



Ο δρόμος για την Κόλαση είναι στρωμένος με διεικονικές προθέσεις Παρωδία και ανατροπές στο βουβό *Infierno* των Φαράτσι και Τζίκε

Κουκουλάς Γιάννης

Επίκουρος Καθηγητής,

Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού,

Παν. Αιγαίου

i.koukoulas@aegean.gr

Περίληψη

Αν και η ιστορία των βουβών κόμικς όπως και των εικονοβιβλίων είναι μεγάλη, μόνο κατά τις τελευταίες δεκαετίες έχουν συστηματικά μελετηθεί ως προς τη δομή τους, τις τεχνικές που μετέρχονται οι δημιουργοί τους και την αξία χρήσης τους στο πλαίσιο του πολυγραμματισμού και της μετάδοσης νοημάτων σε αναγνώστες και αναγνώστριες κάθε ηλικίας αποκλειστικά μέσω εικόνων. Ιδιαίτερα στα κόμικς όπου η εικόνα παίζει κυρίαρχο ρόλο στην ανάπτυξη της ιστορίας, η απουσία λόγου θέτει μια σειρά από προβλήματα και περιορισμούς αλλά, παράλληλα, επιβάλλει και μια σειρά από καινοτόμες λύσεις και τεχνάσματα που θα υποκαταστήσουν τις λέξεις και θα καταστήσουν αποτελεσματική την αφήγηση. Ορισμένα από αυτά τα τεχνάσματα όπως η διεικονική συσχέτιση των αναπλαισιωμένων εικόνων, συχνά παρωδιών, του σύγχρονου έργου με αντίστοιχες εικόνες προγενέστερων έργων με τρόπο που ανακαλούν στη μνήμη των αναγνωστών τα νοήματα των πρωτοτύπων και η ανατροπή των σεναριακώς αναμενόμενων μέσω αντιμεταθέσεων και μεταμορφώσεων που προκαλούν σύγχυση στον αναγνώστη υποβάλλοντάς τον σε ενεργητική αναθεώρηση των συμπερασμάτων του, αξιοποιούνται με ευφυή τρόπο στο *Infierno* των Τίτο Φαράτσι (Tito Faraci) και Σίλβια Τζίκε (Silvia Ziche), ένα βουβό κόμικς σε δύο μέρη που αποτελεί την περίπτωση μελέτης της παρούσας έρευνας. Με τον εντοπισμό τέτοιων παραδειγμάτων από το συγκεκριμένο έργο θα επιχειρηθεί η εξαγωγή συμπερασμάτων γύρω από τη λειτουργία των βουβών κόμικς με στόχο την περαιτέρω αξιοποίησή τους για διδακτικούς σκοπούς σε ποικίλα εκπαιδευτικά πλαίσια.

Λέξεις-κλειδιά: διεικονικότητα, βουβά κόμικς, παρωδία, αντιμετάθεση, ανατροπή

The road to Hell is paved with inter pictorial intentions Parody and subversions in the silent *Infierno* by Faraci and Ziche

Koukoulas Yannis

Assistant Professor

Department of Preschool Education Sciences and Educational Design

University of the Aegean

i.koukoulas@aegean.gr

Abstract

Although the history of silent comics and picturebooks is long, it is only in the last decades that they have been systematically studied in terms of their structure, the techniques used by their creators and the value of their use in the context of multilingualism and the transmission of meaning to readers of all ages, exclusively through pictures. Particularly in comics, where the image plays a dominant role in the development of the story, the absence of words poses several problems and constraints, but also imposes a number of innovative solutions and tricks to replace words and make the narrative effective. Some of these gimmicks such as the inter pictorial association of recontextualized images, often parodies, of the contemporary work with corresponding images of earlier works in a way that recalls to the readers' memory the meanings of the originals and the subversion of the scripted through transpositions and transformations that cause a confusion in the reader by subjecting him/her to an active revision of his/her conclusions, are ingeniously exploited in Tito Faraci and Silvia Ziche's *Infierno*, a silent comic in two parts that constitutes the case study of this research. By identifying such examples from this work, we will attempt to draw conclusions about the function of silent comics to further exploit them for teaching purposes in a variety of educational contexts.

Keywords: inter pictoriality, silent comics, parody, transposition, subversion

Εισαγωγή

Σε πολλές παραδοσιακές πολιτικές γελοιογραφίες οι οποίες δημοσιεύονταν κατά κανόνα σε καθημερινές εφημερίδες με εκατοντάδες χιλιάδες αναγνώστες προερχόμενους από κάθε κοινωνική τάξη και με κάθε επίπεδο μόρφωσης, ήταν συνήθης η υπερπληθωριστική περιγραφή του θέματος με στόχο τη βέβαιη κατανόησή του από όλους. Έτσι, συχνά ένας πρωθυπουργός, ας πούμε ο Κωνσταντίνος Καραμανλής, θα μπορούσε να σχεδιαστεί με σχετικά ρεαλιστικό τρόπο (παρά την εγγενή αφαιρετικότητα του είδους και τα πιθανά στοιχεία καρικατούρας) αλλά με υπερδιόγκωση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών του (π.χ. αραιά μαλλιά, μεγάλο ύψος, πυκνά φρύδια), να στέκεται έξω από το πρωθυπουργικό μέγαρο (στο οποίο μια μεγάλη ταμπέλα θα έγραφε «Μαξίμου»), να έχει μια κορδέλα



τοποθετημένη διαγωνίως στον θώρακά του που θα γράφει «πρωθυπουργός» και κάποιος να του απευθύνει τον λόγο ξεκινώντας με τη φράση «Κύριε Καραμανλή...» ενώ η γελοιογραφία να έχει τίτλο «Οι δηλώσεις Καραμανλή...». Δεν θα υπήρχε καμιά περίπτωση να μην καταλάβει κάποιος ότι το πρόσωπο που απεικονίζεται και μιλά στη γελοιογραφία είναι ο Κωνσταντίνος Καραμανλής.

Από αυτό το άκρο, δικαιολογημένο εν πολλοίς λόγω της επικρατούσας μανιέρας από τη μια και της έλλειψης πληροφόρησης λόγω της απουσίας μέσω ενημέρωσης πέραν των εφημερίδων από την άλλη, μέχρι το αντίθετο άκρο της απόλυτης απουσίας κάθε επεξήγησης η οποία προϋποθέτει έναν απολύτως καταρτισμένο αναγνώστη εκτείνεται ένα ευρύ φάσμα τεχνικών που μετέρχονται οι γελοιογράφοι και δημιουργοί κόμικς ώστε να μεταφέρουν την πληροφορία. Οι δημιουργοί των κόμικς χωρίς λόγια, ευρισκόμενων στο δεύτερο από τα προαναφερθέντα άκρα, για να μεταφέρουν σύνθετα νοήματα και να αφηγηθούν ολοκληρωμένες ιστορίες, εσκεμμένα εφαρμόζουν καινοτόμες λύσεις και επινοούν ιδιαίτερα τεχνάσματα, σχεδιαστικά και αφηγηματικά. Άλλωστε, όπως επισημαίνει και ο Baetens (2017, σσ. 5-6): «Αν όντως αληθεύει ότι μια εικόνα λέει μια ιστορία, τότε η ιστορία που λέει, θα πρέπει να μην είναι απλώς η αναπαραγωγή της ιστορίας που μεταδίδεται με λεκτικά μέσα». Στην παρούσα εργασία, με επίκεντρο το βουβό κόμικς *Infierno* των Τίτο Φαράτσι και Σίλβια Τζίκε θα εντοπιστούν και θα μελετηθούν η αναπλαισίωση και η παρωδία γνωστών και αναγνωρίσιμων εικόνων από την ιστορία της τέχνης γενικά και της τέχνης των κόμικς ειδικότερα καθώς και οι αντιμεταθέσεις και ανατροπές με στόχο την ανάπτυξη ενός αισθήματος ανοικείωσης στον θεατή τους και την προσέγκυση της προσοχής του, ως εκ τούτου της ένταξής του σε έναν νέο κόσμο με τους δικούς του κανόνες, τον κόσμο της Κόλασης.

Τα μπαλονάκια λόγου και η ηχηρή απουσία τους

Σύμφωνα με τον Carrier (2000, σ. 4), «τα μπαλονάκια (ή συννεφάκια ή φούσκες) λόγου αποτελούν ένα καθοριστικό στοιχείο των κόμικς καθώς εδραιώνουν μια ενότητα μεταξύ λέξεων και εικόνων που ξεχωρίζει τα κόμικς από τις απλές εικόνες που εικονογραφούν κείμενα». Μάλιστα, κατά την απόπειρά του να προσεγγίσει οντολογικά την ένατη τέχνη, ο Carrier χαρακτηρίζει τα μπαλονάκια λόγου ως «μια σπουδαία φιλοσοφική ανακάλυψη, μια μέθοδο αναπαράστασης σκέψεων και λέξεων» (2000, σ. 4). Και η αλήθεια είναι ότι τα μπαλονάκια λόγου με τις περιεχόμενες σε αυτά λέξεις και κάθε άλλο εικονιστικό στοιχείο, σύμβολο κ.λπ., αλλά και με την ίδια την θεώρησή τους εν συνόλω ως «άλλες εικόνες» (McCloud, 1993, σσ. 26-28) που περιέχονται εντός άλλων εικόνων και ταυτόχρονα μέσα τους έχουν γράμματα τα οποία και αυτά είναι εικόνες, αποτελούν τη λύση σε ένα μεγάλο πρόβλημα, αυτό της αφηγηματικής αποτελεσματικότητας όταν οι εικόνες δεν επαρκούν για να ικανοποιήσουν την απαίτηση του δημιουργού τους. Από την άλλη, το πρόβλημα αυτό μπορεί να περιοριστεί με τη χρήση σχεδιαστικών τεχνασμάτων όπως οι ονοματοποιίες, τα ποικίλα σχεδιαστικά σύμβολα, τα εικονίδια κ.ά. (Walker, 1980, σσ. 48-53) που έρχονται να σπάσουν τον «ήχο της σιωπής των εικονοβιβλίων χωρίς λόγια» (Ιορδανάκη & Καλογήρου, 2020, σ. 7).



Πώς μπορεί όμως ο δημιουργός του κόμικς να απαρνηθεί πλήρως κάθε συμμετοχή του γραπτού λόγου στην αφήγησή του και να επιδιώκει τη μέγιστη δυνατή αποτελεσματικότητά της; Στο σημείο αυτό υπεισέρχεται ο ρόλος του αναγνώστη που δια της «ολοκλήρωσης» (McCloud, 1993, σσ. 67-73) θα συμπληρώσει τα «κενά» και θα καταλήξει στη διαμόρφωση μιας ολοκληρωμένης αφήγησης συνθέτοντας τα επιμέρους οπτικά στοιχεία της δράσης προς μια προσωπική ερμηνεία της ιστορίας (Μίσσιου, 2020^α, σ. 49). Όπως τονίζει η Μίσσιου (2020^α, σ. 50) αυτό απαιτεί την επάρκεια του αναγνωστικού κοινού καθώς κάθε μεμονωμένος αναγνώστης αν και θα προβεί σε μια υποκειμενική ερμηνεία, οφείλει να αντιμετωπίσει κάθε εικόνα και κάθε αλληλουχία εικόνων «ως σύνθετα φαινόμενα, ως πλέγματα πολιτισμού, σκέψης και τεχνικής» που αναπτύσσουν «διάφορα νοηματικά επίπεδα και απευθύνουν φιλοσοφικά ερωτήματα, πολύπλοκες ιδέες και έννοιες» ενώ «χαρακτηρίζονται, ταυτόχρονα, από υψηλό δείκτη δημιουργικότητας στο εικονογραφικό στυλ και στην ευρύτερη σύλληψή τους» (Μίσσιου, 2020^α, σ. 51). Κατά τις Οικονομίδου και Παπαηλία, η πολυπλοκότητα των βιβλίων προϋποθέτει αναγνωστικό κοινό με «πλούσιο πολιτισμικό ρεπερτόριο, εξοικειωμένο με καλλιτεχνικές πρακτικές του παρελθόντος, με έργα τέχνης άλλων εποχών, με παραμυθιακούς χαρακτήρες, με αξιοθέατα, με χάρτες, ακόμη και με οδικές πινακίδες» (2020, σ. 2).

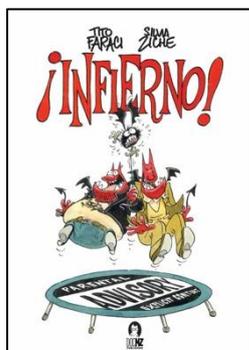
Κατά τον Kuper, δημιουργό και βουβών κόμικς μεταξύ άλλων, «οι ιστορίες με εικόνες χωρίς λέξεις έχουν μια μοναδική και ιδιαίτερα οικεία σχέση με τον αναγνώστη τους. Προκειμένου ο θεατής να ακολουθήσει την αφήγηση, τα έργα αυτά του ζητούν να αποκρυπτογραφήσει τι έχει συμβεί, να συνδέσει τις τελείες από τη μία εικόνα στην άλλη» (2008, σ. 7). Τη διττή φύση του αναγνώστη επισημαίνουν οι Τσιλιμένη και Μηκέ τονίζοντας ότι στα βουβά βιβλία «το βάρος της αφήγησης αναλαμβάνει η εικονογράφηση και ο αναγνώστης/θεατής, ο οποίος μέσω αυτής επιχειρεί να συλλάβει το νόημα του βιβλίου ενεργοποιώντας την παρατηρητικότητά του πάνω σε μια ακολουθία εικόνων» (2020, σ. 1). Τέτοιοι αναγνώστες, εξοικειωμένοι με τη γλώσσα του μέσου, τις συμβάσεις και τις τεχνικές του, είναι ικανοί να απολαμβάνουν αδιαχώριστα και όχι ως αντιθετικές τη λεκτική αφήγηση και την οπτική αφήγηση οι οποίες, ωστόσο, συντελούνται με εντελώς διαφορετικούς τρόπους. Η αδιαχώριστη, ενιαία ανάγνωση, όμως, των κόμικς είναι, αναμφίβολα, στενά συνυφασμένη με τη θέαση και πολλές φορές «η δισδιάστατη οπτική της σελίδας μεταδίδει ένα μέρος του νοήματος αυτόνομα, ανεξάρτητα από τη διήγηση» (Barbieri, 2023, σ. 72). Στην επίτευξη της αυτονομίας αυτής συμβάλλουν μια σειρά από εικονιστικά «υποκατάστατα» του λόγου τα οποία είναι ικανά, με συνειρμικό τρόπο, να ανακαλέσουν στον θεατή τους πλούσια νοηματικά περιεχόμενα τα οποία δεν χρειάζεται να διατυπωθούν λεκτικά παρά μόνο να αποδοθούν σχεδιαστικά και να παραπέμψουν σε πρότερη κατακτημένη γνώση.

Με άλλα λόγια, στα βουβά κόμικς, αν και τα εργαλεία που διαθέτει ο εκάστοτε δημιουργός είναι περιορισμένα συγκριτικά με τα κόμικς που αξιοποιούν τον γραπτό λόγο, αποκτούν βαρύνουσα σημασία, όπως συνοψίζει η Αγγελάκη (2024, σ. 9), οι «διακειμενικές, διαμεσικές και εξωκειμενικές αναφορές που είναι απαραίτητες για την κατανόηση και ερμηνεία ενός εικονογραφημένου βιβλίου, μιας και υπάρχει η δυνατότητα ένα εικονογραφημένο έργο να παραπέμπει σε άλλα κείμενα, σε άλλα λογοτεχνικά είδη

(λ.χ. παραμύθια) ή ακόμη και σε διαφορετικά μέσα (κινηματογραφική ταινία)». Το *Infierno* αποτελεί χαρακτηριστική τέτοια περίπτωση αφήγησης που σφύζει από εξωκειμενικές αναφορές με πιο ενδιαφέρουσες από αυτές τις διεικονικές.

Η σιωπηλή Κόλαση των Faraci – Ziche

Το πρώτο μέρος του *Infierno* κυκλοφόρησε στα ιταλικά το 1999 από τις εκδόσεις Phoenix Enterprise Publishing Company και επανεκδόθηκε το 2006 από τις εκδόσεις Edizioni BD, ενώ το δεύτερο μέρος το 2014 από τις εκδόσεις Rizzoli Lizard. Το πρώτο μέρος ήταν ενταγμένο στη σειρά *No Words* την οποία είχε εμπνευστεί και διευθύνει ο Ντανιέλε Μπρόλι, σπουδαίος δημιουργός κόμικς των προηγούμενων δεκαετιών, και η κεντρική της ιδέα ήταν η φιλοτέχνηση ιστοριών χωρίς λόγια από μεγάλα ονόματα των ιταλικών κόμικς.



Εικόνα 1: Το εξώφυλλο της ελληνικής έκδοσης του *Infierno*

Του *Infierno* είχαν προηγηθεί το *Pastil* της Φραντσέσκα Γκερμάντι και το *Kira* του Ρικάρντο Κρότσα ενώ ακολούθησαν το *Hollywood Bau* των Μάουρο Μαρκέζι και Φραντσέσκο Τακόνι και το *Cut* του Τζιουζέπε Παλούμπο, όλα βουβά κόμικς (Ιατρού, 2024, σ. 5). Σεναριογράφος είναι ο Τίτο Φαράτσι και σχεδιάστρια η Σίλβια Τζίκε, ένα καλλιτεχνικό δίδυμο με πολλές συνεργασίες πριν και μετά το *Infierno*, κυρίως σε κόμικς της Disney.¹ Η επιτυχία του *Infierno* (Εικόνα 1) ήταν μεγάλη από την πρώτη στιγμή λόγω, κυρίως, της ιδιαιτερότητάς του –της απουσίας λόγου– η οποία ωστόσο περνά απαρατήρητη. Όπως επισημαίνει ο Ιατρού: «Ξεκινώντας να το διαβάζεις, αργείς να συνειδητοποιήσεις ότι κάτι ...λείπει. Ίσως ακριβώς η απουσία κειμένου να δίνει στον αναγνώστη την ευκαιρία να εμπλακεί περισσότερο παρατηρώντας κάθε λεπτομέρεια σε ένα βιβλίο κόμικς που χρειάζεται πολλές αναγνώσεις για να αποκαλυφθεί πλήρως στον κάτοχό του» (2024, σ. 6). Παρόμοια, η Μίσιου επισημαίνει ότι «ένα βουβό βιβλίο ενεργοποιεί απαραίτητα δύο τουλάχιστον αναγνώσεις, ανεξάρτητα από τα κίνητρα της επανάγνωσης», ενώ ο αναγνώστης ωθείται «από την περιέργεια να αποκρυπτογραφήσει τις ασάφειες του οπτικού κειμένου, προκειμένου να κατανοήσει σε βάθος την ιστορία» (2020, σ. 52).

¹ Οι πληροφορίες έχουν αντληθεί από το προλογικό σημείωμα της ελληνικής έκδοσης του *Infierno* που υπογράφει ο Γιάννης Ιατρού.

Πρωταγωνιστικοί χαρακτήρες είναι δύο αστυνομικοί της Κόλασης, στην υπηρεσία του Σατανά, με το κατοικίδιο ιπτάμενο τερατάκι τους δεμένο σαν μπαλόνι σε ένα μικρό σκοινί. Στο πρώτο μέρος καταδιώκουν έναν «δραπέτη» μαφιόζο που μόλις έχει πεθάνει και οδηγείται στην Κόλαση αλλά το σκάει και ανεβαίνει στον Παράδεισο για να πάρει τη θέση του Θεού, ενώ στο δεύτερο μέρος μπλέκονται σε ένα επικίνδυνο ανθρωποκυνηγητό μιας μυστήριας γυναίκας που φαίνεται να ξέρει πολλά μυστικά για σημαίνοντα πρόσωπα του κάτω κόσμου. Στα ελληνικά το βιβλίο κυκλοφόρησε το Νοέμβριο του 2024 από τις εκδόσεις DocMZ Publishing και παρουσιάστηκε πρώτη φορά στο πλαίσιο του Φεστιβάλ Athens Con τον Δεκέμβριο του 2024.

Λίγα λόγια και καλά

Από το σύνολο των εντασσόμενων στο “συγγραφικό παρακείμενο” (Genette όπως αναφέρεται στο Μίσσιου, 2020^α, σ. 92), στο *Infierno* συναντούμε μια σειρά από λέξεις και κείμενα του “συγγραφικού περικειμένου” όπως τίτλο, πρόλογο, ευχαριστίες, οπισθόφυλλο, ονόματα δημιουργών κ.ά. ενώ από το σύνολο του “εκδοτικού παρακειμένου” συναντούμε αρκετά στοιχεία του εκδοτικού περικειμένου όπως τα στοιχεία έκδοσης, τα βιογραφικά των δημιουργών κ.ά. (Genette όπως αναφέρεται στο Μίσσιου, 2020^α, σ. 93). Από μόνο του το γεγονός της ύπαρξης των συγκεκριμένων παρακειμένων αποδεικνύει ότι το *Infierno* όπως και η συντριπτική πλειονότητα των βουβών κόμικς, ως εκδόσεων που υπόκεινται σε μια σειρά εμπορικών κανόνων και συμβάσεων, δεν στερούνται απολύτως τον γραπτό λόγο, καθώς αυτός είναι απαραίτητος για πληροφοριακούς, επικοινωνιακούς, νομικούς κ.ά. λόγους.² Επιπλέον στο *Infierno* οι λέξεις δεν είναι εντελώς απύσες. Μπορεί να μην αποτελούν μέρη διαλόγων, μονολόγων ή λεκτικής αφήγησης αλλά είναι παρούσες ως επιγραφές, ταμπέλες, τίτλοι βιβλίων και περιοδικών, λέξεις σε αφίσες, εφημερίδες και διαφημίσεις αλλά και ονοματοποιίες. Εάν θεωρήσουμε ότι οι λεπτές διακρίσεις στις οποίες προβαίνουν οι Ιορδανάκη & Καλογήρου (2020, σ. 6) για τα εικονοβιβλία χωρίς λόγια είναι επεκτάσιμες και μπορούν να εφαρμοστούν και στα κόμικς χωρίς λόγια, τότε το *Infierno* πρέπει να χαρακτηριστεί ως ένα βουβό κόμικς με ελάχιστο ενδοεικονικό κείμενο στο οποίο «οι λέξεις δεν αλλάζουν την ιστορία που διηγούνται οι εικόνες» (Ιορδανάκη & Καλογήρου, 2020, σ. 6). Σύμφωνα

² Στη γνώση του γράφοντος υπάρχουν ωστόσο τρεις εκδόσεις οι οποίες είναι απολύτως “βουβές”. Η μία, μάλιστα, το *Blanco* (2019) του Ilan Manouach, πρόκειται για ένα απολύτως λευκό βιβλίο 48 σελίδων χωρίς καμιά εικόνα ή λέξη. Το βιβλίο λόγω των εκτός έκδοσης συγκεκριμένων του εντάσσεται στο χώρο των κόμικς καθώς ο δημιουργός του είναι καλλιτέχνης εννοιολογικών κόμικς και αποτελεί ένα σχόλιο πάνω στη βιομηχανική και εκδοτική τυποποίηση (Manouach, 2019). Η πληροφόρηση του αναγνώστη ως προς τη φύση του βιβλίου πηγάζει αποκλειστικά από το συγγραφικό και εκδοτικό επικείμενο χωρίς η ίδια η έκδοση να προσφέρει καμιά απολύτως πληροφορία. Βλ. και <http://www.ilanmanouach.com/work/blanco/>. Η δεύτερη είναι το *Confusion* (2005) του Γιώργου Τσουήκη και αποτελείται από 20 σελίδες με σχεδιασμένα μόνο τα πλαίσια των καρτέ χωρίς κανένα περιεχόμενο εντός τους, έχει όμως εξώφυλλο και εσώφυλλο στα οποία αναγράφονται ο τίτλος, τα στοιχεία έκδοσης κ.λπ. Η τρίτη δεν πρόκειται για κόμικς αλλά για το μικρό “βιβλίο” που συνοδεύει το ανώνυμο CD του ισλανδικού συγκροτήματος Sigur Ros, γνωστό με το σύμβολο “()” από το χαραγμένο σχήμα στο εξώφυλλο του CD, που κυκλοφόρησε το 2014. Η αλήθεια, ωστόσο, είναι πως στην τελευταία σελίδα αναγράφεται το όνομα του συγκροτήματος.



με τις ίδιες, αυτό συμβαίνει όταν «οι ενδο-εικονικές (intra-iconic) λέξεις είναι λίγες και απλές, και στην ουσία παρέχουν βοηθητικές πληροφορίες τις οποίες ο αναγνώστης θα μπορούσε εύκολα να αποκωδικοποιήσει χάρη στην εικονογράφηση. Συνήθως πρόκειται για ονόματα δρόμων, επιγραφές μαγαζιών ή οχημάτων» (2020, σ. 6). Αυτές οι λεκτικές και γραφολογικές αναφορές δημιουργούν «κρυμμένα» κείμενα, που οδηγούν τον αναγνώστη σε εναλλακτικές αναγνωστικές διαδρομές, απαιτώντας την ενεργή συμμετοχή του στη διαμόρφωση του νοήματος (Μίσσιου 2020, σ. 42).

Παρωδία

Σημαντικό στοιχείο της κατανόησης ενός βουβού κόμικς όπως το *Infierno*, πέρα από την αυτονόητη προϋπόθεση της αφηγηματικής επάρκειας η οποία υπηρετείται από τη σχεδιαστική πληρότητα, αποτελεί η χρήση αναγνωρίσιμων αλλά αναπλασιωμένων, καλλιτεχνικών ή μη, εικόνων. Αυτές, μέσω της ανάκλησης πληροφοριών από το περιεχόμενο του αρχικού έργου συμβάλλουν στην νοηματοδότηση του νέου έργου το οποίο κατ' αυτόν τον τρόπο εγκαθιδρύει μια σειρά διεικονικών σχέσεων. Στο πεδίο της λογοτεχνίας και του γραπτού λόγου εν γένει σύμφωνα με τον Genette (2018, σσ. 27-35), ο οποίος επεκτείνει και εκλεπτύνει την πολύσημη έννοια της διακειμενικότητας προτείνοντας τον διευρυμένο όρο “μεταδιακειμενικότητα”, οι σχέσεις αυτές μπορούν να περιγραφούν (Genette, 2018, σ.36) από την επικοινωνία των πόλων που συνθέτουν το δίπολο “υποκείμενο” (το έργο-πηγή) – “υπερκείμενο μέσω μετασηματισμού” (το παράγωγο έργο). Ακολουθώντας την ορολογία του λογοτεχνικού πεδίου και προσαρμόζοντάς την στον κόσμο των εικαστικών έργων, η Rose (2011) προτείνει τον όρο “διεικονικότητα” (interpictoriality) για κάθε επικοινωνία μεταξύ εικόνων³. Ως βασικές μεθόδους εγκαθίδρυσης διεικονικών σχέσεων διακρίνει την εικονιστική ειρωνεία, την παρωδία και το παστίς (Rose, 2011) ιδιαίτερα όταν το περιεχόμενο του εικονιστικού υπερκειμένου (ή της υπερεικόνας θα μπορούσαμε να πούμε ακολουθώντας την προσαρμογή της ορολογίας) είναι χιουμοριστικό. Αν και η Hutcheon (2000) έχει καταδείξει ότι η παρωδία δεν σχετίζεται αποκλειστικά με το χιούμορ αλλά αποτελεί ευρύτερη έννοια και μέθοδο ανάπτυξης σχέσεων μεταξύ έργων⁴ ή μια “κριτική διακειμενικότητα” (Gray, 2006, σ. 4), στην περίπτωση του *Infierno*, οι χιουμοριστικοί στόχοι των δημιουργών του είναι εμφανείς. Ως εκ τούτου, θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στην κριτική αξιολόγηση των μεθόδων τους οι έξι τρόποι που διακρίνει η Klein (2006, σσ. 19-20) για την επίτευξη του χιούμορ και του γέλιου μέσω της ανάπτυξης

³ Αν και συχνά στην αγγλική γλώσσα έχει χρησιμοποιηθεί ο όρος “intervisuality” και έχει αποδοθεί στην ελληνική ως “διεικονικότητα” (βλ. Παπαηλία & Οικονομίδου, 2020, σ. 1), θεωρώ ότι πιο επιτυχής αγγλικός όρος για την συσχέτιση των εικόνων είναι ο όρος “interpictoriality” (Κουκουλάς, 2023, σσ. 19-22). Για παράδειγμα, στον πρόσφατο συλλογικό τόμο (2023) με τίτλο *Intervisuality*, οι επιμελητές Capra & Floridi επισημαίνουν ότι είναι δόκιμος όρος όχι μόνο για τη διασύνδεση των εικόνων μεταξύ τους αλλά και για τη σχέση που συνάπτουν οι εικόνες με τα κείμενα. Αλλωστε ο τόμος αυτός έχει ως βασικό θέμα του την αρχαία ελληνική γραμματεία.

⁴ Διευκρινίζει μάλιστα ότι η παρωδία αποτελεί την κυρίαρχη μέθοδο συσχέτισης των έργων και πρέπει να διαχωρίζεται από άλλες συγγενείς μεθόδους με τις οποίες συγγέεται όπως το παστίς, το μπουρλέσκο, η φάρσα, η λογοκλοπή, η παραπομπή, η αναφορά και η σάτιρα (Hutcheon, 2000, σ. 25).



εκλεκτικών διεικονικών συγγενειών: συσχέτιση, αντιμετάθεση, μεταμόρφωση, υπερβολή, μεταμφίεση και ιδιοποίηση.

Γενικά, η παρωδία μπορεί να κινηθεί σε μια κλίμακα που εκτείνεται από την απλή αναφορά σε κάποιο προγενέστερο έργο μέχρι την επιθετική και εχθρική λαιδορία του (Dentith, 2000, σ. 6). Ειδικότερα όμως, η μορφή της παρωδίας που χρησιμοποιούν οι Φαράτσι και Τζίκε μπορεί να ενταχθεί σχεδόν εν συνόλω στο πρώτο προαναφερθέν άκρο με τη συμπλήρωση, ωστόσο, ότι η αναφορά σε προγενέστερα έργα γίνεται για να προκληθεί χιούμορ μέσω της ανοικείωσης του θεατή που καλείται να προσλάβει μια τροποποιημένη εικόνα συγκρίνοντάς την με την πρωτότυπη η οποία ευρισκόταν εντός ενός ριζικά διαφορετικού πλαισίου, αντλώντας πληροφορίες από αυτήν και εντοπίζοντας τις διαφορές τους λόγω της αναπλαισίωσης.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η παρωδία του *American Gothic* (1930) του Γκραντ Γουντ, πίνακα που σχολιάζει τον πουριτανισμό και την απουσία κάθε έκφρασης από τα πρόσωπα ενός ζεύγους αγροτών της αμερικανικής ενδοχώρας. Στο *Infierno* (σ. 30) το ζεύγος έχει αντικατασταθεί από τους διαβόλους των Φαράτσι και Τζίκε οι οποίοι κρατούν ανάμεσά τους την τσουγκράνα και τον κρατούμενό τους (Εικόνα 2) και λίγο αργότερα νιώθουν ενθουσιασμένοι βλέποντας τη βιτρίνα ενός καταστήματος στην Κόλαση που πουλά δερμάτινα ρούχα φτιαγμένα από το δέρμα των συμπαθών ζώων πάντα



Εικόνα 2: Παρωδίες του *American Gothic*, επιγραφών, διαφημίσεων και παιδικής χαράς

(“Original Panda Leather”). Άλλες δυο ανάλογες παρωδίες βρίσκονται στην ίδια σελίδα (σ. 34) και αφορούν τη μετάβαση από το Καθαρτήριο στην Κόλαση. Στη μία, μάλιστα η παρωδία είναι διπλή καθώς ως πηγές, ενδεχομένως, χρησιμοποιούνται τόσο η λεπτομέρεια από την *Δευτέρα Παρουσία* (1536-1541) του Μικελάντζελο με τους νεκρούς σε μια ασφυκτικά γεμάτη βάρκα όσο και ο πίνακας του Τεοντόρ Ζερικό με τίτλο *Η Σχεδία της Μέδουσας* (1818-1819) με τους λιγιστούς επιζώντες ενός ναυαγίου οι οποίοι αφού έχουν υποστεί τις πολυήμερες κακουχίες σε μια ακυβέρνητη σχεδία στον ωκεανό, αντικρίζουν το πλοίο που θα τους σώσει. Στην ίδια σελίδα βρίσκεται και μια άμεση



παραπομπή στο *Νησί των Νεκρών* (1880) του Άρνολντ Μπέκλιν, κυρίως αναφορικά με το καδράρισμα και τη μετωπική θέση με την οποία ο θεατής αντιμετωπίζει τον



Εικόνα 3: Παρωδίες της *Δευτέρας Παρουσίας*, της *Σχεδίας της Μέδουσας* και του *Νησιού των Νεκρών*

τρομακτικό προορισμό, όπως και οι νεκροί πάνω στη βάρκα με τον Χάρο στην πλώρη της (Εικόνα 3).

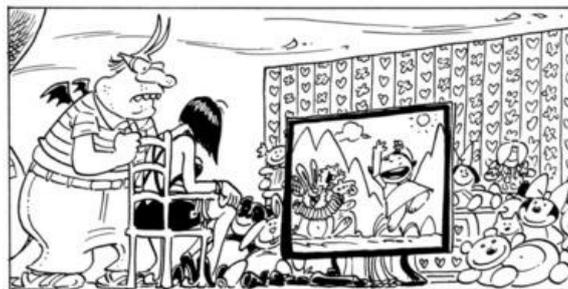
Σε όλες τις προαναφερθείσες περιπτώσεις, τα αναγνωρίσιμα έργα από την ιστορία της τέχνης, έστω και με τροποποιήσεις, από τη μια προσθέτουν τη χαρά του εντοπισμού της επιρροής και από την άλλη προσφέρουν χιουμοριστικές νότες ενώ, επιπλέον, λειτουργούν επικουρικά στην αφηγηματική ροή καθώς τα νοήματα των πρωτοτύπων είναι σαφή με αποτέλεσμα ο θεατής των παρωδιών να καταλαβαίνει πλήρως τις εικόνες χωρίς λόγια. Η παρωδία, ωστόσο, δεν αφορά μόνο γνωστά έργα από την Ιστορία της τέχνης αλλά και από την Ιστορία των κόμικς. Αυτό συμβαίνει για παράδειγμα με την παραπομπή στους αδελφούς Ντάλτον, τους γνωστούς κακοποιούς από τη σειρά κόμικς *Λούκι Λουκ* (σσ. 22-23, 26) που έχουν δώσει τη θέση τους σε μια ομάδα συγγενών του μαφιόζου θανάτου. Οι τεθλιμμένοι συγγενείς είναι ομοιόμορφα ντυμένοι και παραταγμένοι κατά σειρά ύψους όπως ακριβώς και οι Ντάλτον και η συσχέτιση έχει να κάνει με την εγκληματική δράση και των δύο οικογενειών (Εικόνα 4). Άλλη μια αναφορά σε σειρά κινουμένων σχεδίων και κόμικς είναι αυτή στην παιδική σειρά Χάιντι. Μετά από καταδίωξη, μια άρτι συλληφθείσα από τους δυο διαβόλους υποβάλλεται στο βασανιστήριο να παρακολουθήσει δεμένη σε μια καρέκλα τηλεοπτικά επεισόδια της παιδικής σειράς παραπέμποντας, επίσης, στην κινηματογραφική ταινία *Το Κουρδιστό Πορτοκάλι* του Στάνλεϊ Κιούμπρικ. Μόνο που εκεί το βασανιστήριο, υποτίθεται σωφρονιστικού τύπου, ήταν το ακριβώς αντίθετο: ένας νεαρός με παραβατική συμπεριφορά δενόταν σε μια καρέκλα και υποχρεωνόταν να παρακολουθεί επί σειρά



ημερών σκηνές αχαλίνωτης βίας και καταστροφών. Στην Κόλαση των Φαράτσι και Τζίκε όλα είναι παρωδιακά αντεστραμμένα και η τιμωρία των κολασμένων είναι η παρακολούθηση γλυκερών κινουμένων σχεδίων (Εικόνα 5).



Εικόνα 4: Οι "Ντάλτον" και το περιοδικό Hell



Εικόνα 5: Το Κουρδιστό Πορτοκάλι συναντά την Χάιντι

Αντιμετάθεση και Ανατροπή

Στη σιωπηλή λειτουργία του *Infierno* συμβάλλουν επίσης οι πολλές αντιμεταθέσεις και μεταμορφώσεις εικόνων, λογοτύπων, ονομάτων κ.ά. οι οποίες συχνά χρησιμοποιούνται συνδυασμένες μεταξύ τους προκαλώντας ανατροπές. Στην αντιμετάθεση, αξιοποιείται η χρήση μιας αναγνωρίσιμης εικόνας, ενός αντικειμένου με συγκεκριμένες ιδιότητες, ενός σηματοδοτημένου με συγκεκριμένο περιεχόμενο τίτλου, ενός γνωστού ονόματος κ.λπ. σε κάποιο σημείο της ροής της αφήγησης όπου αυτό δεν είναι αναμενόμενο προκαλώντας ανοικείωση και ξάφνιασμα που προκαλεί την προσοχή. Στη μεταμόρφωση, η εικόνα, το αντικείμενο κ.λπ. αλλάζει σε κάτι διαφορετικό αλλά εξακολουθεί να δηλώνει την υπόγεια παρουσία του με αποτέλεσμα κωμικά υβρίδια τα οποία συμβάλλουν στο χιούμορ (Klein, 2006, σ. 19). Τέτοια παραδείγματα είναι το περιοδικό "Death" (σ. 23) που διαβάζει ο Χάρος την ώρα που περιμένει να πάρει τον ετοιμοθάνατο μαφιόζο (Εικόνα 4), σαφής παραπομπή στο ιστορικό αμερικανικό περιοδικό ποικίλης ύλης "Life", το περιοδικό "Playdevil" που κρατά στα χέρια του ο πελάτης που μόλις έχει βγει από ένα sex shop, παράφραση του περιοδικού ελαφράς πορνογραφίας "Playboy" (Εικόνα 2) και η επιγραφή "HELL" στους πρόποδες ενός λόφου της Κόλασης η οποία είναι γραμμένη όπως και η επιγραφή "HOLLYWOOD" στο λόφο της γνωστής περιοχής της Καλιφόρνια (Εικόνα 6).



Εικόνα 6: Hell όπως Hollywood

Ανάλογες είναι και οι περιπτώσεις θεματικών μεταμορφώσεων στις οποίες χρησιμοποιούνται γνωστά λογότυπα, διαφημιστικά τεχνάσματα κ.λπ. που παραπέμπουν μεν στα πρωτότυπά τους, αλλά με την αλλαγή που έχουν υποστεί μαρτυρούν τον κόσμο της Κόλασης που ακολουθεί τους δικούς του κανόνες και νόμους. Εάν στον πραγματικό κόσμο μια σοκολάτα αναδεικνύει στις διαφημίσεις της ότι δεν έχει χοληστερόλη, στην Κόλαση το αντίστοιχο προϊόν προβάλλει το δικό του πλεονέκτημά: “98% Cholesterol”. Κι αν τα συνηθισμένα sex shops έχουν στις βιτρίνες τους γυναίκες με ελαφρές ενδυμασίες, φανταχτερά εσώρουχα και σεξουαλικά βοηθήματα, στην Κόλαση η επιγραφή “XXX Dressed Girls” συνοδεύεται από τη Χιονάτη στο δάσος δίπλα σε αθώα ζώακια. Στην ίδια σελίδα λαμβάνουν χώρα και μια σειρά από μεταμορφώσεις με χαρακτηριστική αυτήν στην οποία ένας διάβολος-οδοκαθαριστής, αντί να μαζεύει τα σκουπίδια, αδειάζει έναν γεμάτο κάδο στο πάρκο και αυτήν στην οποία ένας διάβολος-επιδειξιάς ανοίγει την καμπαρτίνα του σε μια έντρομη γυναίκα για να της αποκαλύψει το ...κοστούμι του. Ένας άλλος διάβολος έχει βγάλει βόλτα μια τεράστια κατσαρίδα και μια παρέα παιδιών παίζουν ανάβοντας δυναμίτη. Λίγο νωρίτερα (σ. 26) ένας μαφιόζος μεταφέρει μια τεράστια θήκη στην οποία η συμβατική λογική λέει πως περιέχεται ένα μεγάλο όπλο, αλλά η έκπληξη προκύπτει όταν την ανοίγει για να βγει ένα μεγάλο βιολί και να αρχίσει να παίζει.

Στις φυλακές της Κόλασης (σ. 39) οι μεταμορφώσεις είναι πολλές καθώς ένας διάβολος σκουπίζει το πάτωμα αλλά για σκούπα χρησιμοποιεί τα μαλλιά ενός αναποδογυρισμένου ανθρώπου ενώ ένας εύσωμος «κρατούμενος» με πονόδοντο, με το γνωστό σύμβολο του τυλιγμένου μαντηλιού γύρω από το στόμα που μπορεί να μην χρησιμοποιείται ποτέ για να απαλύνει τον πόνο στην πραγματική ζωή, αλλά λειτουργεί τέλεια⁵ ως σημαίνον του σημαυνομένου του (Εικόνα 7), υποβάλλεται στη «θεραπεία» της

⁵ Μια εκτενή περιγραφή και ανάλυση του μεγάλου πλήθους και της εξέλιξης των σχεδιαστικών συμβάσεων που χρησιμοποιούνται στα κόμικς κάνει ο Mort Walker στην πρωτοποριακή του μελέτη *The Lexicon of Comicana* (1980). Πολλά τέτοια σύμβολα όπως για παράδειγμα τα καρούμπαλα και τα αστράκια (σ. 101), οι ακτινωτά τοποθετημένες μικρές γραμμές πάνω απ’ το κεφάλι που δηλώνουν έκπληξη (σ. 102), οι σαν



κατανάλωσης ατέλειωτων γλυκών.⁶ Στο γραφείο του Σατανά (σ. 40), σε πείσμα κάθε συνηθισμένη διακόσμησης, βρίσκεται ένα πορτρέτο του Χίτλερ (Εικόνα 8), ενώ το σινεμά της Κόλασης προβάλλει μια ταινία ακραίου τρόμου στην οποία οι θεατές σοκάρονται, αποστρέφουν το βλέμμα και νιώθουν αηδιασμένοι σε μια «φρικτή» σκηνή που είναι απλώς η πρόταση γάμου και η προσφορά μιας ανθοδέσμης και ενός δακτυλιδιού από κάποιον ερωτευμένο προς τη χαρούμενη σύντροφό του (σελ. 70).



Εικόνα 7: Τα βασανιστήρια της Κόλασης



Εικόνα 8: Ο Χίτλερ στο γραφείο του Σατανά



Εικόνα 9: Ο έρωτας ως τρόμος

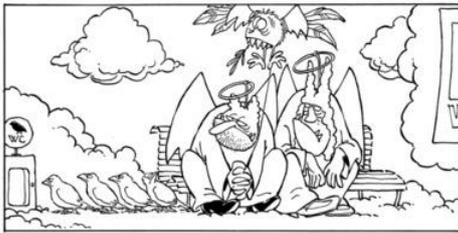
Για την τελευταία σκηνή, μάλιστα, οι Φαράτσι και Τζίκε στήνουν ένα έντονο σασπένς με τον άνδρα να πλησιάζει κρατώντας κάτι που από μακριά μοιάζει με ρόπαλο. Όταν το σηκώνει ψηλά δείχνει έτοιμος να χτυπήσει τη γυναίκα. Οι αναγνώστες του κόμικς ανησυχούν για τη βίαιη πράξη που πρόκειται να συμβεί όπως και οι θεατές της ταινίες που παρακολουθούν με αγωνία. Όταν αποκαλύπτεται ότι το αντικείμενο είναι απλά μια ανθοδέσμη που προσφέρεται ανάμεσα σε καρδούλες και χαμόγελα, οι αναγνώστες ανακουφίζονται. Οι θεατές – διάβολοι όμως πανικοβάλλονται και νιώθουν αποτροπιασμό (Εικόνα 9).

σταγόνες γραμμές πάνω απ' το κεφάλι που δηλώνουν αγωνία και ξάφνιασμα (σ. 102 και σ. 104), μια μύγα που συντίθεται από ένα μαύρο στίγμα με δυο μικρές άσπρες επιφάνειες (σ. 102), ένα αστράκι πάνω από μια φωτογραφική μηχανή που δηλώνει το άναμμα του φλας (σ. 105) κ.ά. τα οποία ιδιαίτερα στα βουβά κόμικς αποτελούν ιδανικές σχεδιαστικές λύσεις στην διευκόλυνση της αφηγηματικής ροής και στην υποκατάσταση του κειμένου, επισημαίνει και ταξινομεί ο Scott McCloud στο *Understanding Comics* (1993).

⁶ Ιδιαίτερα αστείες μέσα στο μαύρο χιούμορ τους είναι οι τιμωρίες και τα βασανιστήρια των κολασμένων με αποκορύφωμα το μαρτύριο κάποιου που είναι υποχρεωμένος να κατασκευάζει αδιάκοπα ραφιέρες τύπου IKEA με DIY οδηγίες χωρίς λόγια οι οποίες κατ' ουσίαν αποτελούν βουβά κόμικς εγκιβωτισμένα σε ένα άλλο βουβό κόμικς (σ. 82).



Σε ένα τέτοιο πλαίσιο διαρκών αντιμεταθέσεων, συλλαμβάνεται από την αστυνομία της Κόλασης ένας διαβόητος καταζητούμενος απλώς επειδή έχει σημάδια στα χέρια και τα πόδια από τη σταύρωσή του, φέρει φωτοστέφανο και είναι χαμογελαστός, καλοκάγαθος και προσηνής (σσ. 72-73) ενώ στην πόρτα ενός ανοιχτού μπαρ γεμάτου με θαμώνες, μια ταμπέλα στην πόρτα γράφει “Sorry, we’re open” (σ. 100). Κατ’ αντιστροφή, στον Παράδεισο όλα λειτουργούν ιδανικά αλλά όχι φυσιολογικά με αποτέλεσμα να προκύπτουν εξίσου χιουμοριστικές καταστάσεις με αυτές της Κόλασης. Οι άγγελοι, για παράδειγμα, περιμένουν στωικά να ανάψει πράσινο για τους πεζούς, ώστε να διασχίσουν τη διάβαση, ενώ δεν περνάει κανένα αυτοκίνητο (σ. 47), τα περιστέρια δεν κουτσουλάνε αδιακρίτως τον τόπο, αλλά έχουν σχηματίσει μια πειθαρχημένη ουρά για να επισκεφτούν ένα WC πουλιών (σ. 48) (Εικόνα 10), όλοι είναι ήρεμοι, χαμογελαστοί και ασφαλείς. Ακριβώς επειδή ένας τέτοιος κόσμος, έστω και στη μετά θάνατον ζωή, θα ήταν αφόρητα ανιαρός, ο δραπέτης μαφιόζος ξεκινά προεκλογική εκστρατεία με στόχο να νικήσει τον Θεό, να τον εκθρονίσει και να γίνει το νέο αφεντικό, υποσχόμενος στους κατοίκους του Παραδείσου μια σειρά από μεγάλες απολαύσεις: ελεύθερο κάπνισμα, αρκετό αλκοόλ, ανθυγιεινό φαγητό (Εικόνα 11), σεξ πάνω στα σύννεφα και ατιμώρητο πέταγμα σκουπιδιών (σ. 51-53).



Εικόνα 10: Τα περιστέρια στο WC



Εικόνα 11: Προεκλογικές υποσχέσεις

Συμπεράσματα

Στα πολύ εύστοχα ερωτήματα που θέτει η Μίσσιου (2020^β, σ. 2) αναφορικά με το πώς μπορούν να εικονοποιηθούν τα δραματικά συναισθήματα στα βουβά βιβλία («Ποιες τεχνικές ακολουθούν οι δημιουργοί προκειμένου είτε να πληροφορήσουν για ένα θέμα που άπτεται του ψυχικού και συναισθηματικού κόσμου του χαρακτήρα, ή ακόμα να προκαλέσουν, να ταρακουνήσουν, να ευαισθητοποιήσουν τον αναγνώστη; Πώς οι συμπαρατιθέμενες εικόνες συμβάλλουν στην κατανόηση μιας ιστορίας που εμπεριέχει συναισθήματα και πώς καλλιτεχνικά στοιχεία χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν το νόημα σχετικά με τέτοιες έννοιες;») και στα οποία δίνει αναλυτικές απαντήσεις αξίζει να σταθούμε στις λέξεις «να προκαλέσουν, να ταρακουνήσουν». Στο *Inferno*, η πρόκληση και το ταρακούνημα αποτελούν βασικό στόχο των Φαράτσι και Τζίκε και σε μεγάλο βαθμό επιτυγχάνονται από την εκτενή χρήση της παρωδίας, της αντιμεταθέσης και της μεταμόρφωσης όπως περιγράφηκε ανωτέρω. Μέσω της αναπλαισίωσης και της παρωδίας γνωστών και αναγνωρίσιμων εικόνων, ιδιαίτερα από την ιστορία της τέχνης,



προκαλείται το ενδιαφέρον του κοινού το οποίο εκπλήσσεται βιώνοντας το αίσθημα της ανοικείωσης. Δεν πρόκειται ωστόσο για δυσάρεστο συναίσθημα αλλά για λυτρωτικό, ειδικά όταν γίνονται οι απαραίτητες συσχετίσεις της πρωτότυπης με την παράγωγη εικόνα, εντοπίζονται οι διαφορές και νοηματοδοτείται το νέο έργο μέσω ακριβώς αυτών των διαφορών. Αντιστοίχως, οι αντιμεταθέσεις και οι μεταμορφώσεις συμβάλλουν στη δημιουργία ενός ευχάριστου κλίματος καθώς προκαλούν χιούμορ και πάλι μέσω της ανοικείωσης και της ανάδειξης του απρόβλεπτου, του απροσδόκητου και του μη αναμενόμενου. Με τις διαδοχικές ανατροπές, το κοινό παραμένει σε διαρκή εγρήγορση και προϊούσης της ανάγνωσης και θέασης, διατηρεί οξυμένα τα αντανακλαστικά του ώστε να παρατηρήσει κάθε λεπτομέρεια, κάθε μικρή αλλαγή που κρύβει μεγάλα νοήματα. Με τον τρόπο αυτό, ένα βουβό βιβλίο αποκαλύπτει τα μυστικά του σταδιακά και εξασφαλίζει την προσήλωση του αναγνωστικού κοινού παροτρύνοντάς το εμμέσως να ερευνά κάθε εικόνα, να παρατηρεί κάθε λεπτομέρεια, να ξαναδιαβάζει και να ξαναβλέπει κάθε καρέ ώστε να αποκτήσει τη μέγιστη δυνατή πληροφόρηση και να απολαύσει κάθε στιγμή της αναγνωστικής εμπειρίας. Και αυτό είναι το σημαντικότερο.

Βιβλιογραφία

Πρωτογενής πηγή

Faraci, T., & Ziche, S. (2024). *Infierno*. Αθήνα: DocMZ Publishing.

Ελληνόγλωσση

Αγγελάκη, Ρ.-Τ. (2024). Ανιχνεύοντας τη φαντασία και την πραγματικότητα στα παιδικά εικονογραφημένα βιβλία: Υλικές, χωρικές και αισθητηριακές συναντήσεις. *Κείμενα*, 40. Ανακτήθηκε 8 Ιανουαρίου 2025, από <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/2064/1856>.

Ιατρού, Γ. (2024). Το έργο *Infierno*. Στο Τ. Faraci & S. Ziche, *Infierno* (σσ. 4-11). Αθήνα: DocMZ Publishing.

Ιορδανάκη, Λ., & Καλογήρου, Τ. (2020). Μπορείς να διηγηθείς μια συναρπαστική ιστορία δίχως λέξεις; Τα εικονοβιβλία μπορούν! *Κείμενα*, 32. Ανακτήθηκε 19 Ιανουαρίου 2025, από <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/690>.

Κουκουλάς, Γ. (2023). *Η αναπλαισίωση του έργου τέχνης. Διεικονικές μεταμυθοπλασίες στις εικονογραφημένες αφηγήσεις*. Αθήνα: Κάλλιπος. Ανακτήθηκε 7 Ιανουαρίου 2025, από <https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/11520/1/668-KOUKOULAS-The-Recontextualization-of-Artwork.pdf>.

Μίσιου, Μ. (2020^α). *Βουβά κόμικς και εικονοβιβλία. Τεχνικές αφήγησης στα βιβλία χωρίς λέξεις*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.

Μίσιου, Μ. (2020^β). Δραματικά συναισθήματα στα βουβά βιβλία. *Κείμενα*, 32. Ανακτήθηκε 11 Ιανουαρίου 2025, από <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/695/662>.

Παπαηλία, Α., & Οικονομίδου, Σ. (2020). Δεικονικότητα, παιχνίδια με εικονιστικά διακείμενα στα βιβλία χωρίς λόγια. *Κείμενα*, 32. Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου 2025, από <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/692/1773>.

Τσιλιμένη, Τ., & Μηκέ, Γ. (2020). Η λειτουργία του τίτλου σε βιβλία χωρίς λέξεις (wordless books). *Κείμενα*, 32. Ανακτήθηκε 10 Ιανουαρίου 2025, από <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/691/658>.

Τσουκής, Γ. (2005). *Confusion*. Θεσσαλονίκη: Αυτοέκδοση.

Μεταφρασμένη

Baetens, J. (2017). Εικονογραφηγήματα: λογοτεχνία δίχως κείμενο; (Μ. Γκουντούμα, Μτφρ.) *Κείμενα*, 26. Ανακτήθηκε 24 Ιανουαρίου 2025, από <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/636>.

Barbieri, D. (2023). *Η σημειωτική των κόμικς* (Γ. Μιχαηλίδης, Μτφρ.). Πειραιάς: Jemma Press.

Genette, G. (2018). *Παλίμψηστα* (Β. Πατσογιάννης, Μτφρ.). Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

Ξενόγλωσση

Carrier, D. (2000). *The Aesthetics of Comics*. University Park of Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.

Capra, A., & Floridi, L. (2023). *Intervisuality*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co KG.

Dentith, S. (2000). *Parody*. London & New York: Routledge.

Gray, J. (2006). *Watching with the Simpsons : television, parody, and intertextuality*. New York & London: Routledge.

Hutcheon, L. (2000). *A theory of parody: the teachings of twentieth-century art forms*. Urbana: University Of Illinois Press.

Klein, S. (2006). *Art and laughter*. London & New York: I. B. Tauris.

Kuper, P. (2008). Speechless. Στο D. A. Beronä, *Wordless books: the original graphic novels* (σσ. 7-8). New York: Abrams.

Manouach, I. (2019). *Blanco*. Bruxelles: La Cinquième Couche.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins Publishers.

Rose, M. A. (2011). *Pictorial irony, parody, and pastiche*. Bielefeld: Aisthesis Verlag.

Walker, M. (2000). *The Lexicon of Comicana*. Lincoln: iUniverse.com, Inc.