί σαν γουρούνια). Η αφήγηση του Spiegelman αποτυπώνει με μοναδικό τρόπο τα δραματικά γεγονότα της ναζιστικής θηριωδίας και τον ανθρώπινο πόνο, χαράζοντας ταυτόχρονα νέα μονοπάτια στην οπτική αφήγηση και εγκαινιάζοντας ένα ολόκληρο ρεύμα στη φόρμα των GN που ακολούθησαν σημαντικοί δημιουργοί, όπως η Marjap Satrapi, ο Joe Sacco ή ο Graig Thompson. Δεν είναι τυχαίο πως το *Maus* αποτελεί το πρώτο εικονογραφημένο που τιμήθηκε το 1992 με το βραβείο Pulitzer.<sup>2</sup>

### 1.1.3 «Κόμικς για ενήλικες»

Στα μέσα της δεκαετίας του 1980, τα τρία GN που συζητήσαμε –και τα αντίστοιχα ευρωπαϊκά κόμικς που κινούνταν σε παρόμοια τροχιά, στοχεύοντας σε ένα καλλιεργημένο ενήλικο κοινό– άλλαξαν ριζικά την εντύπωση του κοινού για το Μέσο των κόμικς. Ο όρος GN δήλωνε, εκτός των άλλων, την απόπειρα δημιουργών και εκδοτών να απεγκλωβιστούν από την κυρίαρχη αντίληψη που ταύτιζε το Μέσο των κόμικς με τα παιδικά και ευτελή αναγνώσματα (McCloud, 2000: 28-30). Η νέα φόρμα αφήγησης απευθυνόταν σε «ώριμους» αναγνώστες. Οι τελευταίοι, αλλά και το ευρύτερο κοινό που μέχρι τότε δεν είχε αναπτύξει ιδιαίτερη αναγνωστική σχέση με τα κόμικς, τα εμπιστεύτηκαν. Ο δρόμος για τα GN ήταν πλέον ανοιχτός, προσφέροντας, κατά τις δεκαετίες που ακολούθησαν, νέες δυνατότητες και νέες αισθητικές κατευθύνσεις σε δημιουργούς και αναγνώστες, χτίζοντας σταδιακά την ωριμότερη ίσως, αφηγηματικά, φόρμα των εικονογραφημάτων.

## 1.2. Τα GN στην Ελλάδα

Όπως προαναφέρθηκε, ο όρος έφτασε στην Ελλάδα με καθυστέρηση τριάντα περίπου χρόνων –αρχικά χάρη στη μετάφραση αριστουργημάτων της διεθνούς παραγωγής- στα μέσα της δεκαετίας του 2000, όπως τα *Palestine* (ΚΨΜ, 2006), *Persepolis* (Ηλίβατον, 2006), *V for Vendetta* (Anubis, 2006), *Blankets* (ΚΨΜ, 2007), *Maus* (Zoobus, 2007), *Watchmen* (Anubis, 2008), *Batman. The Dark Knight Returns* (Anubis, 2008) και άλλα.

### 1.2.1. GN Ελλήνων δημιουργών

Το πρώτο ελληνικό εικονογραφημένο βιβλίο, που προσδιορίζεται ως GN, εμφανίζεται τον Μάιο του 2008 και τιτλοφορείται *I453* (Μανούσος, 2008). Το έργο του Ορέστη Μανούσου και του Νίκου Παγώνη κυκλοφόρησε από την Anubis. Λίγους μήνες αργότερα ακολουθεί το *Logicomix* των Απόστολου Δοξιάδη, Χρίστου Παπαδημητρίου, Αλέκου Παπαδάτου και Annie Di Donna, από τις εκδόσεις Ίκαρος (Δοξιάδης, 2008). Η μεγάλη επιτυχία του βραβευμένου έργου, η οποία υπήρξε πρωτίστως διεθνής μέσα από πολλές μεταφράσεις, διαφημίζει και εισάγει ουσιαστικά τον όρο GN στην ελληνική πολιτισμική σκηνή. Εκδότες και δημιουργοί αρχίζουν να βλέπουν θετικά τη νέα φόρμα (χάρη στην εμπορική επιτυχία και την καλλιτεχνική της αξία) και το ευρύτερο κοινό συνειδητοποιεί σταδιακά πως υπάρχουν και «άλλα» κόμικς για ενήλικες (Solourp, 2012: 323). Το 2009, το παιδικό εικονογραφημένο βιβλίο *Οι δραπέτες της Σκακιάρας* του Ευγένιου Τριβιζά, με εικονογράφηση της Ράνιας Βαρβάκη, αυτοπροσδιορίζεται, στο εξώφυλλο, ως graphic novel (Τριβιζάς, 2009). Ακολούθησαν οι μεταφορές λογοτεχνικών έργων ελλήνων συγγραφέων από τους Θανάση Πέτρου και Δημήτρη Βανέλλη, όπως το *Παραρλάμα και άλλες ιστορίες του Δημοσθένη Βουτυρά* (2011), *Το Γιούσουρι και άλλες φανταστικές ιστορίες* (2012) και *Η Μεγάλη Βδομάδα του Πρεζάκη* (2015) από τις εκδόσεις Τόπος με τον προσδιορισμό τους (στο εσώφυλλο αυτή τη φορά) ως GN. Το 2014, επίσης με τον προσδιορισμό του ως GN, κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Κέδρος το *Αίβαλί*. Το έργο συνέβαλε, και αυτό με τη σειρά του, στο παραπάνω ρεύμα αποδοχής και διάδοσης του όρου στην Ελλάδα, αν λάβουμε υπόψη τη θερμή ανταπόκριση του κοινού (τρεις εκδόσεις, μεταφράσεις), το πλήθος κριτικών και αναλύσεων που έλαβε από ακαδημαϊκούς, φιλόλογους, ιστορικούς και δημοσιογράφους –λόγω του θέματός του– (μικρασιατική καταστροφή και διαχείριση της έννοιας της πατρίδας), του ζητήματος των πνευματικών δικαιωμάτων που ανακινήθηκε με αφορμή τη δικαστική διαμάχη με τους κληρονόμους του συγγραφέα Φώτη Κόντογλου, τη σημαντική έκθεση που πραγματοποιήθηκε στο Μουσείο Μπενάκη, καθώς και στο Μέγαρο Μουσικής Αθηνών και σε εκθεσιακούς χώρους σε όλη την Ελλάδα, σπάζοντας το άβατο των κόμικς σε χώρους τέχνης.

Ακολούθησαν και άλλα εικονογραφημένα, τα οποία ασχολούνται με «ενήλικα» θέματα –*Η Δημοκρατία* (2015), *Η πάπισσα Ιωάννα* (2016), *Ερωτόκριτος* (2016), *Η κερένια κούκλα* (2017). Είναι αξιοσημείωτο πως τα περισσότερα αποτελούν αποδόσεις λογοτεχνικών έργων. Επίσης, αν και τα παραπάνω έργα δεν προσδιορίζονται ως GN, η σχετική αρθρογραφία στον τύπο και το διαδίκτυο τα αξιολογεί ως τέτοια.

### 1.2.2 Τα... GN πριν τα GN

Πριν προχωρήσουμε, είναι απαραίτητο σε αυτό το σημείο να πάμε πίσω στον χρόνο. Κάνοντας μια αναδρομή στο παρελθόν των ελληνικών κόμικς, βρίσκουμε αρκετά κόμικς που κινούνται στην ίδια κατεύθυνση με τα σύγχρονα GN. Μάλιστα σε κάποιες περιπτώσεις –στον βαθμό που η μεγάλη έκταση της αφήγησης είναι προϋπόθεση της φόρμας των GN– εκείνα διαθέτουν περισσότερες σελίδες από τα νεότερα έργα. Ενδεικτικά αναφέρουμε το *Μαύρο είδωλο της Αφροδίτης* του Γιάννη Καλαϊτζή με 94 σελίδες (Καλαϊτζής, 1990) ή το *Χαμένο Φάσμα* των Αποστολίδη, Ζωγλοπίτου με 88

σελίδες (Αποστολίδης, 1996), έργα με καλοδουλεμένο σενάριο, πολυεπίπεδη πλοκή και αναφορές με ποικίλες νοηματοδοτήσεις, που απευθύνονται σε ενήλικο κοινό. Υπάρχουν λοιπόν εικονογραφηγήματα τόσο στο παρελθόν όσο και στο παρόν που έχουν κοινή αισθητική και παρόμοιες προθέσεις από τους δημιουργούς τους, χωρίς κανένα ουσιαστικό χαρακτηριστικό να τα διαφοροποιεί. Το ερώτημα που προκύπτει λοιπόν, είναι: σε τι διαφέρουν; Δεν θα ήταν υπερβολή να υποστηρίξουμε πως εντέλει διαφέρουν μόνο στον προσδιορισμό τους, με άλλα λόγια στο ...περιτύλιγμα.<sup>3</sup>

## 2. Προσπάθεια ορισμού των GN

Ο όρος «Graphic Novel», παρά την εμπορική επιτυχία και τις νέες δυνατότητες που προσφέρει στην τέχνη των εικονογραφημάτων, παραμένει σαθρός. Το ίδιο συμβαίνει εξάλλου και με τη λέξη «comics» –όρος που, όπως έχει και αλλού υπογραμμιστεί, αντιμετωπίζει σημαντικά προβλήματα ως προς τον ορισμό του ως Μέσου (Νικολόπουλος, 2011: 28-33).<sup>4</sup> Τα «Graphic novels» πράγματι αποτελούν έναν ασαφή περιγραφικό όρο που επιδέχεται διαφορετικές ερμηνείες.<sup>5</sup> Θα λέγαμε πως το λιγότερο που πετυχαίνει ο όρος είναι να προσδιορίσει με ακρίβεια το περιεχόμενο της συγκεκριμένης φόρμας. Αντίθετα επιθυμεί ή, για να ακριβολογούμε, επιδιώκει, να δηλώσει ότι GN «είναι τα κόμικς που δεν μοιάζουν με τα κόμικς που ξέρατε». Παρακάτω θα δούμε κάποιες προσπάθειες ορισμού της συγκεκριμένης φόρμας και τις απόψεις των μελετητών πάνω στο θέμα.

### 2.1 Η οπτική των... γερόλυκων

Ο Will Eisner, έχοντας ήδη γευτεί την επιτυχία του έργου του *A contract with God*, στο θεωρητικό του βιβλίο *Comics & Sequential Art*, το 1985, και χωρίς να γνωρίζει ακόμα τι θα γινόταν την επόμενη χρονιά στον εκδοτικό χώρο με την πλειάδα των GN που κυκλοφόρησαν, διαισθάνεται τη δυναμική που μπορούν να δώσουν στη φόρμα οι δημιουργοί (Eisner, 1985: 141).<sup>6</sup> Αρκετά χρόνια αργότερα, ένας ακόμη... γερόλυκος των κόμικς, ο κορυφαίος σεναριογράφος της Marvel, ο Stan Lee, έχοντας δει (από την πλευρά των comic books) την εξέλιξη της νέας φόρμας, ορίζει το GN ως «ιστορία μεγάλης διάρκειας, η οποία συνήθως είναι μεγαλύτερη των 64 σελίδων» (2011: 39). Περιγράφει ακόμα την εμπορική διάσταση της χρήσης του όρου και τα δύο βασικά ρεύματα της φόρμας, λέγοντας πως «στις μέρες μας κάθε κόμικς που βρίσκεται στα ράφια ενός βιβλιοπωλείου θεωρείται GN, αλλά υπάρχουν στην πραγματικότητα δύο διαφορετικές εκδοχές. Υπάρχει η περίπτωση της μεγάλης σε διάρκεια ιστορίας, η οποία είναι αυτοτελής, όπως το κλασικό έργο του Will Eisner, *A Contract with God*, το οποίο πολλοί θεωρούν ως το πρώτο αμερικάνικο GN (Οι Ευρωπαίοι ονομάζουν album την αντίστοιχη δική τους εκδοχή εκδόσεων). [...] Η άλλη εκδοχή είναι μία συλλογική έκδοση, που παίρνει μία μόνο ιστορία ή έναν μόνο χαρακτήρα, και συγκεντρώνει τα τεύχη για τους αναγνώστες των βιβλιοπωλείων. Το *The Dark Knight Returns* ήταν στην πραγματικότητα συλλογή. Αλλά, στις μέρες μας, τα βιβλιοπωλεία θεωρούν GN όλα όσα έχουν το φορμάτ του βιβλίου» (Lee, 2011: 148).

## 2.2 Άλλοι ορισμοί

Ο Roger Sabin, επιχειρώντας έναν ευρύτερο ορισμό, αναφέρει τα Graphic novels ως «εκτενή κόμικς με θεματική ενότητα σε μορφή βιβλίου» (Sabin, 1997: 165). Ο Charles Hatfield περιγράφει τον όρο ως εξής: «Στη γλώσσα της βιομηχανίας σημαίνει κάθε μεγάλο σε έκταση βιβλίο με κόμικς αφηγήσεις ή μια επιτομή από τέτοιες αφηγήσεις» (Hatfield, 2005: 4). Στο ίδιο μήκος κύματος κινείται και ο Stephen Weiner, ορίζοντας τη φόρμα ως «ένα μεγάλο σε έκταση κόμικς (comic book) που μπορεί να διαβαστεί ως μία ιστορία» (2003: xi). Αυτός ο ευρύς ορισμός περιλαμβάνει συλλογές ιστοριών από διάφορα genres (mystery, superhero κ.λπ.), συγκινησιακά φορτισμένες ιστορίες, όπως το *Maus*, και πιο ρεαλιστικές (ή και δημοσιογραφικές) αφηγήσεις, όπως το *Palestine* του Joe Sacco (Weiner, 2003: xi). Ο Rocco Versaci αναφέρει αντίστοιχα πως ο όρος GN έχει κατά καιρούς χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει συλλογές τευχών από σειρές κόμικς σε έναν τόμο, που ουσιαστικά λένε την ίδια ιστορία ή, σε άλλες περιπτώσεις, εκδόσεις που πρώτη φορά κυκλοφορούν σε αυτήν την μορφή, χωρίς πρωτότερα να είχαν εκδοθεί σε μορφή comic book. Ο ίδιος μάλιστα δηλώνει πως, αντί του «Graphic Novel», προτιμάει να αποδίδει τον ευρύ ορίζοντα των κόμικς για ενήλικες κυρίως με τον όρο «Graphic Language», ο οποίος, όπως σημειώνει, είναι ένας διαφορετικός τρόπος για να πεις ότι διαβάζεις κόμικς. Αναφέρεται μάλιστα στον όρο GN – παραπέμποντας ειρωνικά σε έναν ορισμό της φόρμας που αποδίδει στον Spiegelman–, περιγράφοντας ως τέτοια «τα κόμικς που χρειάζονται σελιδοδείκτη» (Versaci, 2008: 1, 30).

## 2.3 Ένας περιγραφικός προσδιορισμός

Η παράθεση και μόνο των παραπάνω ορισμών της φόρμας μάς επιτρέπει να καταλήξουμε σε ένα πρώτο γενικό πλαίσιο οριοθέτησης του GN:

A) Πρόκειται για αρκετά ευρύ προσδιορισμό, χωρίς να αποδίδονται πάντα στη φόρμα ευδιάκριτα χαρακτηριστικά.

B) Στα GN συναντούμε τουλάχιστον δύο ισχυρά ρεύματα:

- 1) εκείνο που προέρχεται από τη συλλογή σειρών διαφόρων genres σε έναν αυτόνομο τόμο,
- 2) και εκείνο που περιλαμβάνει τα πιο εναλλακτικά εικονογραφηγήματα, όσα κινούνται στην κατεύθυνση που εγκαινίασαν το *A Contract with God* και το *Maus*.

Γ) Σημαντικό γνώρισμα του GN αποτελεί η σχετικά μεγάλη έκταση και η προσομοίωση της έκδοσης στο φορμάτ του βιβλίου.

Η απουσία ξεκάθαρου πλαισίου οδήγησε και οδηγεί και σήμερα ακόμα σε διάφορες προβληματικές ή/και υπερβολικές χρήσεις του όρου. Σύμφωνα με τον Hatfield, στις μέρες μας, 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 για μια αόριστη κατηγορία ενός κοινωνικού αντικειμένου» (Hatfield, 2005: 5).

## 2.4 Comics vs. Graphic novels

Ποια ακριβώς είναι η διαφορά ανάμεσα σε ένα GN και ένα comic book; Αυτό είναι το πιο συχνό ερώτημα, απότοκο της πληθωριστικής χρήσης του όρου τόσο διεθνώς όσο και στην Ελλάδα. Το συγκεκριμένο ζήτημα έχει απασχολήσει τους ερευνητές και τους μελετητές των κόμικς. Ο Douglas Wolk αναφέρει χαρακτηριστικά πως «σιχάινεται» τις θεωρητικές διαφωνίες σχετικά με τον ορισμό των κόμικς και υπογραμμίζει απλώς πως «ο ευτελής τρόπος να αναφερθείς σε αυτά είναι με τις λέξεις ‘comics’ και ‘comic books’, ενώ πιο φανταχτερός τρόπος είναι να τα ονομάσεις ‘GN’ (ή ‘graphic narratives’ ή ‘Sequential art’))» (Wolk, 2000: 60-64). Ο Mario Saraceni από την άλλη σημειώνει πως, «στην προσπάθεια να δημιουργηθεί ένας όρος που θα μπορούσε καλύτερα να περιγράψει την έντεχνη φόρμα των κόμικς, στα τέλη της δεκαετίας του 1970, επινοήθηκε μια νέα έκφραση, το ‘Graphic Novel’, για να αντικαταστήσει το ‘comic book’. Ωστόσο, η αντικατάσταση ποτέ δεν πραγματοποιήθηκε, καθώς ο όρος ‘GN’ υιοθετήθηκε για εμπορικούς λόγους. Στην πραγματικότητα ο διαχωρισμός ανάμεσα στο “comic book” και το “GN” δεν υφίσταται, πρόκειται μάλλον για ετικέτες που μετά βίας αφορούν το περιεχόμενο ή οποιοδήποτε άλλο χαρακτηριστικό» (Saraceni, 2003: 4). Οι Mike Chinn και Chris McLoughlin επισημαίνουν: «Η απλούστερη απάντηση είναι πως δεν υπάρχει διαφορά ή, το λιγότερο, οι ίδιες διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα σε ένα συνηθισμένο μυθιστόρημα και μια μικρή ιστορία ή νουβέλα. [...] Τα GN είναι comic books, αλλά ουσιαστικά είναι και κάτι περισσότερο από comic books. Το πρόβλημα είναι ότι συχνά υπάρχει ένα κενό ανάμεσα στο τι ορίζει κάποιος ως GN και το τι παρουσιάζεται ως τέτοιο». Αναφέρουν μάλιστα κάποια διαφορετικά χαρακτηριστικά των δύο φορμών –για παράδειγμα την αφηγηματική έκταση–, πριν καταλήξουν στην απλή, αλλά εξαιρετικά σημαντική, διαπίστωση πως «τα GN είναι comic books, αλλά όλα τα comic books δεν είναι GN» (Chinn-McLoughlin, 2007: 14-15).

## 3. Τα GN ως φόρμα

Η σύγχυση, η διάχυση, η ταύτιση και εντέλει η αυθαίρετη χρήση των όρων οφείλεται, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, στην ασάφεια του προσδιορισμού των όρων «comics» και «Graphic novels». Τελικά υπάρχει διαφορά μεταξύ κόμικς και GN; Αν υπάρχει, ποια είναι;

### 3.1 Έννοιες και όροι

Η απάντηση στο ερώτημα που μόλις θέσαμε είναι μάλλον απλή, αν επιχειρήσουμε να βάλουμε τάξη, ιεραρχώντας τις έννοιες και τους όρους.

- 1) Υπάρχει μια έντεχνη δημιουργία, η «**Ένατη Τέχνη**», όπως αποκαλούνται αλλιώς τα κόμικς.
- 2) «**Comics**» αποκαλούνται γενικότερα όλες οι αφηγήσεις που συνδυάζουν Λόγο και Εικόνα με σκίτσα –αυτή είναι άλλωστε η κυρίαρχη και επικρατέστερη ονομασία τους, κυρίως στους αγγλοσάξονες (στην Ελλάδα «**κόμικς**». Προσοχή, η λέξη πάντα με «ς» τελικό, ως αντιδάνειο από το comics, και άκλιτη).
- 3) Η έντεχνη αυτή δημιουργία αποτελεί πράγματι αυτόνομη τέχνη, έντεχνο και πολιτισμικό Μέσο επικοινωνίας κι έκφρασης. Αυτό που θα λέγαμε το «**Μέσο**» των κόμικς.
- 4) Επειδή ο όρος «κόμικς» είναι ήδη αρκετά φορτισμένος και κουβαλάει πολλές αντικρουόμενες σημασιοδοτήσεις, θεωρώ πως είναι προτιμότερο να χρησιμοποιούμε τον όρο «**εικονογραφηγήματα**», που πρότεινε ο Πέτρος Μαρτινίδης, για την περιγραφή του συνόλου των επιμέρους μορφών και ειδών της «9<sup>ης</sup> τέχνης»<sup>7</sup> ή αλλιώς το «**Μέσο των εικονογραφημάτων**».
- 5) Στην εξέλιξη των εικονογραφημάτων έχουν σχηματιστεί (για εμπορικούς, συλλεκτικούς, ερευνητικούς, καλλιτεχνικούς ή αναγνωστικούς λόγους) διάφορες κατηγοριοποιήσεις και ομαδοποιήσεις τους, όπως τα genres (superhero, horror, fantasy κ.λπ.), τα mainstream, τα underground ή τα art-comics (Wolk, 2007: 28). Μια από τις βασικές κατηγοριοποιήσεις χωρίζει τα εικονογραφηγήματα σε «**φόρμες**». Κατηγοριοποίηση που αφορά πρωτίστως τον τρόπο που αυτά δημοσιοποιούνται, αλλά και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που έχει αποκτήσει στην εξέλιξή τους. Τέτοιες φόρμες είναι: τα comic-strips, comic books, European albums, graphic novels, web comics κ.λπ. (Soloup, 2017).
- 6) Τα GN είναι «κόμικς» (με την ευρύτερη έννοια του όρου) ή, πιο ορθά, μια φόρμα του «Μέσου των εικονογραφημάτων». «Κόμικς» έτσι με τον ίδιο τρόπο, είναι αντίστοιχα τα comic-strips, τα άλμπουμ ή τα comic books. Όλα όμως τα «κόμικς», όπως είδαμε ότι υπογραμμίζουν οι Chinn-McLoughlin, δεν μπορούν να ονομάζονται «Graphic Novels», έστω και αν στις μέρες μας ο όρος έχει αναμφίβολα αποκτήσει επικοινωνιακή υπεραξία. Τα GN είναι μια φόρμα των «κόμικς», μια με άλλα λόγια υποδιαίρεση του Μέσου των εικονογραφημάτων. Δεν είναι το ίδιο το Μέσο.

### 3.2 Το α' συνθετικό του όρου: Τα GN είναι «γραφικά» ή «γραφιστικά»;

Είδαμε πως ο χαρακτηρισμός GN χρησιμοποιείται ευρέως (ενίοτε χωρίς φειδώ), ανάλογα κάθε φορά με τη μορφή και το υλικό που έχουν στα χέρια τους εκδότες, δημιουργοί ή ερευνητές (φιλόλογοι, πανεπιστημιακοί, δημοσιογράφοι κ.λπ.). Ο Douglas Wolk επισημαίνει το σαθρό (ή/και ευτράπελο) του ονόματος της συγκεκριμένης φόρμας, δίνοντας έμφαση στη σημασία του πρώτου συνθετικού του όρου, το «graphic» (2007: 62). Εκτός από «γραφιστικός» στην αγγλική γλώσσα σημαίνει και «ωμός». Χρησιμοποιείται, για παράδειγμα, όταν αναφέρεται κανείς σε σκηνές «ωμής σεξουαλικότητας» (graphic sexuality) ή «ωμής βίας» (graphic violence)<sup>8</sup>. Στην Ελλάδα ο όρος αποδίδεται ως «Graphic Novels» ή «Γκράφικ Νόβελς». Υπάρχουν όμως και προσπάθειες μετάφρασης που, πολλές φορές, οδηγούν σε πιο «γραφικούς» προσδιορισμούς σε σχέση με τους «ωμούς» των αγγλοσαξόνων.



Συναντούμε, για παράδειγμα, αρκετά συχνά στον ελληνικό τύπο, σε μεταπτυχιακές εργασίες και στο διαδίκτυο, μεταφράσεις του GN ως «Γραφική Νουβέλα» (κατά το «γραφική ακρογιαλιά» ή «γραφικό ξωκλήσι»);, «Γραφιστικές αφηγήσεις» («αφηγήσεις ενός γραφίστα»);, «Γραφιστική Ιστορία» (κατά το «Πολιτική Ιστορία»);, «Εικονογραφημένη Νουβέλα», «Γραφιστικό Μυθιστόρημα» κ.λπ. Αρκεί μια επίσκεψη σε κάποιο ελληνικό λεξικό, για να καταλάβουμε πόσο ατυχείς είναι οι παραπάνω αποδόσεις του όρου στα ελληνικά.<sup>9</sup>

### 3.3 Το β' συνθετικό του όρου: Τα GN είναι τα «λογοτεχνικά» κόμικς;

Ας έρθουμε τώρα στη λέξη «novel», το δεύτερο συνθετικό, όρος που συνδέεται ευθέως με τη λογοτεχνία και ειδικότερα με την «υψηλή» πλέον τέχνη του Μυθιστορήματος.<sup>10</sup> Η σύνδεση της φόρμας με τη λογοτεχνία στοχεύει προφανώς στην ανάγκη να τονισθεί η διαφορετικότητα, το υψηλότερο πεδίο αναφορών των GN σε σχέση με τα προγενέστερα «παιδικά» ή «ευτελή» ή «παραλογοτεχνικά» κόμικς, την απόρριψη εν πολλοίς της «ρετσινιάς» που ακολουθεί το Μέσο των εικονογραφημάτων από τη δεκαετία ήδη του 1930, με αποκορύφωμα τις κατηγορίες εναντίον των κόμικς, στα μέσα της δεκαετίας του 1950 στην Αμερική, που εξαπέλυσε ο δρ. Wertham, και τη σύνταξη του Comics Code Authority (Nyberg, 1998). Επομένως το δεύτερο συνθετικό του όρου GN φανερώνει την πρόθεση να αναγνωριστούν τα GN ως «κόμικς που δεν μοιάζουν με τα κόμικς που ξέρατε».

#### 3.3.1 Τα GN και οι άλλες τέχνες.

Η σύνδεση με την καλλιτεχνική ανωτερότητα που διαθέτουν ή την αποδοχή που έχουν κερδίσει συναφείς τέχνες επιτυγχάνεται αρκετά συχνά στα GN με τον παραπάνω τρόπο.<sup>11</sup> Η σύνδεση αυτή, ωστόσο, παρουσιάζει και παρενέργειες. Ο Alan Moore αναφέρεται στα δάνεια ή τις επιρροές που υπάρχουν στα εικονογραφημένα από συγγενικές τέχνες, όπως ο κινηματογράφος και η λογοτεχνία (2003: 2-5). Επισημαίνει όμως τον κίνδυνο: συχνά η διαρκής σύγκριση με τις άλλες τέχνες θέτει το Μέσο σε ομηρία, βάζοντάς το στη θέση του φτωχού συγγενή (Moore, 2003: 11).<sup>12</sup> Ο Wolk, επιπλέον, χαρακτηρίζει άστοχη τη χρήση του όρου σε κάποιες περιπτώσεις. Η αντίληψη, σύμφωνα με την οποία το μυθιστόρημα (novel) δημιουργεί υψηλές προσδοκίες, λόγω και της έκτασής του, σημαίνει ταυτόχρονα ότι το να δημιουργείς μια μικρότερη ιστορία δεν είναι σοβαρή υπόθεση. «Ο όρος 'novel' ως μέρος του 'Graphic novel' εξαφανίζει την ιδέα της σύντομης μυθοπλασίας (fiction) και μη μυθοπλαστικής (non-fiction) ιστορίας. Είναι περίεργο να αποκαλούμε 'novels' σκιτσαρισμένα βιβλία ή ρεπορτάζ, όπως του Joe Sacco ή του Ted Rall ή να θεωρούμε τις αναμνήσεις (memoirs) των Alison Bechdel και Harvey Pekar ως μυθοπλασία ή να πιστεύουμε πως η συλλογή από μικρά κομμάτια της Ellen Forney ή του C. Tyler είναι στην πραγματικότητα μια εκτεταμένη και ενιαία ιστορία» (Wolk, 2007: 62).

## 4. Μεταφορές λογοτεχνικών έργων σε GN

Σήμερα στην Ελλάδα αυξάνεται σταθερά ο αριθμός έργων που επιχειρούν να μεταφέρουν στη γλώσσα των εικονογραφημάτων λογοτεχνικά κείμενα ελλήνων συγγραφέων. Αυτά συχνά (άλλοτε ορθώς, άλλοτε καθ' υπερβολή) περιγράφονται ως GN. Δεν είναι κάτι πρωτόγνωρο. Ας θυμηθούμε την επιτυχία των «Classics Illustrated» στην Αμερική αλλά και στην Ελλάδα (Σκαρπέλος, 2000). Επίσης ας μην ξεχνάμε πως δεν ανακαλύπτουμε την πυρίτιδα, με δεδομένο ότι μάλλον ακολουθούμε, με τη συνήθη καθυστέρηση των τριάντα χρόνων, όσα συνέβησαν με τη διάδοση των GN διεθνώς.

#### 4.1 Λογοτεχνικές αποδόσεις

Τόσο στην Αμερική όσο και στην Ευρώπη από τη δεκαετία του 1990, με την καθιέρωση της φόρμας των GN ως πιο «υψηλής» μορφής εικονογραφήγησης, πολλοί δημιουργοί, με την παρότρυνση των εκδοτών, κατέφυγαν στο εμπορικά ασφαλές λιμάνι των κλασικών λογοτεχνικών έργων. Ωστόσο, όπως επισημαίνει και ο Roger Sabin, κάτι τέτοιο συνέβη πολλές φορές καταχρηστικά. «Μερικοί εκδότες προσπάθησαν να διασκευάσουν μυθιστορήματα γνωστών συγγραφέων σε εικονογραφημένη μορφή, ενώ άλλοι έφτασαν στο σημείο να αναθέσουν σε συγγραφείς, όπως η Doris Lessing, να γράψουν σενάριο εικονογραφημένων μυθιστορημάτων. Φυσικά, οι συγκεκριμένες επιλογές κέρδισαν την προσοχή του Τύπου και τα εικονογραφημένα μυθιστορήματα γνώρισαν μεγάλη δημοσιότητα. Δυστυχώς όμως η επιλογή του υλικού από τους εκδότες δεν ήταν πάντα συνετή και ελάχιστοι νέοι τίτλοι εκπλήρωσαν τις αρχικές προσδοκίες» (Sabin, 1997: 165). Η τάση αυτή οφείλεται, σε σημαντικό βαθμό, όπως είδαμε, στην ανάγκη αποδέσμευσης από τα βαρίδια του «ευτελούς» και του «παιδαριώδους» που κουβαλούσαν μέχρι πρόσφατα τα κόμικς ως Μέσο.

##### 4.1.1 Η ταύτιση με το «υψηλό»

Ο Wolk, σχετικά με την υιοθέτηση του «υψηλού» της λογοτεχνίας από τα GN, σημειώνει πως, «ανάλογα με τον πόσο χρόνο χρειάζεται για να σκισάρεις ένα κόμικς, η ιδέα ότι το μυθιστόρημα ('novel') είναι μια προκαθορισμένη φόρμα για όσους έχουν υψηλές φιλοδοξίες, είναι καταστροφική συνάμα, γιατί υποδηλώνει ότι μικρότερες ιστορίες δεν είναι σοβαρές». Όσον αφορά ειδικά τους νέους δημιουργούς που καταπιάνονται σχετικά νωρίς με αυτά, συμπληρώνει: «Το να δουλεύεις μια μικρή μυθοπλασία ή ποίηση [σημ: στη λογοτεχνία] έχει περίπου το ίδιο κύρος με το να δουλεύεις μια νουβέλα, αλλά το να σκισάρεις κόμικς δεν είναι το ίδιο πράγμα με το να δουλεύεις ένα graphic novel. Αυτός είναι ο λόγος που πάρα πολλοί νέοι δημιουργοί κόμικς ξεκινούν πάνω σε ένα μεγάλο GN πριν αποκτήσουν αφηγηματικές δεξιότητες» (Wolk, 2007: 62). Ο Wolk δεν απορρίπτει βεβαίως κάθε αντίστοιχη απόπειρα. Ο ίδιος εξάλλου επισημαίνει πως η αξία ενός έργου –το αν είναι δηλαδή «καλό» ή «κακό»– δεν συνδέεται με τη φόρμα που το εντάσσει ο δημιουργός, αλλά εξαρτάται από το πώς λειτουργεί αυτό αισθητικά και αφηγηματικά στην ανάγνωση (Wolk, 2007: 31, 52).

##### 4.1.2 Μεταφορές διάσημων έργων

Καλά και κακά, πετυχημένα και αποτυχημένα έργα υπάρχουν σε κάθε μορφή τέχνης. Το ίδιο συμβαίνει και με τα εικονογραφηγήματα είτε ονομάζονται «άλμπουμς» ή «GN» είτε είναι μεταφορές κλασικών λογοτεχνικών έργων ή στηρίζονται σε πρωτότυπα σενάρια. Σημασία δεν έχει αν έγινε «επιτέλους ο Καβάφης κόμικς», όπως συνέβη με μια μικρή ιστορία (web comics) του ποιήματός του «Ιθάκη», αλλά αν πρόκειται για μια καλλιτεχνικά ενδιαφέρουσα απόδοση του κειμένου σε κόμικς. Το κόμικς «Ιθάκη» κυκλοφόρησε πριν λίγα χρόνια στο διαδίκτυο (και σε ελληνική μετάφραση). Θεωρώ πως αποτελεί το καλύτερο παράδειγμα για το «πώς δεν πρέπει –λέξη προς λέξη– να μεταφέρεται ένα ποίημα σε εικονογραφήγημα» (zenpencils.com). Ένας εκπαιδευτικός, για παράδειγμα, δε θα πρέπει να ενθουσιάζεται επειδή έγινε η «Ιθάκη» κόμικς, στη λογική τού: «Καβάφης να 'ναι κι ότι να 'ναι» ή καλή ευκαιρία «να έρθουν πιο κοντά στην ποίηση τα παιδιά». Ένα GN ή ένα κόμικς, έτσι κι αλλιώς, δεν είναι πια ποίηση. Είναι κάτι άλλο, μια άλλη μορφή τέχνης, αν και αναφέρεται ή αποδίδει ένα διάσημο ποίημα. Για να λειτουργήσει η μεταφορά ενός κλασικού έργου σε εικονογραφήγημα και στην εκπαιδευτική διαδικασία, θα πρέπει η απόδοσή του σε μια άλλη μορφή τέχνης να είναι άρτια αισθητικά και αφηγηματικά: να σέβεται τόσο τη μορφή και το περιεχόμενο του αρχικού κειμένου όσο και να υπηρετεί τη «γλώσσα» του Μέσου που την μεταφέρει. Η μεταφορά ενός λογοτεχνικού έργου σε κόμικς δεν καθαγιάζει ούτε εξασφαλίζει το αποτέλεσμα. Ούτε ανεβαίνει η αξία της αν, αντί για κόμικς, την ονομάσουμε GN.

## 5. Η απόπειρα μιας πιο συγκεκριμένης οριοθέτησης των GN

«Τα GN έχουν μετατραπεί σε ένα είδος Τοτέμ, απολαμβάνοντας μεγάλη αποδοχή ανάμεσα σε εκδότες, βιβλιοπώλες, βιβλιοθηκονόμους, κριτικούς και φανατικούς (fan) αναγνώστες και μελετητές» (Hatfield, 2005: 153). Είναι ένας όρος ευρύς, χωρίς μια απόλυτα πετυχημένη μετάφραση και συχνά παρατηρείται η καθ' υπερβολή χρήση του από δημιουργούς, εκδότες, σχολιαστές και κοινό. Τελικά, τι είναι τα GN;

### 5.1 Η αναζήτηση των ορίων

Τα πάντα μπορούν πλέον να θεωρούνται GN. Ακόμα και εικονογραφημένα παιδικά βιβλία στα οποία, αν και τίποτα δεν υποδηλώνει σε αυτά ότι σχετίζονται με τη συγκεκριμένη φόρμα –για παράδειγμα, η έκταση της αφήγησης, η πρόθεση των δημιουργών, η θεματική, η στόχευση σε ένα ενήλικο κοινό κ.λπ.- γίνονται αντικείμενο έρευνας για το νηπιαγωγείο (!) με τον προσδιορισμό τους ως GN (Ζέζου, 2015). «Τι ακριβώς είναι ένα GN;» αναρωτιούνται, όπως και εμείς, οι Mazur και Danner στο πλαίσιο μιας ανοιχτής ακόμα συζήτησης διεθνώς. «Μπορούν δουλιές που δημοσιεύονταν σε σειρές και συλλέχτηκαν σε τόμους να ονομάζονται GN; Μπορούν εμπορικές συλλογές από εξελισσόμενες σειρές mainstream κόμικς να υπολογίζονται ως τέτοια; Πρέπει τα GN να είναι μυθοπλαστικά ή έργα που δεν είναι, μπορούν και αυτά να συμπεριλαμβάνονται σε αυτά; Δουλιές, όπως το *Understanding Comics* (εκτεταμένη μελέτη), το *Watchmen* (σειρά υπερηρωϊκού κόμικς), το *Persepolis* (μη μυθοπλαστική αυτοβιογραφία) και το *A Contract with God* (συλλογή από σύντομες ιστορίες) είναι αποδεκτό να χαρακτηρίζονται όλα GN; Ξεκάθαρα ο όρος αγκαλιάζει ένα

μεγάλο φάσμα εργασιών παρά προτείνει μια κατά γράμμα ερμηνεία» (Mazur & Danner, 2014: 295).

Ναι, το «GN» είναι ένας προβληματικός όρος. Είναι τόσο αόριστος, τόσο ασαφής και συνάμα τόσο ευρύχωρος που οποιοσδήποτε μπορεί (με επιχειρήματα) να τον οικειοποιηθεί. Παρ' όλα αυτά δεν νομίζω πως έχουμε να αντιπροτείνουμε – ακολουθώντας τα χνάρια του Eddie Campbell– κάποιον νεολογισμό στη θέση του.<sup>13</sup> Είναι περιγραφή, όνομα που, όπως και τα κόμικς (προβληματικός επίσης όρος), έχει αποκτήσει τη δική του δυναμική. Αποτελεί ταυτόχρονα χρήσιμο εργαλείο, για να δηλώσει ή να προτείνει κάτι νέο. Όπως επισημαίνουν οι Mazur και Danner, «ανεξάρτητα από έναν ορισμό, η ιδέα ότι ένα μεγάλο σε έκταση κόμικς μπορεί να σχεδιαστεί και να εκτελεστεί ως πλήρης και αυτοδύναμη δουλειά, αυτό ήταν μια επαναστατική μετατόπιση» (2014: 295). Αναφέρουν μάλιστα, ως παράδειγμα που ξεχωρίζει, το εξαιρετικό *Blankets* (2003) του Graig Thompson, μια ρομαντική εφηβική ιστορία ενηλικίωσης, κοντά στις 600 σελίδες. Ο δημιουργός της είχε την τόλμη να την εκδώσει σε έναν τόμο χωρίς προηγουμένως να έχει δημοσιευτεί σε σειρά. Ένα έργο που διαθέτει αναμφίβολα αισθητική και αφηγηματική δεινότητα και δικαίως θα μπορούσε να περιγραφεί ως «graphic literature».

## 5.2 Τι θα μπορούσαν να είναι τα GN

Κλείνοντας θα ήθελα να καταθέσω την προσωπική μου άποψη ως δημιουργού κόμικς. Θεωρώ δόκιμη τη χρήση του όρου Graphic Novel –παρά τα προβλήματα που είδαμε παραπάνω πως παρουσιάζει στα αγγλικά και στην ελληνική του μετάφραση (συνετό είναι πάντως να αποφεύγουμε τις ατυχείς και «γραφικές» απόπειρες απόδοσής του).<sup>14</sup> Αν και ο όρος, λόγω της ευρύτητάς του, μπορεί να συμπεριλάβει πολλές επιμέρους μορφές, προτιμώ να περιγράψω ως GN, μεγάλα σε έκταση εικονογραφημένα, που διαθέτουν επαρκή χώρο, ώστε να εξελιχθούν με άνεση και σε βάθος –όπως συμβαίνει και στην τέχνη του μυθιστορήματος– οι χαρακτήρες των ηρώων, οι σκέψεις τους, η πλοκή, η δράση, η αλληλεπίδραση με την πραγματικότητα. Έργα που ταυτόχρονα είναι αυτοτελή και αυτοδύναμα, όπως το *Maus*, το *Blankets*, το *Logicomix*, το *Palestine*. Παρ' όλα αυτά, καλό είναι να αποφεύγουμε να χαρακτηρίζουμε ως GN κάθε εικονογραφημένο, επειδή τυχαίνει σήμερα να υπάρχει μια τάση που τα ευνοεί. Ως δημιουργοί, σημαντικό είναι να βρίσκουμε κάθε φορά ποια φόρμα ταιριάζει καλύτερα στην ιδέα που έχουμε στο μυαλό μας, πώς αυτή μπορούμε να την υπηρετήσουμε, να την αναδείξουμε καλύτερα. Ένα έργο δεν θα είναι αυτόματα «καλό» ή άξιο προσοχής, επειδή είναι GN. Θα είναι καλό αν είναι άρτιο αισθητικά, εικαστικά, αφηγηματικά, αν έχει να πει κάτι στους αναγνώστες. Θα είναι καλό, αν αφηγείται με συνέπεια κάτι που μας αφορά -δημιουργούς και αναγνώστες- πραγματικά.

---

<sup>1</sup> Σημειώνει ο Alan Moore: «If the writer is comparatively skillful, minor quirks of personality will be introduced into the scheme...If the writer is adventurous, he might feel the need to explore the character in greater depth... Maybe the writer will devote an entire issue to the

---

character, attempting to unlock the mysteries of his past by means of a flashback or something» (Moore, 2003: 23-25). Για τα mainstream comics και την εξέλιξή τους στην αμερικάνικη σκηνή, βλ. επίσης Klock (2002: 4), Lee (2011: 64) και Wright (2001: 7-29).

<sup>2</sup> Για το *Maus* βλ. ενδεικτικά: (Chute, 2009: 340-357) (Witek, 1989: 97-118) και (Juno, 1997: 7-27).

<sup>3</sup> «Από μια άποψη η ιδέα του ‘εικονογραφημένου μυθιστορήματος’ ήταν μια υπερβολή της διαφήμισης. Σήμαινε απλώς ότι οι εκδότες μπορούσαν να πουλήσουν κόμικς για ενήλικες σε ένα ευρύτερο κοινό, δίνοντάς τους άλλο όνομα: συγκεκριμένα συνδέοντάς τα με την ιδέα του μυθιστορήματος, και αποσυνδέοντάς τα από την εικόνα των κόμικς» (Sabin, 1997: 165).

<sup>4</sup> «Τα ‘comics’ είναι στην πραγματικότητα ένας ανεπιτυχής ονοματικός προσδιορισμός, ο οποίος, όμως, τουλάχιστον στην ευρεία χρήση της αγγλικής (και της ελληνικής) γλώσσας δεν έχει βρει επάξιο αντικαταστάτη. Είναι ‘ελεεινή παλιννόστηση του μεταναστεύσαντος κωμικού’ όπως αναφέρει ο Πέτρος Μαρτινίδης, κάτι που φυσικά ‘δεν σημαίνει πως η μέσω εικόνων αφήγηση είναι οπωσδήποτε αστεία’» (Νικολόπουλος, 2011: 28).

<sup>5</sup> «So, why comics called ‘comics’? The reason is the fact that the early strips, both in England and in America, were of a humorous nature and so the attribute ‘comic’ remained attached to this art form even when various new genres were developed later on» (Saraceni, 2003: 94).

<sup>6</sup> «The future for the graphic novel lies in the choice of worthwhile themes and the innovation of exposition... The attraction to it of a more sophisticated audience lies in the hands of serious comic book artists and writers who are willing to risk trial and error» (Eisner, 1985: 141).

<sup>7</sup> «Θα ήθελα να προτείνω για τα ‘κόμικς’... τη λέξη ‘εικονογραφήγημα’. Όχι μόνο γιατί η ‘γη’ προσφέρεται να στηρίζει καλύτερα τον δικό μου νεολογισμό, αλλά γιατί αποδίδεται, έτσι, η κατ’ εξοχήν ποιότητα του είδους: η αφήγηση ιστοριών με την συμπαράθεση σχεδιασμένων εικόνων» (Μαρτινίδης, 1990: 16).

<sup>8</sup> «‘Graphic narrative’ sounds like an euphemism twice removed from its source and still jaw the unfortunate resonance of ‘graphic’ with the way it tends to be paired with ‘sexuality’ or ‘violence’» (Wolk, 2007: 62).

<sup>9</sup> «Γραφικός» στο λεξικό του Μπαμπινιώτη είναι αυτός «που σχετίζεται με τη γραφή», και «γραφικά» ως «σχέδια και εφαρμογές της ζωγραφικής που χρησιμοποιούνται στη διαφήμιση, την τηλεόραση, τον κινηματογράφο και τους υπολογιστές», αλλά και «αυτό που έχει ιδιαίτερη, ιδιότυπη παρουσία που είναι χαρακτηριστικό του είδους του: χωριουδάκι, ξωκλήσι, ακρογιαλιά, κάστρο». Επίσης το λεξικό Τεγόπουλου- Φυτράκη, εκτός από το επίθετο «ο της γραφής» παραπέμπει και στον «παραστατικό, που γοητεύει ως θέαμα, που χαρακτηρίζεται από ιδιότυπη συμπεριφορά ή εμφάνιση». «Γραφιστικός» απ’ την άλλη και για τα δυο λεξικά είναι ο «σχετικός με την γραφιστική τέχνη, την τέχνη δηλαδή του «γραφίστα», του καλλιτέχνη που ασχολείται με τις γραφικές τέχνες».

<sup>10</sup> «Μυθιστόρημα (roman). Η μεγάλη μορφή της πεζογραφίας όπου ο συγγραφέας, δια μέσου πειραματικών ‘εγώ’ (προσώπων) εξετάζει εξαντλητικά μερικά μεγάλα θέματα της ύπαρξης... Το μυθιστόρημα που εγώ ονομάζω ευρωπαϊκό διαμορφώνεται στη μεσημβρινή Ευρώπη στην αυγή των Νέων Χρόνων και αντιπροσωπεύει από μόνο του μια ιστορική ενότητα... Με τον πλούτο των μορφών του, με την ιλιγγιωδώς συμπυκνωμένη ένταση της εξέλιξής του, με τον κοινωνικό του ρόλο, το ευρωπαϊκό μυθιστόρημα (όπως και η ευρωπαϊκή μουσική) δεν έχει όμοιό του σε κανέναν άλλο πολιτισμό» (Κούντερα, 1988: 151-152).

<sup>11</sup> «Comic narration blends and modifies features shared by other art forms -especially literature, painting, photography, and film. Like literature, comics contain devices such as characterization, conflict, plot and all of these components of well –written fiction that we learn about in school. Unlike literature, comics are able, quite literally, to ‘put a human face’ on a

---

given subject. That is, comics blend words and pictures so than, in addition to reading text, readers ‘see’ the characters through the illustrations» (Versaci, 2008: 13).

<sup>12</sup> «The use of cinematic techniques can advance the standards of comic art and writing, but if those techniques are seen as the highest point to which comic art can aspire, then the medium is condemned forever to be a poor relative for the motion picture industry. That isn’t good enough. Comics are also viewed in literary terms, in an effort between comic sequences and conventional literary forms. Thus, the comic book ‘short story’ is modeled closely upon the classic formula of writers like O. Henry and Saki, with the surprise payoff the last panel. More inane, comic work of more than 40 pages is automatically equated with a novel, once more suffering badly from the comparison. With the best will in the world, if you try to describe the Dazzler graphic novel in the same terms as you describe Moby Dick then you’re simply asking for trouble» (Moore, 2003: 3).

<sup>13</sup> «Artist Eddie Campbell, in a slightly tongue-in-cheek manifesto of 2004 argues for the most utilitarian and flexible use of the term: “‘Graphic Novel’ is a disagreeable term, but we will use it anyway”, he says. “The goal of the graphic novelist is to take the form of the comic book, which has become an embarrassment, and raise it to a more ambitious and meaningful level... If an artist offers a set of short stories as his new graphic novel (as Eisner did with *A Contract with Good*), we should not descend to quibbling. We should only ask whether his new graphic novel is a good or bad set of short stories”» (Mazur & Danner, 2014: 295).

<sup>14</sup> Ο όρος «εικονογραφηγήματα» του Πέτρου Μαρτινίδη θα ήταν μια καλή επιλογή για να ονομαστεί η φόρμα των GN στην ελληνική γλώσσα, όμως νομίζω πως ταιριάζει ακόμα καλύτερα στο να δηλώνει το σύνολο του Μέσου.

## Βιβλιογραφία

### Graphic Novels

Eisner, W. (2006). *A Contract with God. Trilogy, Life on Dropsie Avenue*. New York, NY: W.W.Norton & Company.

Eisner, W. (2009). *Συμβόλαιο με τον Θεό και άλλες ιστορίες* (μτφ. Β. Χατζησάβα). Αθήνα: Απόπειρα.

Miller, F. (1986). *BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS*. New York, NY: DC Comics.

Moore, A. & Gibbons, D. (1986). *WATCHMEN*. New York, NY: DC Comics.

Soloup. (2014). *Αϊβαλί*. Αθήνα: Κέδρος.

Spiegelman, A. (2003). *Maus*. Penguins Books.

Thompson, G. (2003). *Blankets, Top Self*, USA.

Αποστολίδης, Τ. & Ζογλοπίτου, Μ.-Η. (1996). *Χαμένο φάσμα*. Θεσσαλονίκη: Κώμος.

Γούσης, Γ. & Παπαμάρκος, Δ. & Ράγκος, Γ. (2016). *Ερωτόκριτος του Βιντσέντζου Κορνάρου*. Αθήνα: Polaris.

Δοξιάδης, Α. & Παπαδημητρίου, Χ. & Παπαδάτος, Α. (2008). *Logicomix*. Αθήνα: Ίκαρος.

Καλαϊτζής, Γ. (1990). *Το Μαύρο Είδωλο της Αφροδίτης*. Αθήνα: ArsLonga/Nemo.

Κατριτζιγιανόγλου, Η. & Τσιαμάντας, Γ. (2017). *Η κερένια κούκλα, Κωνσταντίνος Χρηστομάνος*. Αθήνα: Comicdom Press.

- Μανούσος, Ο. & Παγώνης, Ν. (2008). *1453*. Αθήνα: Anubis.
- Παπαδάτος, Α. & Κάουα, Α. & Donna, Α. (2015). *Δημοκρατία*. Αθήνα: Ίκαρος.
- Παπαθανάσης, Λ. (2016). *Η Πάπισσα Ιωάννα, Μεσαιωνικόν εικονογραφημένον βασισμένο στο έργο του Εμμανουήλ Ροΐδη*. Αθήνα: ΚΨΜ.
- Πέτρου, Θ. & Βανέλλης, Δ. (2011). *Παραρλάμα και άλλες ιστορίες του Δημοσθένη Βουτυρά*. Αθήνα: Τόπος.
- Πέτρου, Θ. & Βανέλλης, Δ. (2012). *Το Γιούσουρι και άλλες φανταστικές ιστορίες*. Αθήνα: Τόπος.
- Πέτρου, Θ. & Βανέλλης, Δ. (2015). *Η Μεγάλη Βδομάδα του Πρεζάκη*. Αθήνα: Τόπος.
- Τριβιζάς, Ε. & Βαρβάκη, Ρ. (2009). *Οι δραπέτες της σκακιέρας*. Αθήνα: Καλέντης.

### **Μελέτες και άρθρα**

- Chinn, M. & McLoughlin, C. (2007). *Create your own Graphic Novel*, Cambridge: Plex.
- Chute, H. (2009). History and Graphic Representation in *Maus*. In: *A comics studies reader* (pp. 340-362). Jackson: University of Mississippi.
- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse press.
- Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics-An Emerging Literature*, Jackson: University of Mississippi.
- Juno, A. (1997). *Dangerous Drawings*, New York, NY: Research publications, 7-27.
- Klock, G. (2002). *How to Read Superhero Comics and Why*, New York, NY: Continuum.
- Κούντερα, Μ. (1988). Η τέχνη του μυθιστορήματος (μτφ. Φ. Δ. Δρακονταειδής). *Εστία*, 151-152.
- Lee, S. (2011). *HOW TO WRITE COMICS*, Dynamite Entertainment.inc.
- Mazur, D. & Danner, A. (2014). *Comics, a Global History, 1968 to the Present*, London: Thames & Hudson.
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics*, New York, NY: Perennial.
- Moore, A. (2003). *Writing for Comics*, Avatar press.
- Μαρτινίδης, Π. (1990). 'Κόμικς'. *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογραφημένης*. Θεσσαλονίκη: Α.Σ.Ε.
- Νικολόπουλος, Α. (2011). *Τα ελληνικά κόμικς από τη Μεταπολίτευση έως σήμερα: διαδρομές έντεχνης επικοινωνίας, αντικατοπτρισμοί ιδεών και πολιτισμικές αναπαραστάσεις στα σύγχρονα εικονογραφημένα (Διδακτορική Διατριβή)*. Μυτιλήνη: Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Νικολόπουλος, Α./S. (2012). *Τα Ελληνικά κόμικς, αντανakλάσεις ιδεών στις σελίδες των κόμικς*. Αθήνα: Τόπος.
- Νικολόπουλος, Α./S. (2017). *Δημιουργώντας Κόμικς: Ιστορία, Γλώσσα, Είδη και Τεχνικές Αφήγησης*, κύκλος μαθημάτων e-learning ΕΚΠΑ. Ανακτήθηκε 25 Αυγούστου 2017, από <https://elearn.elke.uoa.gr/news.php>
- Nyberg, A.-K. (1998). *Seal of Approval, the History of the Comics Code*, University Jackson: Press of Mississippi.
- Sabin, R. (1997). *Κόμικς ή Κόμιξ; Η ιστορία μιας «σχεδόν» τέχνης* (μτφ. Γ. Μπαρουζής). Αθήνα: Terzo Books.
- Saraceni, M. (2003), *The Language of Comics*. London: Routledge.

- Σκαρπέλος, Γ. (2000). *Ιστορική Μνήμη και Ελληνικότητα στα Κόμικς*. Αθήνα: Κριτική.
- Versaci, R. (2008). *This Book Contains Graphic Lanquage-Comics as Literature*. New York, NY: Continuum, 1, 6, 30.
- Walk, D. (2007). *Reading Comics and what they mean*. Cambridge: Dacapo press.
- Weiner, S. (2003). *The Rise of the Graphic Novel*. New York, NY: NBM.
- Witek, J. (1989). *Comic Books as History. The Narrative Art of Jack Jacson, Art Spiegelman, Harvey Pekar*. Jackson: University of Mississippi.

### **Links**

- Zen Pensils, *Kavafy / «Ithaka», web comics*. Ανακτήθηκε 25 Αυγούστου 2017, από <http://zenpencils.tumblr.com/post/62188439352/cp-cavafy-ithaka>
- Ζέζου, Α. (2015). *Η γραφιστική ιστορία (Graphic Novel): Ένα είδος για παιδιά;* (Διδακτορική Διατριβή). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΕΚΠΑ), Αθήνα. Ανακτήθηκε 25 Αυγούστου 2017, από <http://thesis.ekt.gr/thesisBookReader/id/35959#page/1/mode/2up>



# ΓΚΡΑΦΙΚ ΝΟΜΠΕΛ!

Soloúr

