

Εικονογραφηγήματα: Λογοτεχνία δίχως κείμενο;*

Jan Baetens

Καθηγητής, Πανεπιστήμιο Leuven

Λογοτεχνικά εικονογραφήματα: διασκευή, εικονογράφηση, συνεργασία, και παραπέρα

Η τάση γύρω από τα εικονογραφηγήματα επικεντρώνεται όλο και περισσότερο στις λογοτεχνικές ιδιότητές τους. Πολλά γραφιστικά μυθιστορήματα φαίνεται να έχουν ένα λογοτεχνικό *υπο-κείμενο* (στην περίπτωση των διασκευών) ή παρουσιάζονται, σε μια πιο ριζοσπαστική μορφή, ως η οπτική προέκταση ενός λογοτεχνικού κειμένου το οποίο *αναπαράγεται πλήρως* μέσα σε ένα εικονογράφημα. Στην πρώτη περίπτωση, το λογοτεχνικό εικονογράφημα παίρνει τη μορφή διασκευής, όπως ακριβώς διασκευάζεται ένα βιβλίο σε ταινία (για παράδειγμα η *Γυάλινη Πόλη* του David Mazzuchelli, 1994). Αρκετοί σημαντικοί εκδότες στη Γαλλία, τη χώρα-πρωτοπόρο στην παραγωγή σοβαρών κόμικς και γραφιστικών μυθιστορημάτων, έχουν ήδη κυκλοφορήσει εξειδικευμένες σειρές στο εν λόγω πεδίο (Labe, 2008).

Όλες αυτές οι σειρές έχουν έντονα και ξεκάθαρα εμπνευστεί από το έργο συγγραφέων όπως ο Dino Battaglia (ο οποίος διασκεύασε τον Maupassant), ο Alberto Breccia (ο οποίος, μεταξύ άλλων, ερμήνευσε δημιουργικά τους Poe και Lovecraft) ή ο Jacques Tardi (γνωστός για τη δουλειά του πάνω στα αστυνομικά μυθιστορήματα του Léo Malet). Στην τελευταία αυτή περίπτωση, το γραφιστικό μυθιστόρημα αποκτά τη μορφή εικονογραφημένης εκδοχής του αρχικού κειμένου. Ο γαλλικός εκδοτικός οίκος Petit à Petit έχει κυκλοφορήσει σειρά τέτοιων βιβλίων με «λόγο και εικόνα», αν και για φανερούς λόγους τα περισσότερα παραδείγματα αφορούν ποιήματα (Baudelaire, Verlaine, Rimbaud, Hugo, Prévert, La Fontaine) παρά πρόζα (οι σύντομες ιστορίες του Maupassant). Ο ολλανδός καλλιτέχνης Dick Matena πρόσφατα ολοκλήρωσε τρεις «εικονογραφήσεις κόμικς» (μικρότερης ή μεγαλύτερης έκτασης) μυθιστορημάτων επιφανών ολλανδών και φλαμανδών συγγραφέων (Reve, Wolkers, Elsschot), που σε αντίθεση με προηγούμενες μορφές μυθιστορημάτων που εικονογραφήθηκαν από καλλιτέχνες κόμικς (οι εκδοχές του Louis-Ferdinand Céline από τον Jacques Tardi είναι το πρώτο παράδειγμα που μου έρχεται στο μυαλό) είναι αληθινά γραφιστικά μυθιστορήματα: η διάταξη της σελίδας είναι αυτή που έχουν τα κόμικς ή τα γραφιστικά μυθιστορήματα (στην Ευρώπη τα όρια ανάμεσα στα δύο είδη παραμένουν θολά), όλα τα κείμενα εμπεριέχονται σε μπαλόνια ή επικεφαλίδες, αντί να αποτελούν απομονωμένες εικονογραφήσεις, όπως συμβαίνει σε ένα παραδοσιακό βιβλίο. Και στις δύο περιπτώσεις, της διασκευής και της εικονογράφησης, το λογοτεχνικό κείμενο προηγείται του γραφιστικού μυθιστορήματος, γεγονός που βοηθά στη διάκριση αυτού του διπλού υπό-είδους από μια άλλη μορφή γραφιστικού μυθιστορήματος που είναι εξίσου δημοφιλές σήμερα, συγκεκριμένα της συνεργασίας ανάμεσα σε έναν γραφιστικό καλλιτέχνη και έναν σεναριογράφο με λογοτεχνικό υπόβαθρο (ολοένα και πιο συχνά ζητείται από τους

συγγραφείς να γράψουν πρωτότυπα σενάρια ή προσλαμβάνονται, προκειμένου να διασκευάσουν άλλα λογοτεχνικά κείμενα. Ένα καλό παράδειγμα είναι η διασκευή του *Moby Dick* από τον Jean Rouaud ο οποίος συνεργάστηκε για την ιστορία με τον βέλγο καλλιτέχνη Denis Deprez). Δε θα θεωρούνταν παράλογο να επεκτείνουμε το υπο-είδος του «λογοτεχνικού γραφιστικού μυθιστορήματος», προκειμένου να συμπεριλάβει την τρίτη υπο-ομάδα. Ωστόσο, η συζήτηση περί γραφιστικού μυθιστορήματος ως λογοτεχνικού είδους ξεπερνά αυτές τις ξεκάθαρες περιπτώσεις άμεσης σύνδεσης του λογοτεχνικού μοντέλου και της γραφιστικής ερμηνείας του. Συγγραφείς όπως οι Chris Ware (*Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth, 2000*), Adrian Tomine (*Summer Blonde, 2003*), Charles Burns (*Black Hole, 2005*), Daniel Clowes (*Ghost World, 2001*), Craig Thompson (*Blankets, 2003*) των οποίων τα μοντέλα δεν είναι λογοτεχνικά με την παραδοσιακή έννοια του όρου, διαβάζονται σήμερα από λογοτεχνική σκοπιά. Αυτό το σημείο, δηλαδή τη λογοτεχνική ερμηνεία του έργου που, εκ πρώτης όψεως, δεν εμπεριέχει κάτι λογοτεχνικό, συζητώ σε αυτό το άρθρο. Προκειμένου να το κάνω, εστιάζομαι σε δύο τύπους επιχειρημάτων τα οποία συχνά απαντώνται στην κριτική επί του θέματος: στην αρνητική κριτική που εστιάζεται στα ψεγάδια του γραφιστικού μυθιστορήματος και στη θετική κριτική που υποστηρίζει συγκεκριμένα ποιοτικά χαρακτηριστικά και δυνατότητες του είδους. Η συνδυασμένη ανάγνωση των δύο προσεγγίσεων κριτικής του γραφιστικού προσφέρει βαθιές γνώσεις σχετικά με την πιθανή λογοτεχνικότητα του είδους.

Θα μπορούσε να υποστηρίξει κάποιος ότι αυτή η λογοτεχνική στροφή αποτελεί ευρωπαϊκή οικειοποίηση του γραφιστικού μυθιστορήματος το οποίο ως έννοια επινοήθηκε για πρώτη φορά στις Ηνωμένες Πολιτείες και πλέον χρησιμοποιείται ως περιγραφική λέξη του είδους στην Ευρώπη, όπου το γραφιστικό μυθιστόρημα υπήρχε ως πολιτισμική πρακτική αλλά όχι ως αναγνωρίσιμο κατονομασμένο αντικείμενο (Chute, 2008; Baetens, 2009). Δε θεωρώ ότι αξίζει να δίνουμε μεγάλη έμφαση στις πολιτισμικές διαφορές ή αναλογίες ανάμεσα στις δύο πλευρές του Ατλαντικού. Εξάλλου, τα κόμικς και τα γραφιστικά μυθιστορήματα αποτελούν καλό παράδειγμα διηπειρωτικής ανταλλαγής και διαλόγου. Μπορούν να τεθούν πιο ενδιαφέροντα ερωτήματα. Στο παρόν άρθρο, δε θα εστιαστώ στο ποιο ήταν το πιο καυτό θέμα δημόσιας συζήτησης μέχρι σήμερα, δηλαδή η ποιότητα: είναι καλό να κυκλοφορούν λογοτεχνικά εικονογραφημένα μυθιστορήματα; Δε θα έπρεπε τα γραφιστικά μυθιστορήματα να παραμένουν γραφιστικά μυθιστορήματα και να μένουν μακριά από το λογοτεχνικό υπερεγώ τους; Είναι δυνατόν να διατηρηθεί ένα λογοτεχνικό ύφος στη γραφιστική μορφή του; και ούτως καθεξής (Baetens, 2004). Αντί αυτού, θα ήθελα να φέρω στο προσκήνιο μια πιο γενική ερώτηση σε σχέση με τον ορισμό αυτού που αποκαλούμε «λογοτεχνικό» στο γραφιστικό μυθιστόρημα και με τη σύγχρονη τάση να θεωρούμε το είδος λογοτεχνικό. Το γεγονός ότι η ετικέτα «λογοτεχνικό» έχει επεκταθεί πέρα από τις εμφανείς περιπτώσεις της διασκευής, της εικονογράφησης και της συνεργασίας, υπονοεί ότι πλέον χρησιμοποιείται και για γραφιστικά μυθιστορήματα, χωρίς ξεκάθαρο λογοτεχνικό υπο-κείμενο καθώς και ότι το ίδιο το είδος αντιμετωπίζεται όλο και περισσότερο ως μια νέα μορφή λογοτεχνίας (πλέον έχει γίνει πιθανή η σκέψη ότι η επόμενη έκδοση της Ανθολογίας Norton ίσως περιλαμβάνει σελίδες του Chris Ware, ότι ο συγγραφέας ίσως μια μέρα λάβει βραβείο

Νομπέλ κ.τ.λ.). Επομένως, θα ήθελα να εκφράσω τον συλλογισμό μου σχετικά με δύο ερωτήσεις (μια ερώτηση «τι» και μια ερώτηση «γιατί») που, σε ό,τι με αφορά, συνδέονται άμεσα. Πρώτον, τι εννοούμε όταν λέμε ότι ένα γραφιστικό μυθιστόρημα είναι (ή μπορεί να γίνει) λογοτέχνημα; Και δεύτερον, τι κερδίζουμε, όταν αποκαλούμε ένα γραφιστικό μυθιστόρημα λογοτέχνημα; Και τα δύο ερωτήματα προϋποθέτουν έστω έναν βασικό ορισμό του τι είναι «λογοτεχνία». Οι περισσότεροι αντιφατικοί μεταξύ τους ορισμοί ταλαντώνονται ανάμεσα σε ανταγωνιστικές θεωρήσεις μιας εσωτερικής και ρεαλιστικής οπτικής θέασης (η λέξη λογοτεχνία μπορεί να αναφέρεται σε έργα που ακολουθούν συγκεκριμένα προκαθορισμένα κριτήρια, όπως, για παράδειγμα, η ομορφιά, η αυτονομία και η πολυπλοκότητα) και μιας *ad hoc* και συγκείμενης οπτικής θέασης (η ίδια λέξη αναφέρεται σε έργα που θεωρούνται λογοτεχνικά από μια συγκεκριμένη κοινότητα σε έναν συγκεκριμένο χρόνο). Στο παρόν άρθρο, η έννοια του λογοτεχνικού θα χρησιμοποιηθεί, προκειμένου να προκρίνει έργα που λειτουργούν με πολλούς τρόπους *ταυτόχρονα*: ένα λογοτεχνικό έργο μάς διδάσκει κάτι (βλ. την *αναφορική λειτουργία* του Roman Jakobson) και ελκύει την προσοχή επάνω του (βλ. την *ποιητική λειτουργία*), δεν ψυχαγωγεί, χωρίς παράλληλα να πείθει ούτε πείθει χωρίς να ψυχαγωγεί. Αν πρόκειται για μυθοπλασία, θα διατηρεί πάντα κάποιο ποιοτικό χαρακτηριστικό τεκμηρίωσης και, αν πρόκειται για έγγραφο, θα μπορεί να διαβαστεί αυτόνομα. Το πρόβλημα -ή πρόκληση- είναι ότι κανένας από αυτούς τους ορισμούς δεν μπορεί να μονοπωλήσει το πεδίο. Οι διάφοροι ορισμοί πάντα συνυφαίνονται και οι αλλαγές στην παραγωγή και την αποδοχή τους έχουν πάντα πολύπλοκο αντίκτυπο στο τι θεωρούμε λογοτεχνία όπως και στο πώς την ορίζουμε.

Το γραφιστικό μυθιστόρημα ως παράδειγμα παραστατικής λογοτεχνίας

Παραμερίζοντας το (ανείπωτο) ερώτημα περί παρουσίας ή απουσίας ενός λογοτεχνικού υπο-κειμένου, κάποιος θα μπορούσε εύλογα να υποστηρίξει ότι η λογοτεχνική ιδιότητα ενός γραφιστικού μυθιστορήματος σχετίζεται με τον συγκεκριμένο τρόπο με τον οποίο αφηγείται μια ιστορία, όχι μόνο μέσω των λέξεων, όπως στη λογοτεχνία (άραγε θεωρούμε ένα μυθιστόρημα λιγότερο λογοτεχνικό αν περιέχει και εικονογράφηση;) αλλά και μέσω των εικόνων. Για να το πούμε με απλά λόγια: αν κάποιος αποδέχεται ότι το γραφιστικό μυθιστόρημα είναι ένας τρόπος οπτικής αφήγησης, ποια είναι τα χαρακτηριστικά αυτής της αφήγησης που την κάνουν λογοτεχνική;

Είναι μάλλον ευκολότερο να απαντήσουμε αρνητικά σε αυτήν την ερώτηση. Στις συζητήσεις περί γραφιστικών μυθιστορημάτων, όντως κάποια είδη οπτικής αφήγησης θεωρούνται λιγότερο πολύτιμα από άλλα. Στο πλαίσιο της συζήτησής μας, αποτελεί μεγάλη έκπληξη η έντονη καταδίκη αυτών των μορφών αφήγησης που μειώνουν την οπτική διάσταση του γραφιστικού μυθιστορήματος σε έναν ρόλο καθαρά απεικονιστικό, λες και ο καλλιτέχνης δεν είχε καμιά άλλη υποχρέωση παρά μόνο να προσθέσει εικόνες στα κείμενα (για τη μυθιστορηματική διαχείριση της παραδοσιακής γραμμής παραγωγής στη βιομηχανία των κόμικς, δείτε το έργο του Eisner *The Dreamer*, 2000). Γενικά, η μηχανική μετατόπιση ενός πλήρως ολοκληρωμένου σεναρίου το οποίο ο καλλιτέχνης δεν μπορεί να μεταβάλλει, αντιμετωπίζεται ως ευνοχιστική πρακτική που αποτρέπει το

κόμικς ή το γραφιστικό μυθιστόρημα να τονίσει την προστιθέμενη αξία της δημιουργικής συνεργασίας, στην οποία το οπτικό και το κειμενικό μες το έργο αλληλεπιδρούν με τρόπο ανοιχτό και μη-ιεραρχικό.

Ασφαλώς, η απόρριψη της εικονογραφημένης οπτικής αφήγησης δε συνεπάγεται ότι η καλή λογοτεχνική οπτική αφήγηση προϋποθέτει την άρνηση οποιουδήποτε σεναρίου. Ένα καλό παράδειγμα αυτοσχέδιας αφήγησης είναι το πειραματικό γραφιστικό μυθιστόρημα *The Cage*, του Martin Vaughn-James (1975), το οποίο αρχικά εκδόθηκε στην αγγλική γλώσσα και έπειτα, μετά τη μετάφρασή του, ενσωματώθηκε πλήρως στο γαλλικό λογοτεχνικό σύστημα. Το βιβλίο του Martin Vaughn-James αποτελεί εξαιρετικό δείγμα της ιστορίας των γραφιστικών μυθιστορημάτων τόσο για την ιστορία που αφηγείται όσο και τον τρόπο με τον οποίον την αφηγείται. Το βιβλίο *The Cage* είναι ένα μακροσκελές αφήγημα σχεδόν διακοσίων σελίδων, χωρίς ανθρώπινους χαρακτήρες, με πρωταγωνιστές μέρη και αντικείμενα που συνεχώς συνδιαμορφώνονται (για να χρησιμοποιήσω ένα σύγχρονο αναχρονισμό), χωρίς εμφανή πλοκή ή προδιαγραμμαμένο σενάριο. Το γεγονός ότι κάθε σελίδα αυτού του γραφιστικού μυθιστορήματος περιέχει μόνο ένα σκίτσο και μια σύντομη επεξήγηση, καταδεικνύει ότι ο αναγνώστης εκπαιδεύεται, καθώς σταδιακά αφομοιώνει τους ιδιόρρυθμους νόμους, τους περιορισμούς, τις εξαιρέσεις και την οργανική ανάπτυξη του οπτικού σύμπαντος του Vaughn-James. Δεν αποτελεί, λοιπόν, έκπληξη ότι οι ευρωπαίοι κριτικοί έχουν εντοπίσει μια ξεκάθαρη σχέση ανάμεσα στο έργο *The Cage* και το γαλλικό *Νέο Μυθιστόρημα* (Groensteen, 2002). Ωστόσο, ούτε το έργο *The Cage* ούτε η επιστροφή του ονείρου της αφήγησης χωρίς κείμενο στην παραγωγή avant-garde (στο πεδίο αυτό εξαιρετικά σημαντικό είναι το έργο του Vincent Fortemps) προτείνουν ότι η καλή οπτική αφήγηση θα έπρεπε να μην έχει λέξεις, παρ' όλη την αίγλη των βιβλίων δίχως λέξεις (Berona, 2008). Πάντως, ο φόβος της διακοσμητικής εικονογράφησης έχει ωθήσει τους καλλιτέχνες προς ένα είδος αφήγησης που αντιστέκεται στην παραδοσιακή θέαση της αφήγησης με βάση το κείμενο ή με οδηγό το κείμενο. Στα λογοτεχνικά γραφιστικά μυθιστορήματα οι λέξεις και οι εικόνες συχνά συγκρούονται, δημιουργώντας ένα είδος αυτονομίας της εικόνας.

Πιο γενικά, η οπτική αφήγηση θα αποκτήσει μια πιο λογοτεχνική ιδιότητα, εφόσον οι εικόνες του βιβλίου δε χάνουν τη δομική ανεξαρτησία τους. Μολονότι το γραφιστικό μυθιστόρημα παραμένει μια μορφή διαδοχικής τέχνης, για να παραθέσω τη σχετική διατύπωση του Eisner, οι εν λόγω εικόνες δεν αποτελούν μόνο συνδεδετικούς κρίκους μιας αλυσίδας αλλά, επίσης, αυτόνομα αντικείμενα που λειτουργούν με σκοπούς πέρα από την απλή γεφύρωση του χάσματος μεταξύ των εικόνων (Eisner, 1985). Η έμφαση στο μη-αφηγηματικό τμήμα μιας εικόνας δίνει τη δυνατότητα εναντίωσης στην απορρόφησή της από το αφηγηματικό όλο (όπως μπορεί να γίνει αντιληπτό σε υπερθετικό βαθμό στην ερμηνεία του *Κάστρου*, του Κάφκα, από τον Olivier Deprez, 2002). Γιατί το λογοτεχνικό γραφιστικό μυθιστόρημα επιμένει τόσο πολύ με την ανεξαρτητοποίηση κάποιων στοιχείων του; Επειδή οι εικόνες δε *διαβάζονται* εύκολα, όταν δεν εμπλέκονται ξεκάθαρα με την αφήγηση και επειδή η συνολική δυσκολία λεκτικής παράφρασης λειτουργεί ως ένα είδος διαβεβαίωσης ότι τα κατάλληλα οπτικά ποιοτικά χαρακτηριστικά της εικόνας

δε θα ξεχαστούν ή ουδετεροποιηθούν, όταν η καθολική αφήγηση κυριαρχήσει. Έτσι, θα ήταν παράλογο να εναντιώσουμε το αφηγηματικό με το μη-αφηγηματικό: κάθε εικόνα αφηγείται μία ιστορία, αν και αυτό δε το κάνουν όλες οι πτυχές και τα στοιχεία της, και ένα λογοτεχνικό γραφιστικό μυθιστόρημα επιχειρεί να διατηρήσει μια υγιή ένταση ανάμεσα σε αυτές τις δύο δυνάμεις.

Ο αρνητικός ορισμός της παραστατικής αφήγησης που διεκδικεί τη λογοτεχνική ιδιότητα, δηλαδή η συζήτηση αυτών των χαρακτηριστικών που φαίνεται να παρεμποδίζουν την ανάδειξη της αληθινής λογοτεχνικής αφήγησης σε ένα γραφιστικό μυθιστόρημα, μάς παρέχει έναν σημαντικό αριθμό παραδόξων: προκειμένου να λάβει κανείς σοβαρά υπόψη την κριτική - η ιδέα είναι ότι το *καλό* γραφιστικό μυθιστόρημα μπορεί να προϋποθέτει την ύπαρξη ενός *λογοτεχνικού* γραφιστικού μυθιστορήματος, ενώ το *κακό* γραφιστικό μυθιστόρημα απλώς παραμένει γραφιστικό μυθιστόρημα ή, στη χειρότερη περίπτωση, γίνεται κόμικς-, η παραστατική (το *visual* μεταφράζεται: παραστατική και όχι οπτική;) αφήγηση στο γραφιστικό μυθιστόρημα πρέπει να αποφύγει τη διεισδυτική επιρροή τριών στοιχείων που συχνά σχετίζονται με τη λογοτεχνία: πρώτον, το κείμενο (που συχνά κατηγορείται ότι κατατρώει την εικόνα), δεύτερον, η λέξη (για την οποία ισχύει παρόμοια κριτική) και, τρίτον, η ακολουθία (η οποία, δεδομένης της στενής σχέσης της με το κείμενο, ίσως φανεί ως εμπόδιο στην εξερεύνηση των εσωτερικών οπτικών χαρακτηριστικών ιδιοτήτων κάθε εικόνας). Όσο περισσότερο δύναται ένα γραφιστικό μυθιστόρημα να κρατά σε απόσταση αυτά τα στοιχεία, προκειμένου να αξιοποιήσει την οπτική ιδιαιτερότητα των πλαισίων και του σαλονιού του τόσο περισσότερο θα μπορέσει να θεωρηθεί ενδιαφέρον και άξιο, άρα λογοτεχνικό. Η αρνητική προσέγγιση των λογοτεχνικών χαρακτηριστικών του γραφιστικού αποκαλύπτει ότι η λογοτεχνικότητα καθορίζεται *ad hoc*: όχι σε σχέση με τα κειμενικά μοντέλα αλλά σε σχέση με κριτήρια ποιότητας, πρωτοτυπίας και ιδιαιτερότητας του μέσου, πάντα στο πλαίσιο του πεδίου της παραστατικής αφήγησης.

Αν προσεγγίσουμε το ερώτημα από μια πιο θετική σκοπιά, η οπτική γωνία προσανατολισμού στο μέσο γίνεται ξεκάθαρη. Όταν κάποιος επιχειρεί να συντονίσει όλα όσα εμπεριέχονται στο νόημα της παραστατικής αφήγησης στο πεδίο του γραφιστικού μυθιστορήματος, συχνά αναφέρει ότι η καλή παραστατική αφήγηση, δηλαδή η αφήγηση που είναι ικανή να ανταγωνιστεί τις καλύτερες πρακτικές στη λογοτεχνία, πρέπει να αξιοποιεί τις αφηγηματικές δυνατότητες των ίδιων των εικόνων (όχι ανεξάρτητα από τα λεκτικά και κειμενικά στοιχεία του έργου, αλλά με τέτοιο τρόπο, ώστε η εικόνα να διαδραματίζει τον δικό της δημιουργικό ρόλο). Τι σημαίνει όμως αυτό ακριβώς; Προτείνω τρία βασικά στοιχεία.

Πρώτον, η εικόνα θα πρέπει να μπορεί να συμβάλλει στη δημιουργία της ιστορίας (όχι ανεξάρτητα από την ακολουθία της, ασφαλώς, αλλά σε δημιουργική ένταση με αυτή). Με άλλα λόγια, ο αναγνώστης θα πρέπει να εξάγει συμπεράσματα για την ιστορία όχι μόνο από τις κειμενικές και λεκτικές ενδείξεις που του παρέχονται αλλά και από την εσωτερική δομή των εικόνων. 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. Δεύτερον, η εικόνα θα πρέπει να συν-δημιουργεί την ιστορία βασιζόμενη στις αφηγηματικές δυνατότητες του μοντάζ και της διαδοχικότητας. Η μετάβαση από το ένα πάνελ στο άλλο πρέπει να έχει ενεργό ρόλο στην παραγωγή της πλοκής, αντί να επεξηγεί απλώς με αδιάφορο τρόπο την εξέλιξη της πλοκής, την οποία ο αναγνώστης έχει ήδη καταλάβει. Τρίτο και τελευταίο, οι αφηγηματικές δυνατότητες μιας εικόνας και της ακολουθίας της, αναμένεται να αξιοποιηθούν το σχήμα και τη διάταξη ενός γραφιστικού μυθιστορήματος, που έχει ήδη κυκλοφορήσει, τα οποία παραμένουν συνήθως ίδια με την αρχική μορφή που κατατέθηκαν, καθώς τα περισσότερα γραφιστικά μυθιστορήματα που έχουν κυκλοφορήσει σε μορφή βιβλίου έχουν πρώτα κυκλοφορήσει σε μορφή τευχών (Hatfield, 2005; Chute, 2007). Το παιχνίδι με τη δομή σταματώ-ξεκινώ που έχουν τα τεύχη προσθέτει μια δυναμική που υπερβαίνει την απλή διαλεκτική της αγωνίας και της έκπληξης και είναι ουσιαστικά κάτι που τα έξυπνα γραφιστικά μυθιστορήματα καταφέρνουν να διατηρούν και στην τελική μορφή τους, ως βιβλία (θα επιστρέψω σε αυτό το επιχείρημα στο τελευταίο μέρος του παρόντος άρθρου). Ιδανικά, η καλή αφήγηση, δηλαδή η αφήγηση που μπορεί να μεταμορφώσει ένα γραφιστικό μυθιστόρημα σε κάτι περισσότερο (όπως π.χ. σε έργο λογοτεχνικό), επιχειρεί να εξερευνήσει και να συνδυάσει τις αφηγηματικές αρετές κάθε πάνελ, την αφηγηματική προστιθέμενη αξία της ακολουθίας των πάνελ και την αφηγηματική φινέτσα που προκύπτει από την ένταση ανάμεσα στους διάφορους ρυθμούς δημοσίευσης της δουλειάς, όπως έχει κυκλοφορήσει στο ευρύ κοινό.

Και τα τρία χαρακτηριστικά της θετικής προσέγγισης της λογοτεχνικής αφήγησης στο γραφιστικό μυθιστόρημα έχουν και την άλλη όψη τους, καθώς καθένα από αυτά ανοίγει την πόρτα σε πιθανή διαστρέβλωση ή κατάχρηση, που εξανεμίζει τις ουσιαστικές ιδιότητες του έργου και, επομένως, τις πιθανότητες ανάγνωσής του ως επιμελούς παραδείγματος λογοτεχνικότητας ενός γραφιστικού μυθιστορήματος. Ο κίνδυνος υπερβολικής έμφασης στις αφηγηματικές δυνατότητες μιας εικόνας έγκειται ακριβώς στο γεγονός ότι κάθε εικόνα μπορεί να γίνει αφηγηματική. Ό,τι και να αναπαριστά, όπως και να δημιουργήθηκε, μια εικόνα πάντα είναι ικανή να προκαλέσει μια αφηγηματική ανταπόκριση στο μυαλό του αναγνώστη. Αυτή η καθολική δυνατότητα υπονοεί ότι οι συγγραφείς των γραφιστικών μυθιστορημάτων ίσως αρχίσουν να τεμπελιάζουν, αντί να κατασκευάζουν με μεγάλη προσοχή τα αφηγηματικά ερεθίσματα της εικόνας (αυτή η κατασκευή υπονοεί απαραίτητα την προσπάθεια ελαχιστοποίησης της αφηγηματικής δυνατότητας άλλων πτυχών της εικόνας). Το δεύτερο σημείο, η ακολουθία, ενέχει τον κίνδυνο η εικόνα να εμπλακεί σε μηχανισμούς μοντάζ και ανακατασκευής από το κινηματογραφικό μέσο. Μιλώντας με τους όρους ανα-διαμεσολάβησης των Bolter και Grusin, θα κάναμε λόγο για τον επανακαθορισμό του σκοπού του γραφιστικού μυθιστορήματος στην προσπάθεια μίμησης των δυναμικών δυνατοτήτων ενός πιο ισχυρού μέσου. Ωστόσο, τα αποτελέσματα μιας τέτοιας μίμησης δεν είναι απαραίτητα επιτυχημένα: επειδή ακριβώς είναι ιδιαίτερα ενεργή η παρουσία ενός κινηματογραφικού μοντέλου στη γλώσσα του γραφιστικού μυθιστορήματος, μετατρέπεται σε αδυναμία του (Bolter & Grusin, 1999). Γιατί όσο πιο σκληρά προσπαθεί ένα γραφιστικό μυθιστόρημα να λάβει υπόψη τα μαθήματα του κινηματογράφου τόσο περισσότερο ο αναγνώστης αρχίζει να προσέχει τις αναπόφευκτες διαφορές. Ο κίνδυνος ανάδειξης του αντίκτυπου

της μορφής σε τεύχη μέσα στη μορφή ενός τελικού βιβλίου ίσως να είναι ότι το γραφιστικό μυθιστόρημα αποφεύγει να εξερευνήσει μεγαλύτερης έκτασης αφηγηματικές μορφές που βοηθούν στη διάκριση από τον κόσμο των αστείων κόμικς που δημοσιεύονται σε περιοδικά και εφημερίδες και από τις σύντομες ιστορίες που τείνουν να θεωρούνται λιγότερο φιλόδοξα και επομένως λιγότερο λογοτεχνικά σε σχέση με τον κόσμο του μυθιστορήματος και των ιστοριών, σε έκταση βιβλίου.

Προκειμένου να μετατραπεί σε παραστατική λογοτεχνία, το γραφιστικό μυθιστόρημα πρέπει να αποφύγει διάφορες παγίδες (αυτή είναι η αρνητική προσέγγιση) και να επιδιώξει να αποκτήσει ιδιότητες (αυτή είναι η θετική προσέγγιση) που όμως όλες είναι αμφιλεγόμενες και πολύπλοκες. Το πιο ουσιαστικό συμπέρασμα από τη συζήτηση γύρω από το «τι» είναι το λογοτεχνικό γραφιστικό μυθιστόρημα είναι ότι μάλλον υπάρχει ισχυρή σχέση ανάμεσα σε συχνά αντικρουόμενα πεδία του οπτικού και της λογοτεχνικότητας. Στην περίπτωση του γραφιστικού μυθιστορήματος, η λογοτεχνικότητα δεν εξαρτάται (μόνο) από την κειμενικότητα και τη φρασεολογία - δηλαδή τη γλώσσα- αλλά και από τη συγκεκριμένη χρήση των στρατηγικών και των μηχανισμών της οπτικής αφήγησης σε διάφορα επίπεδα.

Το γραφιστικό μυθιστόρημα ως πρόκληση και ευκαιρία στη λογοτεχνία

Μια συζήτηση γύρω από τη λογοτεχνική διάσταση του γραφιστικού μυθιστορήματος δε θα μπορούσε να περιορίζεται στην ερώτηση «τι είναι γραφιστικό μυθιστόρημα;» ή, κατ' επέκταση, αν θα πρέπει να υπάρχει χώρος για το γραφιστικό μυθιστόρημα στο πεδίο της λογοτεχνίας γενικά. Μια δεύτερη και ίσως πιο ενδιαφέρουσα ερώτηση είναι για ποιο λόγο έχει αξία αυτή η συζήτηση, όχι μόνο για το γραφιστικό μυθιστόρημα αλλά και για την ίδια τη λογοτεχνία. Τα εσωτερικά και εξωτερικά σύνορα της λογοτεχνίας - τα πρώτα έχουν να κάνουν με τον κανόνα: τι βρίσκεται στο κέντρο του συστήματος και τι στην περιφέρεια; Το τελευταίο έχει να κάνει με τα όρια ανάμεσα στη λογοτεχνία και τις άλλες τέχνες - που ασφαλώς υπόκεινται πάντα σε οξείες δημόσιες συζητήσεις και πολεμικές επανεξετάσεις. Η συνάντηση, αν όχι η συγχώνευση, ανάμεσα στο μυθιστόρημα και το γραφιστικό μυθιστόρημα, ανάμεσα στη λεκτική αφήγηση και την οπτική αφήγηση, και ανάμεσα στις λέξεις και τις εικόνες εν γένει, δεν είναι κάτι εξαιρετικό ή σπουδαίο. Εν τάχει, νομίζω ότι η συνεισφορά του γραφιστικού μυθιστορήματος στο λογοτεχνικό μυθιστόρημα μπορεί να εξελιχθεί ως προς δυο κατευθύνσεις: μια πολύ γενική πώς το γραφιστικό μυθιστόρημα προκαλεί την ιδέα που έχουμε για τη λογοτεχνία; -και μια πιο ειδική- πώς το γραφιστικό μυθιστόρημα μάς αναγκάζει να υιοθετήσουμε μεθοδολογικά και θεωρητικά εργαλεία με τα οποία μπορούμε να μελετήσουμε τη λογοτεχνία; Θα παρουσιάσω εν συντομία καθεμιά από τις δυο κατευθύνσεις και έπειτα θα επικεντρωθώ σε κάποιες συγκεκριμένες θεωρήσεις σχετικά με τον αφηγητή, το αφηγηματικό στυλ, την αφηγηματική ένταση, και τις αφηγηματικές μονάδες που ενυπάρχουν σε δυο μεγάλα ζητήματα: την αφήγηση και την πραγματικότητα.

Αφενός, το μεγάλο εύρος του πεδίου των μυθιστορημάτων, το οποίο πλέον εμπεριέχει έργα χωρίς λέξεις, μάς αναγκάζει να σκεφτούμε εκ νέου τους πιο βασικούς ορισμούς του

νοήματος των άλλοτε αυταπόδεικτων εννοιών, όπως το κείμενο, το μυθιστόρημα και η λογοτεχνία, που μέρα με τη μέρα γίνονται όλο και πιο προβληματικές (σε αυτήν τη λίστα θα μπορούσε να προσθέσει κανείς την έννοια της εθνικής γλώσσας: είναι νοητικά πιθανό, πολύ σύντομα, να αρχίσουν να μετακινούνται τα όρια μεταξύ των γλωσσών, με αποτέλεσμα η αγγλική λογοτεχνία να περιέχει έργα γραμμένα σε μη-αγγλικές γλώσσες, αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία).

Αυτό που συμβαίνει στις μέρες μας με τη λογοτεχνία και το γραφιστικό μυθιστόρημα είναι άλλο ένα μικρό επιφανόμενο μιας πολύ μεγαλύτερης λογικής. Ωστόσο, η ακραία μορφή θόλωσης των ορίων ανάμεσα στον κόσμο των κόμικς (των οποίων το γραφιστικό μυθιστόρημα αποτελεί υπο-πεδίο) και τον κόσμο της λογοτεχνίας (της οποίας το μυθιστόρημα αποτελεί στις μέρες μας την κυρίαρχη μορφή) θα πρέπει να λειτουργεί ως κίνητρο επανεξέτασης του καθεστώτος του μεταμοντερνισμού με πολύ πιο ριζοσπαστικούς όρους. Αυτή η θόλωση των ορίων, η οποία είναι τυπική της μεταμοντέρνας παγκόσμιας τάσης προς την «απο-διάκριση», δεν αποτελεί έκπληξη.

Αφετέρου - και σε αυτό θα ήθελα να επεκταθώ στο τελευταίο τμήμα του παρόντος άρθρου-, το γραφιστικό μυθιστόρημα είναι ιδιαίτερα βοηθητικό αν θέλουμε να ορίσουμε εκ νέου ορισμένα γενικά εργαλεία και έννοιες στο πεδίο της λογοτεχνίας. Θα ήθελα να δώσω δύο παραδείγματα: πρώτον, αυτό του αφηγητή ή ορισμένων τύπων αφηγητή. Δεύτερον, αυτό της σχέσης ανάμεσα στην αφήγηση και στους περιορισμούς του μέσου. Και στις δύο περιπτώσεις, το γραφιστικό μυθιστόρημα προσφέρει ευκαιρίες πρόκλησης προς τη διάνοιξη και τη διεύρυνση των συχνά απλοϊκών τρόπων με τους οποίους σχηματίζονται οι θεωρίες λογοτεχνίας. Προφανώς, ίσως εδώ ο στόχος να είναι άλλα εργαλεία και έννοιες, όπως η διαφορά ανάμεσα στην αφήγηση και την περιγραφή, που φαντάζει αρκετά στοιχειώδης στη λογοτεχνία, αλλά είναι πολύ πιο δύσκολα διακριτή στα γραφιστικά μυθιστορήματα ή η ιδιότητα της γραμμικότητας και της μη-γραμμικότητας, όπου το γραφιστικό μυθιστόρημα ξεφεύγει από τον εύκολο ανταγωνισμό ανάμεσα στο κλασικό καθεστώς της συγγραφής και της ανάγνωσης της λογοτεχνίας. Για πρακτικούς λόγους, αυτό το άρθρο επικεντρώνεται σε δύο συγκεκριμένες περιπτώσεις, αν και όλα τα παραδείγματα που δόθηκαν, ήδη δείχνουν πόσο βαθιά μπορεί η ανάγνωση γραφιστικών μυθιστορημάτων να επηρεάσει και να αλλάξει τον τρόπο σκέψης μας περί λογοτεχνίας.

Όσον αφορά το ερώτημα γύρω από τον αφηγητή, μια καλή περίπτωση ίσως είναι το ζήτημα της αυτοβιογραφίας. Στην παραδοσιακή μας άποψη γύρω από αυτό το είδος, το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό της αυτοβιογραφίας είναι η σύμπτωση συγγραφέα, αφηγητή και χαρακτήρα (Lejeune, 1989). Αν και αυτό το βασικό μοντέλο έχει ήδη αποσαφηνιστεί από πολλούς ερευνητές, που ασχολήθηκαν με ζητήματα αναξιόπιστων ή πολλαπλών αφηγητών, ακόμη και τα προηγμένα μοντέλα δεν καλύπτουν βασικές, σχεδόν καθολικές πτυχές της αυτοβιογραφίας στο γραφιστικό μυθιστόρημα (το οποίο, παρεμπιπτόντως, χαρακτηρίζεται από ένα καθεστώς αυτοβιογραφικής υπερ-προβολής).

Ένα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά της αυτοβιογραφίας στο γραφιστικό μυθιστόρημα είναι η πιθανή ένταση ανάμεσα στο στυλ της εικονογράφησης και του

κειμένου. Ακόμη και αν ο ίδιος άνθρωπος είναι υπεύθυνος για την οπτική και τη γλωσσική διάσταση του έργου και ακόμη και αν δεν υπάρχει απόκλιση σε επίπεδο περιεχομένου ανάμεσα στην εικόνα και το κείμενο, δεν υπάρχει ποτέ εγγύηση ότι αυτές οι δυο πτυχές συγκλίνουν ως προς το επίπεδο «έκφρασης» (η παραγωγή λέξεων και εικόνων). Όντως, όπως έδειξε ξεκάθαρα και ο Philip Marion, η έκφραση σε ένα γραφιστικό μυθιστόρημα είναι εξ ορισμού διχασμένη σε δύο συγκρουόμενες καταχωρήσεις: τη λεκτική και την οπτική (το οποίο αποκαλεί *graphiation*). Μολονότι και οι δυο καταχωρήσεις μπορούν να περικλείουν περίπου την ίδια ποικιλία υποκειμενικότητας και αντικειμενικότητας (η διάσημη αντιπαραβολή της ομιλίας και της ιστορίας, όπως επινοήθηκε από τον Benveniste), είναι ιδιαίτερα δύσκολο να εκφραστεί ο ίδιος βαθμός έκφρασης του υποκειμενικού και του αντικειμενικού στις λέξεις και τις εικόνες ενός γραφιστικού μυθιστορήματος. Σε κειμενικό επίπεδο, είναι γνωστά τα είδη των λέξεων ή των συντακτικών δομών που δίδουν τέτοια εντύπωση, και η μόνη επιλογή είναι ανάμεσα στην «ομιλία» (η υποκειμενική μέθοδος: ό,τι αναφέρεται στην τριάδα *Εγώ, εδώ, τώρα*) και την «ιστορία» (η αντικειμενική μέθοδος: ό,τι αναφέρεται στην τριάδα *αυτός/αυτή, εκεί, τότε*). Σε οπτικό επίπεδο, ωστόσο, αυτές οι διακρίσεις είναι πολύ πιο δύσκολες: το κόκκινο χρώμα υποδηλώνει αύξηση της υποκειμενικότητας; Η έλλειψη τεχνικής δεξιότητας αποτελεί σύμπτωμα του χεριού του καλλιτέχνη; Μπορεί η ταχύτητα εκτέλεσης να ερμηνευτεί ως δείκτης του σώματος; Στη μελέτη του, σχετικά με το *graphiation*, ο Marion (1993) εγκαταλείπει ταχύτατα τη δυική προσέγγιση υποκειμενικού-αντικειμενικού, προκειμένου να την αντικαταστήσει από μια κυλιόμενη κλίμακα μεταξύ δυο άκρων υψηλής αντικειμενικότητας και υψηλής υποκειμενικότητας. Στην περίπτωση των αυτοβιογραφικών γραφιστικών μυθιστορημάτων δεν πρέπει να εγείρονται ερωτήματα μόνο γύρω από τη μερική ή συνολική ταυτότητα του συγγραφέα, του αφηγητή και του χαρακτήρα αλλά και σχετικά με τη σύγκλιση ή την απόκλιση λέξεων και εικόνων. Τέτοια ερωτήματα, που εκ πρώτης όψεως δε μοιάζουν πολύ σχετικά με τη μη-γραφιστική λογοτεχνία, θα πρέπει να μας ενθαρρύνουν να αμφισβητούμε με μεγαλύτερη ακρίβεια και λεπτομέρεια την πιθανή ένταση ανάμεσα στο εκφρασθέν και την έκφρασή του ή, αλλιώς, ανάμεσα στο περιεχόμενο και το ύφος. Με άλλα λόγια, το γραφιστικό μυθιστόρημα μπορεί να αυξήσει την επίγνωση της πιθανής πολυφωνίας αφηγηματικών φωνών σε ένα μη-γραφιστικό αυτοβιογραφικό μυθιστόρημα. Σε ορισμένες περιπτώσεις, που είναι σχετικά συνήθεις στο γραφιστικό μυθιστόρημα, αυτή η πολυφωνία λειτουργεί προσθετικά στην επίγνωση.

Ας πάρουμε το παράδειγμα του έργου *Alan's War*, του Emmanuel Guibert, ενός έργου που προσφέρει ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον μείγμα στοιχείων υποκειμενικότητας και αντικειμενικότητας, συγκεκριμένα αφήγησης σε πρώτο και τρίτο πρόσωπο (Guibert, 2008). Το εν λόγω έργο αφηγείται τη βιογραφία του Αμερικανού βετεράνου Alan Ingram Cope, όπως την αφηγήθηκε ο ίδιος στον Emmanuel Guibert, ο οποίος εν τέλει ανακατασκεύασε την ιστορία όλης της ζωής του μέσα σε ένα γραφιστικό μυθιστόρημα, γραμμένο σε πρώτο πρόσωπο. Από αφηγηματικής άποψης, η πολυπλοκότητα ενός τέτοιου έργου είναι και συνηθισμένη και συναρπαστική. Συνηθισμένη γιατί κανένας αναγνώστης που είναι εξοικειωμένος με τους κώδικες ενός γραφιστικού μυθιστορήματος δε θα θεωρήσει αυτό το έργο πειραματικό, το αντίθετο μάλιστα. Συναρπαστική γιατί,

μολονότι ο συγγραφέας και ο χαρακτήρας συμπίπτουν, η θέση του αφηγητή στο γραφιστικό μυθιστόρημα είναι ριζοσπαστικά διαχωρισμένη. Ο ίδιος ο Alan Ingram Cope αφηγείται την ιστορία του, αλλά αυτά που λέει, υπό μια έννοια, παρατίθενται σε ένα ευρύτερο αφήγημα του Emmanuel Guibert. Επίσης, υπάρχει ένα συστηματικό παιχνίδι σύγκλισης και απόκλισης εικόνας και κειμένου, με την πρώτη να είναι πολύ αντικειμενική: συνήθως, δε βλέπουμε ό,τι βλέπει ο Alan, αλλά βλέπουμε τον ίδιο τον Alan, σε ένα οπτικό ισοδύναμο αφήγησης σε τρίτο πρόσωπο. Τέλος, το εν λόγω έργο συγκεντρώνει ένα μεγάλο εύρος μέσων (γραπτά κείμενα, χάρτες, εικόνες) τα οποία συγχωνεύονται, ενώ παράλληλα διατηρούν και πολλές ιδιότητες του αρχικού συγκειμένου τους. Το παράδειγμα αυτό καθιστά ξεκάθαρο το γεγονός ότι δε χρειάζεται να αναζητούμε περίεργα ή περιθωριακά γραφιστικά μυθιστορήματα, προκειμένου να εντοπίσουμε αμέσως τα μειονεκτήματα των κλασικών εργαλείων λογοτεχνικής ανάγνωσης. Ακόμη και σε περιπτώσεις όπως το έργο *Alan's War*, το οποίο αφηγείται την ιστορία έξοχα και δηκτικά, αλλά συνάμα μέσω παραδοσιακών αφηγηματικών και οπτικών τεχνικών, αναδεικνύεται άμεσα η αναγκαιότητα αλλαγής του επιχειρήματος και της οπτικής θέασης των πραγμάτων.

Το δεύτερο παράδειγμά μου δεν αφορά έννοιες όπως «(αυτοβιογραφικός) αφηγητής», αλλά ένα είδος και συγκεκριμένα το μυθιστόρημα σε τεύχη, το οποίο μπορεί πλέον να θεωρείται αναχρονιστικό στη λογοτεχνία, αλλά παραμένει σχετικό για το γραφιστικό μυθιστόρημα. Ξανά, ο στόχος μου δεν είναι να επιχειρηματολογήσω υπέρ της εκ νέου εισαγωγής της μορφής σε τεύχη στο μη-γραφιστικό μυθιστόρημα, αλλά να προτείνω κάποιες ιδιαίτερες λεπτομέρειες της μορφής του γραφιστικού μυθιστορήματος να αναζωπυρώσουν το ενδιαφέρον για συγκεκριμένα χαρακτηριστικά της λογοτεχνίας σε τεύχη γενικά, που δυστυχώς τείνουμε να την αναλύουμε σχεδόν αποκλειστικά με ένα διαλεκτικό τρόπο που σχετίζεται με την αγωνία που προκαλεί το είδος (στο τέλος) και την έκπληξη (στην αρχή). Όπως θα δούμε, αυτό που μπορούν να διδαχθούν οι σπουδές στη λογοτεχνία σχετικά με τη μορφή σε τεύχη από το γραφιστικό μυθιστόρημα δεν είναι μόνο η επανεξέταση ενός εμφανώς αναχρονιστικού είδους (μυθιστόρημα σε τεύχη), αλλά και η αυξημένη επίγνωση του τρόπου με τον οποίο οι τεχνικές έκδοσης σε τεύχη είναι εγκατεστημένες στην πραγματικότητα του είδους. Αυτή η επίγνωση έχει εν μέρει χαθεί στις σπουδές στη λογοτεχνία, όπου κάποιος μελετά για παράδειγμα το μυθιστόρημα σε τεύχη στην τελική μορφή έκδοσής του, ως βιβλίου, αντί να το διαβάσει στο αρχικό συγκείμενό του, σε μία εφημερίδα ή ένα περιοδικό. Στην περίπτωση του γραφιστικού μυθιστορήματος μπορούμε πιο εύκολα να μετακινηθούμε ανάμεσα σε διάφορες μορφές και τύπους, και αυτή ακριβώς η δυνατότητα μάς βοηθά να αποκαλύψουμε κάποια χαρακτηριστικά της τεχνικής σε τεύχη που τείνουν να ξεχαστούν στις λογοτεχνικές σπουδές.

Στο σημείο αυτό το παράδειγμα του Hergé ο οποίος δεν ήταν απλώς ο εφευρέτης της αισθητικής των Καθάρων Γραμμών αλλά και εξαιρετική αυθεντία της αφήγησης σε τεύχη, μπορεί να σταθεί ιδιαίτερα βοηθητικό. Όταν αναλύουμε την τέχνη των τευχών του Hergé, παρατηρούμε ότι η χρήση των βασικών τεχνικών δημιουργίας αγωνίας που συνοδεύεται από το στοιχείο της έκπληξης είναι πολύ πιο διακριτική. Ασφαλώς, αυτή η

διακριτικότητα δε συνεπάγεται ότι η συνήθης χρήση των στοιχείων της έκπληξης και η πιο γενική κατασκευή αφηγηματικής έντασης απουσιάζουν από *Τις περιπέτειες του Τεν Τεν*. Αντιθέτως, η ένταση και η έκπληξη είναι παντού παρούσες αλλά με πιο διάχυτο τρόπο. Η βασική αρχή δημιουργίας τευχών δεν περιορίζεται αποκλειστικά στον τρόπο που τελειώνει το κάθε τεύχος (με αγωνία για τη συνέχεια στο επόμενο τεύχος-cliff-hanger) και αρχίζει (έκπληξη) κάθε σελίδα, αλλά είναι ενεργή σε κάθε σειρά εικονιδίων (η μέση σελίδα του Hergé περιλαμβάνει τέσσερις σειρές εικονιδίων και η σελίδα αποτελεί τη δομική μονάδα της ιστορίας). Στο σημείο αυτό μπορούμε να καταλήξουμε σε ένα αρχικό συμπέρασμα: το γραφιστικό μυθιστόρημα του Hergé δείχνει ότι η ανάλυση της μορφής σε τεύχη δε θα πρέπει να περιορίζεται σε παραδοσιακά στρατηγικά μέρη ενός κειμένου, στην περίπτωσή μας στην αρχή και στο τέλος, αλλά να θεωρείται μια συνολική τεχνική που διαποτίζει το όλο έργο: κάθε σειρά εικόνων δημιουργεί ένα είδος αφηγηματικής έντασης στη μια άκρη (δεξιά) του πλαισίου και προσφέρει μια μικρή αφηγηματική έκπληξη στην άλλη (αριστερά) άκρη. Εξάλλου, οι τεχνικές σε τεύχη του Hergé εξαρχής επιδεικνύουν τη δομική σπουδαιότητα της πραγματικότητας του μέσου. Λόγω της επιτυχίας των ιστοριών του Τεν Τεν, ο Hergé, σε αντίθεση με τους συναδέλφους του τις δεκαετίες 1930 και 1940, σχεδόν αμέσως είχε τη δυνατότητα να δημοσιεύσει το έργο του όχι μόνο ως εβδομαδιαίο κόμικς αλλά και σε μορφή βιβλίου. Αυτή η δυαδική μορφή έκδοσης τον ενθάρρυνε να εξελίξει τον τύπο της αφήγησης σε τεύχη που δε θα εξαρτιόνταν πλέον μόνο από τη διαλεκτική έντασης και έκπληξης κάθε εβδομάδα, αλλά θα βασιζόταν σε έναν εντελώς διαφορετικό ρυθμό διαχείρισης αυτών των τεχνικών που βρίσκονταν παντού (π.χ. σε κάθε πλαίσιο) και όχι μόνο στο γύρισμα της σελίδας.

Επιπλέον, και αυτή είναι η δεύτερη χρήσιμη παρατήρηση σχετικά με τη μελέτη της λογοτεχνίας των τευχών γενικά, ο Hergé δίνει ιδιαίτερη προσοχή στον χώρο μεταξύ των διάφορων στρατηγικών μερών. Δεδομένου ότι κάθε σειρά εικονιδίων συνήθως περιλαμβάνει τρία ή τέσσερα πλαίσια και, επίσης, δεδομένου ότι τα πρώτα και τα τελευταία πλαίσια συνήθως αναμένεται να καταλαμβάνονται από πιο διακριτές εκπλήξεις και αγωνίες (cliff-hangers), ο εναπομείνας χώρος είναι τόσο μικρός - συνήθως ένα ή δυο πλαίσια- που δεν είναι δυνατό να θεωρηθούν βοηθητική δύναμη ή ουδέτερη ζώνη που χρησιμοποιείται ελαστικά, προκειμένου να γεμίσει τα κενά ανάμεσα στην αρχή και το τέλος κάθε μινιμαλιστικής αφηγηματικής μονάδας: στο έργο του Hergé, κάθε πλαίσιο πρέπει εξ ορισμού να αποτελεί μέρος μιας συνολικής έντασης ανάμεσα στην προσδοκία και τη λύση του δράματος που παρέχει στην αφήγηση τη βασική γοητεία της. Τα κεντρικά πλαίσια κάθε σειράς εικονιδίων πρέπει να συνεισφέρουν στη συνέχεια της αρχικής έκπληξης, καθώς και στην προετοιμασία μιας νέας σκηνής αγωνίας, και αυτό το μάθημα θα πρέπει να εμπνέει τόσο τους συγγραφείς όσο και τους κριτικούς της μη-γραφιστικής λογοτεχνίας σε τεύχη. Εδώ, ο Hergé λαμβάνει έξοχα υπόψη τις υλικές δυνατότητες του μέσου. Δεν προσπαθεί να ακυρώσει τους υλικούς περιορισμούς του μέσου, επιχειρώντας για παράδειγμα να μεταμορφώσει τα κλισέ σε «απλωμένες εικόνες», με μια μόλις εικόνα να καταλαμβάνει ολόκληρη σελίδα, αλλά χρησιμοποιεί τον κενό χώρο ανάμεσα στην έκπληξη (αριστερό πλαίσιο) και την αγωνία (δεξί πλαίσιο) ως χώρο αντήχησης, δίνοντας έτσι μια απρόσμενη στροφή στη μικρή έκπληξη που προσφέρει το

πρώτο πλαίσιο, ενώ παράλληλα τροφοδοτεί τον αναγνώστη με νέο υλικό που θα προκαλέσει νέες ερωτήσεις στο τελευταίο πλαίσιο της σειράς εικονιδίων.

Τέλος, *Οι περιπέτειες του Τεν Τεν*, υποδηλώνουν ότι οι βασικές τεχνικές αφήγησης, σε τεύχη, υπερβαίνουν κατά πολύ τις απλές συζητήσεις γύρω από την υλική κατάτμηση της ιστορίας και του καλύτερου τρόπου διαχείρισης της προσωρινής διακοπής μεταξύ δυο μονάδων. Εφόσον το έργο του Hergé στόχευε ταυτοχρόνως στην απόδοσή του σε μορφή τευχών και άλμπουμ, έχουμε δει ότι ήταν επιτακτική ανάγκη για αυτόν να εισάγει ένα είδος διπλής αφηγηματικής λογικής μέσα στο ίδιο υλικό: οι σελίδες έπρεπε να διασκεδάζουν τον αναγνώστη κάθε εβδομάδα, αλλά να δίνουν και τη δυνατότητα συνεχούς ανάγνωσης. Το κοινό-στόχος του Hergé ήταν ευρύ, από 7 ως 77 ετών, και, συνεπώς, είναι εύκολο να φανταστεί κανείς πόσες δυσκολίες παρουσίαζε ένα τέτοιο πρόγραμμα. Οι απαντήσεις του Hergé σε αυτά τα δομικά προβλήματα - για παράδειγμα η χρήση της *κατηγορικής* αρχής όπως αναλύθηκε από τον David Bordwell και την Kristin Thompson στη μελέτη τους για τον μη-μυθιστορηματικό κινηματογράφο, δηλαδή η διαδοχική παρουσίαση διαφόρων πτυχών ενός δεδομένου θέματος (για παράδειγμα: μια σκηνή καταδίωξης, πρώτα με αυτοκίνητο, έπειτα με αεροπλάνο, έπειτα με σκάφος, τελικά με τανκς, κ.τ.λ.) - εξακολουθούν να είναι ιδιαίτερα εγκαρδιωτικές για αυτούς που επιθυμούν διακαώς να μάθουν πώς να γράφουν και να διαβάσουν μυθιστορήματα σε τεύχη (Bordwell & Thompson, 1997). Από μια αφηγηματική οπτική θεώρηση, το παράδειγμα του Hergé προσφέρει νέα γνώση σχετικά με τη διαχείριση της αφηγηματικής έντασης: η ένταση συσσωρεύεται μέσα από την επιβράδυνση της ιστοριογραμμής, μέσα από την επανάληψη πληροφοριών με μικρές διαφορές, ακόμη και με την περικοπή της κατασκευής της κορύφωσης. Το ενδιαφέρον στην περίπτωση του γραφιστικού μυθιστορήματος είναι το γεγονός ότι αυτές οι τεχνικές σε τεύχη δεν προκύπτουν εκ του μηδενός, αλλά καθορίζονται από τις υλικές ιδιότητες του μέσου, το οποίο ορίζει ένα διπλό περιορισμό: την παροχή της αίσθησης ενός τέλους κάθε εβδομάδα, όπως είπε και ο Frank Kermode, αλλά και την καθυστέρηση του αληθινού τέλους, μέσω της επέκτασης της αφηγηματικής τροχιάς προκειμένου να συνεχίσει η ιστορία.

Το γραφιστικό μυθιστόρημα -και αυτό θα είναι ένα προσωρινό μόνο συμπέρασμα- δεν αποτελεί απλώς μια περιθωριακή πρακτική που απειλεί την καθαρότητα της λογοτεχνίας εκ των έξω. Αντιθέτως, προσφέρει πολυάριθμες ευκαιρίες αναπλαισίωσης των απόψεών μας σχετικά με το τι είναι λογοτεχνία σε ένα πολιτισμό όπου τα όρια θα συνεχίζουν να μετατοπίζονται ακατάπαυστα, γιατί μολονότι μερικοί μπορεί να πιστεύουν ότι ο μεταμοντερνισμός έχει πεθάνει και παρέλθει, η λογική της απο-διάκρισης αυτού του πολιτισμικού παραδείγματος θα ενισχύεται τα ερχόμενα χρόνια. Χάρη στο γραφιστικό μυθιστόρημα, καλούμαστε να επανακαθορίσουμε τις γενικές απόψεις μας σχετικά με τη λογοτεχνία, καθώς και κάποιες από τις ερμηνείες μας σχετικά με τα βασικά στοιχεία του μυθιστορήματος, όπως είναι ο αφηγητής, το αφηγηματικό ύφος η αφηγηματική ένταση και οι αφηγηματικές μονάδες.

*Το παρόν κείμενο μετέφρασε η Μαρία Γκουντούμα, Καθηγήτρια Αγγλικής γλώσσας Δ/θμιας εκπαίδευσης (MSSc, MA, MSc), κατόπιν γραπτής συναίνεσης του συγγραφέα

και των εκδοτών, από το αρχικό έργο Baetens, J. (2008). Graphic novels: Literature without text? *English Language Notes*, 46 (2), pp. 77-88.

Βιβλιογραφία

- Baetens, J. (2004). La bande dessinée ‘littéraire’: une nouvelle chance pour la littérature, un danger pour la bande dessinée?” *Contemporary French Civilization* 28 (2), pp. 253–73.
- Baetens, J. (2007). Olivier Deprez’s storytelling. *California Society of Printmakers Journal*, pp. 8–15.
- Baetens, J. (2009). The graphic novel. In L. Cassuto, C. Eby & B. Reiss, *The Cambridge History of the American Novel*. New York: Cambridge University Press.
- Beroná, D. (2008). *Wordless Books: The Original Graphic Novels*. New York: Harry N. Abrams.
- Bolter, J.D. & Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (1997). *Film Art (5th edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Burns, C. (2008). *Black hole*. New York: Pantheon.
- Chute, H. (2007). Temporality and Seriality in Spiegelman’s In the Shadow of No Towers. *American Periodicals* 17 (2), pp. 228–44.
- Chute, H. (2008). Comics as literature? Reading graphic literature. *PMLA* 123(2), pp. 453-465.
- Clowes, D. (2001). *Ghost world*. Seattle: Fantagraphics.
- Corrigan, J. (2000). *The smartest kid on Earth*. New York: Pantheon.
- Deprez, O. (2002). *Le Château de Kafka*. Bruxelles: FRMK.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press.
- Eisner, W. (2000). *The Dreamer*. New York: DC Comics.
- Groensteen, T. (2002). *La Construction de ‘La Cage,’ autopsie d’un roman visual*. Bruxelles: Les Impressions Nouvelles.
- Guibert, E. (2008). *Alan’s War*. New York: First Second.
- Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson: Mississippi Labe, Y. (2008). Les bulles et les lettres. Les adaptations dessinées d’œuvres littéraires se multiplient. *Le Monde*.
- Lejeune, P. (1989). *On Autobiography*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Marion, P. (1993). *Traces en cases*. Louvain-la-Neuve: Académia.
- Mazzuchelli, P., Auster, P. & Karasik, P. (1994). *City of Glass*. New York: Harper.
- Thompson, C. (2003). *Blankets*. Marietta, GA: Top Shelf Productions.
- Tomine, A. (2003). *Summer blonde*. Montreal: Drawn & Quarterly.
- Vaughn-james, M. (1975). *The cage*. Toronto: the Coach House Press.