

Το παρόν τεύχος (26) είναι αφιερωμένο στο graphic novel. Η απουσία κάθε άλλης παραμέτρου ή προσδιορισμού είναι εμπρόθετη και απηχεί στην αντίστοιχη ανοικτότητα του όρου και την επιστημολογική του ασάφεια, καθώς ως φαινόμενο τελεί υπό διαμόρφωση και συνεπώς υπό διαπραγμάτευση. Αυτό αντανακλά και στον προβληματισμό που αναπτύσσεται στα περισσότερα άρθρα του παρόντος τεύχους.

Στο άρθρο του Σολούρ/Αντώνη Νικολόπουλου, σκιτσογράφου και Δρ. Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας Πανεπιστημίου Αιγαίου, με τίτλο: «Graphic Novels: Μια όψιμη μορφή των κόμικς-Λογοτεχνία ή αυθύπαρκτη τέχνη; Χρήση και κατάχρηση του όρου», τα graphic novels εξετάζονται ιστορικά αλλά και στην ελληνική τους εκδοχή, πριν και μετά την επικράτηση του όρου, επί του οποίου γίνεται προσπάθεια αποσαφήνισης. Καταγράφονται διάφοροι ως τώρα δοθέντες ορισμοί και διατυπώνεται ένας περιγραφικός, στη βάση των κοινά αποδεκτών χαρακτηριστικών του μέσου. Επιπλέον, τα Graphic Novels συγκρίνονται με τα κόμικς και τις άλλες τέχνες, καταγγέλλεται η αστοχία της ελληνικής απόδοσης του όρου και συμπεραίνεται πως ένα έργο άρτιο αισθητικά, εικαστικά και αφηγηματικά δεν έχει ανάγκη την αναγωγή του σε graphic novel για να καταξιωθεί, καταλήγοντας πως «τα GN είναι comic books, αλλά όλα τα comic books δεν είναι GN».

Στο άρθρο της Αναστασίας Ζέζου, νηπιαγωγού και Δρ. Παιδικής Λογοτεχνίας, Πανεπιστημίου Αθηνών, με τίτλο: «Γραφιστικές αφηγήσεις (Graphic novels) για παιδιά», παρουσιάζεται το «αναγνωστικό παράδοξο» του είδους, καθώς εξελίχθηκε από την αρχική του μορφή που απευθυνόταν σε ενήλικες στην εκδοχή του για παιδιά, αντίθετα από την πορεία που είχαν ακολουθήσει τα κόμικς. Το μέσο χαρακτηρίζεται απειθάρχητο και ελαστικό, ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά το παιδικό του κοινό και αυτό διότι η ίδια ή έννοια της παιδικότητας είναι ευρεία και ρευστή. Εξίσου μελετάται η σχέση του παιδικού graphic novel με τα εικονοβιβλία και τα σιωπηλά βιβλία (wordless books), η οποία γεννά ποικίλα κειμενικά μορφώματα (fusion texts). Στη συνέχεια εξετάζονται τα χαρακτηριστικά του graphic novel για μικρούς αναγνώστες, η ελληνική εκδοτική σκηνή, ενώ προκύπτει το συμπέρασμα της αδυναμίας διατύπωσης ενός καθολικώς αποδεκτού ορισμού.

Στο άρθρο των Πάνου Κρητικού, εκπαιδευτικού – εκδότη και Δρ. Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, του Πανεπιστημίου Αιγαίου και της Εύης Σαμπανίκου, Καθηγήτριας Ιστορίας της Τέχνης και Οπτικού Πολιτισμού, στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου, με τίτλο: «Γκράφικ Νόβελ: ένα νέο αφηγηματικό είδος; Ζητήματα ορισμών, δημιουργίας και παραγωγής με αφορμή την ελληνική σκηνή» ερευνάται η αυτονομία του μέσου, η σχέση του με τα κόμικς και τη λογοτεχνία, η ποικιλομορφία των όρων και οι διαφορές τους στις ΗΠΑ και την ευρωπαϊκή σκηνή (βλ. άλμπουμ), καταλήγοντας ότι ο όρος 'γκράφικ νόβελ' ήταν ένας τρόπος, «ώστε να ενισχυθούν τα κόμικς ως μορφή τέχνης στη συνείδηση των δημιουργών, των εκδοτών και των αναγνωστών». Η θέση που αναδεικνύεται είναι ότι ο όρος γκράφικ νόβελ αφορά «μία επιλογή που σχετίζεται περισσότερο με τον χώρο του μάρκετινγκ και της προώθησης εμπορικών προϊόντων και λιγότερο με την ίδια τη φύση του μέσου», του οποίου τα κριτήρια προσδιορισμού, όπως η έκταση, το είδος της έκδοσης και η διάκριση: πρωτοτυπία ή διασκευή, είναι ακόμα σχετικά.

Στο κείμενο του Αλέκου Παπαδάτου, σκιτσογράφου και δημιουργού κόμικς και animation, έχουμε το προνόμιο να παρατηρήσουμε τις «Εσωτερικές διεργασίες στη δημιουργία ενός 'graphic novel'», πληροφορούμαστε τα στάδια που διέρχεται η δημιουργική διαδικασία, από την έρευνα πάνω στο θέμα μέχρι την προσαρμογή των δεδομένων της στις ανάγκες της καλλιτεχνικής απόδοσης και ενημερωνόμαστε για τη διπλή και συντονισμένη προσπάθεια του σεναριογράφου με τον σκιτσογράφο. Ο σεναριογράφος οραματίζεται τη σελίδα και μεταφέρει το όραμά του μέσα από ένα οργανωμένο σύνολο εμπιστευτικών οδηγιών προς τον σκιτσογράφο. Ακόμα και η ταύτιση των δύο ιδιοτήτων στο ίδιο πρόσωπο προσθέτει δύο διαφορετικές ματιές στην αισθητική άποψη. Όπως και να έχει, ο σκιτσογράφος δεν εικονογραφεί απλώς ένα σενάριο βάσει οδηγιών, αλλά το μεταπλάθει με τη φαντασία του και το προεκτείνει. Η όλη διαδικασία αποδεικνύει ότι οι ήρωες των κόμικς κάθε άλλο παρά χάρτινοι είναι.

Στο άρθρο των Χριστοδουλίδου Λουίζα, Επίκουρης καθηγήτριας Π.Τ.Δ.Ε. Πανεπιστημίου Αιγαίου και Μουλά Ευαγγελίας, Φιλολόγου και Δρ. Παιδικής Λογοτεχνίας, Πανεπιστημίου Αιγαίου, με τίτλο: «Γραφιστική αφήγηση: κριτικός γραμματισμός και αυτο-αναφορική αναπλαισίωση του πεδίου», υποστηρίζεται ότι τα graphic novels, φυσική εξέλιξη των κόμικς και με δυσδιάκριτα όρια διαφοροποίησης από αυτά, μετατρέπονται σε ενδοδιηγητικό επίπεδο, σε μέσα αποδόμησης των κυρίαρχων στερεοτυπικών απόψεων που συνοδεύουν τα κόμικς ρίχνοντας αποκαλυπτικό φως στη δημιουργική διαδικασία και στη βιομηχανία παραγωγής τους. Έτσι μέσα από ενδεικτικά παραδείγματα από graphic novels το μέσο οριοθετείται αυτοαναφορικά και επιχειρεί τον επαναπροσδιορισμό των κόμικς και την πολιτισμική

αναβάθμιση - αποδοχή τους. Εξίσου, θεματοποιούνται και καταγγέλλονται οι απαράδεκτες συνθήκες – κυρίως- στην αμερικάνικη βιομηχανία παραγωγής του μέσου και τέλος, τα ίδια τα graphic novels αναπτύσσουν μετακειμενική διάσταση, μετέχοντας σε θεωρητικές συζητήσεις που αφορούν το μέσο και την τέχνη γενικότερα. Όλα τα παραπάνω επιτρέπουν την κριτική θεώρηση του μέσου των κόμικς εκ των έσω και την καλύτερη κατανόηση των μηχανισμών νοηματοδότησης και καθιέρωσης, αλλά και των σχέσεων εξουσίας που λανθάνουν πίσω από κάθε πολιτισμικό προϊόν- μέσο.

Τέλος στο αφιέρωμα φιλοξενείται επίσης σε μετάφραση της Μαρία Γκουντούμα, Καθηγήτρια Αγγλικής γλώσσας Δ/θμιας εκπαίδευσης, το άρθρο του Jan Baetens, Καθηγητή στο Πανεπιστήμιο Leuven , με τίτλο «Λογοτεχνικά εικονογραφήματα: διασκευή, εικονογράφιση, συνεργασία, και παραπέρα». Εκφράζουμε ευχαριστίες για την παραχώρηση καθώς είναι αναδημοσίευση.

Λουίζα Χριστοδουλίδου