

Graphic narrative: κριτικός γραμματισμός και αυτο-αναφορική αναπλαισίωση του πεδίου

Χριστοδουλίδου Λουίζα
Επίκουρη καθηγήτρια Νεοελληνικής Λογοτεχνίας-Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της
Κύπρου
Π.Τ.Δ.Ε., Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Μουλά Ευαγγελία
Φιλολόγος- Διδάκτωρ Παιδικής Λογοτεχνίας
Υπεύθυνη Σχολικών Δραστηριοτήτων Δ/θμιας Εκπαίδευσης Δωδεκανήσου

Περίληψη

Τα comics και τα graphic novels μέχρι πρόσφατα, δε θεωρούνταν αντικείμενο σοβαρής ακαδημαϊκής ενασχόλησης, παρά αποκλειστικά μέσο προς τέρψη και κατανάλωση από το παιδικό αναγνωστικό κοινό. Σήμερα, με δεδομένη τη διάδοσή τους, τη δημοτικότητα και την έκταση των επιμέρους ειδών στα οποία το μέσο πραγματώνεται, αυτό ανάγεται δυνάμει σε πολύδυναμο μέσο γραμματισμού και δη κριτικού. Στην εποχή της εικονικής στροφής, η έννοια του γραμματισμού έχει διευρυνθεί, για να συμπεριλάβει την εξοικείωση του ατόμου με πολυτροπικά συστήματα επικοινωνίας, πρακτικές και κουλτούρες της σύγχρονης πραγματικότητας, με τις οποίες το άτομο έρχεται σε επαφή και καλείται να αποκωδικοποιήσει. Επιπλέον, στο συνεχώς μεταβαλλόμενο τοπίο του κοινωνικού γίνεσθαι αντιστοιχεί και μια ανάλογη εξέλιξη στη φύση των κειμενικών ειδών, τα οποία επιτελούν διαφοροποιημένες λειτουργίες. Έτσι, τα graphic novels, και γενικότερα τα comics, απέχουν πλέον έτη φωτός από την εποχή της δαιμονοποίησης και περιθωριοποίησής τους. Τα graphic novels διεκδικούν ένα νέο πεδίο δράσης και αναδεικνύονται σε μέσα ικανά να πραγματευθούν σύνθετα και απαιτητικά θέματα μέσα από τις δικές τους ιδιαίτερες συμβάσεις και τεχνικές, αλλά και να αποδομήσουν την πολιτισμικά διαμεσολαβημένη κατασκευή του αρνητικού στίγματος που ταλανίζει το μέσο. Η μακρόχρονη μεροληπτική πρόσληψη των comics δεν επέτρεπε την κριτική τους αναπλαισίωση, την ανάδειξη του πολυδιάστατου και σύνθετου χαρακτήρα τους και την αναγωγή τους σε αυθυτόστατο και ιδιαίτερο αφηγηματικό μέσο. Οι δημιουργοί των graphic novels, σε μια προσπάθεια αποκατάστασης, ηθικής αναβάθμισης και αποβολής του αρνητικού στίγματος που έφερε το μέσο, εμβάλλουν στοιχεία αυτοαναφορικού - σχολιαστικού και μετα-κειμενικού- θεωρητικού χαρακτήρα στα έργα τους, σε μια προσπάθεια αυτο-ορισμού και επαν-οριοθέτησης του πεδίου της κοινωνικής πρακτικής που τους αναλογεί. Επιπλέον, φωτίζουν αθέατες πτυχές της δημιουργικής διαδικασίας μέσα από τη βιομηχανία παραγωγής τους και ενίοτε αρθρώνουν λόγο κριτικό και καταγγελτικό.

Οι graphic narratives ως όχημα γραμματισμών και δη κριτικού -μεσικού- γραμματισμού

Ο γραμματισμός σχετίζεται άμεσα με τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε και νοηματοδοτούμε τον κόσμο γύρω μας. Η έννοια του γραμματισμού στην εποχή μας έχει διευρυνθεί, για να συμπεριλάβει την εξοικείωση του ατόμου με πολυτροπικά συστήματα επικοινωνίας, πρακτικές και κουλτούρες της σύγχρονης πραγματικότητας, με τις οποίες το άτομο έρχεται σε επαφή και καλείται να αποκωδικοποιήσει. Στο συνεχώς μεταβαλλόμενο τοπίο του κοινωνικού γίνεσθαι αντιστοιχεί και μια ανάλογη εξέλιξη στη φύση των κειμενικών ειδών, τα οποία επιτελούν διαφοροποιημένες λειτουργίες.

Ένα τέτοιο κειμενικό είδος είναι και η graphic narrative, που περιλαμβάνει τα κόμικς και τα graphic novels. Τα κριτήρια της μεταξύ των κόμικς και των graphic novels διαφοροποίησης, κατά την πρώτη φάση της κριτικής τους διερεύνησης ήταν σχετικά θολά. Από τα προτεινόμενα, τα σημαντικότερα ήταν τα εξής: το μήκος της αφήγησης, η σειριακότητα (τα πρώτα graphic novels συνήθως κυκλοφορούσαν σε σειρές, πριν αποτελέσουν ενιαίο τόμο), η σοβαρότητα ή η αυθεντικότητα του θέματος, η συνθετότητα, μορφική και θεματική και η καρτουνοειδής τεχνική τους, δηλαδή η αναγωγή των χαρακτήρων σε μονάδες αποτελούμενες από δυσανάλογα στυλιζαρισμένες λεπτομέρειες (Packard, 2009: 41). Οι απόπειρες αυστηρής κατηγοριοποίησης των κόμικς και των graphic novels σε σαφώς (περιγεγραμμένες) ευδιάκριτες ομάδες κοινών χαρακτηριστικών, όμως, αποδεικνύουν ότι τα μεταξύ τους όρια είναι δυσδιάκριτα (Dittmar, 2008: 25), ή ότι δεν επικρατεί στους ακαδημαϊκούς κύκλους απόλυτη συναίνεση γύρω από αυτά. Για να αποφευχθεί η σύγχυση προκρίνεται ο όρος ‘graphic narrative’ που εισήχθη από τους Hillary Chute και Marianne DeKoven (2006), του οποίου τα όρια περιλαμβάνουν και έργα μη υποχρεωτικά μυθοπλαστικά.

Τα καταγωγικά κείμενα του σύγχρονου μέσου των εικονογραφημάτων, τα κόμικς της χρυσής εποχής συγκέντρωσαν τα βέλη της κριτικής από την εποχή της πρώτης τους εμφάνισης και δε θεωρούντο μέχρι πρόσφατα παιδαγωγικά κατάλληλα. Διαφεύγοντας από τα ραντάρ των αυστηρών κριτηρίων και της λογοκρισίας των ενηλίκων, υποκινούσαν στους γονείς την αγωνία της απώλειας του ελέγχου της ανατροφής των παιδιών τους (Jacobs, 2013: 116). Καθώς τα Funnies¹ κυκλοφορούσαν στις κυριακάτικες εφημερίδες, όταν τα παιδιά υποτίθεται ότι έπρεπε να βρίσκονται στο κατηχητικό και να μελετούν τη Βίβλο, οι γονείς τα αντιμετώπιζαν ως ανταγωνιστική, προς την ηθική τους διαπαιδαγώγηση, δραστηριότητα (Spiegelman, 2004). Επιπλέον, κεντρική θέση στην πολεμική που δέχθηκαν τα κόμικς είχε η σχέση τους με τις εικόνες. Η μακρά εδραιωμένη γλωσσική υπεροχή σε κάθε πτυχή της επίσημης κριτικής και λογοτεχνικής θεωρίας κατέληξε στην υποτίμηση των εικόνων και συνεπώς και κάθε μέσου που τις χρησιμοποιεί επικοινωνιακά. Η όποια ιεράρχηση των σημειωτικών πόρων, όμως, είναι ιδεολογική

επιλογή που δε νομιμοποιείται επιστημονικά αλλά κοινωνικο- πολιτισμικά (Gee, 1996: 54-57).

Εντούτοις, στην εποχή της εικονικής στροφής που ο λόγος παύει να είναι το αποκλειστικό μέσο κωδικοποίησης και διαμεσολάβησης της εμπειρίας, οι graphic narratives ως πολυτροπικά υβριδικά προϊόντα ισορροπώντας ανάμεσα στον λόγο και την εικόνα προσφέρονται για την ανάπτυξη ενός ευρέος φάσματος γραμματισμών (Moula, 2011).

Επίσης προωθούν τον οπτικό γραμματισμό (Moula, 2009), ενώ ταυτόχρονα προσφέρονται και για τη μελέτη στοιχείων της αφήγησης και της γλώσσας, χτίζοντας γέφυρες ανάμεσα στα παραδοσιακά και τα πιο σύγχρονα μέσα. Ταυτόχρονα, καθώς πραγματεύονται επάξια όλα τα δυνατά θέματα, προσφέρονται για την προσέγγιση και διαπραγματεύση ακόμα και αιχμηρών ζητημάτων. Άλλοτε δε, πίσω από τη φαινομενικά αθώα και ουδέτερη θεματολογία τους λανθάνουν ιδεολογικές εγγραφές, εξ ου και προσφέρονται ως μέσα κριτικής διερεύνησης της κουλτούρας που τα δημιουργεί και συνεπώς καλλιέργειας κριτικού – μεσικού- γραμματισμού (Μουλιά-Μαλαφάντης, 2015: 140-165). Π.χ., σε ό, τι αφορά το μεταναστευτικό ζήτημα, «η ερμηνεία υλικού, πέρα από τις ειδήσεις των Μ.Μ.Ε. και των πολιτικών αναφορών, μπορεί να συμβάλει σημαντικά στην κατανόηση του άλλου, στην ερμηνεία της δικής μας συμπεριφοράς ως Ευρωπαίων και στην καταλληλότερη αντιμετώπιση τόσο των ιστορικών γεγονότων που προηγήθηκαν όσο και των τρεχουσών συνθηκών της μεταναστευτικής κρίσης» (Χριστοδουλίδου & Γκουντούμα, 2018).

Ο κριτικός γραμματισμός ενέχει την ανάγνωση πίσω και πέρα από τα «κείμενα» και την αναζήτηση των σχέσεων εξουσίας που τα υποστηρίζουν (Luke, 2004). Σε μια κοινωνία, διαβρωμένη από τα Μέσα, ο κριτικός –μεσικός- γραμματισμός κρίνεται εκ των ων ουκ άνευ (Comber, 2001) και αφορά τη δυνατότητα θέασης του κόσμου από περισσότερες από μία οπτικές γωνίες και τη συνειδητοποίηση ύπαρξης πολλαπλών εκδοχών της αλήθειας (Green, 2001).

Σε μια αντίστροφη διαδικασία, οι graphic narratives εκλαμβάνοντας την κοινωνία και το πολιτισμικό γίνεσθαι ως κείμενα προς ανάλυση και δυνάμει αντικείμενα προς κριτική αναθεώρηση, μετατρέπονται ενίοτε σε μέσα αποδόμησης των κυρίαρχων στερεοτυπικών απόψεων που τα συνοδεύουν και καταγγελίας του μηχανισμού κατασκευής τους, ρίχνοντας αποκαλυπτικό φως στη δημιουργική διαδικασία και στη βιομηχανία παραγωγής τους. Ταυτόχρονα εκφέρουν μετακειμενικό λόγο, σχολιαστικό και θεωρητικό, συνεισφέροντας στην καλύτερη κατανόησή τους και στην εδραίωση της ακαδημαϊκής τους υπόστασης. Έτσι, συμβάλλουν στην καλλιέργεια ενός κριτικού μεσικού γραμματισμού εκ των έσω.

Με βάση τη θεωρία της επικοινωνιολόγου Ryan (2004) η οποία διακρίνει τρεις δυνατές θεωρητικές προσεγγίσεις των μέσων, η συγκεκριμένη ανάλυση θα αναπτυχθεί στη

σημειωτική διάσταση των graphic novels, που ερευνά τους κώδικες και τα αισθητηριακά κανάλια που αυτά αξιοποιούν -με έμφαση στις αφηγηματικές τεχνικές- και στην πολιτισμική διάσταση, που ενδιαφέρεται για τις κοινωνικές και πολιτισμικές διαστάσεις των μέσων και για τα δίκτυα σχέσεων που αυτά διαμορφώνουν, αφήνοντας έξω την υλική-τεχνολογική διάστασή τους.

Από τα κόμικς στα graphic novels: διακριτικά όρια

Το 1978, κυκλοφόρησε το θρυλικό πλέον *A Contract with God* του Will Eisner ο οποίος θεωρείται και ο εισηγητής του όρου graphic novel, όταν, αναζητώντας εκδότη σε μια προσπάθεια να αποβάλει τη ρετσινιά των κόμικς ως μαζικών και μη ποιοτικών προϊόντων, επινόησε αυθόρμητα τον όρο (Jacobson, 2007: 45). Μολονότι το έργο δεν ανταποκρίνεται μορφικά σε αυτό που θεωρούμε σήμερα ως graphic novel, η καινοτομία του συνίστατο στην αυτοβιογραφική διάσταση της μίας εκ των τεσσάρων σύντομων ιστοριών που περιείχε η οποία και έδωσε νέα τροπή στο μέσο. Έκτοτε τα graphic novels έχουν αποβάλει το μειωτικό στίγμα που έφεραν, έχουν κατακλύσει την αγορά και δημιουργήσει πλέον τη δική τους «σχολή», απαιτώντας διαφορετική αντιμετώπιση και εξελίσσοντας τις τεχνικές, τις συμβάσεις και τη θεματική τους. Όπως και να έχει όμως, ο όρος ενίσχυσε την προϋπάρχουσα διάκριση μεταξύ υψηλού και χαμηλού, σημαντικού και δευτερεύοντος και την παρεπόμενη γκετοποίηση έργων που θεωρούνται ανάξια κριτικής προσοχής είτε λόγω της εγγενούς φύσης τους (όπως στην περίπτωση έργων χιούμορ) είτε λόγω του αναγνωστικού κοινού τους (λιγότερο εγγράμματες ομάδες, παιδιά, κ.λπ.) (Labio, 2011: 126).

Παρόλα αυτά, η ρευστότητα που ίσχυε στην ορολογία των κόμικς (Pratt, 2009): μέσο, μορφή τέχνης, κώδικας ή «λογοτεχνικό» είδος, εξακολούθησε να ταλανίζει και τα graphic novels. Η ακαδημαϊκή κοινότητα άρχισε να χρησιμοποιεί τον όρο μόλις το 1996 (Sabin, 1996).

Ήδη το 2001, ο Jan Baetens διαπίστωνε ότι το γένος των graphic novels δεν αναγνωριζόταν πλήρως ως σοβαρή καλλιτεχνική έκφραση και πρακτική στην Αμερική. Από την άλλη, ενώ στην Ευρώπη και δη στο Βέλγιο και τη Γαλλία, τα κόμικς αποτελούσαν ένα σχετικά κανονικοποιημένο είδος, γύρω από τον όρο graphic novel παρέμενε ακόμα μια σημαντική σύγχυση, ενώ συχνά ταυτιζόταν λαθεμένα με το gothic novel.

Πρόσφατα εντοπίζεται στη βιβλιογραφία (Hescher, 2016: 58) μια λίστα από επτά κριτήρια τα οποία θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στις graphic narratives και το άθροισμα των οποίων προσφέρει έναν σχετικά ασφαλή δείκτη κατάταξής τους. Το κάθε κριτήριο αναπτύσσεται σε οριζόντιο άξονα σε μια κλίμακα από το ελάχιστο ως το μέγιστο. Οπότε η τελική αποτίμηση ενός έργου δε διατυπώνεται διαζευκτικά και απλουστευτικά, με βάση

την ύπαρξη ή μη ενός κριτηρίου, αλλά εξαρτάται από τον βαθμό παρουσίας του και από το άθροισμα των επιμέρους βαθμών στο σύνολο των κριτηρίων. Αυτά δε είναι: πολυστρωματική πλοκή και αφήγηση, πολυλειτουργική χρήση του χρώματος, σύνθετη σχέση εικόνας - λόγου, συμβολή των πάνελς και του lay out στη νοηματοδότηση, δομική παραστασιμότητα (όταν η graphic narrative απευθύνεται έμμεσα στον αναγνώστη και διασπά την ψευδαίσθηση της αληθοφάνειας, υπογραμμίζοντας την κατασκευασιμότητα της ιστορίας), διακειμενικότητα - διαμεσικότητα, αυτοαναφορικότητα και μεταμυθοπλαστικές τεχνικές.

Αυτοαναφορικότητα - μεταμυθοπλασία και οι εκφάνσεις της στα κόμικς

Η αυτοαναφορικότητα, παρά τη μακρά παρουσία της στον χώρο της τέχνης, θεωρείται από τις πιο διακεκριμένες και πολυσυζητημένες συνθήκες της μεταμοντερνικότητας (Noth, 2001) και της μεταπόπ κουλτούρας (Dunne, 1992), καθώς τα μέσα, μετά τη χρεωκοπία των μεγάλων αφηγήσεων (Lyotard, 1979: 27), γίνονται ολοένα και πιο αυτο-ανακλαστικά και αυτο-αναφορικά.

Οι μεταμυθοπλαστικές- αυτοαναφορικές τεχνικές (Waugh, 1984: 2) προσκηνιοποιούν τις διαδικασίες δημιουργίας μιας αφήγησης και προβάλλουν τις συμβάσεις της, με σκοπό την αφύπνιση του αναγνώστη και την υπογράμμιση της ψευδαίσθησης της αληθοφάνειας και της κατασκευασιμότητας της ιστορίας (Οικονομίδου, 2011: 78-87). Βασικός μηχανισμός που υπηρετεί την παραπάνω διαδικασία είναι η μετάληψη, δηλαδή η παραβίαση των αφηγηματικών επιπέδων (Genette, 1980: 236). Ο μηχανισμός αυτός επιτρέπει τη διατύπωση ερωτημάτων και την άσκηση έμμεσης κριτικής όχι μόνο στο θέμα που πραγματεύεται η αφήγηση, αλλά και στο πολιτισμικό συγκείμενο που το υποδέχεται.

Μολονότι στα περισσότερα είδη τέχνης η αυτοαναφορικότητα θεωρείται σημάδι εκλέπτυνσης και ωρίμανσής τους, προϋπόθεση συνειδητοποίησης από πλευράς του καλλιτέχνη των εγγενών περιορισμών της τέχνης του ή της ελλιπούς αυτονομίας του έναντι των συμβάσεών της, στα κόμικς υπήρξε κοινή πρακτική από τη γένεσή τους και αναδείχθηκε σε σήμα κατατεθέν τους. Αρχικά ήταν μέρος μιας στρατηγικής των κόμικς για να κερδίσει δημοσιότητα και να προκαλέσει γέλιο, αυτοσατιριζόμενο.

Οι αυτοαναφορικές παρεμβάσεις στα κόμικς διακρίνονταν σε τρία κυρίως είδη: το crossover (υπέρβαση ορίων και εμφάνιση ηρώων από άλλα κόμικς), την παρωδία/μίμηση στυλ ή περιεχομένου, και την προσκηνιοποίηση (foregrounding) της υλικής ή τεχνικής τους υπόστασης στο διηγητικό επίπεδο (Inge, 1995: 11). Όχι σπάνια όμως, το μέσο έστρεφε τα βέλη του και κατά της βιομηχανίας παραγωγής του. Η πολυδιάστατη εκμετάλλευση από τους εργοδότες απετέλεσε, σχεδόν από την αρχή, ένα συχνά επανερχόμενο θέμα (leit motif) στα κόμικς. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αφθονούν.

Ο σχεδιαστής Capp στο κόμικς του Jack Jawbreaker κατήγγειλε την κακομεταχείριση των Siegel and Schuster από τους εκδότες τους σε σχέση με τα δικαιώματά τους στον Σούπερμαν. Ο Eisner μέσω του ήρωά του, Spirit (20 Ιουλίου 1947) σε μια πολυστρωματική σάτιρα, φέρεται, μεταξύ άλλων, κατά των πρακτικών της βιομηχανίας και του επαγγέλματος των σχεδιαστών κόμικς (Inge, 1995: appendix).

Την εποχή των underground comics αλλάζει ο προσανατολισμός της λειτουργίας της αυτοαναφορικότητας και το ανατρεπτικό-σαρκαστικό δυναμικό τους βάλλει κατά του τακτοποιημένου κόσμου και των θεσμών του.

Χαρακτηριστικά, σε οπισθόφυλλό του Zap issue 0 (1967)², ο Crumb δείχνει μητέρα να κομματιάζει το κόμικς του γιου της, ενώ στο κείμενό του ειρωνεύεται τη συνήθη καταστροφολογία που συνοδεύει την υστερία κατά των κόμικς. Σήμερα η ποικιλία και συχνότητα του φαινομένου έχει αυξηθεί εντυπωσιακά.

Μια παραλλαγή αυτοαναφορικής τεχνικής είναι η αναφορά στον κώδικα των κόμικς, - δηλαδή στη 'γραφιστική' ύλη τους, στον τρόπο αναπαράστασής της, τις διαδικασίες παραγωγής τους και τους κοινωνικούς θεσμούς που τα περιβάλλουν-, εντός του διηγητικού ιστού. Αυτή η επιλογή είναι μεν αυτοαναφορική αλλά όχι μεταληπτική, καθώς δεν παραβιάζει τα οντολογικά όρια του μυθοπλαστικού σύμπαντος και καλείται «μεταφόρτωση του κώδικα» (Groensteen, 1990: 163). Έτσι προκαλείται η ενεργός εμπλοκή και εμπάθεια του αναγνώστη (engaging narration- Warhol, 1986: 8), καθώς αυτός αναγνωρίζει στο θέμα εξωτερική αναφορικότητα.

Αυτοαναφορική οριοθέτηση των κόμικς μέσα από graphic novels

Στα graphic novels αφθονούν οι απόπειρες αυτοαναφορικής οριοθέτησης και αναπλαισίωσης του μέσου, που αποτελούν μέρος του «εσωτερικού/ ενδο-μεσικού νομιμοποιητικού μηχανισμού» τους (Lecigne, 1985: 7) ο οποίος ενεργοποιείται με σκοπό να αναβαθμίσει στη μέση κοινή συνείδηση το μέσο, από προϊόν υπο-κουλτούρας σε πολιτισμικό προϊόν ισότιμο με άλλα είδη τέχνης.

Μια αξιοσημείωτη κριτική διατυπώνεται στον *Pussey!* του Daniel Clowes³, σχετικά με την υποτιμημένη θέση των κόμικς στον χώρο της τέχνης και την εξ ορισμού κατηγοριοποίησή τους ως μη τέχνη. Στη συνάντηση του Pussey με την εκπαιδευτριά που αναλαμβάνει να δια φωτίσει τους επίδοξους κομίστες στην εταιρεία του Dr. Infinity, όταν αυτή τον αποκαλεί cartoonist (καρτουνίστα), ο ίδιος την διορθώνει με τον όρο comic artist (καλλιτέχνη των κόμικς).

Στο *The horrible truth about comics*, ο Kochalka περιπλανώμενος στον ονειρικό του κόσμο, επιχειρεί μια θεωρητική ανακατασκευή της αμυντικής επιχειρηματολογίας του μέσου, προσπαθώντας να καταδείξει τη μοναδικότητα και την εγγενή αξία του. Μέσα από έναν επαγωγικό συλλογισμό καταφέρνει να συνδέσει τα κόμικς με την τέχνη, το παιχνίδι και τη βαθύτερη ανθρώπινη ανάγκη, για αυτοέκφραση και δημιουργικότητα. Αποσυσχετίζει δε τη σχεδιαστική επιδεξιότητα από την καλλιτεχνική διάσταση και υπογραμμίζει τη σημασία της έμπνευσης. Εξίσου τα κόμικς αναπτύσσονται με παρόμοιο τρόπο με αυτόν με τον οποίον εξαπλώνονται και διακλαδίζονται οι εγκεφαλικοί νευρώνες (εικ.1), εξ ου και μας προσφέρουν ένα προνομιακό μονοπάτι που οδηγεί στον εσωτερικό μας εαυτό. Ανεξάρτητα από τον βαθμό επιστημονικής ακρίβειας των λεγομένων του, ο καλλιτέχνης προσπαθεί να ορθολογικοποιήσει το προσωπικό του πάθος για τα κόμικς.

Στο *Pocket full of rain* του Νορβηγού Jason, ο ανθρωποειδής ζώομορφος ήρωάς του συζητά επί ίσοις όροις με τον ίδιο τον δημιουργό, σε μια καθοδικού τύπου αφηγηματική μετάληψη (Pier, 2005). Ο ήρωας, ενώ αποτελεί ενσάρκωση της αυθεντικής κομιστικής εικονογραφικής παράδοσης, με τη δήλωσή του ότι οι ήρωες της ταινίας, που είχε μόλις παρακολουθήσει, ήταν επίπεδοι και αδιάφοροι σαν χαρακτήρες από κόμικς, συγκρούεται αντιστικτικά με την ίδια του την υπόσταση και αυτοαναιρείται. Μέσα από αυτόν τον μηχανισμό αντηχεί η κλισέ άποψη για τις χαμηλές προδιαγραφές του μέσου, από το στόμα ενός γνήσιου εκπροσώπου του, πράγμα που λειτουργεί αποστασιοποιητικά και καλεί τον αναγνώστη να πάρει θέση και να κρίνει εκ των τεκταινομένων στο διηγητικό σύμπαν. Ο σκύλος-συνομιλητής του δημιουργού διατυπώνει μια σοφιστική άποψη που θα ταίριαζε σε κριτικό κινηματογράφου και σε καμία περίπτωση σε έναν κλασικό καρτουνοειδή χαρακτήρα κόμικς.

Στον *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*⁴ του αμερικανού Chris Ware, εμβόλιμα στην απαιτητική και πολυεπίπεδη αφήγηση παρεμβάλλονται ένθετα που μιμούνται παλαιότερης κυκλοφορίας περιοδικά κόμικς, με αυτοσαρκαστική διάθεση. Ο Dr. James Corrigan, στο ένθετο, υποσκάπτει με πομπώδη σοβαροφάνεια την πρόθεση του ίδιου του Chris Ware να πραγματευθεί ένα αιχμηρό και με ψυχαναλυτικές διατάσεις θέμα στην μερικώς αυτοβιογραφική του αφήγηση της οποίας αποτελεί μέρος. Ταυτόχρονα ανασκευάζει τη ρητορική που επιχειρεί να καταξιώσει τα κόμικς μέσα από μια εξαντλητική ανάλυση λόγου και αναζήτηση βαθύτερων νοημάτων. Ο -στα πρότυπα του τρελού επιστήμονα- Dr. James Corrigan επιχειρεί μέσα από μια παντελώς διάτρητη και παράδοση συλλογιστική πορεία να υποδείξει τα κρυμμένα μηνύματα κάτω από την επιφάνεια των κόμικς, αποδεικνύοντας ακριβώς το αντίθετο. Αυτό το ένθετο εκτονώνει την ως εκείνη τη στιγμή φορτισμένη αφήγηση, διαρρηγνύοντάς την, αλλά εντέλει όντας πλαισιωμένο από αυτήν, την επικυρώνει και επιβεβαιώνει ότι το μέσο δεν έχει ανάγκη, για να καταξιωθεί από κανενός είδους υπεράσπιση ή «καλοπροαίρετες» συστάσεις, εφόσον αυτοπραγματώνεται.

Το *Brooklyn Dreams* του J. M. DeMatteis⁵ είναι μία αναδρομική αφήγηση όπου το αφηγηματικό εγώ ενός ενήλικα ανατρέχει στο αφηγούμενο εγώ της νιότης του, σε μια ακατάπαυστη συγχώνευση των χρονικών επιπέδων. Σε κάποιο σημείο, ανακαλύπτοντας μια σελίδα νεανικού του ημερολογίου που διακρίνεται από μελοδραματικό τόνο, αγωνιώδη αναζήτηση ταυτότητας και σχετική νοητική σύγχυση, ο ίδιος μονολογεί: Τι θα μπορούσε κανείς να περιμένει.... Αφού μεγάλωσα με comic books? (εικ.2). Για άλλη μια φορά, σε μια εκλεπτυσμένη, από πλευράς θεματολογίας, τεχνικής και αφηγηματικής στρατηγικής, αφήγηση, ο δημιουργός επαναλαμβάνει το στερεότυπο για τα κόμικς, το οποίο όμως η ίδια η παρούσα δουλειά του ανασκευάζει. Σχολιάζοντας την παρελθούσα πρόσληψη του είδους, τα έργα των σύγχρονων δημιουργών χαράζουν μια τελείως διαφορετική ερμηνευτική γραμμή και παράδοση, αποκαθιστώντας το μέσο που υπηρετούν.

Στο *Hicksville* (2014) του Dylan Horrocks, ο ερευνητής Batts διατυπώνει, μέσα από το πρίσμα της νοσταλγικής του προσκόλλησης, στα κόμικς τον δικό του υποκειμενικό ορισμό: «τα κόμικς είναι η διέξοδός μου. Ένας κόσμος που οι άνθρωποι είναι δυνατοί και όμορφοι και ζουν μια ζωή γεμάτη νόημα και ενθουσιασμό. Ζουν σε καθαρά, φωτεινά, ηλιόλουστα και αναπαυτικά μέρη....φορώντας ανόητα ελαστικά παντελόνια και μιλώντας με λεξιλόγιο νηπιαγωγείου». Η σύνθεση των αντιφατικών αυτών δεδομένων αντιστοιχεί στον κανόνα των mainstream εμπορικών κόμικς της χρυσής περιόδου και παρά τη λανθάνουσα ειρωνεία στην αναφορά, διεκδικείται μέσα από αυτήν την προσέγγιση το δικαίωμα στην αυτοπραγμάτωση του μέσου, αν μη τι άλλο, ως τρόπου διαφυγής από την πιεστική πραγματικότητα.

Η *Alice in Sunderland* του Bryan Talbot είναι ένα εντυπωσιακό μεταμυθοπλαστικό graphic novel, που εξερευνά τη σχέση ανάμεσα στον Lewis Carroll και την περιοχή του Sunderland, μαζί με ευρύτερα θέματα ιστορίας, μύθου, αφήγησης, ιστορίας και θεωρίας των κόμικς. Η δομή του graphic novel είναι επηρεασμένη από την nonsense παράδοση και τον περίπλοκο, μαθηματικό συλλογισμό του Carroll, καθώς τα αφηγηματικά επίπεδα διαπλέκονται αενάως. Η αφήγηση εξελίσσεται ως μια παράσταση, μεγάλο μέρος της οποίας είναι αφιερωμένο στην "ένατη τέχνη"⁶.

Ο αφηγητής, μεταξύ άλλων, περιπλανάται στις απαρχές των κόμικς και μας παρουσιάζει την αριστουργηματική ταπετσαρία Bayeux ή τους πίνακες Gin Lane και Beer Street του Hogarth που αντιμετωπίζονται ως κόμικς, χωρίς διαχωριστικά πάνελς. Ο ίδιος, προβλέποντας την προοπτική του οικονομικού φιάσκο του εγχειρήματός του και της χαμηλής ανταπόκρισης του κοινού σε αυτό, αυτοπαρουσιάζεται ως performer που εκτελεί τον ρόλο του στο κενό θέατρο Empire Sunderland με έναν και μόνο θεατή που φαίνεται να πλήττει. Η εναρκτήρια αυτή επιλογή του χώρου και των συνθηκών (settings της αφήγησης) αποτελεί μια μορφή έμμεσης διαμαρτυρίας για την παραγνώριση και υποτίμηση των κόμικς. Στη συνέχεια δίνονται πολλές ευκαιρίες, για να αποσαφηνίσει τον ρόλο των κόμικς

και να τα υπερασπιστεί. Σε μια ενορατική φάση αφύπνισης συνείδησης και αυτοκριτικής αντιλαμβάνεται πανικόβλητος ότι το έργο που γράφει δεν μπορεί να θεωρηθεί κόμικς, εφόσον δεν υπακούει στις προδιαγραφές, δηλαδή δεν περιέχει ήρωες με κάπες, εφαρμοστά παντελόνια και φουσκωτούς μύες, οπότε είναι καταδικασμένο σε αποτυχία. Σε αυτό του το ξέσπασμα απόγνωσης λανθάνουν οι στερεοτυπικές αντιλήψεις που συρρικνώνουν το πεδίο δράσης και λειτουργίας των κόμικς, σε αυτό των υπερ-ηρώων. Επίσης, μια αδιόρατη πικρία εντοπίζεται στην παραδοχή του αφηγητή ότι στη Γαλλία τα κόμικς είναι παντελώς αποδεκτά ως αξιοσέβαστο είδος τέχνης, εν αντιθέσει με άλλες χώρες. Αργότερα, όταν σε ένθετο που εγκιβωτίζεται στην κυρίως αφήγηση, μεταμορφωμένος σε ήρωα της καθαρής γραμμής των BD και δη των περιπετειών του Τεν Τεν, συναντά έναν περιπλανώμενο τροβαδούρο-αφηγητή κάπου στην Αφρική, παρομοιάζει την τέχνη του με αυτήν των κόμικς, με τη διαφορά ότι ο τροβαδούρος λέει ιστορίες βασισμένες στον λόγο και την παραστασιμότητα. Μέσα από αυτόν τον παραλληλισμό, προτείνει μια εναλλακτική οπτική θέασης των κόμικς ως αφηγηματικών μέσων και διεκδικεί την καταξίωσή τους.

Μετακειμενικός σχολιασμός και καταγγελία των συνθηκών παραγωγής βιομηχανίας παραγωγής των κόμικς

Ο *Pussey!* του Daniel Clowes είναι μια ολιστική παρωδία και κατακραυγή του συστήματος με καθαρά σκωπτική και κριτική πρόθεση εφ' όλης της ύλης. Παρακολουθούμε την πορεία της ζωής ενός κομίστα από τη νεαρή ηλικία και τη δόξα, μέχρι τον παραγκωνισμό και τον θάνατό του. Της ιστορίας προηγείται ένα δισέλιδο κόμικς που προσδίδει στο έργο αυτοβιογραφική διάσταση, καθώς ο δημιουργός του, Daniel Clowes, περιγράφοντας επιγραμματικά την προσωπική, αποκαρδιωτική του εμπειρία στον χώρο, παραδέχεται ότι εν μέρει ο ήρωάς του γεννήθηκε από μια εσωτερική του ανάγκη να διαμαρτυρηθεί και να εκδικηθεί τον επαγγελματικό του χώρο που εκμεταλλεύεται και συνθλίβει τους καλλιτέχνες, καθώς και να διαχειριστεί την υπαρξιακή του απογοήτευση.

Έτσι, ο *Pussey*, επίδοξος κομίστας, προσγειώνεται απότομα στην ανελέητη πραγματικότητα του επαγγέλματος ήδη από την πρώτη του επαφή με αυτό και την πρόσληψή του στην εταιρεία του Dr. Infinity. Επιθυμώντας να διερευνήσει τον χώρο, αναζητά την τύχη του και σε άλλες εταιρείες, με μόνο αποτέλεσμα την κλιμάκωση της αρχικής του διάψευσης και την επιστροφή στην αρχική επιχείρηση. Τα θέματα που καταγγέλλονται είναι αμέτρητα: η εξαγορά των δημοσιογράφων, για να κριτικάρουν ευνοϊκά και να διαφημίζουν ορισμένα κόμικς, η πνευματική κλοπή της δουλειάς των δημιουργών από τους εργοδότες τους, η εξευτελιστική αμοιβή και οι εξωφρενικά εκμεταλλευτικοί όροι των συμβολαίων, ο παραγκωνισμός και η αντικατάσταση των εμπνευστών-δημιουργών ενός ήρωα από άλλους σχεδιαστές, το κριτήριο της εμπορικότητας, που αλλοιώνει την τέχνη και την ετεροκατευθύνει, οι ασφυκτικές προθεσμίες και ο ανυπολόγιστος όγκος εργασίας, τα παγκόσμια συνέδρια και ο εκφυλισμός

τους σε τσίρκο, όπου παρελαύνουν ακοινώνητοι, απορσάρμοστοι ή εμμονικά προσκολλημένοι σε νεανικές συνήθειες, ιδιόρρυθμα «φρικιά», η εφημερότητα της δόξας και η οικονομική επισφάλεια του επαγγέλματος, ο αθέμιτος ανταγωνισμός, η διγλωσσία του δημόσιου λόγου των εκπροσώπων του χώρου και η φαινομενικά αδιατάρακτη και «οικογενειακή» σχέση των συνεργατών και πολλά, πολλά άλλα. Εκτός από τις ευθείες αναφορές, ο Clowes, με αριστοτεχνικό τρόπο, ενεργοποιώντας την τεχνική της αντινομίας (Lewis, 2012: 40-41/ Nikolajeva-Scott, 2010: 30), ασκεί κριτική προκαλώντας δυσαρμονία (Cohn 2001: 51-61) ανάμεσα στην κυριολεξία των λόγων και στην εικονική τους απόδοση, μέσα από αναδρομικά στιγμιότυπα που διαψεύδουν και ανατρέπουν την διηγούμενη εκδοχή. Έτσι η πρωτοπρόσωπη αφήγηση του ομιλητή (The Doctor Infinity story), σε συνδυασμό με την οπτική γωνία του παντογνώστη εικονικού αφηγητή, προσδίδει την αναγκαία αποστασιοποίηση στην πρόσληψη της αφήγησης και απαγκιστρώνει τον αναγνώστη από την οπτική του ομιλητή, δημιουργώντας ειρωνική αποστασιοποίηση (Schwenke, 2001). Χαρακτηριστικά, ο κατά την περίπτωση επευφημούμενος ως θεμέλιος λίθος της αυτοκρατορίας του Dr. Infinity κομίστας, όταν κάποτε είχε διεκδικήσει μερίδιο των κερδών από την εκμετάλλευση δικής του δημιουργίας, είχε απειληθεί με απόλυση, ο πολυτάλαντος και ακάματος καλλιτέχνης που διεκπεραίωνε όλη την αλυσίδα της παραγωγής, δεν υπέγραφε ποτέ τα έργα του τα οποία καρπώνονταν ο ιδιοκτήτης της εταιρείας, η ψευδεπίγραφη δημιουργική ελευθερία των καλλιτεχνών δεν ήταν παρά με ακρίβεια υπαγορευμένες συνταγές, ενώ όταν επρόκειτο για επίρριψη ευθυνών, οι εκδότες που είχαν για εμπορικούς λόγους εκθρέψει στα άκρα το φαινόμενο των κόμικς τρόμου, φωτογράφιζαν στις εξεταστικές επιτροπές του McCarthy, τους δημιουργούς ως υπαίτιους. Ο εξευτελισμός των δημιουργών έφτανε σε ταπεινωτικές καταστάσεις, ενώ η ύψιστη ηθική ανταμοιβή συνοψιζόταν στην υποκριτική αναγόρευση κάποιου από αυτούς, στα βαθιά του γεράματα, σε ακρογωνιαίο λίθο της βιομηχανίας των κόμικς και στη βράβειυσή του με έναν άχρηστο ογκώδη ζωγραφικό πίνακα που με δυσκολία μπορούσε να μεταφέρει.

Μέσα από τον δημόσιο λόγο του Dr. Infinity δίνεται παράλληλα η ευκαιρία να γνωρίσουμε τις σημαντικότερες στιγμές της ιστορίας της πρόσληψης των κόμικς και να αντιληφθούμε πώς οι εξωγενείς, ιδεολογικές παράμετροι και οι πολιτισμικές συνθήκες επηρέαζαν και κατεύθυναν το δημιουργικό μέρος, επικυρώνοντας τη ρήση: «Περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη τέχνη, τα κόμικς καθρεφτίζουν την κοινωνία του 20ού αιώνα, κάποτε ίσως και αλλοιωμένη, όπως εξάλλου συμβαίνει με τους καθρέφτες αλλά περισσότερο συχνά, αιφνιδιαστικά και σοκαριστικά αληθινή» (Paymans, 1976: 219).

Έτσι πληροφορούμαστε πώς επιβλήθηκε η μόδα των υπερ- ηρώων, πώς παρήκμασε, τι προκάλεσε τη στροφή στην αυτοβιογραφικότητα και σε πιο καθημερινά θέματα και παρακολουθούμε στο τέλος, σε μια δυστοπική χρονική πρόληψη-προβολή στο μέλλον, τη μουσειακή πλέον προσέγγιση των κόμικς, ως είδους εξαφανισθέντος και διαγραφέντος από τη μνήμη των ανθρώπων.

Το *Box office poison*⁷ του Alex Robinson, αφορά τη ζωή και τις δοκιμασίες μιας ομάδας νέων στην πόλη της Νέας Υόρκης. Ανάμεσα στις επιμέρους ιστορίες εξέχουσα θέση κατέχει η ιστορία του Ed Velasquez, επίδοξου νεαρού κομίστα που προσπαθεί να βρει έναν τρόπο να διεισδύσει στον πολυπόθητο χώρο της βιομηχανίας των κόμικς αλλά και η ιστορία του Irving Flavor, ενός βετεράνου αλλά ξεπεσμένου πλέον κομίστα. Αυτός, αν και δημιουργός ενός από τους πιο εμπορικούς και δημοφιλείς ήρωες, του Nightstalker, φυτοζωεί στο περιθώριο της ζωής, μέχρι που ο Ed, ως βοηθός του, αναλαμβάνει να υπερασπιστεί τα δικαιώματά του, δημοσιοποιώντας την ιστορία του και διεκδικώντας μέρος των αμύθητων κερδών που του αναλογούν. Μέσα από την αναδρομή στη ζωή του Irving Flavor ασκείται δριμυία κριτική στο διεφθαρμένο σύστημα των εκδοτών που εκμεταλλεύονται αδίστακτα τους δημιουργούς τους, με συμβόλαια πείνας, χωρίς κατοχύρωση των πνευματικών τους δικαιωμάτων. Η ιστορία ανακαλεί στη μνήμη την άδικη μεταχείριση και μετέπειτα διεκδίκηση -το 1975- των Siegel και Schuster για τα δικαιώματα επί του δημιουργήματός τους, του Superman, ενάντια στη DC Comics, διαμάχη που κατέληξε σε μια μεσοβέζικη λύση ετήσιας αποζημίωσης για το υπόλοιπο της ζωής τους, η οποία σε καμιά περίπτωση δε συγκρίνεται με τα τεράστια κέρδη της εταιρείας από την πολυεπίπεδη εκμετάλλευση του ήρωα. Επίσης, μας θυμίζει μια ακόμη πολύκροτη ιστορία, αυτήν του Stan Lee ο οποίος το 2002 μήνυσε την Marvel Comics με αίτημα 10 εκ. δολαρίων ως νόμιμη αποζημίωσή του από τα κέρδη που η εταιρεία είχε αποκομίσει μέσω της κινηματογραφικής μεταφοράς του ήρωα που ο ίδιος είχε δημιουργήσει, δηλαδή του Spider-Man. Το 2005 το ζήτημα έκλεισε με διευθέτηση, της οποίας οι όροι δεν γνωστοποιήθηκαν ποτέ στο κοινό. Σε αυτό το σημείο αντιλαμβανόμαστε, επιπλέον, την έκταση της διαμεσικής αλληλεπίδρασης που λαμβάνει χώρα στην εποχή μας, καθώς τα κόμικς διαπηδούν με ευκολία και γίνονται αναγνωρίσιμα μέσω του κινηματογράφου (Jenkins, 2004: 124), από όπου και εισρέουν τα μεγάλα κέρδη. Γίνεται αντιληπτό ότι τα μέσα δεν είναι πλέον αυτάρκη και αυτοτελή, αλλά συνεισφέρουν σε μια ευρύτερη μεσική αφηγηματική οικονομία.

Ενδιάμεσα, θίγεται μια πληθώρα ζητημάτων γύρω από το εκδοτικό σύστημα, τις απαιτήσεις και τις δολοπλοκίες του. Οι ήρωες πρέπει να προσαρμόζονται εικονογραφικά, με προκρούστεια λογική, στο μέσο κοινό γούστο και τις προσδοκίες, οι δημιουργοί αναγκάζονται σε στρατηγικές υποχωρήσεις, για να επιβιώσουν (ο Irving παρουσιάζεται ως ένας εκ των δημιουργών της γνωστής ελαφριάς πορνογραφίας της σειράς *Tijuana Bibles* (Barry, 2017), σε εποχές αυστηρής λογοκρισίας), ενώ σημαντικοί δημιουργοί υποβιβάζονται στην αλυσίδα της παραγωγής, για να μην αποκτήσουν παραπάνω εξουσία. Εικόνες από εμπορευματοποιημένα παγκόσμια συνέδρια (Comicon), που συντηρούν το σύστημα και μάχονται για την καθιέρωσή του, με το κύκλωμα των δημοσιογράφων και των κριτικών να χειραγωγεί και να διαμορφώνει την κοινή γνώμη, με τις προσχηματικές απονομές σε βετεράνους ή καταξιωμένους κομίστες (εικ.3), που

παρέχουν ηθικό άλλοθι στο διεφθαρμένο κύκλωμα, αποτελούν άλλο ένα σημείο καυστικής κριτικής ενάντια στο οικοδόμημα που πλαισιώνει τα κόμικς.

Το *Hicksville*⁸ του Dylan Horrocks αναφέρεται στα τεκταινόμενα της πόλης της Νέας Ζηλανδίας του ομώνυμου τίτλου. Η πόλη συνιστά τη μεταφορά μιας ευτοπίας για κάθε καλλιτέχνη, τον ιδανικό τόπο, όπου του επιτρέπεται να ελευθερώσει τη φαντασία του και να δημιουργήσει απρόσκοπτα, απαλλαγμένος από τα δεσμά των απαιτήσεων της βιομηχανίας του θεάματος. Το *Hicksville* ασκεί κριτική στις μηχανορραφίες της εκδοτικής βιομηχανίας, περιέχοντας ταυτόχρονα μια ελαφρώς μυθοποιημένη, δυνητική ιστορία των αμερικάνικων mainstream comics (όπως η αναφορά στο History of War του Harvey Kurtzman, που αφορμάται από τη δουλειά του στα κόμικς *Two-Fisted Tales* και *Frontline Combat* ή το υποτιθέμενο 48σέλιδο από χαλκογραφίες στην τεχνοτροπία των κόμικς από τους Picasso και Lorca, που έχει ως βάση ορισμένα καρτουνοειδή σχέδια του πρώτου και τη φιλία μεταξύ των δύο καλλιτεχνών).

Σύμφωνα με την πλοκή, ένας καναδός συγγραφέας – ερευνητής των κόμικς, ο Leonard Batts, φτάνει στο Hicksville, στον τόπο καταγωγής του Dick Burger, ενός διάσημου κομίστα που κατέκτησε τον κόσμο των κόμικς, χάρη σε ένα sequel (συνέχεια) του δημοφιλούς ήρωα Captain Tomorrow (the rebirth), με σκοπό να συλλέξει πληροφορίες γι αυτόν. Σε αυτήν τη μικρή πόλη ο Batts διαπιστώνει, προς έκπληξή του, ότι όλοι οι κάτοικοι είναι ειδικοί στα κόμικς και ότι όλοι ανεξαιρέτως μισούν τον Dick Burger, πράγμα που αποτελεί ένδειξη του σκοτεινού του παρελθόντος. Πολλοί από τους χαρακτήρες της υπόθεσης παρουσιάζονται εξίσου ως δημιουργοί κόμικς, όπως ο Sam Zabel, που αναφέρεται στη δική του αυτοέκδοση, γνωστή ως *Pickle*. Ο συγκεκριμένος ήρωας θα αυτονομηθεί και θα αποτελέσει ξεχωριστό τίτλο του Horrocks, το 2014, ενώ το *Pickle* δεν ήταν παρά ο τίτλος του περιοδικού που πρωτοφιλοξένησε σε συνέχειες το Hicksville, στοιχεία που προσθέτουν άλλο ένα επίπεδο στους συνεχείς αυτοαναφορικούς μηχανισμούς του έργου.

Στο τέλος, στον χώρο μιας μοναδικής στον κόσμο, μυστικής, φανταστικής βιβλιοθήκης που περιέχει χιλιάδες τόμους ανέκδοτων κόμικς και της οποίας θεματοφύλακας είναι ο ιδιόρρυθμος φανοφύλακας του τόπου, αποκαλύπτεται ότι ο Burger είχε υποκλέψει και καταχραστεί την πνευματική ιδιοκτησία κάποιου αποδημήσαντα κομίστα, του Mort Molson, και έχοντας επιφέρει απειροελάχιστες αλλαγές στο τέλος και στη σχεδιαστική γραμμή του αρχικού κόμικς, κέρδισε, -χωρίς να το δικαιούται- φήμη και πλούτη. Ο φανοφύλακας γκρεμίζει την αθώα ψευδαίσθηση του Batts για τον κόσμο των κόμικς, δηλώνοντάς του κυνικά ότι δεν πρόκειται για μια παρέα φίλων που κάνουν την πλάκα τους, αλλά για μια στυγνή επιχείρηση όπου ο ένας ποδοπατεί τον άλλον, ανακαλώντας ένα ιταλικό ρητό που λέει ότι “πίσω από κάθε μεγάλη περιουσία, βρίσκεται και ένα μεγάλο έγκλημα”. Επιπλέον, χαρακτηρίζει την επίσημη ιστορία των κόμικς ως μια ιστορία

ματαιώσεων και ανεκπλήρωτων δυνατοτήτων καλλιτεχνών που δεν μπόρεσαν ποτέ να εκδιπλώσουν τη δημιουργικότητά τους, εξαιτίας της στενομυαλιάς και της λογοκρισίας των εκδοτών.

Υπερκείμενα και μετακειμενικές θεωρητικές εγγραφές

Στον *Pussey!*, η εκπαιδύτρια των εκκολαπτόμενων σχεδιαστών, άθελά της, αποκαλύπτει τη σκανδαλώδη συνάφεια και την εξίσου τεράστια απόσταση που χωρίζει τα κόμικς από την τέχνη και το διακριτικό εκείνο όριο του οποίου η υπέρβαση οδηγεί στη φαρισαϊκή αναγωγή προϊόντων υποκουλτούρας σε τέχνη.

Έτσι, απέναντι στην κακοπληρωμένη και υποβαθμισμένη δουλειά όσων εργάζονται στον χώρο των κόμικς αντιπαρατίθεται η 16άτομη πανάκριβη αυτοβιογραφία ενός ζωγράφου του οποίου τα πρωτόγονα καρτουνοειδή σχέδια, σε μεγάλη κλίμακα, δε θα θεωρούντο παρά κακοσχεδιασμένα πρόχειρα στον χώρο των κόμικς. Εξίσου, καταγγέλλεται η προκλητική πολιτική της εταιρείας *Highbrow comics* να δημιουργεί κατ' επίφαση -χυδαία στην πραγματικότητα- έργα τέχνης από τυχαίες σελίδες των τευχών της, για να ανεβάσει τεχνητά την αξία πώλησής τους. Κορύφωση αυτής της ψευδεπίγραφης, ευκαιριακής καλλιτεχνίας είναι ο ζωγράφος που χαίρει αναγνώρισης και μυθικών κερδών χάρη στην αντιγραφή πάνελς από το κόμικς του *Pussey* και τη μεταφορά τους σε μέγεθος πίνακα, στοιχείο που παραπέμπει στην τεράστια επιτυχία του pop καλλιτέχνη της δεκαετίας του 60, *Roy Lichtenstein*. Όλα τα παραπάνω ορίζουν την αδιαπέραστη διαχωριστική γραμμή μεταξύ κόμικς και τέχνης, καταρρίπτοντας τις ωραιοποιήσεις και εξιδανικεύσεις της υψηλής τέχνης. Η τεχνική της παρωδιακής υφοποίησης, που αξιοποιείται (*Μπαχτίν 1980: 253*), διακρίνεται από τον ευθύ λόγο του ζωγράφου, που εμποτίζεται από την παρουσία της γλωσσολογικής συνείδησης του υφοποιού-αφηγητή, στο φως της οποίας το επιτηδευμένο ύφος αποκτά προοπτικό βάθος, αντηχεί παρωδιακά και αποδομείται. Καθώς οι προθέσεις της υφοποιούσας γλωσσολογικής συνείδησης δε συνάδουν προς τις προθέσεις της αναπαριστάμενης γλώσσας, καταφέρνουν μέσω της καταγγελίας της να απεικονίσουν τον αληθινό κόσμο. Το απόσπασμα αποτελεί σχολιαστικό μετακείμενο, πάνω στα κόμικς, την τέχνη και την αυθαιρεσία των ισχυόντων κριτηρίων, θυμίζοντας τη θέση του *Bourdieu* περί καθαρού και βάρβαρου γούστου (*1984: 74-75*) και γενικότερα περί πολιτισμικού κεφαλαίου και των μηχανισμών καθιέρωσής του.

Στο *Hicksville*, κατά την επίσκεψη της *Grace* και του *Sam* στον *Emil Kopen*, τον διασημότερο κομίστα της Κορνουκόπια, η πρώτη ερώτηση που του υποβάλλουν είναι γιατί αυτό-αποκαλείται χαρτογράφος. Αυτός αρχικά εξηγεί ότι η λέξη που αναλογεί στα κόμικς στη γλώσσα του, *piktorii*, σημαίνει εικονο-λέξεις, παρά το γεγονός – προσθέτει- ότι οι λέξεις δεν είναι πάντα απαραίτητες στην αφήγηση. Η θέση αυτή παραπέμπει στη μακρά και αδιασαφήνιστη ακόμη διαφορά των θεωρητικών των κόμικς, ως προς τη βαρύτητα της

σημασίας των δύο βασικών συστατικών τους, του λόγου και της εικόνας. Ο λόγος, αν και σε σχέση συνεργατική-συμπληρωματική του νοήματος, θεωρείται από πολλούς σύγχρονους μελετητές δευτερεύον, σε σημασία, συστατικό του μέσου παρά την ύπαρξη έργων που στηρίζονται αποκλειστικά σε μπαλόνια λόγου (Meskin, 2009). Παρόλα αυτά, η δυνατή τους συνύπαρξη έχει οδηγήσει σε πιο ώριμες διατυπώσεις, ως προς την ανωφέλεια της απόπειρας αξιακής τους ιεράρχησης (Varnum & Gibbons, 2007).

Κατόπιν, ο Emil Korten αναπτύσσοντας τη θεωρία του, γράφει ότι υπάρχουν δύο ειδών χάρτες, αυτοί που παρουσιάζουν τη θέση των πραγμάτων στον χώρο και αυτοί που αναφέρονται στη θέση των πραγμάτων στον χρόνο ή μάλλον την εξέλιξή τους σε αυτόν, υπηρετώντας μια γεωγραφία του χρόνου. Ο ίδιος πιστεύει ότι οι ιστορίες μιλούν για σχέσεις χώρου-εγγύτητας, ενώ ο χρόνος δεν είναι παρά ό,τι μεσολαβεί ανάμεσά τους. Η μίση διάλεξη του φανταστικού δημιουργού παραπέμπει ευθέως στη θεωρία του Scott McCloud (2000: 206), περί χρονικής χαρτογράφησης στα κόμικς, την οποία όμως εξέλιξε και ανέτρεψε ο Neil Cohn (2010), εντοπίζοντας τα τρωτά της σημεία. Εξίσου ανακαλεί την αναλυτική τοποθέτηση του Groensteen (2007: 21-30) σχετικά με τις χωρο-τοπικές ιδιότητες των κόμικς (spatio-topical). Τα λόγια του Korten λειτουργούν ως ενδο-μεσικό μετα-κείμενο, καθώς θίγει ζητήματα θεωρίας και ερμηνείας του μέσου και επιτρέπει στον αναγνώστη μια, έστω φευγαλέα, ματιά στο ακαδημαϊκό οικοδόμημα που το στηρίζει.

Στο *Alice in Sunderland* του Talbot κατά τη διάρκεια μιας νυχτερινής αφύπνισης του αφηγητή, γεμάτης υπαρξιακά ερωτηματικά και αγωνία για τις καλλιτεχνικές επιλογές του, η από μηχανής εμφάνιση του «πατριάρχη» θεωρητικού των κόμικς Scott McCloud τον καθησυχάζει, υπενθυμίζοντάς του τη διαφορά ανάμεσα στο μέσο και στο λογοτεχνικό είδος (εικ. 4). Τα κόμικς, ως μέσο, μπορούν να υπηρετήσουν όλα τα είδη επάξια. Στο σημείο αυτό αντηχεί η εξίσου πολυσυζητημένη διένεξη των ακαδημαϊκών στην προσπάθειά τους να ορίσουν τα κόμικς. Η ρευστότητα που ίσχυε στην τρέχουσα ορολογία για τα κόμικς (Pratt, 2009), για να μην πούμε η αδυναμία ορισμού τους, εξαιτίας της ταυτόχρονης συνέργειας ποικίλων σημειωτικών πόρων στην κατασκευή του νοήματός τους (Groensteen 2007: 12-17), αντανakλούσε και την αστάθεια του ακαδημαϊκού στάτους των κόμικς η οποία, με τη σειρά της, αιτιολογούσε και την ισχνή κοινωνική τους υποδοχή.

Στο *The horrible truth about comics*, ο Kochalka υποστηρίζει ότι τα κόμικς δημιουργούν ένα ολόκληρο σύμπαν στον δικό τους μυστικό κώδικα που έχει την ικανότητα να εγγράφεται στο μυαλό του αναγνώστη με τρόπο απλό και κατανοητό. Η άποψη αυτή σχετίζεται σαφώς με τη θεωρία της διπλής κωδικοποίησης των νοημάτων που επιτυγχάνεται στα κόμικς, χάρη στον συνδυασμό και συντονισμό των δύο βασικών κωδικών που αυτά επιστρατεύουν, της γλώσσας και της εικόνας και συνεπώς, στην αποτελεσματικότερη αποτύπωση των μηνυμάτων τους στη μνήμη, όπως αυτή διατυπώθηκε από τους Clark και Paivio (1991).

Τέλος, στο *It's a Good Life, If You Don't Weaken*⁹ του Seth, μια ψευδο-βιογραφική αφήγηση, διάστικτη από πολλά στοιχεία της πραγματικής του ζωής, όπως αυτό της σχέσης του με τον φίλο του καρτουνίστα, Chester Brown, εντοπίζονται τόσο μετακειμενικές όσο και υπερκειμενικές προεκτάσεις. Το έργο πραγματεύεται τη νοσταλγική-ρετρό προσκόλληση ενός καρτουνίστα στο παρελθόν και δη στις γελοιογραφίες περασμένων εποχών και στη συλλογή τους. Σκοντάφτοντας πάνω σε ένα σκίτσο κάποιου ξεχασμένου καλλιτέχνη ονόματι Kalo στο *The New Yorker*, ξεκινά μια εμμονική αναζήτηση μέχρι την εξιχνίαση του μυστηρίου της ζωής του και την ανασύνθεση της πορείας της. Το graphic novel συνολικά, συνιστά στυλιστικά μια μορφή υπερ-κειμένου που ανακαλεί τη γελοιογραφία των δεκαετιών 30-40, με πρόθεση να την καταξιώσει και να αποδείξει τη σχεδιαστική της αρτιότητα και, γενικότερα, να υποστηρίξει τη δυνατότητα πραγμάτευσης σύνθετων θεμάτων μέσα από λιτούς εκφραστικούς τρόπους.

Η μινιμαλιστική τεχνοτροπία στην απόδοση των προσώπων και του χώρου, οι παχιές πινελιές μαύρου σε ένα φόντο γκρι-μπλε, η συγκαλυμμένη και εκλεπτυσμένη σάτιρα παραπέμπουν ευθέως στο στυλ των γελοιογράφων των δεκαετιών 30-40 (Bongco, 2000: 199) και δη σε αυτό του Peter Arno (Marrone, 2013: 49-53), τον οποίο ο Seth δηλώνει, στο γλωσσάρι-προσθήκη που ακολουθεί, ότι θαυμάζει. Στη δουλειά του Seth είναι αναγνωρίσιμη η αποστασιοποιημένη οικειότητα και η σιωπηρή δυσaréσκεια για τη σύγχρονη ζωή, όπως εντοπίζονται στο έργο του Arno (Topliss, 2005: 15/22), και έτσι αποκτά ιδιότητες υπερκειμένου. Ως υπερκείμενο (Genette, 1997: 6) κινείται ανάμεσα στη σοβαρή μίμηση (serious imitation) και τη μεταμόρφωση (transformation), μεταφέροντας τον επικοινωνιακό κώδικα μιας συγκεκριμένης εποχής και το νοηματοδοτικό του πλαίσιο, στο περιβάλλον των graphic novels, προεκτείνοντας τις δυνατότητές του και αναβαθμίζοντας τη λειτουργικότητά του. Έτσι, το graphic novel συμπεριφέρεται ταυτόχρονα και μετα-κειμενικά (Genette, 1997: 4), σε επίπεδο φιλοσοφικού σχολιασμού, όχι μόνο του είδους της γελοιογραφίας αλλά και ολόκληρης της καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Καθώς επιδίδεται σε μια εξαντλητική ερευνητική προσπάθεια εντοπισμού των ιχνών του Kalo, ο αυτοβιογραφούμενος Seth λύνει το μυστήριο και μαθαίνει για τη σύντομη πορεία του Kalo στον χώρο της γελοιογραφίας, την αναδίπλωσή του στο Strathroy και την οριστική αποκήρυξη από μέρους του, της ταυτότητας του σχεδιαστή, την οποία αντάλλαξε με μια καθόλα φιλήσυχη ζωή. Παρά τη φαινομενικά αρραγή και συνειδητή επιλογή του όμως, η μητέρα και ο στενός του φίλος παραδέχονται ότι έτρεφε μια αδιόρατη πικρία και απογοήτευση από τον κόσμο της καλλιτεχνίας.

Στα 11 μόλις σκίτσα που αποτελούν τη συγκομιδή από το σύνολο της καριέρας του Kalo (εικ.5) συνοψίζεται το πιο ηχηρό μετακειμενικό σχόλιο του δημιουργού. Η εφημερότητα

της δόξας και δη αυτής που προέρχεται από μια «ευτελή» διασκεδαστική τέχνη αναπλαισιώνει και τροχοδρομεί και την ίδια την καλλιτεχνική παρουσία του Seth και όσων ασχολούνται με το graphic novel, κατ' επέκταση, σε μια αναπόφευκτη πορεία φθοράς και λήθης, που δικαιολογεί και τη διάχυτη ατμόσφαιρα μελαγχολίας.

Συνοψίζοντας

Έχοντας ανατρέξει σε αντιπροσωπευτικά έργα graphic narrative επιδιώχθηκε να καταδειχθεί πώς το μέσο οριοθετείται και επαναπροσδιορίζεται αυτο-αναφορικά, προτείνοντας μια εναλλακτική, σε σχέση με την κυρίαρχη μεροληπτική του πρόσληψη και αξιώνοντας αναγνώριση, ενώ ταυτόχρονα αναλαμβάνει να μας ξεναγήσει στο παρελθόν και στις απαρχές του. Εξίσου, μέσω του μηχανισμού «μεταφόρτωσης του κώδικα» υποδεικνύονται ενδοδιηγητικά οι υπαίτιοι της υποβάθμισής του τόσο στο εσωτερικό του ίδιου του συστήματος παραγωγής του όσο και στο ευρύτερο πολιτισμικό συγκείμενο. Άλλοτε με χιούμορ και άλλοτε με αυτοσαρκαστική διάθεση και πικρία, καταγγέλλεται η βιομηχανία παραγωγής των κόμικς και κατ' επέκταση των graphic novels και αποκαλύπτονται αθέατες, αρνητικές πλευρές της, που συγκρούονται με την ιλαρή και διασκεδαστική ρητορική που τα περιβάλλει. Κάποια graphic novels λειτουργούν ως υπερκείμενα ολόκληρων ειδών -όπως της γελοιογραφίας- και αναπτύσσουν είτε χειροπιαστά είτε αδιόρατα, μετα-κειμενικό σχολιαστικό λόγο, αναστοχαζόμενα το παρελθόν και τις προοπτικές του μέσου. Τέλος, δεν λείπουν οι άμεσες ή και υπαινικτικές αναφορές στις ερευνητικές αναζητήσεις και διαμάχες της ακαδημαϊκής κοινότητας, στην προσπάθειά της να καταλήξει σε μια ει δυνατόν θεωρητική συναίνεση. Όλες οι παραπάνω επιλογές επιτρέπουν την κριτική θεώρηση του μέσου των κόμικς και την καλύτερη κατανόηση των μηχανισμών νοηματοδότησης και καθιέρωσης αλλά και των σχέσεων εξουσίας που λανθάνουν πίσω από κάθε πολιτισμικό προϊόν-μέσο, συμβάλλοντας έτσι στην καλλιέργεια κριτικού μεσικού γραμματισμού.

¹ Πρόδρομος των κόμικς, το πρώτο ένθετο σε εφημερίδα περιοδικό τη δεκαετία του 1920, από την Dell Publishing

² <http://comixjoint.com/zapcomix0-1st.html>

³ Το graphic novel κυκλοφόρησε αρχικά σε τεύχη στο εναλλακτικό περιοδικό *Eightball*, και αργότερα σε ενιαίο τόμο από τη Fantagraphics Books, το 1995.

⁴ Πρωτοκυκλοφόρησε σε σειρές στην εφημερίδα *Newcity* και στον ίδιο του δημιουργού τη σειρά *Acme Novelty Library* και τέλος σε ενιαίο τόμο από την Pantheon Books, το 2000.

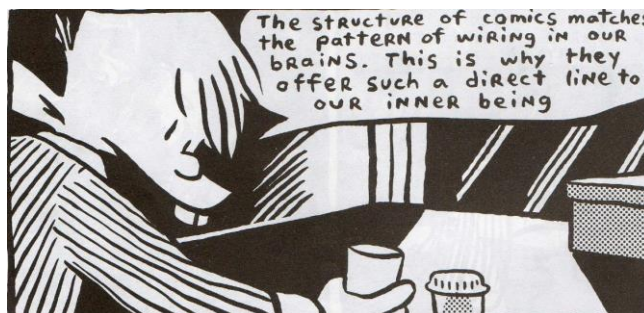
⁵ Το έργο, σε σχέδιο Glenn Barr δημοσιεύθηκε σε τεύχη από τη DC Comics imprint, Paradox Press το 1994 και αργότερα σε ενιαίο τόμο από την DC στη συλλογή της Vertigo.

⁶ Ο όρος λανσαρίστηκε από την κριτική επιθεώρηση *Giff-Wiff 12* (1962 – 1967) που εξέδιδε το Club des Bandes Dessinées (αποτελούμενο από τον κομίστα Forest, τον Alain Resnais και την ηθοποιό Delphine Seyrig) (Guillaume, M-A. and Bocquet, J-L. (1997).

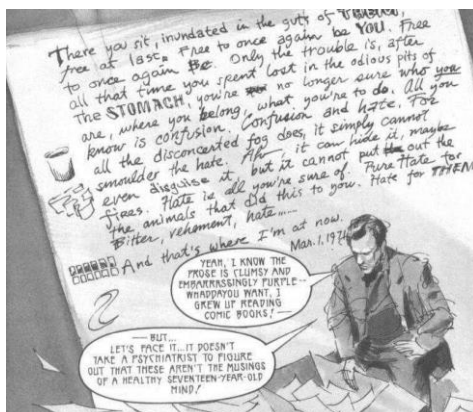
⁷ Πρόκειται για μια σειρά από κόμικς, αρχικά δημοσιευμένα από το Antarctic Press και κατόπιν σε συλλογή από τις Top Shelf Productions, το 2001.

⁸ Πρωτοδημοσιεύθηκε σε 10 τεύχη το διάστημα 1993-1998 και αργότερα σε τόμο από την Black Eye Comics, το 1998.

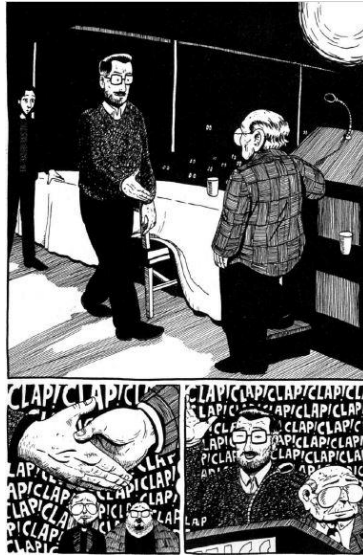
⁹ Μετά την, σε τεύχη, δημοσίευσή του (1993-1996) στο προσωπικό περιοδικό του Seth Palookaville, συγκεντρώθηκε σε τόμο, το 1996.



Εικόνα 1



Εικόνα 2



Εικόνα 3



Εικόνα 4



Εικόνα 5

Βιβλιογραφία

Πρωτογενείς πηγές

- Ayroles, F. (2003). Feinte trinite (Feigned Trinity). *OuPus 2*: 24.
- Clowes, D. (2012). *Pussey!* Fantagraphics Books: Inc.
- DeMatteis, J. M. & Barr, G. (1994). *Brooklyn Dreams*. Paradox Press.
- Horrocks, D. (2014). *Hicksville: a Comic Book*. Drawn & Quarterly.
- Jason & Thompson, K. (2008). *Pocket Full of Rain: and Other Stories*. Fantagraphics Books.
- Kochalka, J. (1999). *The horrible truth about comics*. Alternative comics.
- Robinson, A. (2006). *Box-Office Poison*. Top Shelf Productions.
- Seth. (2015). *It's a Good Life, If You Don't Weaken*. Drawn and Quaterly.
- Spiegelman, A. (2004). *In the Shadow of no towers*. New York, NY: Viking Adult.
- Talbot, B. (2007). *Alice in Sunderland*. Jonathan Cape.
- Ware, C. (2003). *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. Pantheon Graphic Novels.

Δευτερογενείς πηγές

- Baetens, J. (2001). Transatlantic Encounters of the Second Type. In *The graphic novel*, Louvain, Belgium: Leuven University Press.
- Barry, E. (2017). Eight-page eroticism: sexual violence and the construction of normative masculinity in Tijuana Bibles. *Journal of Graphic Novels and Comics*, Vol 8 (No3), 227-237.
- Bongco, M. (2000). *Reading Comics: Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books*. Taylor & Francis.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction. A social critique to the judgment of taste* (trans. Richard Nice). Cambridge- Massachusetts: Harvard University Press.
- Chute, H. & DeKoven, M. (2006). Introduction: Graphic Narrative. In H. Chute & M. DeKoven (Eds.), *Graphic Narrative. Special issue of Modern Fiction Studies*, Vol 52 (No4), 767–82.
- Clark, J. M. & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Psychology Review*, Vol 3 (No3), 149-170.
- Cohn D. (2001). *Διαφανή πρόσωπα. Αφηγηματικοί τρόποι για την παρουσίαση της συνείδησης στη μυθοπλασία* (μτφ. Δ. Μπεχλικούδη). Αθήνα: Παπαζήσης.
- Cohn, N. (2010). The Limits of Time and Transitions: Challenges to Theories of Sequential Image Comprehension. *Studies in Comics*, Vol 1 (No1), 127–47.
- Comber, B. (2001). Classroom explorations in critical literacy. In H. Fehring & P. Green (Eds.), *Critical literacy: A collection of articles from the Australian Literacy Educators' Association* (pp. 90-111). Newark, Delaware: International Reading Association.
- Dittmar, F. J. (2008). *Comic- analyse*. Konstanz UVK- Verl- Gessellschaft.

- Dunne, M. (1992). *Metapop: Self-Referentiality in Contemporary American Popular Culture*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Gee, J. (1996). *Social Linguistics and Literacies Ideology in Discourses* (2nd ed.). London: The Falmer Press.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. (trans. J. Lewin), Ithaca: Cornell University Press.
- Genette, G. 1997 (1982). *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. University of Nebraska Press.
- Green, P. (2001). Critical literacy revisited. In H. Fehring & P. Green (Eds.), *Critical literacy: A collection of articles from the Australian Literacy Educators' Association* (pp. 7-13). Newark, Delaware: International Reading Association.
- Groensteen, T. (2007). *The system of Comics*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Groensteen, T. (1990). Bandes dessinées: de la réflexivité dans les bandes dessinées. *Conséquences* 13/14: Contrebandes: 132–165.
- Guillaume, M-A. & Bocquet, J-L. (1997). *Gosciny, Arles: Actes Sud*: 133.
- Hescher, A. (2016). *Reading Graphic Novels. Genre and Narration*. De Gruyter.
- Inge M. T. (1995). *Anything can happen in a comicstrip. Centennial reflections on an American art form*. Ohio State University Libraries: University Press of Mississippi and Randolph- Macon College.
- Jacobs, D. (2013). *Graphic encounters. Comics and the sponsorship of multimodal literacy*. New York, London, New Delhi, Sydney: Bloomsbury.
- Jacobson, S. (2007, May-August). After the Graphic Novel. *The New Leader, Vol 90* (No3/4), 45.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game* (pp. 118–130). Cambridge, MA: MIT Press.
- Labio, C. (2011). What's in a name. The academic study of comics and the “graphic novel”. *Cinema Journal, Vol 50* (No3), 123-126.
- Lecigne, B. (1985, May). *editorial in Controverses I*, pp. 5–23.
- Lewis, D. (2012). *Reading Contemporary Picturebooks: Picturing Text*. Taylor and Francis.
- Luke, A. & O'Brien, J. & Comber, B. (2001). Making community texts objects of study. In H. Fehring & P. Green (Eds.), *Critical literacy: A collection of articles from the Australian Literacy Educators' Association* (pp. 112-123). Newark, Delaware: International Reading Association.
- Liotard F. (1979/ 1984). *The Postmodern Condition*. Manchester: Manchester University Press.
- Marrone, D. (2013). *Between history and memory: Ambivalent longing in the work of Seth* (Ph.D. thesis). University of London.

- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: Perennial.
- Meskin, A. (2009, June). Comics as Literature? *British Journal of Aesthetics*, Vol 49 (No3), 219-239.
- Moula, E. (2009). Comics in Education: Reinforcing visual literacy, advocating intercultural discourse. In M. Drinkwater (Ed.), *Beyond Textual Literacy: Visual Literacy for creative and critical Inquiry* (e-book) (pp.253-264). Interdisciplinary Press, Publishing Creative Research.
- Moula, E. (2011). Introducing comics in the classroom: a Trojan horse to literacy, linguistic performance and creative writing, Vol 3, pp. 174- 182. In *Frontiers of Language and Teaching*. Brown Walker Press.
- Nikolajeva, M. & Scott, C. (2010). *How Picturebooks Work*. New York, NY: Taylor and Francis.
- Noth, W. (2001). Autorreferencialidad en la crisis de la modernidad. *Cuadernos: Revista de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, 17, pp. 365–369.
- Packard, S. (2009). Comic. In D. Lamping (ed.). *Handbuch der literarischen Gattungen* (pp. 113–20). Stuttgart: Kröner.
- Paymans, H. (1976). Propagandistic aspects of modern comic-books, *Gazette International Journal for Mass Communication Studies*, Vol 22 (No4), 26–42.
- Pier, J. (2005). Métalepses et hiérarchies narratives. In J. Pier & J.-M. Schaeffer (Eds.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation* (pp. 133–150). Paris: Éd. de l'EHESS.
- Pratt, H. J. (2009). Narrative in Comics. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67, pp. 107–17.
- Ryan, M.-L. (2004). Introduction. In M.-L. Ryan (ed.). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (pp. 1-40). Lincoln: U of Nebraska Press.
- Sabin, R. (1996). *Comics, Comix & Graphic Novels: a History of Graphic Novels*. Phaidon Press.
- Schwenke W. (2001, September). First-Person Engaging Narration in the Picture Book: Verbal and Pictorial Variations, *Children's Literature in Education*, Vol 32 (No3).
- Topliss, I. (2005). *The Comic Worlds of Peter Arno, William Steig, Charles Addams, and Saul Steinberg*. Baltimore: Johns Hopkins University Press (15/22).
- Varnum, R. & Gibbons, C. T. (2007). *The Language of Comics: Word and Image*. Univ. Press of Mississippi.
- Warhol R. R. (1986). Toward a theory of the engaging narrator: Earnest interventions. In Gaskell & Stowe & Elliot (Eds.), *PMLA* 101, 8, pp. 11-18.
- Μουλά, Ε. & Μαλαφάντης, Κ. (2015). *Σύννεφα λόγου. Κόμικς και νέοι γραμματισμοί*. Αθήνα: Comicon.
- Μπαχτίν, Μ. (1980). *Προβλήματα Λογοτεχνίας και Αισθητικής* (μτφ. Γ. Σπανός). Αθήνα: Πλέθρον: 253.

- Οικονομίδου, Σ. (2011). *Χίλιες και μία ανατροπές. Η νεοτερικότητα στη λογοτεχνία για μικρές ηλικίες*. Αθήνα: Πατάκης.
- Χριστοδουλίδου, Λ. & Γκουντούμα, Μ. (2018). Η ανάγνωση των εικόνων σχετικά με το προσφυγικό ζήτημα στη graphic novel Αϊβαλί και τις γελοιογραφίες του Soloup (υπό δημοσίευση).