

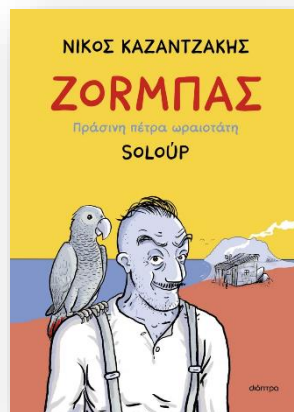


**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗΣ ΦΛΩΡΙΝΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΣΕ GRAPHIC NOVEL :Η ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΟΥ
ΖΟΡΜΠΑ ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΑΖΑΝΤΖΑΚΗ ΑΠΟ ΤΟΝ
SOLOUP.**

***LITERATURE IN GRAPHIC NOVEL. SOLOUP'S
ADAPTATION OF ZORBA BY NIKOS KAZANTZAKIS.***



ΜΟΔΡΟΥΒΑΝΟΥ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ

ΑΕΜ: 4245

ΕΠΟΠΤΡΙΑ: Βακάλη Π. Άννα

Β' ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΗΣ: Κωτόπουλος Η. Τριαντάφυλλος

ΦΛΩΡΙΝΑ 2024

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες	3
Κεφάλαιο 1 ^ο	6
Παραδοσιακή Αφήγηση	6
Τι είναι Πολυμέσα.....	6
Εισαγωγή στην Πολυμεσική Αφήγηση.....	6
Λογοτεχνία και πολυμέσα	8
Λογοτεχνία με Βίντεο	10
Λογοτεχνία με εικόνες	10
Κεφάλαιο 2 ^ο	12
Ο ορισμός των Κόμικς.....	16
Τα Χαρακτηριστικά των κόμικς	18
Τα είδη των κόμικ	19
Κεφάλαιο 3 ^ο	22
Ιστορική αναδρομή.....	24
Χαρακτηριστικά των graphic novel	26
Παραγωγή στη Ελλάδα	30
Κεφάλαιο 4 ^ο	32
Εργογραφία	32
Λίγα λόγια για το έργο.....	34
Περίληψη	34
Βιογραφία Νίκου Καζαντζάκη.....	35
Εργοβιογραφία.....	37
Κεφάλαιο 5 ^ο	39
Συμπεράσματα.....	45
Το Storyboard του Comic.....	50
Δημιουργικό Μέρος	59
Βιβλιογραφία	62

Ευχαριστίες

Η εκπόνηση αυτής της πτυχιακής εργασίας ήταν ένα σημαντικό και γεμάτο προκλήσεις ταξίδι, το οποίο δεν θα μπορούσε να ολοκληρωθεί χωρίς την υποστήριξη και τη βοήθεια πολλών ανθρώπων. Αρχικά, θα ήθελα να εκφράσω τις πιο θερμές μου ευχαριστίες στην καθηγήτρια και επιβλέπουσα μου, κυρία Άννα Βακάλη, για την πολύτιμη καθοδήγησή της, την αδιάκοπη υποστήριξη και την εμπιστοσύνη που μου έδειξε καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της προσπάθειας. Θα ήθελα, επίσης, να ευχαριστήσω τους γονείς μου για την αμέριστη στήριξή τους σε κάθε μου βήμα. Η αγάπη, η υπομονή και η εμπιστοσύνη τους ήταν για μένα πηγή δύναμης και κουράγιου. Ιδιαίτερες ευχαριστίες απευθύνω στους δικούς μου ανθρώπους, φίλους και συγγενείς, και στο αγόρι μου που με ενθάρρυναν και με στήριξαν καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της διαδρομής.

Περίληψη

Η παρούσα εργασία επικεντρώνεται στη διασκευή του κλασικού έργου του Νίκου Καζαντζάκη "Βίος και Πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά" σε μορφή graphic novel από τον γνωστό δημιουργό κόμικς Soloup. Σκοπός της είναι να εξετάσει τις τεχνικές και αφηγηματικές διαφορές ανάμεσα στο αρχικό λογοτεχνικό κείμενο και τη σύγχρονη εικονογραφημένη του απόδοση, παρέχοντας μια σε βάθος ανάλυση των προσαρμογών που απαιτούνται για την επιτυχημένη μεταφορά ενός κλασικού λογοτεχνικού έργου στο μέσο των κόμικς. Η εργασία χωρίζεται σε επιμέρους κεφάλαια, με το πρώτο μέρος να παρουσιάζει τη θεωρητική προσέγγιση του κόμικ ως μορφή τέχνης. Αναλύεται η ιστορική εξέλιξη των κόμικς, η φύση τους ως οπτικής αφήγησης και τα βασικά χαρακτηριστικά που τα διαφοροποιούν από άλλες αφηγηματικές μορφές. Το κεντρικό τμήμα της μελέτης ασχολείται με τη σύγκριση του λογοτεχνικού κειμένου του Καζαντζάκη και της εικονογραφημένης εκδοχής του Soloup. Γίνεται ανάλυση των αφηγηματικών μοτίβων, των κεντρικών χαρακτήρων και της θεματολογίας, καθώς και της διατήρησης ή προσαρμογής βασικών μηνυμάτων του έργου. Το graphic novel αξιοποιεί την εικονογράφηση για να ενισχύσει την αφηγηματική ροή και να δημιουργήσει συναισθηματική σύνδεση με τον αναγνώστη, κάτι που στο λογοτεχνικό κείμενο επιτυγχάνεται μέσω της γλώσσας και των περιγραφών.

Παράλληλα, η εργασία εξετάζει τη σχέση μεταξύ πολυμέσων και λογοτεχνίας, εστιάζοντας στην πολυμεσική αφήγηση. Αυτή η τεχνολογική προσέγγιση των κόμικς διευρύνει τα αφηγηματικά μέσα, ενισχύοντας τη διαδραστικότητα και την πολυαισθητηριακή εμπειρία του αναγνώστη. Επιπλέον, αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο η εικονογραφική απόδοση των χαρακτήρων και των τοπίων συνεισφέρει στη συνολική κατανόηση της ιστορίας, προσδίδοντας μια νέα οπτική διάσταση στη λογοτεχνία του Καζαντζάκη. Ο αναγνώστης καλείται να "διαβάσει" τόσο το κείμενο όσο και τις εικόνες για να ερμηνεύσει την αφήγηση. Τέλος, η εργασία κλείνει με την αναφορά στη δημιουργία ενός ψηφιακού κόμικ, ενσωματώνοντας τις αρχές της πολυμεσικής αφήγησης μέσω της εφαρμογής Pixton.

Λέξεις κλειδιά: πολυμεσική αφήγηση, Λογοτεχνία σε graphic novel, λογοτεχνία, Graphic Novel

Abstract

This paper focuses on the adaptation of Nikos Kazantzakis' classic work "The Life and State of Alexis Zorbas" in graphic novel form by the well-known comic book creator Soloup. Its aim is to examine the technical and narrative differences between the original literary text and its modern illustrated version, providing an in-depth analysis of the adaptations required for the successful adaptation of a classic literary work in the comic book medium. The paper is divided into sub-chapters, with the first part presenting a theoretical approach to comics as an art form. It analyses the historical development of comics, their nature as a visual narrative and the main

characteristics that distinguish them from other narrative forms. The central part of the study deals with the comparison of Kazantzakis's literary text and the illustrated version of Soloup. An analysis of narrative motifs, central characters and themes, as well as the retention or adaptation of key messages of the work are analysed. The graphic novel utilizes illustration to enhance narrative flow and create an emotional connection with the reader, which in the literary text is achieved through language and description.

At the same time, the paper examines the relationship between multimedia and literature, focusing on multimedia narrative. This technological approach to comics expands narrative media, enhancing the reader's interactivity and multisensory experience. Furthermore, the way in which the pictorial rendering of characters and landscapes contributes to the overall understanding of the story, adding a new perspective to Kazantzakis's literature, is analysed. The reader is invited to 'read' both the text and the images in order to interpret the narrative. Finally, the paper concludes by discussing the creation of a digital comic book, incorporating the principles of multimedia storytelling through the Pixton application.

Key words: multimedia storytelling, Literature in graphic novel, literature, Graphic Novel

Κεφάλαιο 1^ο

Παραδοσιακή Αφήγηση

Η αφήγηση θεωρείται τέχνη και γι' αυτό της έχουν δοθεί και ποικιλία ορισμών (Davies, 2007). Στην πιο βασική της μορφή, περιγράφεται ως τέχνη στην οποία η δράση και οι λέξεις αλληλεπιδρούν για να ζωντανέψουν μια ιστορία και να αποκαλύψουν την αλήθεια που κρύβεται μέσα της. Ο σκοπός της είναι επίσης να ενισχύσει τη φαντασία του ακροατή, κάνοντάς τον πιο δημιουργικό. Επιπλέον, η αφήγηση αναλύει πραγματικές ή φανταστικές καταστάσεις μέσω του προφορικού λόγου (Τσιλιμένη, 2007). Η αφήγηση ιστοριών είναι ένα μέσο επικοινωνίας που χρησιμοποιεί τον γραπτό ή προφορικό λόγο για να παρουσιάσει είτε φανταστικές είτε πραγματικές ιστορίες. Για να πραγματοποιηθεί μια αφήγηση χρειάζονται τρεις προϋποθέσεις: ο αφηγητής, οι ακροατές και η ίδια η ιστορία (Κατσαδώρος και Περάκη, 2016). Η κύρια πρόθεση της αφήγησης είναι να κεντρίσει το ενδιαφέρον του ακροατή, ενώ το μέγεθός της μπορεί να ποικίλει από πολύ μικρό έως πολύ μεγάλο (Charon, 2006, Παπαλεοντίου, 2014). Το περιεχόμενο της αφήγησης αντλείται από λαϊκούς μύθους και παιδική λογοτεχνία από το παρελθόν έως σήμερα. Οι μύθοι, οι λαϊκές παραδόσεις και τα παραμύθια ανήκουν στα είδη της αφήγησης. Όταν ένας αφηγητής παρουσιάζει την ιστορία του, επιδιώκει να προκαλέσει συναισθήματα στους ακροατές και να τους εγείρει διάφορα ερεθίσματα, διαμορφώνοντας έτσι τη λεκτική δομή της αφήγησης. Η αφήγηση συνήθως λαμβάνει χώρα σε έναν καθορισμένο τόπο ή μέρος (Μερακλής, 1997). Παρόλο που οι άνθρωποι έχουν διαφορετικές προτιμήσεις, υπάρχουν αμέτρητες ιστορίες που μπορούν να κεντρίσουν το ενδιαφέρον του καθενός (Lebowitz and Klum, 2011). Ανεξάρτητα από τη μορφή της – είτε σε θεατρικό χώρο είτε μέσω τεχνολογικών μέσων – η αφήγηση έχει τη δύναμη να αγγίζει και να ηρεμεί τις βαθύτερες ανάγκες του ανθρώπου (Ξεστέρνου, 2013).

Τι είναι Πολυμέσα

Τα πολυμέσα είναι ο τομέας της τεχνολογίας πληροφορικής που επικεντρώνεται στον συνδυασμό ψηφιακών δεδομένων από διάφορες μορφές όπως κείμενο, γραφικά, εικόνες, κινούμενη εικόνα (animation), ήχος και βίντεο. Χρησιμοποιούνται για την αναπαράσταση, παρουσίαση, αποθήκευση, μετάδοση και επεξεργασία πληροφοριών. Αυτού του είδους οι εφαρμογές γνωρίζονται ως πολυμεσικές εφαρμογές ή απλά πολυμέσα και αποτελούν έναν από τους ταχύτερα αναπτυσσόμενους τομείς στην πληροφορική. Έχουν εφαρμογές σε πολλούς διαφορετικούς τομείς όπως η εκπαίδευση, η επαγγελματική κατάρτιση, η αγορά και η διαφήμιση, οι παρουσιάσεις, η ψυχαγωγία, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα περίπτερα παροχής πληροφοριών (kiosks), η τηλεδιάσκεψη και το Internet, μεταξύ άλλων. Ετυμολογικά, η λέξη πολυμέσα (multimedia) αποτελείται από δύο μέρη: το πρώτο είναι η λέξη "πολύ" και το δεύτερο (και βασικότερο) είναι η λέξη "μέσα". Ο όρος "μέσα" αναφέρεται σε ένα φυσικό ή τεχνητό κανάλι, μέσω του οποίου μπορεί να πραγματοποιηθεί η μεταφορά δεδομένων και η παρουσίαση σχετικών πληροφοριακών μηνυμάτων, δηλαδή η διαδικασία κάποιας μορφής επικοινωνίας (Δημητριάδης, 2004, Ξυλωμένος, 2009).

Εισαγωγή στην Πολυμεσική Αφήγηση

Η πολυμεσική αφήγηση είναι μια σύγχρονη μορφή αφήγησης που ενσωματώνει πολλαπλά μέσα (multimedia) για να δημιουργήσει μια πιο εμπλουτισμένη και πολυδιάστατη εμπειρία για τον χρήστη. Σε αντίθεση με τις παραδοσιακές μορφές αφήγησης, που βασίζονται αποκλειστικά στο κείμενο ή στον προφορικό λόγο, αξιοποιεί ένα συνδυασμό από κείμενο, ήχο, βίντεο,

γραφικά και διαδραστικά στοιχεία, ενώ παράλληλα είναι δυνατόν να εμπλέκονται και διαφορετικές μορφές τέχνης δημιουργώντας μία νέα τάση, που αποδίδεται με τους όρους πολυμεσική ή και διαμεσική αφήγηση (Bolter, 2006 οπ, ανάφ, στο Κωτόπουλος κ.ά., 2023).

Βασικά Στοιχεία της Πολυμεσικής Αφήγησης

Κείμενο: Η βάση της αφήγησης που παρέχει τις πληροφορίες και τη δομή.

2. Ήχος: Συμπεριλαμβάνει μουσική, διαλόγους, και ηχητικά εφέ για να ενισχύσει την εμπειρία.

3. Βίντεο: Προσθέτει μια οπτική διάσταση και συχνά χρησιμοποιείται για να δείξει δράση ή να δώσει ζωντάνια στην αφήγηση.

4. Γραφικά και Εικόνες: Εμπλουτίζουν το κείμενο και το βίντεο με πρόσθετα οπτικά στοιχεία που διευκολύνουν την κατανόηση και την εμπάθυση.

5. Διαδραστικά Στοιχεία: Επιτρέπουν στους χρήστες να εμπλακούν ενεργά με την αφήγηση, κάνοντάς τους μέρος της ιστορίας.

Η πολυμεσική αφήγηση είναι μια δυναμική και εξελισσόμενη μορφή τέχνης και επικοινωνίας που συνδυάζει διάφορα μέσα για να δημιουργήσει πλούσιες και εντυπωσιακές ιστορίες. Καθώς η τεχνολογία συνεχίζει να αναπτύσσεται, οι δυνατότητες για νέες και καινοτόμες μορφές πολυμεσικής αφήγησης είναι ατελείωτες.

Είδη πολυμεσικής αφήγησης

Τα είδη της πολυμεσικής λογοτεχνίας περιλαμβάνουν διάφορες μορφές που αξιοποιούν τις τεχνολογίες και τα χαρακτηριστικά των πολυμέσων για να προσφέρουν νέους τρόπους αφήγησης και εμπειρίας. Μερικά από τα κύρια είδη είναι:

- **Διαδραστική αφήγηση (Interactive Fiction):** Περιλαμβάνει έργα όπου ο αναγνώστης μπορεί να επηρεάσει την εξέλιξη της ιστορίας μέσω επιλογών ή αλληλεπιδράσεων με το κείμενο, συχνά μέσω υπερσυνδέσμων ή επιλογών σε μενού. Ένα παράδειγμα διαδραστικής αφήγησης είναι το "Twine": Μια πλατφόρμα που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν διαδραστικές ιστορίες με υπερσυνδέσμους. Ένα γνωστό έργο είναι το "Depression Quest" της Zoë Quinn, που εξετάζει τη ζωή ενός ατόμου με κατάθλιψη.

- **Υπερκείμενο (Hypertext Fiction):** Χαρακτηρίζεται από κείμενα που είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους μέσω υπερσυνδέσμων, επιτρέποντας στον αναγνώστη να προηγηθεί μεταξύ διαφορετικών τμημάτων της ιστορίας ή να εξερευνήσει διάφορες διαδρομές μέσα στο έργο. Ένα παράδειγμα αποτελεί το "afternoon, a story" του Michael Joyce: Ένα από τα πρώτα και πιο διάσημα έργα υπερκειμένου, που επιτρέπει στους αναγνώστες να επιλέγουν τη δική τους διαδρομή μέσω της ιστορίας.

- **Πολυμεσική ποίηση (Multimedia Poetry):** Συνδυάζει κείμενο με ήχο, εικόνες, βίντεο και άλλες μορφές πολυμέσων για να δημιουργήσει ποιητικά έργα που προσφέρουν μια πλουσιότερη αισθητική εμπειρία. Το "Inanimate Alice" της Kate Pullinger και Chris Joseph αποτελεί μια σειρά πολυμεσικών διηγημάτων που συνδυάζουν κείμενο με εικόνες, ήχο και διαδραστικά στοιχεία.

- **Ψηφιακά μυθιστορήματα (Digital Novels):** Μυθιστορήματα που ενσωματώνουν πολυμέσα, όπως βίντεο, ήχο, εικόνες και διαδραστικά στοιχεία, για να διευρύνουν την παραδοσιακή μορφή της αφήγησης. Το "13 WAYS OF LOOKING AT A BLACKBIRD" από

τον William Carlos Williams: Ένα διαδραστικό ψηφιακό μυθιστόρημα που ενσωματώνει βίντεο, ήχο και κείμενο.

- Παιχνίδια αφήγησης (Narrative Games): Βιντεοπαιχνίδια που επικεντρώνονται στην αφήγηση και την ανάπτυξη της ιστορίας, όπου η συμμετοχή του παίκτη/αναγνώστη είναι ουσιώδης για την εξέλιξη της πλοκής. Το "Gone Home" από την Fullbright Company είναι ένα παιχνίδι όπου οι παίκτες εξερευνούν ένα σπίτι για να αποκαλύψουν την ιστορία της οικογένειας που ζούσε εκεί. Ακόμη το "Life is Strange" από την Dontnod Entertainment που αποτελεί ένα επεισοδιακό παιχνίδι που εστιάζει στην αφήγηση και την ανάπτυξη χαρακτήρων, με επιλογές που επηρεάζουν την πλοκή.

- Επαυξημένη πραγματικότητα (Augmented Reality - AR) και εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality - VR) Λογοτεχνία: Χρησιμοποιούν τεχνολογίες AR και VR για να δημιουργήσουν λογοτεχνικές εμπειρίες που συνδυάζουν τον πραγματικό κόσμο με τον ψηφιακό ή προσφέρουν πλήρως εμβυθιστικές εικονικές εμπειρίες. Παράδειγμα εδώ αποτελεί το «The Infinite Hotel»: Ένα VR έργο που επιτρέπει στους αναγνώστες να εξερευνήσουν διάφορα δωμάτια ενός άπειρου ξενοδοχείου, το καθένα με τη δική του ιστορία. Ακόμη το "AR Poetry": Έργα όπως το "Window" του David Jhave Johnston, που χρησιμοποιούν την επαυξημένη πραγματικότητα για να ενσωματώσουν την ποίηση στον φυσικό κόσμο.

- Γραμμικά πολυμέσα (Line r Multimedia): Παραδοσιακές αφηγήσεις που ενσωματώνουν πολυμέσα (όπως ηχητικά βιβλία με ηχητικά εφέ και μουσική) αλλά ακολουθούν μια γραμμική πορεία χωρίς τη δυνατότητα διαδραστικότητας από τον αναγνώστη. Το "The Night Circus" από την Erin Morgenstern, η ηχητική έκδοση αυτού του μυθιστορήματος περιλαμβάνει ηχητικά εφέ και μουσική που ενισχύουν την εμπειρία της ανάγνωσης. Ακόμη στο "World War Z" του Max Brooks, το ηχητικό βιβλίο περιλαμβάνει μια εκτενή ηχητική παραγωγή με πολλούς ηθοποιούς και ηχητικά εφέ.

Λογοτεχνία και πολυμέσα

Οι τομείς της λογοτεχνίας και των εικαστικών τεχνών, του λόγου και της εικόνας, φαίνονται αρχικά ως ανταγωνιστικοί. Ωστόσο, η αλληλεπίδραση μεταξύ τους και οι συναντήσεις τους είναι συνεχείς. Η εικονογράφηση βιβλίων, η περιγραφική ή ερμηνευτική εικαστική απεικόνιση της γραφής, καθώς και η ελεύθερη έμπνευση από λογοτεχνικά έργα είναι διαχρονικές. Επιπλέον, η αντίστροφη πορεία από τα εικαστικά προς το κείμενο δεν είναι σπάνια, όπως φαίνεται στην απεικόνιση της συγγραφής και της ανάγνωσης στη ζωγραφική και τη γλυπτική, στη ζωγραφική ως θέμα της λογοτεχνίας, στην περιγραφή έργων τέχνης σε κείμενα, στην υιοθέτηση στοιχείων του λόγου σε εικαστικές δημιουργίες, και στην εισχώρηση στοιχείων της ζωγραφικής σε ποιήματα (οπτικά ποιήματα, καλλιγραφήματα). Αυτές οι διαδικασίες ξεπερνούν την ίδια την εικονοποιητική δύναμη της λογοτεχνίας (Χρονοπούλου, 2014).

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, έχουν δημιουργηθεί νέοι τρόποι αφήγησης μέσω πολυμέσων, όπως το βίντεο, οι φωτογραφίες και ο ήχος, που λειτουργούν είτε σε συνδυασμό είτε συμπληρωματικά με το γραπτό κείμενο. Η ενσωμάτωση αυτών των πολυμέσων αποσκοπεί στο να κάνει το κείμενο πιο ελκυστικό για τον αναγνώστη, ο οποίος είναι συνηθισμένος να αλληλοεπιδρά με τον κόσμο μέσω οθονών υπολογιστών και κινητών συσκευών και αισθάνεται άνετα να τις χρησιμοποιεί και για την ανάγνωση βιβλίων. Επιπλέον, η διαδραστικότητα βοηθά στη διατήρηση του ενδιαφέροντος του αναγνώστη, ο οποίος καθημερινά εκτίθεται σε οπτικοακουστικά ερεθίσματα. Οι πολυμεσικοί τρόποι αφήγησης έχουν αλλάξει την ποιότητα της επικοινωνίας μεταξύ ανθρώπων, προσφέροντας μια πιο πλούσια και λεπτομερή απεικόνιση

της πραγματικότητας. Αυτές οι μέθοδοι ενσωματώνουν πολλές αισθήσεις, καθώς η επικοινωνία δεν είναι πια περιορισμένη στην οπτική αντίληψη αλλά συχνά περιλαμβάνει και ακουστικά στοιχεία. Στα παιδικά βιβλία, μπορεί ακόμα να χρησιμοποιηθεί η αφή ή η όσφρηση για να ενισχύσει την εμπειρία ανάγνωσης. Τέλος ένα πλεονέκτημα της χρήσης πολυμέσων είναι ότι η ενεργοποίηση πολλών αισθήσεων βοηθά τον αναγνώστη να κατανοήσει, να απομνημονεύσει και να αποτυπώσει καλύτερα μια ιστορία. Όταν το οπτικό ερέθισμα συνδυάζεται με ηχητικό – όπως ήχος, εικόνα ή βίντεο – ενεργοποιούνται περισσότερα μέρη του εγκεφάλου, γεγονός που ενισχύει την προσοχή. Αυτή η ιδέα βασίζεται στη θεωρία του Χάουαρντ Γκάρντνερ, ερευνητής της Νευρολογίας και καθηγητής Ιατρικής,

Υπερκειμενική πεζογραφία

Στην εποχή της «υπερλογοτεχνίας», ο αναγνώστης αποκτά ακόμα μεγαλύτερη δύναμη. Ωστόσο, πριν παρουσιαστούν οι νέες δυνατότητες που αποκτά ο αναγνώστης, είναι σημαντικό να διευκρινιστούν οι όροι υπερκείμενο και υπερλογοτεχνία. Τη δεκαετία του '60, ο Ted Nelson οραματίστηκε ένα εκτεταμένο ηλεκτρονικό δίκτυο που θα συνέδεε όλες τις διαθέσιμες πληροφορίες παγκοσμίως. Το Project Xanadu (Nelson, 1974 και 1992) θα επιτύχανε αυτόν τον στόχο αν όλα τα έγγραφα παρέπεμπαν το ένα στο άλλο, δημιουργώντας ένα «παγκόσμιο» κείμενο (docuverse). Ο Nelson επινόησε τη λέξη υπερκείμενο για να περιγράψει ένα εργαλείο που θα δημιουργούσε μια μη σειριακή σύνδεση των κειμένων (Μάτος, Οικονόμου, Βίγκλας, 2006, οπ. ανάφ στο Καλογήρος, 2011). Στα τα τέλη της δεκαετίας του '80, αναδύθηκε ένα νέο είδος μη γραμμικών κειμένων που διαβάζονται σε οθόνες υπολογιστών και υποστηρίζονται από λογισμικά κυβερνολογοτεχνικής γραφής, όπως το Storyspace. Σε αυτά τα κείμενα, ο έλεγχος της δημιουργίας και της δομής ανήκει στον αναγνώστη, ο οποίος συνεχώς τα ανακατασκευάζει, ενσωματώνει λέξεις, ήχο, εικόνα και ορίζει υπερδεσμούς, δημιουργώντας κάθε φορά ένα νέο λογοτεχνικό έργο. Πολλά από αυτά τα έργα είναι μυθιστορήματα που είτε δημιουργήθηκαν πριν την εμφάνιση του Παγκόσμιου Ιστού, στο προγραμματιστικό περιβάλλον του Storyspace (1989-1995), όπως τα "Afternoon: a story", "Patchwork Girl" και "Victory Garden", είτε βασίζονται στην τεχνολογία του Διαδικτύου, όπως τα "The Unknown" και "These Waves of Girls". Το πρώτο λογοτεχνικό υπερκείμενο, "Afternoon: a story", δημιουργήθηκε το 1987 από τον Michael Joyce ως δοκιμαστικό για το λογισμικό Storyspace και το 1990 εκδόθηκε από την Eastgate σε μορφή δισκέτας. Με 951 υπερσυνδέσμους και 539 σύντομα αποσπάσματα, ο αναγνώστης μπορεί να δημιουργήσει πολλές ιστορίες ανάλογα με τις επιλογές του. Ο ήρωας της ιστορίας προσπαθεί να βρει το δρόμο του και να ανακαλύψει σε ποιον ανήκουν δύο νεκρά σώματα που έχει βρει. Η πλοκή εξελίσσεται πληκτρολογώντας "Ναι" ή "Όχι", αναζητώντας στοιχεία και κλικάροντας πάνω σε ενεργές λέξεις του κειμένου ή πατώντας "RETURN". Με το Storyspace ως εργαλείο υπερκειμενικής γραφής, ακολούθησαν και άλλα έργα όπως το "Victory Garden" (Moulthrop, 1992), "The Garden of Forking Paths" και "Patchwork Girl" (Shelley Jackson, 1995). Από τα λογοτεχνικά υπερκείμενα της δεύτερης γενιάς ξεχωρίζει το μυθιστόρημα "These Waves of Girls" (Fisher, 2001), το οποίο κέρδισε το Electronic Literature Award το 2001. Το πρώτο ελληνικό λογοτεχνικό υπερκείμενο είναι η διαδικτυακή εκδοχή του μυθιστορήματος της Σοφίας Νικολαΐδου "Πλανήτης Πρέσπα", όπου ο αναγνώστης κλικάρει σε μία από τις εικόνες επτά πλανητών και επιλέγει την αναγνωστική του πορεία (Γιαννικοπούλου, 2009, σελ.12).

Ακόμη στη Υπερκειμενική λογοτεχνία περιλαμβάνονται και έργα όπως "Το Κουτσό" του Χούλιο Κορτάσαρ, όπου ο αναγνώστης επιλέγει ποιο μονοπάτι θα ακολουθήσει, δημιουργώντας μια αίσθηση λαβυρίνθου χωρίς καθοδήγηση. Άλλα παραδείγματα

περιλαμβάνουν τη "Χλωμή Φωτιά" του Βλαντιμίρ Ναμπόκοφ, που συνδυάζει ένα ποίημα με ερμηνευτικά σχόλια για μια πολύπλοκη αφήγηση, και το "Κάστρο των Διασταυρωμένων Πεπρωμένων" του Ίταλο Καλβίνο, όπου οι χαρακτήρες διηγούνται ιστορίες μέσω ταρό, οι οποίες διασταυρώνονται με πολλαπλούς τρόπους.

Λογοτεχνία με Βίντεο

Περαιτέρω παραδείγματα περιλαμβάνουν έργα που συνδυάζουν κείμενο, βίντεο, εικόνες και ήχο για να δημιουργήσουν μοναδικές αφηγηματικές εμπειρίες. Ο David Lynch δημιούργησε τη σειρά "Rabbits", που συνδυάζει θεατρικά στοιχεία με κινηματογραφική αφήγηση, δημιουργώντας μια εμπειρία στο μεταίχμιο μεταξύ βίντεο και λογοτεχνία (Lim, 2015).

Η Kate Pullinger και ο Chris Joseph στο "Flight Paths" συνδυάζουν κείμενο, βίντεο και εικόνες για να αφηγηθούν την ιστορία ενός μετανάστη που πέφτει από το αεροπλάνο και επιβιώνει. Οι Pamela Jackson and Shelley Jackson στο "The Doll Games" χρησιμοποιεί βίντεο, φωτογραφίες και κείμενο για να εξερευνήσει τον κόσμο των παιχνιδιών με κούκλες (Solander, 2013).

Επιπλέον, το "We Feel Fine" των Jonathan Harris και Sep Kamvar συνδυάζει στοιχεία από blogs και άλλες διαδικτυακές πηγές για να δημιουργήσει μια πολυμεσική ιστορία που αποτυπώνει τις ανθρώπινες συναισθηματικές εκφράσεις (σύμφωνα με την ιστοσελίδα <http://wefeelfine.org/mission.html>). Το έργο του Jorge Luis Borges, "The Garden of Forking Paths", αν και δεν είναι αυστηρά βίντεο, έχει εμπνεύσει πολλές διαδραστικές ψηφιακές αφηγήσεις που χρησιμοποιούν βίντεο και κείμενο για να εξερευνήσουν τα πολλαπλά μονοπάτια της αφήγησης.

Τέλος η νουβέλα "Black Box" της Jennifer Egan δημοσιεύτηκε αρχικά μέσω Twitter, αλλά αργότερα μετατράπηκε σε ένα πολυμεσικό έργο που συνδυάζει κείμενο και οπτικά στοιχεία για να αφηγηθεί την ιστορία (Gutman, J. 2020). Τέλος, η web σειρά "The Lizzie Bennet Diaries" είναι μια σύγχρονη διασκευή του "Pride and Prejudice" της Jane Austen, χρησιμοποιώντας τη μορφή των vlog για να αφηγηθεί την ιστορία, δημιουργώντας έναν συνδυασμό λογοτεχνίας και βίντεο (Jandl, S. 2015).

Λογοτεχνία με εικόνες

Η χρήση της εικόνας στη λογοτεχνία έχει βαθιές ρίζες στην ιστορία της ανθρωπότητας. Από την αρχαιότητα έως τη σύγχρονη εποχή, η εικόνα έχει διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στην ενίσχυση και στην ερμηνεία των λογοτεχνικών κειμένων. Ας δούμε μια σύντομη ιστορική αναδρομή της σχέσης αυτής: Στην αρχαία Ελλάδα και Ρώμη, η έννοια της "έκφρασης" (περιγραφή έργων τέχνης σε λογοτεχνικά κείμενα) ήταν ιδιαίτερα διαδεδομένη. Ποιητές και συγγραφείς, όπως ο Όμηρος και ο Βιργίλιος, χρησιμοποιούσαν λεπτομερείς περιγραφές έργων τέχνης για να ενισχύσουν τη δραματικότητα και την εικονοποιητική δύναμη των κειμένων τους (Χρονοπούλου, 2013). Κατά τη μεσαιωνική περίοδο, η εικονογράφηση χειρόγραφων ήταν συνηθισμένη πρακτική. Οι μοναχοί αντέγραφαν και διακοσμούσαν θρησκευτικά και λογοτεχνικά κείμενα με λεπτομερείς μικρογραφίες που συνόδευαν το γραπτό λόγο, βοηθώντας στην κατανόηση και τη διάδοση των κειμένων (Βλάχος, 2009).

Η Αναγέννηση έφερε μια ανανέωση της σχέσης μεταξύ εικόνας και λογοτεχνίας. Καλλιτέχνες όπως ο Leonardo da Vinci και ο Michelangelo συνδύασαν τη λογοτεχνική έκφραση με την οπτική τέχνη, δημιουργώντας έργα που αντλούσαν έμπνευση από κλασικά κείμενα. Παράλληλα, οι εικονογραφήσεις βιβλίων έγιναν πιο λεπτομερείς και καλλιτεχνικά

προηγμένες. Ακόμη στην περίοδο του Μπαρόκ και του Διαφωτισμού, η τέχνη και η λογοτεχνία συνέχισαν να αλληλοεπιδρούν. Οι εικονογραφήσεις βιβλίων συχνά προσέφεραν οπτικές ερμηνείες των λογοτεχνικών θεμάτων, ενώ οι συγγραφείς ενσωμάτωναν περιγραφές έργων τέχνης στα κείμενά τους για να ενισχύσουν τις ιδέες και τα συναισθήματα που ήθελαν να μεταδώσουν. Στον 19ο αιώνα, η χρήση της εικόνας στη λογοτεχνία πήρε νέα μορφή με την εμφάνιση των εικονογραφημένων μυθιστορημάτων και περιοδικών. Οι συγγραφείς όπως ο Charles Dickens και ο Lewis Carroll συνεργάστηκαν με εικονογράφους για να δημιουργήσουν πλούσια εικονογραφημένα έργα που έκαναν τα κείμενα πιο προσιτά και ελκυστικά στο ευρύ κοινό. Τέλος, στον 20ό και 21ο αιώνα, η σχέση μεταξύ εικόνας και λογοτεχνίας εξελίχθηκε περαιτέρω. Τα εικονογραφημένα βιβλία για παιδιά, τα graphic novels και οι πολυμέσα εκδόσεις έφεραν νέες δυνατότητες στη συνύπαρξη λόγου και εικόνας. Η τεχνολογία και τα ψηφιακά μέσα επέτρεψαν ακόμα πιο πλούσιες και διαδραστικές συνθέσεις, όπου η εικόνα και το κείμενο ενσωματώνονται με καινοτόμους τρόπους. Η υπερλογοτεχνία, ή ηλεκτρονική λογοτεχνία, η κυβερνολογοτεχνία δανείζεται όρους, δομή και φιλοσοφία από τη ροή, τους κώδικες και το εννοιολογικό πλαίσιο το οποίο διέπει τον κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Παράλληλα όμως δανείζει και η λογοτεχνία δομικά όρους και στοιχεία τα οποία αναλογικά ορίζονται ως κόμβοι, σελίδες, μονοπάτια. Εδώ φαίνεται έντονη και η ανάγκη να διανθιστεί το υπερκείμενο με μια εικονική υλικότητα (Γιαννικοπούλου, 2007).

Ο πιο διαδεδομένος τρόπος αφήγησης με πολυμέσα φαίνεται ότι είναι τα κόμικς. Σύμφωνα με τον McCloud, προάγγελος των κόμικς είναι οι γελοιογραφίες σε μικρές εφημερίδες, ενώ σταδιακά ενσωματώθηκαν στην κουλτούρα της Ευρώπης, της Αμερικής και της Ασίας (McCloud, 1998). Η περιγραφή αποδίδεται οπτικά μέσα από τις εικόνες των καρτέ και ο αναγνώστης επικεντρώνεται στους διαλόγους που εμφανίζονται με μορφή μπαλονιού (Κουκουλάς, 2022). Οι χαρακτήρες δεν περιγράφονται λεκτικά, καθώς ο αναγνώστης παρατηρεί το σκίτσο τους ενώ εκείνοι διηγούνται την ιστορία τους (McCloud, 1998).

Κεφάλαιο 2^ο

Θεωρητικό πλαίσιο

Ιστορική Αναδρομή των Κόμικ

Από τις απαρχές του ανθρώπου, ήταν εμφανής η ανάγκη της επικοινωνίας, αρχικά μέσω των εικόνων αργότερα με τη χρήση συμβόλων. Με την άποψη αυτή συμφωνεί και ο Ταρλαντέζος αφού προσδιορίζει τις πρώτες εκφράσεις των ανθρώπων ως πρώιμη μορφή των κόμικς(Ταρλαντέζος, 2006). Οι πρώτες απεικονίσεις προέκυψαν στις σπηλιές των αρχαίων προγόνων μας περίπου 35.000 π.Χ., καθώς ζωγράφιζαν πάνω στις πέτρες για να αποτυπώσουν τη ζωή τους. Τα αιγυπτιακά ιερογλυφικά και οι τοιχογραφίες στις πυραμίδες αλλά και καθημερινές σκηνές από τη ζωή των ανθρώπων χαραγμένες πάνω σε διάφορα αντικείμενα. Με το πέρασμα των χρόνων, οι αρχαίοι Έλληνες εξέλιξαν την τέχνη της ζωγραφικής, χρησιμοποιώντας τους αμφορείς για να αποτυπώσουν τις απεικονίσεις τους. Ένα από τα πρώτα κόμικς που εμφανίστηκαν στην Ελλάδα γύρω στο 300 π.Χ. ήταν ζωγραφισμένο σε πάπυρο και απεικονίζει τις περιπέτειες του Ηρακλή. Η μεταγενέστερη χρήση εικονικών παραστάσεων που απεικονίζουν τη δράση των θρησκειών στη διακόσμηση των ιερών ναών χρήση διαδοχικών εικόνων ως μορφή επικοινωνίας μας οδήγησαν στάδια στη μορφή των κόμικ όπως τα γνωρίζουμε σήμερα.

Επιπλέον, υπάρχουν γραπτά που περιγράφουν τη ζωή του Χριστού και των αγίων (Γιαννόπουλος, 2010: 5-6). Σύμφωνα με τον Σκαρπέλο : τα κόμικς εμφανίζουν πολλά κοινά γνωρίσματα και ομοιότητες με τις τοιχογραφίες των προϊστορικών σπηλαιών, τους πάπυρους των Αιγυπτίων και τις τοιχογραφίες που απεικονίζουν τον αποθανόν και η διαδρομή του για την αιώνια ζωή (χρονολογούνται περίπου το 3000 π.Χ.), τον Δίσκο της Φαιστού τα αρχαιοελληνικά αγγεία και τα ανάγλυφα της ζωφόρου του Παρθενώνα, τη στήλη του Τραϊανού που βρίσκεται στη Ρώμη, τις ταπισερι της Bayeux (1066 μ.Χ.), τις κινέζικες αφηγήσεις της δυναστείας των Μινγκ, τις εικονογραφημένες ιαπωνικές περγαμηνές Emakimono. Ακόμη αναφέρει ότι υπάρχουν ενδείξεις για αντίστοιχες εικονογραφήσεις και από τους πολιτισμούς της Κεντρικής Αμερικής (πολύ πριν από τον Κολόμβο) όπως οι Mayas και των Aurignac στη νοτιοδυτική Γαλλία τις τοιχογραφίες, και τα βιτρό των καθεδρικών ναών, τα εικογραφημένα χειροποίητα βιβλία από τον μεσαίωνα, στις εικόνες του Epinal που εξιστορούν τον βίο των αγίων και μετα να ακολουθούν οι ζωγραφίες Hogart του 18ου αιώνα που εξιστορούν μια ιστορία και στις σατιρικές εικογραφημένες ιστορίες (Essay on Physiognomics) που δημιούργησε ο Törpffer με σκοπό να παρακινήσει τους μαθητές του (Σκαρπέλος 2000: 36). Σύμφωνα με το Γρόσδο και τη Ντάγιου, η ανακάλυψη της τυπογραφίας από τον Γουτεμβέργιο τον 15ο αιώνα, άνοιξε τον δρόμο για την εμφάνιση των πρώτων εκτυπωμένων εικονογραφημένων έργων κατά τον 17ο αιώνα (Γρόσδος & Ντάγιου 1999α: 72).

Τα πρώτα Κόμικ

Στην Ευρώπη

Ο Ελβετός Rodolphe Törpffer στα μέσα του 19ου αιώνα χρησιμοποίησε για πρώτη φορά στη Ευρώπη εικόνες/λιθογραφίες σε μορφή κόμικς . Η Ζέζου τον χαρακτηρίζει ως «θεμελιωτή των comic strips, διότι δημιούργησε την αφηγηματική λωρίδα για να αποδώσει τις διαδοχικές

φάσεις της ζωής» (Ζέζου, 2017: 67). Δημιούργησε σατιρικές εικονογραφημένες ιστορίες, χρησιμοποιώντας βινιέτες και περιθώρια πλαισίων Scott McCloud, χαρακτηρίζει αυτές τις εικονογραφημένες ιστορίες ως τα πρώτα κόμικς στην Ευρώπη αφού συνδύαζαν εικόνα και κείμενο (McCloud, 2014). Το 1837 εκδόθηκε το πρώτο του κόμικς στην Ευρώπη με τίτλο "Histoire de M. Vieux Bois, το 1842 αναδημοσιεύτηκε στις ΗΠΑ υπό τον τίτλο "Οι Περιπέτειες του Odadiah Olduck. Η ιστορία του Odadiah Olduck είναι απλή κατά κάποιον τρόπο. Ο Olduck ερωτεύεται μια γυναίκα και προσπαθεί να κρατήσει το πάθος του μακριά μέσω της μελέτης και της μουσικής πρακτικής. Ωστόσο, αντιμετωπίζοντας αδυναμία στο να το καταφέρει, επιχειρεί να αυτοκτονήσει, αλλά αποτυγχάνει. Επαναλαμβάνει αυτήν την προσπάθεια πέντε φορές. Κατά τη διάρκεια αυτών των περιπετειών, βρίσκεται εμπλεκόμενος σε παράλογες καταστάσεις. Τελικά, καταφέρνει να κερδίσει το χέρι της γυναίκας του σε έναν γάμο. Η ιστορία έχει μια χαριτωμένη και ελαφριά αίσθηση, με πολλές κωμικές στιγμές και αναπάντεχες στροφές. Αν και η πλοκή είναι απλή, το έργο έχει ιστορική σημασία ως ένα από τα πρώτα παραδείγματα κόμικς βιβλίου στην αμερικανική λογοτεχνία.

Ακόμη ένας «σταθμός» στη ιστορία των κόμικς είναι το περιοδικό "Ally Slope's Half Holiday" που κυκλοφόρησε στην Αγγλία στις 3 Μαΐου 1884. Σύμφωνα με τον Roger Sabin, πρώτο κόμικς με την σημερινή έννοια της λέξης (Sabin, 1997: 15-16). Αποτελούνταν από κόμικς στη μορφή σειρών και στριπ, καθώς και άρθρα ψυχαγωγίας και πολιτικής σάτιρας. Θεωρείται από πολλούς ως το πρώτο περιοδικό κόμικς στον κόσμο. Ο ήρωας του περιοδικού ήταν ο Ally Sloper, ένας χαρακτήρας που έγινε πολύ δημοφιλής στην εποχή του. Ο Sloper ήταν ένας άνθρωπος από την εργατική τάξη που είχε μια ανεπίσημη στάση απέναντι στην εργασία και την κοινωνία, και συχνά περιπλανιόταν σε παμπ και σε άλλα μέρη διασκέδασης. Επιπλέον ένας πολύ σημαντικός δημιουργός για τη ίδρυση της φόρμας του κόμικς, σύμφωνα με τον Ταρλαντέζο θεωρείται ο Γερμανός Wilhelm Busch, ο οποίος δημιούργησε το 1825 το κόμικς "Max und Moritz".(Ταρλαντέζος, 2006).

Επιπλέον οι εφημερίδες θα αποτελέσουν τον τρόπο διάδοσης και ανάπτυξης των κόμικς στη Μεγάλη Βρετανία και τις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής, όπου εμφανίζονταν συνήθως στο οπισθόφυλλο ως προσθήκη των ειδήσεων με διαφορετικό από τα συνηθισμένα τρόπο. Μερικά ακόμη comic strips ήταν το «Katzenjammer Kids» (1897) του Dirks, το «Little Nemo in Slumberland» (1905) του Winstor McCay και το «Crazy Kat» (1910) του George Herriman.(Φεγγερού, 2012).Οι εφημερίδες με comic strips παρατήρησαν αύξηση στις πωλήσεις, το γεγονός αυτό θα οδηγήσει στη αυτονομία των κόμικς αφού πλέον θα δημοσιεύονταν ως ανεξάρτητες από τις ειδήσεις ιστορίες

Στις επόμενες δεκαετίες στην Ευρωπαϊκή στην σκηνή των κόμικς κάνει την εμφάνιση του ο Τεν Τεν το 1929 από τον Βέλγο Ζορζ Ρεμι επονομαζόμενος ως Ερζε και το περιοδικό Spirou που φιλοξένησε ήρωες όπως ο Μαρσουπιλαμί του André Franquin (1952). Στις δεκαετίες 40 και 50 τα κόμικς με ιδιότυπο χιούμορ και υπερήρωες κατακλύζουν την ευρωπαϊκή και την αμερικανική αγορά. Μερικές δεκαετίες αργότερα το 1970 ο Γάλλος Ρενέ Γκοσυνί συστήνει στο κοινό ήρωες όπως ο Αστερίξ και Οβελίξ, ο Ιζνογκούντ και ο Λούκι Λούκ, είτε σε τεύχη με συνέχεια είτε και σε μορφή φυλλαδίων.

Αμερική

Τα κόμικς καθιερώθηκαν ως ένα καινούργιο μέσο επικοινωνίας όταν οι αμερικανικές εφημερίδες άρχισαν να τα δημοσιεύουν στις σελίδες τους στις αρχές της δεκαετίας του 1890. και έγιναν αναπόσπαστο κομμάτι της λαϊκής κουλτούρας (popular culture) όταν ο R.F. Outcault δημιούργησε το Yellow Kid (Νικολόπουλος, 2011: 62). Το 1895 κυκλοφόρησε στις ΗΠΑ το κόμικ Στριπ Hogan's Alley, με πρωταγωνιστή τον Mickey Dugan, , ένα φαλακρό, ξυπόλυτο παιδί με κίτρινα μεγάλα ρούχα και περίεργη συμπεριφορά, είναι γνωστός ως το κίτρινο παιδί, (πληροφορίες αντλήθηκαν από The Yellow Kid 1895 (osu.edu). Από το 1920 και μετά, συναντάμε σατιρικά περιοδικά και κυρίως τα comic strips, τα οποία είχαν σημαντική παρουσία και ήταν προδρόμια των comic books που εστίαζαν στους υπερήρωες της δεκαετίας του 1930 και του 1940 (Sabin, 1993, Waugh, 1991). Η σύνδεση μεταξύ κόμικς, κινηματογράφου και κινουμένων σχεδίων εξελίχθηκε ιδιαίτερα μετά τη δημιουργία των Disney Studios το 1920 και της Warner Brothers το 1930. Περί το τέλος του 1930 οι νέοι εκδότες, τα καινούργια βιβλία-κόμικς ξεφύτρωναν παντού, οι σκιτσογράφοι διάνθιζαν επηρεασμένοι από διάφορες τεχνολογίες. Το 1929 εμφανίστηκε ο μονόφθαλμος ναύτης Popeye από τον Elzie Crisler Segar, με πηγή της δύναμης του το σπανάκι σε κονσέρβα, μαζί του ήταν την αρραβωνιαστικιά του την Olive Oyl καθώς και ο αντίζηλος του ο Brutus (Κώτση, 2018 :90-91).

Το 1938, κυκλοφόρησε το περιοδικό Action Comics. Το πρώτο τεύχος του "Action Comics" περιελάμβανε την ιστορία του Superman, δημιουργία των Jerry Siegel και Joe Shuster. Ο Clark Kent, ένας δημοσιογράφος του Daily Planet στην πόλη Metropolis, ο οποίος κρύβει τις υπερδυνάμεις του κάτω από την καθημερινή του ταυτότητα, στην πραγματικότητα είναι από τον πλανήτη Κρύπτον και μεταμορφώνεται στον Superman με υπερφυσικές δυνάμεις όπως την αόρατη ενέργεια, την ανθεκτικότητα και την υπερατλαντική δύναμη, καθώς και την ικανότητα να πετάει. Η στολή του έχει τα χαρακτηριστικά και καθόλου τυχαία χρώματα κόκκινο και μπλε ακριβώς όπως και η σημαία της Αμερικής (Κώτση, 2018 : 93-94). Ένα χρόνο αργότερα εμφανίστηκε και ο Batman από τους Bob Kane και Bill Finger και έκανε την πρώτη του εμφάνιση στο περιοδικό "Detective Comics" το 1939. Πίσω από τη μάσκα του βρίσκεται ο Bruce Wayne, ένας εκατομμυριούχος επιχειρηματίας στο Gotham City, που ύστερα από τον θάνατο των γονιών του σε ένα έγκλημα, αποφασίζει να χρησιμοποιήσει το πλούτο και τις ικανότητές του για να καταπολεμήσει το έγκλημα στην πόλη, σε αντίθεση με Superman δεν διαθέτει υπερδυνάμεις, διαθέτει όμως εργαλεία και πατέντες υψηλής τεχνολογίας μέσα στα οποία είναι και η ίδια του η στολή, η οποία είναι εμπνευσμένη από ένα σχέδιο του Λεονάρντο Ντα Βίντσι. Επιπλέον στο πλευρό του στη μάχη κατά του εγκλήματος εμφανίζεται ο Robin-the boy wonder, εισάγοντας στα κόμικς τον χαρακτήρα του βοηθού ενός βασικού ηρώα, μια ιδέα η οποία επικρατεί έως και σήμερα (Γερακοπούλου, 2017 όπως αναφ. στη Κώτση, 2018: 94-95).

Στη δεκαετία του 1930 εκτός ότι έγιναν τα πρώτα σημαντικά βήματα για τη δημιουργία ενός σύμπαντος ηπερηρώων, παράλληλου με το δικό μας . Εμφανίστηκαν και εμβληματικοί χαρακτήρες της 9ης τέχνης. Ο Μίκυ Μάους είναι ένας από τους πιο διάσημους και αναγνωρίσιμους χαρακτήρες της Disney. Δημιουργήθηκε από τον Walt Disney και τον Ub Iwerks και έκανε την πρώτη του εμφάνιση στην ταινία κινουμένων σχεδίων "Steamboat Willie" το 1928. Ο Μίκυ είναι ένα ποντίκι με λευκά γάντια, κίτρινα παπούτσια και ένα μεγάλο, γελαστό πρόσωπο, το πρώτο κόμικ στριπ εμφανίστηκε το 1930 και πλαισιώθηκε από διάφορους χαρακτήρες όπως τον χαζούλη Goofy και τον οξύθυμο Donald Duck καθώς και πολλούς άλλους, δημιουργώντας ένα νέο συμπάν ηρώων με απίστευτη εμπορικότητα μέχρι

και σήμερα. Αξίζει να σημειωθεί ότι τα κόμικ αλλάζουν κοινό αλλάζει κοινό και από την εργατική τάξη πλέον απευθύνονται στα παιδιά. Στα μέσα του 1940 οι ιστορίες κόμικς με κοινό αποκλειστικά τα παιδιά έχουν πολλαπλασιαστεί.

Ελλάδα

Τα κόμικς άργησαν αρκετά σε σχέση με την υπόλοιπη Ευρώπη λόγω εσωτερικών πολεμικών και πολιτικών αναταραχών, πάρα την εμφάνιση γελοιογραφιών τον 19ο αιώνα και στις αρχές του 20ου που καυτηρίαζαν τα γεγονότα της εποχής δεν αποτελούσαν σύνολο διαδοχικών εικόνων. Τα πρώτα ελληνικά κόμικς εμφανίστηκαν στα τέλη του 1940 και στις αρχές του 1950 (Μαλαφάντης, 1996: 746).

Στον ελληνικό χώρο μέσα στη δεκαετία του 1950 εμφανίστηκαν διάφορα λαϊκά εικονογραφημένα αναγνώσματα και έντυπα με στιλ παρόμοιο με αυτό των κόμικς, έμοιαζαν περισσότερο με γελοιογραφίες έγιναν πολύ δημοφιλή και αγαπητά από τον κόσμο τα πιο γνωστά από αυτά Γκάουρ-Τάρζαν, Μικρός Ήρωας, Τάργκα καθώς και το περιοδικό Ταμ-Ταμ που περιλάμβανε τις μεταφρασμένες περιπέτειες γνωστών ηρώων των αμερικάνικων κόμικς όπως ο Σούπερμαν και ο Τάρζαν (1950) (Soloup, 2012). Η μεγάλη αλλαγή έγινε το 1951 όταν κυκλοφόρησε στη Ελλάδα το περιοδικό ΚΛΑΣΙΚΑ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΑ αποτελεί τη μετάφραση του αμερικάνικου περιοδικού (Classics Illustrated) που κυκλοφόρησε μια δεκαετία νωρίτερα στη Αμερική (1940). Περιλάμβανε μεταφρασμένες διασκευές γνωστών έργων της παγκόσμιας λογοτεχνίας, εκδόθηκε από τον εκδοτικό Ατλαντίς των Αδελφών Πεχλιβανίδη, η Φεγγερού (2012) χαρακτηρίζει επαναστατική τη χρήση ενός νέου τρόπου έκδοσης με τη χρήση ενός πιεστηρίου offset με σύστημα τετράχρωμης εκτύπωσης σε λευκό χαρτί που δεν κιτρινίζει, προσδίδοντας μια πολύ προσεγμένη εμφάνιση. Το πρώτο τεύχος που κυκλοφόρησε ήταν οι Άθλιοι του Βίκτωρ Ούγκο το 1951 και έκανε μεγάλες πωλήσεις σε όλη την επικράτεια με πωλήσεις που υπολογίζονται σύμφωνα με το ελληνικό μουσείο κόμικς στα 90.000 αντίτυπα στη πρώτη έκδοση. Η σειρά αυτή γνώρισε σημαντική επιτυχία και έχει χαρακτηριστεί από πολλούς ως η επανάστασή που άνοιξε τον δρόμο για την εισαγωγή και άλλων μεταφρασμένων κόμικς καθώς και τη επιβολή των κόμικς ως ένα αυτόνομο είδος (Κώτση, 2018). Τα ελληνικά ‘Κλασικά’ εξέδωσαν όλους τους μεταφρασμένους τίτλους. Η αποδοχή που γνώρισε ήταν τόσο μεγάλη, που ο εκδοτικός οίκος δημιούργησε μια ολόκληρη σειρά τευχών με θέματα από την ελληνική μυθολογία, τη βυζαντινή ιστορία και την Ελληνική Επανάσταση, το πρώτο τεύχος ήταν ‘Περσέας και Ανδρομέδα’ 1952 με σχέδιο Κώστα Γραμματόπουλου και κείμενα του Βασίλη Ρώτα, η σειρά τευχών αυτή προοριζόταν για εσωτερική διανομή και δεν κυκλοφόρησε στο εξωτερικό, τα μονά ξενόγλωσσα τεύχη ελληνικής έμπνευσης ήταν η Ιλιάδα και η Οδύσσεια (Κώτση, 2018: 120).

Το 1961 κυκλοφορεί το περιοδικό ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΚΟΜΙΚΣ, εκδίδονται κάθε εβδομάδα και οι τίτλοι τους εναλλάσσονται ως Διαπλανητικά, Παράξενα, Δυναμικά και Εκπληκτικά με κυρίως πρωταγωνιστές τον Superman που εμφανίζεται ως Υπεράνθρωπος και τον Batman ως Νυχτερίδας και άνθρωπος νυχτερίδα. Το 1966 κυκλοφόρησε το πρώτο τεύχος αυτόνομο τεύχος Μίκυ Μάους (θεωρείται ως αυτόνομο καθώς ιστορίες με πρωταγωνιστή το καλοσυνάτο ποντίκι είχαν δημοσιευθεί σε διάφορα περιοδικά όπως το Γέλιο και Χαρά), περιείχε ιστορίες με τους χαρακτήρες της Disney με το εξώφυλλο να εμφανίζεται ο Μίκυ να επισκέπτεται τη Ελλάδα κρατώντας μια βαλίτσα (Κώτση, 2018: 124-125 και το αρχείο του ψηφιακού μουσείου κόμικς). Ακόμη το 1968 μεταφράζονται και η περιπέτεια του μοναχικού

καουμπόι Λούκυ Λούκ, ένα χρόνο αργότερα κυκλοφορούν οι Περιπέτειες του Αστερίξ και οι ιστορίες Τεν Τεν.

Τη δεκαετία του 1980 το ελληνικό κόμικ ήταν στη ακμή του έκαναν την εμφάνιση τους με το περιοδικό *ΜαμούθComix* που περιελάμβανε ιστορίες από Έλληνες δημιουργούς με ενήλικο κυρίως κοινό. Ένα ακόμη περιοδικό με κόμικς ενηλίκων ήταν το «Βαβέλ» το 1981 που φιλοξενούσε σκίτσα ελλήνων σκιτσογράφων όπως ο Αρκάς (ο οποίος πρωτοεμφανίστηκε στις σελίδες της Βαβέλ), ασχολήθηκε με πολιτική κριτική και απέκτησε μεγάλη επιρροή, και δημιούργησε τις συνθήκες για την κυκλοφορία και άλλων περιοδικών με κόμικς ενηλίκων όπως το Παρά-Πέντε και η Επόμενη μέρα (Soloup, 2012 : 362).

Το πρώτο καθαυτό ελληνικό κόμικ χωρίς ξένες επιρροές ήταν οι Κωμωδίες του Αριστοφάνη το 1983 εξολοκλήρου ελληνικής παραγωγής και ουσιαστικά ήταν η μεταφορά σε κόμικ με σενάριο βασισμένο στις 11 σωζόμενες κωμωδίες του Αριστοφάνη με δημιουργούς τον συγγραφέα Τάσο Αποστολίδη και ο εικονογράφο Γιώργο Ακοκαλίδη. Γνώρισε μεγάλη επιτυχία και στο εξωτερικό αφού μεταφράστηκε σε πολλές γλώσσες, σύμφωνα με το προσωπικό αρχείο του Τάσου Αποστολίδη : επτά κωμωδίες μεταφράστηκαν στα αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά και τουρκικά, ενώ και οι 11 πωλούνται ηλεκτρονικά στα ελληνικά και αγγλικά. Παράλληλα με τις Κωμωδίες του Αριστοφάνη ο Ευγένιος Τριβιζάς ξεκινά να εκδίδει τη σειρά ΦΡΟΥΤΟΠΙΑ το 1980 ορ3 μαζί με τον σκιτσογράφο Νίκο Μαρουλάκη και απευθύνεται στο παιδικό κυρίως κοινό, η σειρά είχε μεγάλη επιτυχία και μεταφέρθηκε και ως παιδική εκπομπή το 1985.

Ο ορισμός των Κόμικς

Τα κόμικς αποτελούν εικονοποιημένα αφηγήματα που χαρακτηρίζονται από ένα τρίπτυχο: εικόνα, κείμενο, και πλοκή. Οι εικόνες συνδυάζονται με κείμενο, το οποίο ενσωματώνεται είτε σε λεζάντες (ορθογώνια πλαίσια που περιέχουν τα λόγια του αφηγητή), είτε σε συννεφάκια κειμένου και μπαλόνια (όπου εμφανίζονται οι διάλογοι). Η σημασία των εικόνων στα κόμικς είναι σημαντική και πολλές φορές υπερισχύει του γραπτού λόγου, δεν είναι απαραίτητη η ύπαρξη κειμένου, ενώ κάθε εικόνα με το δικό της κείμενο ονομάζεται βινιέτα ή καρτέ. Τα κόμικς καλύπτουν διάφορα θέματα και είναι διαθέσιμα σε διάφορες μορφές, συμπεριλαμβανομένων των κόμικς βιβλίων, περιοδικών και διαδικτυακών μέσων.

Ωστόσο, ο ακριβής ορισμός των κόμικς είναι αρκετά δύσκολος και οι προκλήσεις που πρέπει να αντιμετωπιστούν είναι πολλές. Ο πρωτοπόρος στον τομέα της θεωρίας των κόμικς και δημιουργός, Scott McCloud χαρακτηρίζει τον ορισμό των κόμικς, ως μια συνεχή διαδικασία που δεν έχει ολοκληρωθεί «οι προσπάθειές μας να ορίσουμε τα κόμικς είναι μια διαρκής διαδικασία που δεν πρόκειται να τελειώσει ακόμα»(McCloud, 2014: 23). Ο Σκαρπέλος προσθέτει ότι ο ορισμός αυτός θα πρέπει να μπορεί να καλύψει τη πολυπλοκότητα του συγκεκριμένου μέσου, σε ένα ευρύ φάσμα πολιτιστικών και καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων, η οποία επιτρέπει την ανάδειξη και την έκφραση κάθε χαρακτηριστικού μέσα από διάφορα άλλα είδη δημιουργίας (Σκαρπέλος 2000, 46). Με την άποψη αυτή φαίνεται να συμφωνεί και ο Soloup αφού αναφέρει ότι στη προσπάθεια διατύπωσης ενός ορισμού για τα κόμικς συναντά προκλήσεις, καθώς εμπλέκονται ποικίλοι τρόποι καλλιτεχνικής έκφρασης, όπως η ζωγραφική, ο κινηματογράφος, η λογοτεχνία και πλήθος άλλων καλλιτεχνικών τεχνολογιών, που αφορούν, στα θέματα, στους χαρακτήρες, στις προθέσεις τους. Η μεγάλη ποικιλία αυτών που ονομάζονται κόμικς καθιστά σχεδόν αδύνατο τον εντοπισμό κριτηρίων που να οδηγούν σε έναν καθολικό και εξακριβωμένο ορισμό (Soloup, 2011:311).

Ο πατέρας του graphic novel και πρωτοπόρος της οπτικής αφήγησης, Will Eisner, περιγράφει τον τομέα αυτό ως "διαδοχική τέχνη"(sequential art), εστιάζοντας στον τρόπο που οι εικόνες ακολουθούν η μία την άλλη προκειμένου να δημιουργήσουν μια αφήγηση που φτάνει στο αποκορύφωμά της και ολοκληρώνεται (Eisner, 1985). Ακόμη ο Αντωνιάδης (1995) διακρίνει δύο βασικές μορφές κόμικς. Πρώτον, τα κόμικς στριπ που παρουσιάζουν μικρές ιστορίες σε τρία ή τέσσερα καρέ, προσφέροντας μια συνοπτική αφήγηση. Δεύτερον, τα βιβλία κόμικς, που αφηγούνται μεγαλύτερες ιστορίες, είτε δημοσιεύονται σε περιοδικά είτε εκδίδονται ως αυτόνομα βιβλία. Σύμφωνα με τον Μαρτινίδη (1994:77), τα κόμικς είναι η διαδοχή εικόνων σε μια σελίδα που αφηγούνται μια ιστορία. Αυτός τα ονόμασε "εικονογραφήματα" (1991:16) και "ζωγραφική λογοτεχνία". Πέρα από την ψυχαγωγία που προσφέρουν στους αναγνώστες, τα κόμικς προσφέρουν μια διαφορετική προσέγγιση στη λογοτεχνική έκφραση μέσω των εικόνων τους, κάνοντάς τα έτσι μοναδικά. Σύμφωνα με τον Dennis O'Neil, συγγραφέα ιστοριών κόμικς της DC Comics, τα κόμικς θεωρούνται μια σημειωτική ενότητα. Η σημειωτική αναλύει ή μελετά τη λειτουργία ενός συστήματος σημείων. Σύμφωνα με τον ίδιο, τα κόμικς αποτελούν μια αφηγηματική μορφή που εκμεταλλεύεται ένα σύστημα σημείων και εικόνων σε συνδυασμό με μια συμβατική γραπτή γλώσσα(Κούτσης 2005: 224, όπως αναφ. στη Κώτση, 2018: 59). Κατά τον κοινωνιολόγο και καθηγητή στο Πανεπιστήμιο του Montpellier III, Jean Bruno Renard, ο οποίος ασχολείται με τη μαζική κουλτούρα, τα κόμικς ορίζονται ως "έντυπη αφήγηση που παρουσιάζεται με σκίτσα"(Renard,1985: 9-10).

Αν το εξετάσουμε σύμφωνα με τη ετυμολογία, κατά τον Μπαμπινιώτη η ετυμολογία της λέξης κόμικς προέρχεται από την ελληνική λέξη «κωμικός», δηλαδή ο της κωμωδίας, ο αστείος, που προκαλεί το γέλιο, που στερείται σοβαρότητας (Μπαμπινιώτης 1998 :925, Γιαννόπουλος, 2010:5). Σε διάφορες γλώσσες, παρατηρούνται διαφορετικές παραλλαγές στη μετάφραση του όρου "κόμικς". Στην Ευρώπη, αρχικά χρησιμοποιήθηκε ο όρος "littérature en estampes" από τον Töpffer, που σημαίνει "λογοτεχνία σε εικόνες", αναφερόμενος στο μέσο εκτύπωσης. Στα γερμανικά χρησιμοποιείται ο όρος "bildergeschicht" (ιστορίες σε εικόνες), στα ισπανικά "historietas" (μικρές ιστορίες), στα γαλλικά "bandes dessinées" (σχεδιασμένες λωρίδες), στα ιταλικά "fumetti" (συννεφάκια, από το σχήμα των μπαλονιών), και στα ιαπωνικά "mangas" Μίσιου (2011):23. Οι Κωνσταντινίδου-Σεμόγλου αναφέρονται στα κόμικς ως μια μορφή εικονικών αφηγήσεων, η οποία χαρακτηρίζεται από τη σύνδεση σταθερών σχεδιασμένων εικόνων που συνήθως συνδέονται από κείμενα με μορφή μπαλονιών, (Κωνσταντινίδου-Σεμόγλου, 2001:30).

Σύμφωνα με τον Kunzle, τα κόμικς έχουν ορισμένα διακριτά και ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, όπως προκύπτουν από τις προσπάθειες ορισμού τους: κυριαρχία των εικόνων, έντυπη μορφή, μαζική διανομή και κατανάλωση, ψυχαγωγικό, ηθικό και σύγχρονο χαρακτήρα στην αφήγηση, διαδοχή εικόνων, συμπαρουσία κειμένου και εικόνας, περιοδικό χαρακτήρα, επαναλαμβανόμενοι ήρωες με σχετικά προβλεπόμενο εύρος συμπεριφοράς, καθώς και συμβάσεις και κώδικες που ανήκουν στον κόσμο των κόμικς(Kunzle,1973 :2). Ο Sabin επισημαίνει τη μη αναγκαιότητα του κειμένου, δηλώνοντας ότι τα κόμικς είναι μια αφήγηση που αποτελείται από μια αλληλουχία εικόνων, συνήθως με κείμενο, αλλά όχι πάντα (Sabin, 2003:5). Ο Eisner επικεντρώνεται στις τεχνικές και τα υλικά, καθώς ορίζει τα κόμικς ως "μια τυπωμένη διευθέτηση ζωγραφικής και μπαλονιών σε αλληλουχία»(Eisner , 2001).

Τα Χαρακτηριστικά των κόμικς

Κατά τον Morgan τα κόμικς εντάσσονται στις «σχεδιαστικές λογοτεχνίες», ανάλογα με τον βαθμό που συμπεριλαμβάνουν τα ακόλουθα χαρακτηριστικά, τα οποία αποτελούν παράγοντα διάκρισης των διάφορων εικονογραφημάτων : α) την παρουσία ενός χώρο-τοπικού (spacio-topique) μηχανισμού, δηλαδή τη εναλλαγή της τοποθέτησης του κειμένου και της εικόνας ,ήτοι και τη σελιδοποίηση με κάποιο συγκεκριμένο τρόπο β) τον αφηγηματικό χαρακτήρα των εικόνων και γ) την αλληλουχία των εικόνων.(Morgan, 2003 στο: Μίσιου, 2020: 21). Σύμφωνα με τον Μαρτινίδη τα χαρακτηριστικά των κόμικς (τα μπαλονάκια που πλαισιώνουν τις φωνές, οι ιδίες οι βινιέτες και η αλληλουχία που ακολουθούν) τα σηματοδοτούν συνιστώντας τη δομική ταυτότητα την αρχή των κόμικ (Μαρτινίδης, 1988: 44).

Ο Kunzle εξετάζοντας τα παλιά σκίτσα του Töpffer, διαμορφώνει τέσσερις βασικούς κανόνες, σύμφωνα με τους οποίους τα κόμικς πρέπει: α) να έχουν διαδοχή εικόνων, β) η εικόνα να κυριαρχεί του κειμένου, γ) το μέσο στο οποίο εμφανίζονται να είναι μαζικό και να έχει έντυπη μορφή, και δ) η ιστορία να έχει επίκαιρο και ηθικό χαρακτήρα (Kunzle 1973, οπ αναφ. Κώτση, 2018). Απορρίπτοντάς τους κανόνες του Kunzle, ο Blackbeard μιλά με την σειρά του για διαδοχικά σχέδια με επαναλαμβανόμενους αναγνωρίσιμους χαρακτήρες, λεκτικά μπαλόνια και περιοδικότητα στην εμφάνισή τους (Blackbeard, 1974 :41). Ο Thierry Groensteen, Γάλλος θεωρητικός των κόμικς, αμφισβητεί την ανάγκη για αναγνωρίσιμους χαρακτήρες στα κόμικς, αντίθετα με τους Kunzle και Blackbeard. Ως παράδειγμα αναφέρει τα Στρουμψάκια (Schtroumps), όπου παρόλο που οι χαρακτήρες μοιάζουν μεταξύ τους, μπορούμε να τους ξεχωρίσουμε μέσω μικρών λεπτομερειών στην εμφάνισή τους (Groensteen, 2007 :14-17. Για παράδειγμα, ο Σπιρτούλης φορά γυαλιά, ενώ ο Μπαμπά-Στρούμφ έχει γενειάδα και φορά ένα κόκκινο σκουφάκι. Για τον Saraceni, σημαντικό ρόλο παίζουν οι εικόνες, οι οποίες πολλές φορές λειτουργούν σε βάρος του γραπτού λόγου. Η ύπαρξη κειμένου δεν είναι απαραίτητη. Κάθε εικόνα με το δικό της κείμενο ονομάζεται βινιέτα ή καρτέ. Πρόκειται για μια ακολουθία μικρών τετραγώνων, η οποία αποτελεί μια αφηγηματική μονάδα, που περιλαμβάνει κείμενα και σχέδια. (Saraceni 2003: 5-7).

1.1 Το πλαίσιο της βινιέτας

Σύμφωνα με τον Boorstin (1992), η εικόνα στα κόμικς είναι η βασική μονάδα τους, αποτελούμενη από στοιχεία εικαστικής έκφρασης όπως το σχέδιο, η σύνθεση και το χρώμα, καθώς και στοιχεία λογοτεχνίας όπως οι διάλογοι, η πλοκή και η σύνταξη. Στην ειδική ορολογία των κόμικς, η εικόνα συχνά αναφέρεται ως "βινιέτα" ή "καρέ", ενώ ο όρος "πάνελ" χρησιμοποιείται λιγότερο. Κάθε βινιέτα ορίζεται από ένα πλαίσιο-κάδρο και περιλαμβάνει τα βασικά στοιχεία που μεταφέρουν την ιστορία, όπως ο χρόνος, το νόημα και ο ήχος. Οι βινιέτες τοποθετούνται δίπλα-δίπλα, δημιουργώντας μια συνέχεια στην ιστορία, ενώ η κατάτμηση της αφήγησης σε επιμέρους σκηνές ονομάζεται "ντεκουπάζ", ένας όρος δανεισμένος από τον κινηματογράφο με παρόμοια έννοια (Κώτση, 2018:67). Μεταξύ των βινιετών υπάρχει ένα μικρό κενό, λίγων χιλιοστών, που αποτυπώνεται με λευκό χρώμα και αποκαλείται διάκενο ή gutter. Αυτή η διακειμενικά απλή παρουσία του διάκενού αποτελεί την πιο επαναστατική στιγμή στην ιδιότυπη καλλιτεχνική ένωση εικόνας και λόγου, καθώς αυτά τα ελάχιστα χιλιοστά αναδεικνύουν τον χρόνο και ανοίγουν τη φαντασία του αναγνώστη. Σύμφωνα με τον McCloud, το διάκενο είναι αυτό που χαρακτηρίζεται ως "οικοδεσπότης της περισσότερης μαγείας και μυστηρίου", καθώς "η ανθρώπινη φαντασία παίρνει δύο διαφορετικές εικόνες και τις μεταμορφώνει σε μια μοναδική ιδέα"(McCloud 2014: 66).

1.2 Εικόνα

Η εικόνα στα κόμικς ορίζεται από το "καδράρισμα" (cadrage), το οποίο είναι ουσιαστικά ένα τμήμα του σκηνικού που επιλέγεται να προβληθεί. Όλη η οπτική πληροφορία οργανώνεται μέσα σε αυτό το κάδρο, ανάλογα με την τεχνοτροπία κάθε καλλιτέχνη, και διαμορφώνει την αφηγηματική ροή της πλοκής. Υπάρχουν τρεις κύριοι τύποι κάδρων:

α) Το γενικό κάδρο, που παρουσιάζει ένα γενικό πλάνο από μακριά και εισάγει τον περιβάλλοντα χώρο της ιστορίας, με τα πρόσωπα είτε να απουσιάζουν είτε να παριστάνονται σε μικρή κλίμακα.

β) Το μεσαίο κάδρο ή πλάνο ημισυνόλου, όπου οι ήρωες παρουσιάζονται σε μικρότερη κλίμακα από το φυσικό μέγεθος τους, αλλά είναι πιο σαφές ότι υπερτερούν σε σχέση με το περιβάλλον.

γ) Το κοντινό κάδρο, όπου οι φιγούρες κυριαρχούν σε κοντινή απόσταση και δίνεται έμφαση στα συναισθήματα και τα χαρακτηριστικά τους. Για να επιτευχθεί έντονη κινηματογραφική αίσθηση και να αναδειχθεί ένα ιδιαίτερο στοιχείο ή μια λεπτομέρεια, ο δημιουργός επιλέγει τα "γκρο-πλαν" (gros plan), που αποτελούν υποκατηγορία των κοντινών πλάνων.

1.3 Μπαλόνια Ήχου

Οι χαρακτήρες εκφράζουν το λόγο τους μέσα σε "συννεφάκια" λόγου σχήματος οβάλ, γνωστά ως "λεκτικά μπαλόνια" (speech balloons). Αυτά τα μπαλόνια διακρίνονται σε δύο κύριες κατηγορίες: τα μπαλόνια διαλόγου (dialogue balloons), τα οποία έχουν μυτερή απόληξη για να υποδείξουν το πρόσωπο που μιλάει, και τα μπαλόνια σκέψης (thought balloons), τα οποία έχουν απόληξη από μικρά κυκλάκια στη σειρά (David, 2009:144-145). Η ψυχολογική κατάσταση του ήρωα παρουσιάζεται με διάφορα εικονογραφικά τεχνάσματα: τα μικρά κεφαλαία γράμματα υποδηλώνουν ψιθύρισμα, ενώ τα μεγάλα κεφαλαία ένδειξη θυμού και οργής. Τα γλυκολόγια αποδίδονται με λουλούδια μέσα στα λεκτικά μπαλόνια, ενώ το τραγούδι απεικονίζεται με σκόρπιες νότες. Οι ύβρεις απεικονίζονται με έναν ιδιαίτερο συνδυασμό νεκροκεφαλών, αστραπών και μουτζουρών λόγω λογοκρισίας. Ακόμη κλασικά παραδείγματα εγγραφής ήχου μέσω του γραπτού λόγου είναι τα εξής: "κρατς" για το σπάσιμο, "σπλατς" για τον ήχο του νερού, "ντρινν" για το τηλέφωνο, "τσοπ-τσοπ" για το μάσημα, "zzzz" για τον ύπνο, "μούμπλε-μούμπλε" για την περισυλλογή, "γκρρρ" για τα νεύρα, "γκαπ" για το χτύπημα, "μπαμ" ή "μπανγκ" για την έκρηξη, "βρουμ" για το αυτοκίνητο που τρέχει βιαστικά, και πολλές άλλες ευφάνταστες ηχοποιημένες λέξεις, η ένταση του ήχου υποδηλώνεται από το μέγεθος των γραμμάτων (Κώτση, 2018: 70).

Τα είδη των κόμικ

Τα κόμικ διακρίνονται σε είδη ανάλογα με τη θεματολογία αλλά και τη μορφή τους σε :

- **Comic Strips**

Είναι μικρές ιστορίες συνήθως αυτοτελείς που εκτυλίσσονται μέσα σε τρία ή τέσσερα καρέ (Λάμπρου & Μάλαμας, 2013). Συνήθως, έχουν χιουμοριστική διάθεση και ταυτόχρονα χρησιμοποιούνται για να εκφράσουν πολιτικά ή κοινωνικά σχόλια. Εμφανίστηκαν για πρώτη φορά σε εφημερίδες και περιοδικά του 20ου αιώνα. Στις καθημερινές εφημερίδες δημοσιεύονταν σε ασπρόμαυρη μορφή, ενώ στις κυριακάτικες εφημερίδες τυπώνονταν σε

έγχρωμη μορφή. Η διάταξή τους είναι συνήθως άκαμπτή, και η σύνθεσή τους είναι απλή, παρέχοντας ευχαρίστηση στον αναγνώστη. (Duncan & Smith, 2009).

- **Comic (Comic Book)**

Τα βιβλία κόμικς (comic books) περιλαμβάνουν μεγάλες αυτοτελείς ιστορίες και δημοσιεύονται σε περιοδικά ή βιβλία (Λάμπρου & Μάλαμας, 2013). Ο Αμερικάνικος και Βρετανικός όρος για να περιγράψουμε τις ιστορίες που δημοσιεύονται σαν περιοδικά και έχουν συνέχεια. Συνήθως πωλούνται στα περίπτερα αλλά πλέον μπορούμε να τα προμηθευτούμε και από το διαδίκτυο, το κάθε έντυπο ονομάζεται τεύχος υπάρχει και μια τάση συλλογής από τους συλλέκτες .

Αντίθετα με τα comic strips, τα βιβλία κόμικς αποτελούνται από πολλά καρέ και χαρακτηρίζονται από μια δημιουργική διάταξη και μια πολύπλοκη σύνθεση (Duncan & Smith, 2009). Πρόκειται για κόμικς που δημοσιεύονται μηνιαία και είναι ευρέως γνωστά για τη συμμετοχή διάσημων υπερηρώων (Thompson, 2008), δημοσιεύονται μηνιαία και είναι γνωστά για την εμπλοκή διάσημων υπερηρώων. Η πρώτη τους κυκλοφορία στις Ηνωμένες Πολιτείες και το Ηνωμένο Βασίλειο έγινε τη δεκαετία του '30. Αρχικά, τα βιβλία κόμικς περιείχαν μόνο χιουμοριστικές ιστορίες, ωστόσο με το πέρασμα του χρόνου αντικαταστάθηκαν από ιστορίες διαφόρων ειδών.

- **Manga**

ο όρος Manga αναφέρεται για τα Ιαπωνικά κόμικς. όρος πρωτοχρησιμοποιήθηκε στην έκδοση του μνημειώδους έργου Manga το 1814, το οποίο περιείχε ταξινομημένα σχέδια του καλλιτέχνη Katsushika Hokusai με την τεχνοτροπία ukiyo-e. Η λέξη είναι σύνθετη και προέρχεται από τα δύο κινέζικα ιδεογράμματα «man» που σημαίνει «τυχαίος, παιχνιδιάρης» και «ga» που σημαίνει «εικόνα» και χρησιμοποιήθηκε για να περιγράψει τα συγκεντρωμένα σχέδιά του. Όταν, μάλιστα ο όρος χρησιμοποιείται εκτός Ιαπωνίας, αναφέρεται στα ιαπωνικά κόμικς, τα οποία πήραν την σημερινή τους μορφή μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο (Ταρλαντζέος 2006, 633, Τσελέντη 2007, 13). Τα βιβλία Manga που δημοσιεύονται αποκλειστικά για κορίτσια και ονομάζονται shojo και Manga για αγόρια με την ονομασία shonen (Thompson, 2008). Τα καρέ τους διαβάζονται από τα δεξιά προς τα αριστερά ,συχά οι χαρακτήρες έχουν μεγάλα ματιά και δυσανάλογα σώματα. Εκδίδονται σε τόμους με συνέχεια και πολλά έχουν γίνει κινούμενα σχέδια (anime). Θεωρούνται υψηλή μορφή τέχνης λόγω της πλούσιας θεματολογίας τους, αντίθετα με τα αμερικανικά κόμικς που εστιάζουν σε φανταστικές περιπέτειες υπερήρωων. (Frey & Fisher, 2008).

- **Ψηφιακά Κόμικς**

Τα ψηφιακά κόμικς συνδυάζουν την εικαστική έκφραση των κόμικς με τη χρήση των υπολογιστών, των πολυμέσων και του διαδικτύου, θέτοντας έτσι σε εφαρμογή τη συνάντηση της παραδοσιακής νεανικής κουλτούρας με τη σύγχρονη τεχνοκουλτούρα. (Ευθυμίουπουλος & Μασούρος, 2009, όπως αναφ. στο Λάμπρου & Μάλαμας, 2013:1). Σύμφωνα με τον Γρόσδο (2012), τα ψηφιακά κόμικς επιτρέπουν στον χρήστη να αξιοποιήσει εύκολα διαθέσιμα εργαλεία για να δημιουργήσει το δικό του ψηφιακό κόμικς. Χαρακτηρίζονται ως πολυμεσικά

περιβάλλοντα που συνδυάζουν κείμενο, εικόνα, ήχο, βίντεο και δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο και χρησιμοποιούνται κυρίως για διδακτική χρήση και χωρίζονται σε:

1. σύντομα (Comic Strip)
2. βιβλία (Comic Book)
3. διαδικτυακά (Web comic) Κόμικς που δημοσιεύονται στο διαδίκτυο είτε σε εφαρμογές ,έχουν οποιαδήποτε μορφή και μπορούν να διαβαστούν με πολλούς τρόπους (Καπανιάρη, Λιόβα και Παπαδημητρίου (2011).Μια γνωστή εφαρμογή για web comics είναι το webtoon.

- **Graphic Novel**

Μια μεγαλύτερη, ολοκληρωμένη ιστορία comic, που εκδίδεται με τη μορφή ενός βιβλίου. Σύμφωνα με τους Κρητικό & Σαμπανίκου το περιεχόμενό τους εστιάζεται στην ιδεολογική ερμηνεία και προσέγγιση ιστορικών και κοινωνικοπολιτικών ζητημάτων, κατά κανόνα μέσω μυθοπλασιών που προέρχονται από διάφορες περιοχές της λογοτεχνίας, ανάμεσα στις οποίες το 'φανταστικό' και η 'επιστημονική φαντασία'. (Κρητικός & Σαμπανίκου, 2017: 1). Ο Thompson αναφέρει ότι τα graphic novels αποτελούν ένα άλλο είδος κόμικς. Ειδικότερα, τα graphic novels μοιάζουν αρκετά με τα βιβλία κόμικς, ωστόσο διαφέρουν ως προς την έκταση, διότι τα graphic novels είναι μεγαλύτερα και η ιστορία τους αρχίζει και τελειώνει στο ίδιο βιβλίο (Thompson, 2008).

Πολλοί αναρωτιούνται για τη διαφορά μεταξύ κόμικς και graphic novel. Υπάρχουν διαφορετικές απόψεις επί του θέματος, όπως η άποψη των Mike Chinn και Chris McLoughlin, οι οποίοι υποστηρίζουν ότι "η απλούστερη απάντηση είναι ότι δεν υπάρχει διαφορά. Τα graphic novels είναι στην ουσία βιβλία κόμικς, αλλά υπερβαίνουν αυτό το πλαίσιο. Το πρόβλημα είναι ότι συχνά υπάρχει μια απόσταση μεταξύ του πώς ορίζεται ένα GN και του πώς παρουσιάζεται στην πράξη. Επίσης, επισημαίνουν ότι "τα GN είναι comic books, αλλά όλα τα comic books δεν είναι GN" (Chinn-McLoughlin, 2007: 14-15). Ο Saraceni υποστηρίζει ότι "ο διαχωρισμός μεταξύ του 'comic book' και του 'GN' δεν υφίσταται, πρόκειται μάλλον για ετικέτες που μετά βίας αφορούν το περιεχόμενο ή οποιοδήποτε άλλο χαρακτηριστικό" (Saraceni, 2003: 4).

Κεφάλαιο 3^ο

Ορισμός GRAPHIC NOVEL

Τα graphic novels αποτελούν ένα νέο αφηγηματικό μέσο στον χώρο της λογοτεχνίας. Συνδυάζουν το λεκτικό κείμενο και την εικόνα, και ο αναγνώστης καλείται να ερμηνεύσει το νόημα και να αντιληφθεί την αφήγηση μέσω της διαδοχικότητας που παρουσιάζουν οι εικόνες. Συχνά συγχέεται με τα κόμικς καθώς και τα δυο παρουσιάζουν λόγο και εικόνα (Tabachnick, 2017). Τη δυσκολία ορισμού του μέσου αυτού τονίζει και ο Soloup : «Το Graphic Novel», παρά την εμπορική επιτυχία και τις νέες δυνατότητες που προσφέρει στην τέχνη των εικονογραφημάτων, παραμένει σαθρός. Το ίδιο παρατηρούμε επίσης και με τη λέξη "κόμικς" – ένας όρος που, αντιμετωπίζει σημαντικές δυσκολίες όσον αφορά τον ορισμό του ως μέσου. (Νικολόπουλος, 2011: 28-33). Έχουν προκληθεί έντονα ερωτήματα καθώς ο όρος novel ο οποίος σχετίζεται με το μυθιστόρημα, τα ερωτήματα αυτά προέρχονται και βασίζονται στην εκτενή και αυτόνομη αφήγηση που έχουν και τα δυο. (Ζέζου, 2017: 8). Ο Weiner τονίζει τη δυσκολία ορισμού των graphic novel στην έλλειψη σαφών ορίων αναμεσα στα πρώτα και τα κόμικς που οδηγεί στην ταύτιση των δυο αυτών ειδών. (Weiner, 2008). Ο Saraceni τα ορίζει ως: ένα ασαφές όρο που μπορεί να πάρει διαφορετικές ερμηνείες, το περιεχόμενο δεν δύναται να προσδιοριστεί με ακρίβεια αλλά δηλώνει κόμικ που δεν μοιάζουν με τα κόμικ που έχουμε συνηθίσει. (Saraceni, 2003: 94) στο Soloup, 2017: 5).

Στον Ελληνικό χώρο συχνά βλέπουμε τον όρο Graphic Novel να αποδίδεται ως « Γραφιστική Νουβέλα», «Γραφιστικό Μυθιστόρημα », «Εικονογραφημένη Νουβέλα », «Γραφιστική Ιστορία» κ.λπ. χωρίς να είναι απαραίτητα η χρήση των εννοιών αυτών σωστή, η αίτια του προβληματισμού κρύβεται πίσω από τη συνεχή αναπροσαρμογή αυτού του νέου είδους λογοτεχνίας. Ο πειραματισμός μέσω τη κυκλοφορίας graphic novel με σύγχρονες θεματικές, οι τεχνικές για τη πραγμάτωση της αφήγησης αλλά και του διαφοροποιημένου κοινού που δεν αποτελείται πλέον από ενήλικες και εφήβους. (Ζέζου, 2017: 8-9). Σύμφωνα με τον Αντώνη Νικολόπουλο ο όρος novel συχνά συνδέεται με την «υψηλή» τέχνη του μυθιστορήματος, και ο λόγος της παρανόησης αυτής είναι η προσπάθεια που έχει καταβληθεί ώστε να αναδειχθεί το ανάγνωσμα ως σοβαρό σε σύγκριση με τα κόμικς που απευθύνονταν στα παιδιά. (Soloup, 2017). Τα ερωτήματα που προκύπτουν στη οριοθέτηση των graphic novel είναι και η αίτια που οι ορισμοί που έχουν προκύψει για τον καθορισμό αυτού του μέσου είναι πολλοί και προέρχονται τόσο από ερευνητές όσο και από τους ίδιους τους δημιουργούς. Συγκεκριμένα, ο πρωτοστάτης του είδους αυτού , όπως υποστηρίζεται από το βιογράφο του, Michael Schumacher (2010), ο Will Eisner αποδίδει τα graphic novel ως : έργο τέχνης που χρησιμοποιεί αλληλουχία εικόνων, έκταση βιβλίου και με πεδίο διευρυμένο (πέραν της λογοτεχνίας της «επιστημονικής φαντασίας» και του «φανταστικού») που εμπεριέχει βιογραφίες, απομνημονεύματα, ιστορία και άλλα μη μυθοπλαστικά είδη πεζού λόγου.

Ακόμη, ο Roger Sabin υπογραμμίζει πως τα graphic novels είναι «εκτενή κόμικς με θεματική ενότητα σε μορφή βιβλίου» (Sabin, 1997: 165), καθώς ο Stephen Weiner (ο δημιουργός του Hellboy) ορίζει τη φόρμα ως «ένα μεγάλο σε έκταση κόμικς (comic book) που μπορεί να διαβαστεί ως μία ιστορία» Στον ελεύθερο αυτό ορισμό εμπεριέχονται συλλογές ιστοριών διαφόρων ειδών (μυστήριου, ηπερηρώων), συγκινησιακά φορτισμένες, σαν το Maus αλλά και ρεαλιστικές αφηγήσεις όπως το όπως το Palestine του Joe Sacco (Weiner, 2003: xi στον Soloup, 2017 :6). Ο Charles Hatfield, λίγο αργότερα περιέγραψε τον όρο ως εξής: « Στη

γλώσσα της βιομηχανίας σημαίνει κάθε μεγάλο σε έκταση βιβλίο με κόμικς αφηγήσεις ή μια επιτομή από τέτοιες αφηγήσεις» (Hatfield, 2005: 4). Με τον παραπάνω ορισμό φαίνεται να συμφωνεί και ο σεναριογράφος της Marvel ο Stan Lee (2011, όπ. αναφ. στον Νικολόπουλο, 2017) τα graphic novel είναι: « «ιστορία μεγάλης διάρκειας, η οποία συνήθως είναι ξεπερνά των αριθμό των εξήντα σελίδων»). Ο σεναριογράφος εξηγεί ότι πλέον κάθε comic που βρίσκεται στα ράφια των βιβλιοπωλείων θεωρείται graphic novel και παρουσιάζει τις δυο διαφορετικές εκδοχές του όρου. Αρχικά τη μεγάλη σε έκταση αυτοτελή ιστορία, όπως το κλασικό έργο του Will Eisner, *A Contract with God*, που θεωρείται από πολλούς ως το πρώτο αμερικανικό graphic novel. [...]. Η δεύτερη εκδοχή είναι η έκδοση σε συλλογές, που έχει μια μόνο ιστορία ή έναν μόνο χαρακτήρα, και συγκεντρώνεται σε τεύχη για τους αναγνώστες των βιβλιοπωλείων. Στις μέρες μας, τα βιβλιοπωλεία θεωρούν graphic novel όλα όσα έχουν τη μορφή του βιβλίου. (Lee, 2011: 148 στον Soloup, 2017: 5). Με το κριτήριο την έκταση τα οριοθετεί και ο Tabachnick αφού σύμφωνα με εκείνον: «Τα graphic novel την πραγματικότητα, εντάσσονται στην τέχνη των comics, αλλά αποτελούν μια πιο μακροσκελή εκδοχή τους.» (Tabachnick, 2017).

Ο Rocco Versaci (2007) προτείνει τον όρο «Graphic Language», επειδή είναι ένας διαφορετικός τρόπος για να πει κανείς ότι διαβάζει κόμικς, σε αντίθεση με τον όρο graphic novel που είναι «τα κόμικς που χρειάζονται σελιδοδείκτη». Ο ίδιος αναφέρει πως συχνά ο ορός graphic novel έχει εμφανιστεί σε συλλογές τευχών από σειρές κόμικς, που εκτυλίσσονται σε έναν τόμο ή σε εκδόσεις που κυκλοφορούν πρώτη φορά με αυτή τη μορφή χωρίς να έχουν κυκλοφορήσει ως Comic books. (Versaci, 2008:1,30). Η ορολογία novel σε μεγάλο αριθμό έργων δεν έχει θεωρηθεί σωστός, οι Chute & Dekoven (2006) έθεσαν τον όρο graphic narrative, η Ζέζου υποστήριξε ότι είναι μια ενδιαφέρουσα ορολογία καθώς μπορεί να συμπεριλάβει όλες τις αφηγήσεις. (2017: 10). Ακόμη με τους Mike Chinn και Chris McLoughlin, «τα gn είναι comic books, αλλά όλα τα comic books δεν είναι gn» (Chinn-McLoughlin, 2007:14-15 στο: Solούπ, 2017:7). Ο Eddie Campbell το προσδιορίζει ως κίνημα, ώστε να τονίσει την καινοτομία του είδους, « τα graphic novels έχουν μεγαλύτερη έκταση, η μορφή τους μοιάζει με «κανονικά» δεμένο βιβλίο-είτε με μαλακό είτε με σκληρό εξώφυλλο-ενώ η αφήγησή τους ισοδυναμεί στη μορφή και την έκταση με αυτή ενός μυθιστορήματος» (2007).

Όπως υπογραμμίζουν οι Mazur και Danner, «ανεξάρτητα από έναν ορισμό, η ιδέα ότι ένα μεγάλο σε έκταση κόμικς μπορεί να επισημαίνουν σχεδιαστεί και να εκτελεστεί ως πλήρης και αυτοδύναμη δουλειά, αυτό ήταν μια επαναστατική μετατόπιση» (2014: 295 στον Soloup, 2017: 12). Ο Hescher, θεωρεί ως κυριότερο κριτήριο για τον χαρακτηρισμό ενός έργου ως graphic novel , την έκταση και τη συνέχεια δηλαδή την αυτοτέλεια του έργου ή τη κυκλοφορία σε συνεχόμενα τεύχη ,τη «σοβαρότητα» του θέματος καθώς και της υπόθεσης του κειμένου, του «καρτουνίστικου» ύφους και τέλος της πολυσύνθετης αφήγησης. (Hescher, 2016, σ. 32-38). Scott McCloud τα ορίζει ως «εικονογραφημένες ή άλλες γραφικές αναπαραστάσεις που ακολουθούν μια προκαθορισμένη διάταξη, με στόχο τη μεταφορά πληροφοριών ή τη δημιουργία μιας αισθητικής αντίδρασης στον παρατηρητή» (1993).

Ο Soloup τα ορίζει ως «τα μεγάλα σε έκταση εικονογραφημένα, που διαθέτουν επαρκή χώρο, ώστε να εξελιχθούν με άνεση και σε βάθος –όπως συμβαίνει και στην τέχνη του μυθιστορήματος– οι χαρακτήρες των ηρώων, οι σκέψεις τους, η πλοκή, η δράση, η αλληλεπίδραση με την πραγματικότητα». Ο Πάνος Κρητικός και η Εύη Σαμπανίκου

αναφέρονται στα graphic novel ως : «όρο που περιγράφει, ένα πολυσέλιδο αφηγηματικό έργο σε μορφή comics με ισχυρά διατυπωμένο και σαφές θεωρητικό πλαίσιο, με λογοτεχνική προσέγγιση στη δομή του σεναρίου και προσεγμένη εικονογράφηση» (2017, : 1). Επιπρόσθετα ο Πάνος Κρητικός στη ημερίδα που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο της παρουσίασης με αφορμή το graphic novel του Soloup «Ο Συλλέκτης- Έξι Διηγήματα για Έναν Κακό Λύκο» στην διάρκεια της ομιλίας του υποστηρίζει : « Δεν υπάρχει κάτι που να διαφοροποιεί τα GN από τα comics πέρα από τη μορφή της έκδοσης και τον τρόπο διανομή τους». Επίσης αναφέρει πως «τα GN αποτελούν προϊόν της βιομηχανίας των comics και δεν μπορούν να προσεγγιστούν ερευνητικά ως κάτι ανεξάρτητο από αυτήν» (Κρητικός, 2019).

Επιπλέον, σύμφωνα με τη Ζέζου, «οι παιδικές γραφιστικές αφηγήσεις ορίζονται ως αναγνώσματα-γέφυρες ανάμεσα στα graphic novels για ενήλικες και τα εικονοβιβλία, αλλά και τα βωβά εικονοκείμενα» (2015, σ. vii). Η ίδια τονίζει την δυσκολία της καθιέρωσης του ορισμού αυτού ,ακόμη και σήμερα πολλά χρόνια μετά από την εμφάνιση τους και δεδομένης της επιτυχίας που έχει παρατηρηθεί και της δημοφιλίας τους στους αναγνώστες. Χαρακτηριστικά αναφέρει: « Το graphic novel , ως τμήμα της γραφιστικής λογοτεχνίας είτε απευθύνεται σε ενήλικους είτε, πολύ περισσότερο σε παιδιά, δύσκολα εντάσσεται μέσα στο πλαίσιο ενός καθολικώς αποδεκτού ορισμού που καλύπτει όλο το εύρος των θεωρουμένων ως δειγμάτων του και περιχαράκωνει το είδος με σαφή και διακριτά όρια.» (Ζέζου,2017). Ωστόσο, έχουν εμφανιστεί διάφοροι οροί όπως graphic memoir, autobiographics, graphic autobiography, autobiographical narratives. Ο Whitlock, αποδίδει τη εμφάνιση των παραπάνω όρων στη γεγονός ότι εκδίδονται πολλά αυτοβιογραφικά graphic novels.(Whitlock, 2006: 965-979). Λόγω της σύνδεσης με τη εικόνα εμφανίστηκαν όροι όπως illunovel, illustories, picture novella, visual narratives, καθώς και η σύνδεση με τα γαλλικά άλμπουμ , όπως graphic album, comnovel, dramics.(Rothschild, 1995, Martin, 2011a: 170-181).

Ιστορική αναδρομή

Ο ορός graphic novel όπως έχει ήδη αναφερθεί είναι σχετικά καινούργιος, ο σύμφωνα με τη Αναστασία Ζέζου: «αν και η ορολογία graphic novel υπήρχε ήδη πριν από τον Eisner χρειάστηκαν πάνω από είκοσι χρόνια ώστε να γίνει αποδεκτός.» (Ζέζου, 2017: 85).Επιπλέον επικρατεί η πεποίθηση ότι ο ορός εισήχθη από τον Will Eisner, οι Duncan και Smith όμως αναφέρουν ότι ο Eisner δεν ήταν ο πρώτος που διέκρινε τον ορό, αλλά ήταν εκείνος που «ανέδειξε τις δυνατότητες της νέας φόρμας με σκοπό να παρουσιάσει βαθιά ανθρώπινα δράματα» (Duncan & Smith, 2009: 36).Στην πραγματικότητα ο Richard Kyle ένας Αμερικανός κριτικός και φαν των κόμικς, εκδότης και βιβλιοπώλης ήταν ο πρώτος που επισήμανε τη ορολογία αυτή ώστε να αναδείξει την ωριμότητα του μέσου και να το απομακρύνει από τη απλοϊκότητα και τη παιδικότητά.(Dong, 2011 οπ αναφ. στη Ζέζου, 2015: 102-103). Τον Νοέμβριο του 1964 εξέδωσε σε ένα μικρό περιοδικό, ένα άρθρο, με τίτλο The future of comics, στη στήλη αυτή σημειώθηκε η πρώτη γραπτή αναφορά του όρου graphic novel. Περιέγραψε το graphic novel, ως ένα είδος που δεν ήταν ούτε αστείο, ούτε καρτουνίστικο, ούτε κακογραμμένο, και δεν ήταν απλώς για παιδιά. Με αυτήν την περιγραφή, ο Kyle εξέφρασε τη φιλοδοξία του να δημιουργηθεί ένα είδος κόμικ για ενήλικες αναγνώστες που θα απελευθέρωνε το μέσο από τις προκαταλήψεις που είχαν επιβληθεί πάνω του, προωθώντας το ως κάτι σοβαρό και ώριμο για αναγνώστες που αναζητούσαν περιεχόμενο πέρα από τον παιδικό χώρο.

Ο Kyle εστίαζε σε τρεις βασικούς τομείς εξέλιξης των κόμικς. Πρώτον, παρατηρούσε τη συνεχή βελτίωση του εικαστικού στοιχείου, με τη μετάβαση από έναν απλό και σχηματικό στίλ σε έναν ρεαλιστικότερο. Δεύτερον, παρατήρησε την αύξηση της ηλικίας του αναγνωστικού κοινού, με αποτέλεσμα να απευθύνονται οι δημιουργοί και οι εκδότες σε πιο ώριμο κοινό. Και τρίτον, σημείωσε τη μετάβαση από το κωμικό περιεχόμενο προς πιο πολυεπίπεδες ιστορίες, που περιλάμβαναν θέματα κοινωνικά, πολιτικά, περιπέτειες, βιογραφίες και αυτοβιογραφίες. Οι προηγούμενοι όροι όπως "κόμικ στριπς" και "κόμικς σε τεύχη" δεν αντικατοπτρίζουν επαρκώς την εξέλιξη του μέσου σε πιο πλούσια και ποικίλη θεματολογία (Ζέζου, 2017:102-103).

Πάρα το γεγονός ότι, υπήρξαν και νωρίτερα αυτοδύναμες εκτενής αφηγήσεις με τη μορφή των κόμικς όπως τα : *His name is Savage* (1968) και *Blackmark* (1971) του Gil Kane-Archie Goodwin διασκευές μυθιστορημάτων της κλασικής λογοτεχνίας δεν θεωρούνται graphic novel. (Chinn, 2004: 6-7, Ellis & Ellis, 2008: 6 όπως αναφ. Ζέζου, 2015: 102-103). Θεμελιωτής του μοντέρνου- σύγχρονου graphic novel θεωρείται ο Will Eisner, με το Συμβόλαιο με τον Θεό (*A Contract with God and other tenement stories*) το 1978. Ο Laurance Roth χαρακτηρίζει ως σπουδαίο το εγχείρημα, ότι εκμεταλλεύτηκε πρώτος τις ήδη υπάρχουσες δυνατότητες των κόμικς, και παρουσίασε/ανέδειξε μέσα από αυτές τα βιώματα του με τη χρήση αφηγηματικών στρατηγικών και την ανάπτυξη μυθοπλαστικών χαρακτήρων, τονίζει ότι αποτελεί ελάχιστων ζήτημα το αν ο όρος χρησιμοποιήθηκε ή όχι για πρώτη φορά από τον Eisner αφού εκείνος ήταν που τον ανέδειξε στη μορφή που όλοι γνωρίζουμε. (Roth, 2007 όπως αναφ. στη Ζέζου, 2015: 88).

Ο Eisner, έγραψε και εικονογράφησε το 1978 το *a Contract with God*, πραγματεύεται πολιτικά και κοινωνικά θέματα για τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, χρησιμοποιώντας ήρωες απλούς και καθημερινούς «παίρνοντας» μάλιστα και μερικά αυτοβιογραφικά στοιχεία με έντονη επιρροή από το χαμό της κόρης του. Ακόμη η εβραϊκή του καταγωγή και ο Β΄ Παγκόσμιος Πόλεμος συνεργήσαν στη παρουσίαση των κοινωνικών και πολιτικών προβλημάτων (Ζέζου, 2015 :86 , 2017: 82). Αν και δεν είναι εντελώς αυτοβιογραφική η ιστορία του πρώτου του graphic novel. Ο Eisner είχε χάσει τη κόρη του Alice, περίπου δέκα χρονιά πριν, στη ίδια ηλικία με τη Rachele, την κόρη του ηρώα της ιστορίας. (Roth, 2007: 467). Ο Eisner ήταν γνωστός στο χώρο των κόμικς ως δημιουργός, ήδη από το 1936, στις εβδομαδιαίες εφημερίδες της Κυριακής κυκλοφορούσε το ένθετο του Spirit, με αυτοτελείς ιστορίες, όπου ο βασικός πρωταγωνιστής μάχονταν εναντίον του εγκλήματος. (Weiner. 2003: 18-20). Ο Weiner επίσης αναφέρει ότι ο Eisner από πολύ νωρίς είχε αντιληφθεί τη δύναμη που κατέχει η ενάτη τέχνη, ως μέσο προώθησης μνημάτων. Ακόμη, ο Berona (Berona, 2008: 8), επισημαίνει ότι ο Eisner είχε γοητευτεί από τις ξυλογραφίες του Lynd Ward, ο οποίος τη δεκαετία του 1930, δημιουργούσε ολόκληρα μυθιστορήματα μόνο με τη χρήση εικόνων. Η επιρροή αυτή ήταν καταλυτική, στη χρήση του εικονογραφικού λόγου για τη ανάδειξη πιο σοβαρών θεματικών (Berona, 2008: 8 όπως αναφ.. Ζέζου, 2015 :86).

Στόχευε να δημοσιεύσει το έργο του όπως τα υπόλοιπα βιβλία, αλλά δεν έλαβε ανταπόκριση από τους εκδοτικούς οίκους, οι οποίοι θεώρησαν το έργο του ως κόμικς. Για να ξεπεράσει αυτό το εμπόδιο, πρόσθεσε στο εξώφυλλο τον τίτλο "graphic novel", μια προσέγγιση που αποδέχτηκαν οι εκδόσεις Baronet Books. (Ζέζου, 2017: 83). Έτσι το Συμβόλαιο με τον Θεό κυκλοφορεί ως το πρώτο βιβλίο που εξώφυλλο του εμφανίζεται ο όρος, graphic novel .Όπως αναφέρει και η Ζέζου (Ζέζου, 2017:100-101) το βιβλίο αυτό εκδόθηκε με σκληρό εξώφυλλο

και σε χαρτί καλής ποιότητας γεγονός που αιτιολογεί το γεγονός ότι ορός δεν προήλθε από θεωρητικούς της ακαδημαϊκής μελέτης αλλά από το έργο ενός διάσημου δημιουργού κόμικς της εποχής εκείνης. (Ζέζου, 2017:100-101). Το έργο αυτό δεν εμφανίζει τη μορφή των σημερινών graphic novels, δηλαδή μια ενιαία ιστορία, αποτελείται από τέσσερις ιστορίες που τις συνδέει η απεικόνιση της εργατικής τάξης της κοινότητας των Εβραίων που ζούσαν στη Νέα Υόρκη την περίοδο της μεγάλης κρίσης. Προσέλκυσε το ενδιαφέρον πολλών άλλων δημιουργών ένας εξ αυτών ήταν ο Art Spiegelman, που πλέον προσανατολιζόταν σε πολυσέλιδες αφηγήσεις με μυθιστορηματικό χαρακτήρα. Η καινοτομία που εισήχθη από αυτό το έργο σχετίζεται με τη μεγάλη έκταση του κειμένου, κάτι ασυνήθιστο για τα Αμερικανικά κόμικς. Ακόμη και το κοινό στο οποίο απευθυνόταν αποτελούνταν από ενήλικες που δεν ανήκε στους φανατικούς αναγνώστες των mainstream comics(Soloup, 2017).

Επίσης ακόμη ένα έργο που αποτελεί σημείο αναφοράς για την ιστορία των graphic novel είναι το Maus του Art Spiegelman.Ο ίδιος δεν αποδέχεται τον ορό graphic novel, και χρησιμοποιεί τον ορό comic book novel (Gravett, 2005: 56). Υποστηρίζεται από τους συγχρόνους μελετητές πως το Maus αποτελεί graphic novel (Versaci, 2007, Baetens, 2001).Κυκλοφόρησε σε συνέχειες μεταξύ 1980 και 1991 και δημοσιεύθηκε σε δύο τόμους το 1986 και το 1991.Ένα χρόνο αργότερα απέσπασε και το πρώτο ειδικό βραβείο Pulitzer. Το Maus, με τη μεγάλη απήχηση που είχε στο κοινό, προώθησε την άποψη πως τα κόμικς έχουν φθάσει σε ένα επίπεδο ωριμότητας όπου μπορούν να αντιμετωπίζουν σημαντικά κοινωνικοπολιτικά θέματα με έναν διεισδυτικό και λογοτεχνικό τρόπο. Ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του κόμικ είναι το γεγονός ότι οι χαρακτήρες αντιπροσωπεύονται ως ζώα: οι Εβραίοι απεικονίζονται ως ποντίκια, οι Γερμανοί ως γάτες, και Πολωνοί ως χοίροι (Soloup, 2017:3). Τα κύρια θέματα της αφήγησης είναι η μνήμη, το τραύμα, η βία και διώξεις που σχετίζονται με την ιστορία και την ταυτότητα.

Στο έργο "In the Shadow of No Towers", ο Art Spiegelman αφηγείται την εμπειρία του κατά τη διάρκεια της επίθεσης στους Δίδυμους Πύργους και τις επιπτώσεις της στην αμερικανική κοινωνία και πολιτική. Από τη δημοσίευσή του σε μορφή comic strip σε διάφορες εφημερίδες μέχρι την έκδοσή του ως βιβλίο, το έργο αναδεικνύει την κριτική του προσέγγιση προς την πολιτική της κυβέρνησης Bush και τον πόλεμο στο Ιράκ (Ζέζου, 2017: 86-87). Παρά το γεγονός ότι ο Spiegelman αναδεικνύει σημαντικά πολιτικά θέματα και καταγγέλλει την πολιτική του Bush, σύμφωνα με δηλώσεις του ίδιου του καλλιτέχνη, το έργο ήταν επίσης μια προσωπική αναζήτηση. Ο Spiegelman το αντιλαμβάνεται ως ένα είδος "novel graphic", υποδεικνύοντας έτσι την προσπάθειά του να εκφράσει τις δικές του σκέψεις, συναισθήματα και εμπειρίες μέσα από την τέχνη του comic. Με αυτόν τον τρόπο, το έργο αποκτά μια διάσταση που υπερβαίνει την απλή πολιτική κριτική και γίνεται μια προσωπική αναζήτηση και ανακούφιση για τον δημιουργό του (McGlothlin, 2010: 94-110 και Chute, 2007: 228-244).

Χαρακτηριστικά των graphic novel

1.1Εκτενής αφήγηση

Ο W.Eisner έχει αναφέρει από τις πρώτες του μελέτες ότι τα graphic novel έχει τα χαρακτηριστικά της τέχνης της διαδοχής(successional art) και επικοινωνώντας το νόημα του μέσα από τις εικόνες και τις λέξεις μέσω των κόμικς συμβάλλει έτσι στη εξέλιξη της λογοτεχνίας (Eisner, 1985: 141-142 όπως αναφ. στη Ζέζου, 2015: 22). Όπως όλα τα μέσα που συνδυάζουν τον γραπτό και οπτικό λόγο, έτσι και τα graphic novels διαθέτουν ορισμένα χαρακτηριστικά που τα καθιστούν μοναδικά σε σχέση με άλλα μέσα. Μέσα από αυτά τα

ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, οι αναγνώστες και οι μελετητές μπορούν να κατανοήσουν και να αξιολογήσουν αυτό το μέσο. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια, ολοένα και περισσότεροι αναρωτιούνται για το τι ακριβώς είναι τα graphic novels, καθώς δεν υπάρχει ένας σαφής ορισμός που να καλύπτει όλες τις πτυχές αυτού του μέσου. Όποτε τα χαρακτηριστικά των graphic novel σύμφωνα με τους μελετητές είναι τα εξής :

1.2 Συνέργεια εικόνων, λέξεων

Στα σύγχρονα graphic novel η αφήγηση δεν συντελείται ούτε μόνο μέσω της εικόνας ούτε μόνο μέσω του λεκτικού κειμένου, αλλά μόνο με η συνεργία αυτών των δυο οδηγείται ο αναγνώστης στο «ξεδίπλωμα» της ιστορίας(Ζέζου, 2015). Ο Versaci, χαρακτηρίζει

πολύπλοκη την διάδραση της εικόνας και των λέξεων που υλοποιείται ενδιάμεσα από τις εικόνες και τις λέξεις(Versaci, 2007:14). Στα πολυσέλιδα graphic novels, ο αναγνώστης πρέπει να εξετάσει όλες τις λεπτομέρειες των εικόνων για να αντιληφθεί ολιστικά την αφήγηση και να ανιχνεύσει το νόημα, ακόμη και μέσα από τις εικόνες. Σύμφωνα με τον McCloud (2006: 130), οι λέξεις και οι εικόνες μπορούν να συνδυαστούν με διάφορους τρόπους:

- 1) Η λέξη κυριαρχεί για την αποσαφήνιση του νοήματος (word-specific), παρέχοντας πληροφορίες σχετικά με τον τόπο και το χρόνο της αφήγησης με λίγες λέξεις, και η εικόνα λειτουργεί συνεπικουρικά.
- 2) Η εικόνα κυριαρχεί για την αποσαφήνιση του νοήματος (picture-specific), με τη δυνατότητα να μεταδίδει άμεσα μηνύματα σε πάνελ όπου δεν υπάρχουν λέξεις, προσδίδοντας αμεσότητα .
- 3) Οι λέξεις και οι εικόνες μεταφέρουν το ίδιο μήνυμα (duo-specific), ειδικά σε παιδικά graphic novels, παραμύθια και μύθους.
- 4) Λέξεις και εικόνες συνεργάζονται, παρέχοντας διαφορετικές πληροφορίες (intersceting).
- 5) Οι λέξεις και οι εικόνες συνδυάζονται τόσο στενά που η απουσία κάποιου από τα δύο θα δυσκόλευε τον αναγνώστη στην κατανόηση (interdependent).
- 6) Λέξεις και εικόνες δεν συνδέονται μεταξύ τους (parallel), αναγκάζοντας τον αναγνώστη να συσχετίζει τα νοήματα για την κατανόηση της αφήγησης, αποτελεί σπάνια επιλογή των δημιουργών graphic novel. Ένα παράδειγμα αυτού είναι το μονοσέλιδο κόμικς του Spiegelman "Don't Get Around Much Anymore".
- 7) Λέξεις και εικόνες συνδυάζονται εικονογραφικά σαν μοντάζ ή κολλάζ.

1.3 Εικονιστική Αφήγηση

Όταν αναφερόμαστε στην εικονική αφήγηση, εννοούμε την αφήγηση μιας ιστορίας μέσω εικόνων και λέξεων, όπου η σχέση ανάμεσά τους είναι ισότιμη, όπως επισημαίνει ο Töpffer. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό στα graphic novels, όπου οι εικόνες είναι πλεονεκτικές σε ποσότητα, αλλά οι λέξεις βοηθούν στον περιορισμό των πολλαπλών ερμηνειών που μπορεί να δημιουργήσουν οι εικόνες (Ζέζου: 2017: 21). Επιπλέον, μέσω της εικόνας μπορούμε να κατανοήσουμε τον "τρόπο που βλέπει" ο δημιουργός, (Berger, 1972). Όπως εξηγεί ο McCloud έτσι, ενώ οι εικόνες και οι λέξεις μπορεί να ανήκουν σε διαφορετικά συστήματα, λειτουργούν ως ένα συνεκτικό σύνολο (McCloud, 2006: 128-129).

1.4 Θεματολογία

Η ποικιλία θεμάτων στα graphic novels είναι ευρεία και περιλαμβάνει διάφορα είδη όπως η αυτοβιογραφία, η ιστορία, η επιστημονική φαντασία, η περιπέτεια, το μυστήριο, αλλά και το παραμύθι και η μυθολογία, όπως παρουσιάζει ο Rothschild (1995). Ωστόσο, η θεματολογία επεκτείνεται επίσης σε σημαντικά κοινωνικά ζητήματα, όπως ο καρκίνος, η πολιτική κατάσταση στο Ιράν, η εφηβική εγκυμοσύνη και η ομοφυλοφιλία. Ειδικά το ζήτημα της αυτοβιογραφίας, της προσωπικής έκφρασης εμπειριών του δημιουργού αποτελεί σημαίνον διαφοροποιητικό στοιχείο των graphic novel και των κόμικς περιπτέρου (mainstream comics). Ο Hatfield (2005) αναφέρεται στη αυτοαναφορικότητα του συγγραφέα, ο οποίος εκφράζει προσωπικές εμπειρίες στο δημιούργημα του συνήθως τραυματικές ή βιώματα και αναμνήσεις του (Galda et al, 2013, όπως αναφ. στη Ζέζου, 2015:26).

Ένα παράδειγμα αυτής της προσέγγισης είναι το "Maus", που αναφέρεται στις εμπειρίες του πατέρα του συγγραφέα κατά τη διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου και τις προσπάθειες επιβίωσής του λόγω της εβραϊκής καταγωγής του. Επιπλέον, αναδεικνύει το σκληρό πρόσωπο του ναζισμού και τις προσπάθειες επανασύνδεσης του συγγραφέα με τον πατέρα του. Ακόμα, στο "The Amazing "True "Story of a Teenage Single Mom", παρουσιάζεται η ιστορία μιας δεκαεπτάχρονης συγγραφέως, η οποία αντιμετωπίζει την εγκυμοσύνη, την εγκατάλειψη από τους γονείς της, την προσπάθεια ολοκλήρωσης των σπουδών της και την αποδοχή από το κοινωνικό περιβάλλον.

1.5 Εκτενής και αυτοδύναμη αφήγηση

Σύμφωνα με τον McGrath (2004), τον Adams (2008), και τον Weiner (2010) μεταξύ άλλων, ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά που διαφοροποιούν τα graphic novel από τα κόμικς περιπτέρου είναι η εκτενής αφήγηση. Ενώ τα κόμικς περιπτέρου συνήθως αποτελούνται από 32 σελίδες (Gorman, 2003, και Wolk, 2007), τα άλμπουμ από 48, ενώ τα γραφικά μυθιστορήματα απαιτούν περισσότερες σελίδες, συνήθως κοντά στις 250 (Versaci, 2007: 1-13). Παρόλα αυτά, ερωτηματικά προκύπτουν σχετικά με το αν η έκταση των σελίδων σχετίζεται με την εμπορικότητα ή την ποιότητα της αφήγησης. Κάποιοι υποστηρίζουν ότι η έκταση εξαρτάται από την εμπορικότητα και δεν αντικατοπτρίζει απαραίτητα την ποιότητα της αφήγησης (Hatfield, 2005: 4), ενώ άλλοι υπογραμμίζουν την προσπάθεια της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και των γραφικών μυθιστορημάτων να προσφέρουν καινοτόμες και σοβαρές εκφράσεις. Επιπλέον, η εκτενής αφήγηση επηρεάζεται από τις κατηγορίες του κειμένου και τις απαιτήσεις της πλοκής, με την παρουσία πολλών χαρακτήρων και τις ποικίλες θεματικές να οδηγούν σε σύνθετες αλλαγές (Chinn, 2004, Getler & Lieber, 2004, David, 2009, Gabilliet, 2009). Τέλος, η μεγάλη έκταση των γραφικών μυθιστορημάτων συχνά συνεπάγεται και πιο περίπλοκη εικονογραφική αφήγηση, καθώς ο δημιουργός προσπαθεί να μεταφέρει το μήνυμά του με λεπτομερή και πολυεπίπεδο τρόπο (Ζέζου, 2017: 25). Επιπλέον, τα graphic novel μπορεί να παρουσιαστούν σε κεφάλαια και να κυκλοφορήσουν ως περιοδικές σειρές πριν συγκεντρωθούν σε μία ενιαία έκδοση (Harris-Fain, 2009).

1.6 Παρακειμενικά στοιχεία

Σύμφωνα με τον G. Genette (1980, 1997 όπως αναφ. στη Ζέζου, 2015:29-30) το παρακείμενο ενός βιβλίου αποτελείται από όλα τα στοιχεία που βρίσκονται "γύρω από το κείμενο", συμπεριλαμβανομένου του τίτλου, του υποτίτλου, του προλόγου, του epilόγου, του οπισθόφυλλου, των σημειώσεων και του είδους του χαρτιού ή του εξωφύλλου. Τα στοιχεία

αυτά είναι σημαντικά για την κατανόηση του περιεχομένου ενός βιβλίου και διαφέρουν από τα κόμικς περιπτέρου στα ακόλουθα σημεία:

- 1) Το εξώφυλλο συνήθως είναι σκληρόδετο και περιλαμβάνει το όνομα του συγγραφέα, πράγμα που διαφέρει από τα κόμικς περιπτέρου.
- 2) Υπάρχει ένα βιογραφικό σημείωμα των δημιουργών.
- 3) Συχνά περιλαμβάνεται αφιέρωση στις πρώτες ή στις τελευταίες σελίδες.
- 4) Υπάρχει ένας πρόλογος από τον εκδότη ή τους συγγραφείς και εικονογράφους για να εξηγήσουν τους στόχους του βιβλίου.
- 5) Το όνομα του εκδοτικού οίκου αναγράφεται στο εξώφυλλο ή στις πρώτες σελίδες.
- 6) Ο αριθμός International Standard Book Number (ISBN) δείχνει ότι το graphic novel θεωρείται βιβλίο και όχι περιοδικό.
- 7) Στο εξώφυλλο, ιδιαίτερα στα βιβλία που απευθύνονται στα παιδιά, μπορεί να υπάρχει η ένδειξη graphic novel .
- 8) Στο οπισθόφυλλο, όπως και σε όλα τα βιβλία, υπάρχει η περίληψη και κριτική του έργου για να πείσει τον ενήλικο αγοραστή.

1.7 Τα βραβεία

Από το 1988 και μέχρι σήμερα, έχουν θεσπιστεί βραβεία για τα graphic novel, κάτι που έχει οδηγήσει στην αναγνώρισή τους από το αναγνωστικό κοινό και τους βιβλιοθηκάρους. Το 1988, το έργο Watchmen βραβεύτηκε με το βραβείο Hugo Award, ενώ το 1992 το έργο Maus απέσπασε το βραβείο Pulitzer, και αποτέλεσε το ξεκίνημα για την αναγνώριση των γραφικών μυθιστορημάτων. Ακόμη, από το 2007, η Young Adult Library Services Association καθιέρωσε μια λίστα με βραβευμένα γραφικά μυθιστορήματα για εφήβους, προκειμένου να ενημερωθούν οι βιβλιοθήκες για την απόκτηση αυτών των βιβλίων. (Ζέζου, 2017: 28). Στη συνέχεια, έχουν δημιουργηθεί βραβεία για τα κόμικς που περιλαμβάνουν κατηγορίες για graphic novel . Για παράδειγμα, τα βραβεία Eisner περιλαμβάνουν κατηγορίες για το βραβείο best graphic album, το βραβείο new and best graphic album και το βραβείο Reprint graphic album. Στα βραβεία Harvey συμπεριλαμβάνονται τα βραβεία best graphic album of original work και best graphic novel of previously published work. Επιπλέον, τα βραβεία Lulu, τα οποία κυρίως επικεντρώνονται στις γυναίκες δημιουργούς κόμικς, έχουν επίσης κατηγορίες για γραφικά μυθιστορήματα. (Ζέζου, 2017: 28-29). Τέλος, τα βραβεία Reuben περιλαμβάνουν διάφορες κατηγορίες και τα τελευταία χρόνια απονέμονται και σε γραφικά μυθιστορήματα (Goldsmith, 2005: 37-39 όπ. αναφ. στη Ζέζου, 2015: 32).

1.8 Συνθήκες συγγραφής

Τα graphic novel διαφέρουν από τα κόμικς που βρίσκουμε στα περίπτερα (mainstream comics) καθώς δεν κυκλοφορούν κάθε εβδομαδιαία. Οι συγγραφείς και οι εικονογράφοι αποφασίζουν πότε θα εκδοθούν, και συνήθως η διαδικασία αυτή διαρκεί πολλά χρόνια, αφού απαιτεί συνεχή επικοινωνία μεταξύ τους. Αξιόλογο είναι ότι υπάρχουν graphic novel που η συγγραφή τους κράτησε χρόνια. Στα ελληνικά δεδομένα, όπως αναφέρει και ο Απόστολος Δοξιάδης σε συνέντευξη στη εφημερίδα Ελευθεροτυπία (2009) για το Logicomix αν προσθέσουμε και τα δυο χρόνια που διήρκησαν οι συζητήσεις πριν τη συγγραφή, φθάνουμε τα επτά χρόνια δημιουργίας. Η Ζέζου, επισημαίνει ότι ακόμη και έργα τα οποία είχαν εκδοθεί αρχικά σε

συνέχειες, όπως το Maus, Watchmen αλλά και το Palestine, χρειάστηκαν μεγαλύτερο χρονικό διάστημα για την ολοκλήρωσή τους σε σχέση με τα συνηθισμένα κόμικς περιπέτειου. Πολλοί συγγραφείς είναι ήδη γνωστοί και αναγνωρισμένοι σε άλλους τομείς των κόμικς, αλλά υπάρχουν και περιπτώσεις όπου συγγραφείς έγιναν γνωστοί μετά την έκδοση του γραφικού μυθιστορηματός τους, όπως η Satrapi με το έργο "Persepolis"(Ζέζου, 2017: 29-30).

1.9 Έλλειψη εμπορικών παρελκόμενων προϊόντων

Δεν είναι ασυνήθιστο να δούμε ένα βιβλίο να μεταφράζεται σε κινηματογραφική ταινία και οι χαρακτήρες του να τροποποιούνται για να παραχθούν προϊόντα που θα αυξήσουν τα κέρδη των εταιρειών. Όλα αυτά τα προϊόντα χαρακτηρίζονται ως paraphernalia σύμφωνα με τον Groone (2010: 221) και συνήθως σχετίζονται με παιδικά αναγνώσματα. Ωστόσο, ο Henry Jenkins (2006) επισημαίνει ότι "τα κείμενα πολλαπλασιάζονται μέσα από τα μέσα, οδηγώντας σε μία συνέργεια των μέσων, αλλά και σε μία ροή της ίδιας ιστορίας σε διάφορες πλατφόρμες-μέσα". Παρόλα αυτά, στα γραφικά μυθιστορήματα δεν παρατηρούμε τη μαζική παραγωγή τέτοιων προϊόντων, αφού ακόμα και σε περιπτώσεις όπως το "Persepolis" που μεταφέρθηκε στον κινηματογράφο το 2007, δεν δημιουργήθηκαν εμπορικά αντικείμενα (Ζέζου, 2017: 33). Ακόμη, το Heartstopper από τη Βρετανίδα συγγραφέα Alice Oseman, το 2016, είναι η ιστορία δύο νεαρών εφήβων αγοριών, του Nick και του Charlie, που συναντιούνται στο σχολείο και ερωτεύονται, κυκλοφορεί σε συνέχειες, και μεταφέρθηκε σε σειρά από το Netflix.

1.10 Χώροι πώλησης και ανάγνωσης

Τα graphic novel είναι πλέον εύκολα προσβάσιμα στα βιβλιοπωλεία και στις βιβλιοθήκες, κάτι που ενισχύει το ενδιαφέρον των αναγνωστών. Παλαιότερα, οι αναγνώστες και οι συλλέκτες κόμικς κατευθύνονταν σε εξειδικευμένα καταστήματα. Τέλος, τα γραφικά μυθιστορήματα πωλούνται στην τιμή των βιβλίων και όχι στην τιμή των κόμικς (Ζέζου, 2017: 31).

Παραγωγή στη Ελλάδα

Στον ελληνικό χώρο τα graphic novel αργήσαν αρκετά να εμφανιστούν. Χαρακτηριστικά ο Νικολόπουλος επισημαίνει ότι ο όρος άργησε σχεδόν τριάντα χρόνια και έγινε γνωστός κυρίως την τελευταία δεκαετία. Αρχικά στα μέσα της δεκαετίας του 2000 μεταφράστηκαν έργα της διεθνούς παραγωγής, όπως τα Palestine (ΚΨΜ, 2006), Persepolis (Ηλίβατον, 2006), V for Vendetta (Anubis, 2006), Blankets (ΚΨΜ, 2007), Maus (Zoobus, 2007), Watchmen (Anubis, 2008), Batman. The Dark Knight Returns (Anubis, 2008) και πολλά άλλα. (Soloup, 2017:3). Παρ' όλα αυτά, ο όρος που χρησιμοποιούνταν ήταν "άλμπουμ", όπως το ονόμαζαν οι Γαλλοβέλγοι, καθώς ο αριθμός των σελίδων και το περιεχόμενο των αναγνωσμάτων δεν είχε καθοριστικό ρόλο. (Κρητικός & Σαμπανίκου, 2017).

Το πρώτο ελληνικό graphic novel είναι το "1453" των Ορέστη Μανούσου και Νίκου Παγώνη και κυκλοφόρησε από τον εκδοτικό οίκο Anubis, γνωστός για τα κόμικς. Μετά από μερικούς μήνες ακολούθησε το Logicomix των Απόστολου Δοξιάδη, Χρίστου Παπαδημητρίου, Αλέκου Παπαδάτου και Annie Di Donna, από τις εκδόσεις Ίκαρος (Δοξιάδης, 2008, όπως ανάφ στο Soloup, 2017: 4). Το Logicomix γνώρισε μεγάλη επιτυχία και στον ελληνικό χώρο αλλά και διεθνώς μέσα από τις πολλές μεταφράσεις, ο Soloup αναφέρει ότι το έργο αυτό ουσιαστικά προώθησε και εισήγαγε τον όρο graphic novel, αφού έπειτα την επιτυχία αυτή ξεκίνησαν να γράφονται περισσότερα «κόμικς για ενήλικες» (Soloup, 2012: 323). Ως εκ τούτου, ο όρος "graphic novel", όπως αναφέρουν ο Κρητικός και η Σαμπανίκου (2017), έγινε δημοφιλής κυρίως για εμπορικούς λόγους και συνέβαλε στην αποδοχή των κόμικς. Εκδότες και

δημιουργοί αρχίζουν να αντιλαμβάνονται θετικά τη νέα μορφή (λόγω της εμπορικής επιτυχίας και της καλλιτεχνικής της αξίας), ενώ το ευρύτερο κοινό σιγά-σιγά συνειδητοποιεί ότι υπάρχουν και "άλλα" κόμικς που απευθύνονται σε ενήλικες (Solourp, 2012: 323).

Το 2009, κυκλοφόρησε το παιδικό εικονογραφημένο βιβλίο *Οι δραπέτες της Σκακιάρας* του Ευγένιου Τριβιζά, στο εξώφυλλο του αναγράφεται graphic novel (Τριβιζάς, 2009). Ακολούθησαν το 2011 *Οι μεταφορές* το Παραρπάμα και άλλες ιστορίες του Δημοσθένη Βουτυρά (2011) από τους Θανάση Πέτρου και Δημήτρη Βανέλλη, *Το Γιούσουρι και άλλες φανταστικές ιστορίες* (2012) και *Η Μεγάλη Βδομάδα του Πρεζάκη* (2015) από τις εκδόσεις Τόπος, τα βιβλία φέρουν στο εσώφυλλο την ένδειξη ότι πρόκειται για graphic novel. Το 2014 κυκλοφόρησε το *Αϊβαλί* από τις εκδόσεις Κέδρος επίσης προσδιοριζόμενο ως graphic novel, πραγματεύεται τη μικρασιατική καταστροφή και τη διαχείριση της έννοιας πατρίδα. Έπειτα, ακολουθήσαν και άλλα έργα με «ενήλικα θέματα», τα έργα *Η Δημοκρατία* (2015), *Η πάπισσα Ιωάννα* (2016), *Ερωτόκριτος* (2016), *Ο συλλέκτης, Έξι διηγήματα για έναν κακό λύκο* από τον Solourp (2018), παρότι δεν είναι γραφικά μυθιστορήματα, αλλά αποδόσεις λογοτεχνικών έργων, θεωρούνται ως τέτοια από το διαδίκτυο και τον τύπο (Solourp, 2017: 4). Στο ίδιο πνεύμα, με αφορμή τα διακόσια χρόνια από την ελληνική επανάσταση, κυκλοφόρησε το βιβλίο *Η Μάχη της Πλατείας* (2021), πάλι από τον Solourp, από τις εκδόσεις Ίκαρος. Πολλά graphic novel είναι μεταφορές λογοτεχνικών έργων, όπως το *Η Κερένια Κούκλα* του Χριστομάνου και *Ο Ζητιάνος του Καρκαβίτσα*, το *Στα μυστικά του Βάλτου* (2018) των Γιάννη Ράγκου. Μεταφορές κλασικών μυθιστορημάτων σημαντικών Ελλήνων δημιουργών, όπως διασκευές μυθιστορημάτων της *Αλκή Ζέη* σε graphic novel για παιδιά, *Ο μεγάλος περίπατος του Πέτρου* (2020) από τους Δημήτρη Μαστώρος και Αγγελική Δαρλάση, *Το καπλάνι της βιτρίνας* (2021) από τις Στέλλα Στεργίου και Γεωργία Ζάχαρη, *το Κοντά στις ράγες* (2023), πάλι από τις Στέλλα Στεργίου, Γεωργία Ζάχαρη. Την τελευταία δεκαετία, παρατηρήθηκε μια ενδιαφέρουσα εκδοτική τάση που περιλάμβανε αρκετές βιογραφίες. Οι δημιουργοί επέλεξαν να εξετάσουν τις ζωές ατόμων με σημασιολογική σημασία για την πολιτική, την επιστήμη και την καλλιτεχνική κοινότητα, μερικά παραδείγματα της τάσης αυτής είναι το graphic novel των Βανέλλη Δημήτρη και Πέτρου Θανάση *Γιαν Χαλεπάς* (2019), Κωνσταντίνος Καραθεωδότη-Ο σπουδαίος Έλληνας Μαθηματικός (2021) των Ιντζέμπελη Ελπιδοφόρου και Πανταζή Παναγιώτη, το Δρ. Παπ. Η ζωή του Πρωτοπόρου γιατρού Γ.Ν Παπανικολάου (2023) του Πέτρου Χριστούλια. Ακόμη graphic novel που αναφέρονται στη ζωή γνωστών και σημαντικών προσώπων είναι το *Αριστοτέλης* (2022) του Αλέκου Παπαδάτου και Τάσου Αποστολίδη. Καθώς και οι διασκευές έργων του Νίκου Καζαντζάκη στο πλαίσιο επανέκδοσης της εργογραφίας του, κυκλοφόρησαν μεταξύ άλλων και τα graphic novel *Καπετάν Μιχάλης* του Νίκου Καζαντζάκη (2023), σε σχέδιο-σενάριο του Παναγιώτη Πανταζή και ΖΟΡΜΠΙΑΣ – Πράσινη πέτρα ωραιότατη (2023) του Solourp.

Κεφάλαιο 4^ο

Soloup

Ο Soloup (Αντώνης Νικολόπουλος) γεννήθηκε το 1966 στην Αθήνα. Σπούδασε Πολιτικές Επιστήμες στο Πάντειο Πανεπιστήμιο της Αθήνας και αποκτήσει διδακτορικό τίτλο στην Πολιτισμική Τεχνολογία και Επικοινωνία στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου στη Μυτιλήνη. Ακόμη είναι μεταδιδακτορικός ερευνητής στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του ίδιου πανεπιστημίου. Ακόμη, διδάσκει γελοιογραφία και κόμικς στο πρόγραμμα e-learning του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών.

Το έργο του περιλαμβάνει χιουμοριστικά κόμικς, comic strip και γελοιογραφίες σε πολλά περιοδικά και εφημερίδες όπως τα Βαβέλ, Γαλέρα, Βήμα της Κυριακής, Goal news, 6 μέρες, Σχεδιά, Μετρό και άλλα. Από το 2005 εργάζεται ως πολιτικός γελοιογράφος στην εφημερίδα Το Ποντίκι. Μέχρι τώρα, ο Soloup έχει κυκλοφορήσει 14 συλλογές με γελοιογραφίες και κόμικς, καθώς και τα graphic novels "Αϊβαλί" (Κέδρος, 2014), "Ο Συλλέκτης: Έξι διηγήματα για έναν κακό λύκο" (Ίκαρος, 2018), "21 — Η μάχη της πλατείας" (Ίκαρος, 2021) και το, "Ζορμπάς, πράσινη πέτρα ωραιότητα" (Διόπτρα, 2023). Να σημειωθεί ότι ο συγγραφέας, εκτός από δημιουργός comics, έχει εμβαθύνει στο μέσο αυτό τόσο μέσω της διδακτορικής του διατριβής με τίτλο "Τα ελληνικά κόμικς από τη Μεταπολίτευση έως σήμερα, Διαδρομές έντεχνης επικοινωνίας, αντικατοπτρισμοί ιδεών και πολιτισμικές αναπαραστάσεις στα σύγχρονα εικονογραφημένα έργα" (Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 2011), όσο και στη μονογραφία "Τα ελληνικά comics: Αντανακλάσεις ιδεών στις σελίδες των κόμικς" (2012), στην οποία προσπαθεί να χαρτογραφήσει τον κόσμο των ελληνικών comics σε σχέση με τα ιστορικά, κοινωνικά, πολιτικά και πολιτισμικά τους πλαίσια. Το 2015 και το 2019 οι εκθέσεις στο Μουσείο Μπενάκη, αφορούσαν τα graphic novels "Αϊβαλί" και "Ο Συλλέκτης" αντίστοιχα, ενώ το graphic novel "21 — Η μάχη της πλατείας" προκάλεσε την πιο μακροχρόνια έκθεση κόμικς στην Ελλάδα μέχρι σήμερα (2021-2022). Αυτή η έκθεση πραγματοποιήθηκε ταυτόχρονα στο Εθνικό Ιστορικό Μουσείο (Μέγαρο Παλαιάς Βουλής) και στο Μουσείο Στρατή Ελευθεριάδη-Teriade στη Λέσβο. Επιπλέον Το graphic novel με τίτλο Ζορμπάς, πράσινη πέτρα ωραιότητα, το οποίο κυκλοφορεί από τις Εκδόσεις Διόπτρα, Χρυσή Λίστα του ELNIPLEX 2024 στην κατηγορία Graphic Novel/ comics και Best of the best. Δουλειά του έχει παρουσιαστεί στην Ευρώπη και στις ΗΠΑ, με πρόσφατο το ταξίδι του στον Καναδά στο πλαίσιο των εκδηλώσεων για την παγκόσμια ημέρα Ελληνοφωνίας, και μίλησε για το καζαντζακικό σύμπαν και τον ήρωα Ζορμπά, επισκέφθηκε την ελληνική παροικία στο Μόντρεαλ, ως καλεσμένος των ελληνικών σχολείων «Σωκράτης – Δημοσθένης», όπου, παράλληλα με τις εκδηλώσεις (παρασιάσεις των graphic novel «Ζορμπάς, πράσινη πέτρα ωραιότητα», «Αϊβαλί» και «21- Η μάχη της πλατείας») πραγματοποιήθηκαν και εργαστήρια κόμικς.

Εργογραφία

Τα Graphic Novel

- "Αϊβαλί" το (Ίκαρος, 2014): Είναι ένα μονοήμερο ταξίδι από τη Μυτιλήνη στο Αϊβαλί, μια εμπειρία που μεταφέρει τον επισκέπτη σε ένα ταξίδι στο χρόνο. Εκεί, ανάμεσα στις δύο ακτές, διασχίζοντας τον πελάγος, ανακαλύπτει τη ματωμένη Ιστορία, με όλες τις συνέπειές της. Από τη Μικρασιατική Καταστροφή και τον ξεριζωμό, μέχρι τη Συνθήκη της Λοζάνης και την

πρώτη μεγάλη ανταλλαγή πληθυσμών στη σύγχρονη Ιστορία. Είναι η ιστορία εκατομμυρίων τραγωδιών και αμέτρητων ιστοριών ανθρώπων που έχασαν τις πατρίδες τους, πολλές από τις οποίες παραμένουν άγνωστες. Όμως, λίγες από αυτές καταγράφηκαν στο χαρτί και ελάχιστες σώθηκαν για να θυμίζουν τα ανθρώπινα λάθη που μπορούν να επαναληφθούν όταν ξεχνιούνται. Στα υδάτινα σύνορα ανάμεσα στη Λέσβο και τα μικρασιατικά παράλια, τέσσερις αφηγητές από το Αϊβαλί, τρεις Έλληνες και ένας Τούρκος, μοιράζονται τις ιστορίες τους. Και όταν επιστρέφουν στη γη, το παρόν προσπαθεί να συνδυαστεί με το παρελθόν. Το ταξίδι δεν έχει ακόμα τελειώσει.

-Ο Συλλέκτης (Ίκαρος, 2018): Πρόκειται για μια σύγχρονη, πολυδιάστατη ιστορία που εξετάζει την αποξένωση των παιδιών από τους γονείς τους μετά από ένα διαζύγιο. Το βιβλίο θέτει το ερώτημα ποιος επωφελείται όταν ένα παιδί αποξενώνεται από έναν από τους γονείς του και σε ποιο βαθμό είναι υπεύθυνη η Δικαιοσύνη για αυτή την κατάσταση. Η ιστορία αναλύει τις διαδικασίες των δικαστηρίων, τις αντιδράσεις των γονέων και των παιδιών, καθώς και τις συνέπειες των χωρισμών στις οικογένειες. Στον πυρήνα της ιστορίας βρίσκονται οι έρωτες που κατέρρευσαν, οι σιωπές και οι φωνές, οι δικαιολογίες και οι αφορμές που οδήγησαν στη διάλυση των σχέσεων. Ακολουθούν τα διαζύγια, οι εντάσεις, οι δίκες και οι αποφάσεις των δικαστηρίων. Οι συγγραφείς εξερευνούν την παράλογη εμπλοκή που δημιουργείται στο πλαίσιο αυτών των καταστάσεων, εκεί όπου κάποτε υπήρχε αγάπη. Και ανάμεσα στα ερείπια των ερώτων, τα παιδιά μπερδεύονται και καλούνται να διαλέξουν πλευρά. Τα διηγήματα της ιστορίας αφηγούνται διαφορετικές πτυχές της κατάστασης, ενώ το παραμύθι για τον "κακό" λύκο προσφέρει μια άλλη διάσταση στην αντίληψη των παιδιών για τον κόσμο γύρω τους.

-21- Η μάχη της πλατείας (Ίκαρος, 2021): Αναδεικνύει τις ιστορίες πολλών ανθρώπων, οι οποίες συνθέτουν τη δική μας ιστορία. Αυτές οι ιστορίες διαδραματίζονται σε μάχες στα βουνά και στις θάλασσες, αλλά και στον κόσμο των λόγων και των γραπτών λόγων όσων έζησαν την Επανάσταση ή ασχολήθηκαν με αυτήν. Μια από αυτές τις μάχες διεξάγεται στη σημερινή πλατεία, μπροστά από το άγαλμα του Κολοκοτρώνη. Στον χώρο αυτό, οι συζητήσεις για το 1821 ενός γέρου άστεγου συγκρούονται με τη λήθη και τα εθνικά στερεότυπα, καθώς και με τις διάφορες ερμηνείες της Ιστορίας και τις σιωπές της. Μέσα από αυτές τις αφηγήσεις, οι μάχες της Επανάστασης ζωντανεύουν μπροστά στα μάτια ενός νεαρού κοριτσιού, το οποίο είναι θεατής του γεγονότος. Στις σελίδες του βιβλίου συναντάμε ήρωες και αντιήρωες, Ρουμελιώτες και Μοραΐτες, καθώς και άλλα πρόσωπα και δυνάμεις που συνέβαλαν στον Αγώνα. Ακολουθώντας τα έργα πάνω από 30 συγγραφέων και τις εικαστικές δημιουργίες περισσότερων από 50 ζωγράφων και χαρακτών, το βιβλίο συνθέτει ένα πλούσιο παζλ υποκειμενικών προσεγγίσεων. Το παράρτημα του βιβλίου, που περιλαμβάνει γλωσσάρι, χρονολόγιο, βιογραφικά στοιχεία και άλλες αναφορές για τις μάχες και τα πρόσωπα του Αγώνα, καθώς και τα γεγονότα και τις ιδέες της Επανάστασης, προσφέρει μια πολυεπίπεδη ανάγνωση μέσω πηγών. Η έρευνα και η δημιουργία αυτού του graphic novel πραγματοποιήθηκαν με την υποστήριξη του Ελληνικού Ιδρύματος Έρευνας και Καινοτομίας και τη συμβολή του Πανεπιστημίου Αιγαίου, ενώ το έργο έχει τεθεί υπό την αιγίδα του Εθνικού Ιστορικού Μουσείου.

- "Ζορμπάς, Πράσινη Πέτρα Ωραιότητα" (Διόπτρα, 2023): Αντιμετωπίζει έναν σημαντικό προκλητικό ερώτημα: "Πώς να αναμετρηθείς με αυτόν τον Δράκο;" όπως γράφει ο Καζαντζάκης σχετικά με τον Ζορμπά. Αυτό σημαίνει πώς να δώσεις ζωή εκ νέου στο

εμβληματικό και πολυμεταφρασμένο μυθιστόρημα "Βίος και Πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά", χρησιμοποιώντας τη γλώσσα των κόμικς. Αυτό περιλαμβάνει την αναμέτρηση με τον μύθο και την εικόνα του χαρακτήρα, όπως εκφράστηκε από τον Άντονι Κουίν στην ταινία του Μιχάλη Κακογιάννη, "Zorba the Greek". Δεν περιορίζεται σε μια απλή μεταφορά, αλλά επιχειρεί να επαναφέρει τα επεισόδια του μυθιστορήματος. Μέσα από την πρωτοποριακή προσέγγιση του Σολούρ, παρεμβαίνει στη ροή της ιστορίας, αναδιατάσσοντας τις εμβόλιμες ιστορίες και αποφεύγοντας τα ισχυρά στερεότυπα του κινηματογραφικού Ζορμπά. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία, προτείνει μια νέα αφήγηση λόγου και εικόνας, δημιουργώντας ένα νέο ταξίδι, φιλοσοφικό και τραγικό, που προσφέρει μια φρέσκια ερμηνεία στον σύγχρονο αναγνώστη.

Τα Κόμικς

- "Ανθρωπόλυκος", το πρώτο κόμικς-άλμπουμ του Soloup, επανέρχεται ακριβώς 20 χρόνια μετά την αρχική του έκδοση. Βασισμένο σε ένα διήγημα του Μπορίς Βιάν, αφηγείται την παράξενη και αναπάντεχη περιπέτεια ενός λύκου που μεταμορφώθηκε σε...Ανθρωπόλυκο. Κατά την πρώτη πανσέληνο μετατρέπεται σε ανθρώπινη μορφή και αποφασίζει να εξερευνήσει την πόλη. Όμως, εκεί τον περιμένουν μια σειρά απρόσμενων καταστάσεων. Το έργο εξερευνά βαθύτερα ζητήματα όπως η ανθρώπινη φύση, η ταυτότητα και η κοινωνική απομόνωση, προσφέροντας μια μεταφορά για τον σύγχρονο άνθρωπο και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει.

Ο Ζορμπάς του Καζαντζάκη

Λίγα λόγια για το έργο

Το "Βίος και Πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά" είναι ένα μυθιστόρημα του Νίκου Καζαντζάκη που εκδόθηκε το 1946 και γνώρισε διεθνή επιτυχία. Το έργο εμπνεύστηκε από τη ζωή του Γεωργίου Ζορμπά, φίλου και συνεργάτη του συγγραφέα, ο οποίος εργαζόταν σε λιγνιτωρυχείο της Μάνης, που ο Καζαντζάκης επισκέπτεται από το 1916 έως το 1918. Το έργο αναγνωρίστηκε ως το καλύτερο ξένο μυθιστόρημα που εκδόθηκε στη Γαλλία το 1954 και συμπεριλήφθηκε στη λίστα των 100 Καλύτερων Βιβλίων όλων των Εποχών από τη Νορβηγική Λέσχη του Βιβλίου το 2002. Το 1964 μεταφέρθηκε στη μεγάλη οθόνη υπό τον τίτλο "Αλέξης Ζορμπάς," σε σκηνοθεσία του Μιχάλη Κακογιάννη, με τον Άντονι Κουίν στον πρωταγωνιστικό ρόλο και μουσική του Μίκη Θεοδωράκη.

Περίληψη

Η πλοκή του έργου λαμβάνει χώρα στην Κρήτη, ενώ παράλληλα ο πραγματικός Γιώργης Ζορμπάς μεταμορφώνεται στον μυθοπλαστικό χαρακτήρα του Αλέξη Ζορμπά. Η αφήγηση ξεκινά όταν οι δύο βασικοί χαρακτήρες του βιβλίου, ο Συγγραφέας και ο Ζορμπάς, συναντιούνται στον Πειραιά. Εντυπωσιασμένος από τον χαρακτήρα του Ζορμπά και τη διαφορετική συνεχή φιλοσοφία του για τη ζωή, αποφασίζει να τον προσλάβει ως επιστάτη στην επιχείρησή του. Καθώς εγκαθίστανται στο ξενοδοχείο της Μαντάμ Ορτάνς στην Κρήτη, μια ξεπεσμένη σαντέζα που τελικά γίνεται η ερωμένη του Ζορμπά, η πλοκή εξελίσσεται με τις πολλές γυναίκες που συναντά στην ανήσυχη ζωή του ο τελευταίος. Ένα σημαντικό κομμάτι του μυθιστορήματος είναι οι συζητήσεις των δύο φίλων κατά τη διάρκεια της συνεργασίας τους στο λιγνιτωρυχείο, το οποίο αποδεικνύεται ότι ήταν ένα πρόσχημα για τη συγγραφή. Ο αφηγητής δεν ενδιαφέρεται για κέρδη, αλλά αναζητά φιλοσοφικές απαντήσεις. Με τη βοήθεια του Ζορμπά, ανακαλύπτει ότι οι απαντήσεις βρίσκονται στη ζωή και ότι είναι

αρκετό να ζήσει κανείς με πάθος, ελευθερία από ελπίδες και προσδοκίες, προκειμένου να βρει τον αληθινό νόημα της ύπαρξης.

Ο Αλέξης Ζορμπάς, ως μυθιστορηματικός ήρωας δημιουργήθηκε από τον Νίκο Καζαντζάκη και γεννήθηκε στην Αίγινα. Το βιβλίο του, που είναι γνωστό ως "Βίος και Πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά," κυκλοφόρησε το 1946 και το 1954 βραβεύτηκε ως το καλύτερο ξένο βιβλίο της χρονιάς με την επανέκδοσή του στη Γαλλία. Ο πραγματικός Γεώργιος παρείχε την έμπνευση για τον χαρακτήρα του Αλέξη, αλλά ο ίδιος ο Αλέξης είναι καθαρά προϊόν της φανταστικής δημιουργίας του Καζαντζάκη. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι τα γεγονότα που αναφέρονται στο κρητικό ακρογιάλι, όπως η μαντάμ Ορτάνς, ο Μαθιός, η ποθητή χήρα, ο Μαυραντώνης και ο γιος του καθώς και πολλά γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στο μικρό χωριό της Κρήτης, μπορεί να έχουν εμπνευστεί από υπαρκτά πρόσωπα και τοπικές ιστορίες, αλλά δεν σχετίζονται πραγματικά με τη ζωή του πραγματικού Γεωργίου Ζορμπά. Αυτά τα στοιχεία αποτελούν καθαρή μυθοπλασία, αντανακλώντας την φαντασία και τη δημιουργική ικανότητα του συγγραφέα. Ο πραγματικός ο Γεώργιος Ζορμπάς γεννήθηκε το 1965 σε ένα χωριό της Κοζάνης το Καταφύγι, πέθανε το 1941 στη σημερινή Νοτιά Μακεδονία (Σκοπιά) που τότε αποτελούσε μέρος της Γιουγκοσλαβίας, και εκεί βρίσκεται μέχρι και σήμερα ο τάφος του. Τον Καζαντζάκη τον γνώρισε στη Χαλκιδική, κοντά στο Άγιον Ορός, ο συγγραφέας είχε πάει εκεί μαζί με τον φίλο του και ποιητή Άγγελο Σικελιανό, το ορυχείο λιγνίτη που εκμεταλλευτήκαν μαζί βρίσκεται στην Πράστοβα της Μάνης και όχι στην Κρήτη όπως αναφέρεται στο μυθιστόρημα.

Βιογραφία Νίκου Καζαντζάκη

Τα περισσότερα από τα βιογραφικά στοιχεία αντλήθηκαν από το βιβλίο με τίτλο «Ο Καζαντζάκης μέσα από τις Συλλογές του Μουσείου», Μουσείο Νίκου Καζαντζάκη, σελ. 29-74 και από τη ιστοσελίδα του ιστορικού Μουσείου Κρήτης: <https://www.historical-museum.gr/webapps/kazantzakis-pages/gr/life/chronology-det.php>.

Ο Νίκος Καζαντζάκης γεννήθηκε το 1883 στο Ηράκλειο της Κρήτης, τότε γνωστό ως Μεγάλο Κάστρο. Την εποχή εκείνη, όλο το νησί βρισκόταν υπό την τουρκική κυριαρχία και βίωνε συνεχείς ταραχές. Οι επαναστάσεις ήταν συχνές και οι σφαγές καθημερινές. Το 1897, οι Τούρκοι πραγματοποίησαν μαζικές σφαγές του κρητικού πληθυσμού. Η οικογένεια Καζαντζάκη γλίτωσε από αυτές τις τραγωδίες και αποφάσισε να εγκατασταθεί στη Νάξο. Εκεί, ο νεαρός Καζαντζάκης φοίτησε στη γαλλική εμπορική σχολή του Τίμιου Σταυρού, όπου έμαθε τη γαλλική και ιταλική γλώσσα και ήρθε για πρώτη φορά σε επαφή με τη γαλλική λογοτεχνία. Ένα χρόνο αργότερα, το 1898, η Κρήτη απελευθερώθηκε και η οικογένεια Καζαντζάκη επέστρεψε στην πατρική γη. Το φθινόπωρο του 1902, ο νεαρός Καζαντζάκης εγγράφεται στη Νομική Σχολή του Πανεπιστημίου της Αθήνας. Ολοκλήρωσε τις νομικές του σπουδές στην Αθήνα το 1906 και συνέχισε με μεταπτυχιακά στο Παρίσι (1907-1909), επηρεαζόμενος βαθιά από τις φιλοσοφικές αρχές του Μπερζόν και του Νίτσε. Το 1910 εγκαταστάθηκε στην Αθήνα με τη Γαλάτεια Αλέξιου, την οποία παντρεύτηκε τον επόμενο χρόνο στο Ηράκλειο και συμμετείχε στην ίδρυση του Εκπαιδευτικού Ομίλου. Παρότι ο γάμος τους δεν ήταν απαλλαγμένος από κρίσεις, κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, εστίασε με συστηματικότητα στη λογοτεχνία και πραγματοποίησε πολλά ταξίδια στο εξωτερικό.

Στη διάρκεια των Βαλκανικών Πολέμων (1912-13) κατατάσσεται ως εθελοντής και υπηρετεί στο γραφείο του Ελευθέριου Βενιζέλου. Μετα τον πόλεμο αυτά τα σύνορα της χώρας διευρύνονται και η Κρήτη ενώνεται με την Ελλάδα. Έναν χρόνο μετά, το 1914, ο Νίκος Καζαντζάκης και ο αγαπημένος του φίλος, Άγγελος Σικελιανός, επισκέπτονται το Άγιον Όρος

για πολλούς μήνες. Κυκλοφορούν στις μονές, μελετούν και ονειρεύονται τη δημιουργία μιας νέας θρησκείας, καθώς αντιλαμβάνονται ότι η χριστιανική θρησκεία δεν ανταποκρίνεται πλήρως στη φύση του ανθρώπου. Εκεί, συναντούν έναν άνθρωπο που θα τους επηρεάσει βαθιά και θα τους ενθαρρύνει να γράψουν ένα βιβλίο που θα γίνει παγκοσμίως γνωστό. Αυτός ο άνθρωπος είναι ο Γιώργης Ζορμπάς. Οι δυο τους προσπαθούν να ιδρύσουν ένα λιγνιτωρυχείο στην Πάστροβα της Μάνης και μένουν εκεί για περίπου έναν χρόνο, μέχρι το 1917, όταν η επιχείρηση αποτυγχάνει και τερματίζεται.

Μερικά χρόνια αργότερα, το 1919, ο συγγραφέας διορίζεται από τον Βενιζέλο ως γενικός διευθυντής του Υπουργείου Περιθάλψεως και ταξιδεύει στον Καύκασο για να οργανώσει τον επαναπατρισμό των Ελλήνων προσφύγων που είχαν εγκλωβιστεί εκεί λόγω της Οκτωβριανής επανάστασης. Το 1926, μετά το διαζύγιο του από την πρώτη του σύζυγο, τη Γαλάτεια, γνωρίζει μια νεαρή δημοσιογράφο, την Ελένη Σαμίου, η οποία γίνεται η νέα του σύντροφος και συνοδοιπόρος στο μεγάλο ταξίδι της ζωής του. Από το 1925 και μετά, ξεκινά μια εποχή μεγάλων ταξιδιών σε όλο τον κόσμο. Ταυτόχρονα, καταγράφει τις σκέψεις του από τους προορισμούς των ταξιδιών του σε ταξιδιωτικά κείμενα, τα οποία δημοσιεύονται σε εφημερίδες της εποχής και στη συνέχεια εκδίδονται σε βιβλία. Το 1938 εγκαθίσταται στην Εύβοια, όπου παραμένει για 7 χρόνια. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου ολοκληρώνει το πιο εκτενές έργο του, την "Οδύσσεια", το οποίο είχε εργαστεί για τουλάχιστον 14 χρόνια. Το 1944 επιστρέφει στην Αθήνα στη ταραγμένη περίοδο των Δεκεμβριανών, λαμβάνει έργο ρόλο και ως πολιτικό μέλος και το 1945 ορκίζεται υπουργός άνευ χαρτοφυλακίου, αλλά μερικούς μήνες αργότερα παραιτείται λόγω διαφωνιών με τις επιλογές της κυβέρνησης. Αποτελεί, μια αμφιλεγόμενη για τον ελληνικό χώρο των γραμμάτων προσωπικότητα την ίδια χρονιά έγινε και ο γάμος του με την Ελένη Σάμιου το Νοέμβριο του 1945, με κουμπάρους τον Άγγελο και την Άννα Σικελιανού. Ωστόσο, η Ακαδημία Αθηνών αρνείται να τον δεχτεί ως μέλος της, ενώ ταυτόχρονα προτείνεται μαζί με τον Άγγελο Σικελιανό για το Νόμπελ λογοτεχνίας. Θα ακολουθήσουν συνολικά εννέα υποψηφιότητες για το βραβείο αυτό. Ακολουθεί μια μακρά περίοδος, κατά την οποία το ελληνικό κράτος, αλλά και οι ακαδημαϊκοί και θρησκευτικοί κύκλοι θα σταθούν εμπόδιο ανάμεσα στο συγγραφέα και στο πολυπόθητο βραβείο. Ο Καζαντζάκης ήταν αναζητητής της εσωτερικής αλήθειας αλλά και της συνεχώς εξέφραζε την υπαρξιακή αγωνία του ανθρώπου, αναπόφευκτα το γεγονός αυτό και άλλοι παράγοντες τον έφεραν σε σύγκρουση με την επίσημη εκκλησιά. Ο συγγραφέας σύντομα εγκαταλείπει την πατρίδα του οριστικά και εγκαθίσταται στη Νότια Γαλλία στη πόλη Αντιπ, την ίδια στιγμή τα μυθιστορήματά του που μεταφράζονται γνωρίζουν διεθνώς επιτυχία, ενώ στην Ελλάδα είναι δύσκολη η έκδοσή τους. Ο μεγάλος συγγραφέας συνάντησε πολλά εμπόδια παρά όμως την έντονη αντίθεση που αντιμετώπισε από τους εκκλησιαστικούς κύκλους, τόσο της ορθόδοξης όσο και της καθολικής Εκκλησίας, λόγω κυρίως ορισμένων αποσπασμάτων από τα μυθιστορήματά του όπως "Ο Καπετάν Μιχάλης" και "Ο τελευταίος πειρασμός," και παρά τις έντονες πιέσεις που δέχθηκε προς αυτή την κατεύθυνση, ο Νίκος Καζαντζάκης δεν αφορίστηκε ποτέ επίσημα. Το 1957 πραγματοποιεί ένα ταξίδι στην Κίνα ως επίσημος καλεσμένος της κυβέρνησης και στην διάρκεια της επιστροφής μολύνεται το χέρι του από ένα εμβόλιο που του είχε χορηγηθεί, νοσηλεύεται στο Freiburg, αλλά παρόλο που ξεπερνά την μόλυνση, προσβάλλεται από ασιατική γρίπη και πεθαίνει σε ηλικία εβδομήντα τεσσάρων χρόνων. Η σορός του μεταφέρθηκε στο Ηράκλειο και βρίσκεται θαμμένος στην Τάπια Μαρτινέγκο, κοντά στο ενετικό κάστρο της πόλης.

Ο ιδιαίτερος δημιουργός θεωρούσε τον εαυτό του κυρίως ποιητή, με έργο όπως η "Οδύσσεια," ένα μεγαλόπνοο έργο με 24 ραψωδίες και 33.333 στίχους. Έκανε εξαιρετική πορεία και στη δραματουργία με έργα όπως "Προμηθέας," "Καποδίστριας," "Κούρος," "Νικηφόρος Φωκάς," "Κωνσταντίνος Παλαιολόγος," "Χριστόφορος Κολόμβος," κ.ά. Το έργο του περιλαμβάνει επίσης ταξιδιωτικές εντυπώσεις, φιλοσοφικά δοκίμια και διάφορα μυθιστορήματα, όπως "Βίος και πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά" (1946), "Ο Χριστός ξανασταυρώνεται" (1948), "Ο καπετάν Μιχάλης" (1950), "Ο τελευταίος πειρασμός" (1951), "Αναφορά στο Γκρέκο" (1961), κ.ά. Έχει μεταφραστεί και εκδοθεί σε περισσότερες από 50 χώρες και έχει παρουσιαστεί σε διάφορες μορφές τέχνης, όπως θέατρο, κινηματογράφο, ραδιόφωνο και τηλεόραση αλλά και σε διάφορες μορφές λογοτεχνικών κείμενων όπως το graphic novel του Soloup.

Εργοβιογραφία

Ο Νίκος Καζαντζάκης διένυσε έναν περίπου μισό αιώνα στον κόσμο της γραφής, από το 1905 έως το 1957. Κατά όλα αυτά τα χρόνια, η γραφή ήταν η κύρια του ασχολία, ακόμη και σε οικονομικό επίπεδο. Αφιέρωσε τον εαυτό του σε ποικίλα είδη λογοτεχνικών έργων, από ποίηση και μυθιστόρημα έως δοκίμια, θεατρικά και ακόμη και ταξιδιωτικά έργα, τα οποία αναδεικνύουν τις εντυπώσεις του από τις επισκέψεις του σε διάφορες χώρες. Δεδομένου του ανεξάντλητου έργου του, επικεντρώνομαι κυρίως στα μυθιστορήματά του, τα οποία τον έκαναν διάσημο σε παγκόσμιο επίπεδο, καθώς και σε δύο φιλοσοφικά του δοκίμια που αναλύονται στη διάρκεια αυτής της εργασίας.

Τα μυθιστορήματα του πολυγραφότατου Έλληνα συγγραφέα περιλαμβάνουν:

- *Οφις και Κρίνο*: Το έργο αυτό σηματοδοτεί την πρώτη του εμφάνιση στα ελληνικά γράμματα το 1906 στην Αθήνα. Παρουσιάζει την ερωτική ιστορία ενός ζωγράφου που αποφασίζει να πεθάνει περνώντας μια βραδιά με την ερωμένη του σε ένα δωμάτιο γεμάτο λουλούδια, πιθανώς αφιερωμένο στη μετέπειτα γυναίκα του, Γαλάτεια Αλεξίου.
- *Σπασμένες ψυχές*: Συντάχθηκε στο Παρίσι το 1908 και εστιάζει στη ζωή του Ορέστη, ενός υποψήφιου διδάκτορα στο Παρίσι, που ερωτεύεται παράφορα μια μοιραία γυναίκα και βυθίζεται στην παρακμή.
- *Συμπόσιον*: Συντάχθηκε στο Βερολίνο το 1922 και παρουσιάζει μια διαλογική συζήτηση μεταξύ φίλων, με τον Καζαντζάκη να αποτυπώνει τη δική του ερμηνεία για τη λύτρωση ως διονυσιακή κατάφαση της ζωής.
- *Τόντα-Ρόμπα*: Γράφτηκε στα γαλλικά το 1929 και αφορά το δεύτερο ταξίδι του συγγραφέα στη Σοβιετική Ένωση.
- *Ο Βραχόκηπος*: Γράφτηκε στην Αίγινα το 1936, επηρεασμένος από το ταξίδι του στην Ιαπωνία, παρουσιάζοντας την απελευθέρωση της ψυχής από ελπίδες και ψευδαισθήσεις.
- *Βίος και η Πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά*: Το μυθιστόρημα αναφέρεται στην φιλία του Καζαντζάκη με τον Ζορμπά και στην επιχείρηση εξόρυξης λιγνίτη που διοργάνωσαν στην Πραστοβά της Μάνης. Στο βιβλίο, ο χαρακτήρας του Γιώργη Ζορμπά αλλάζει όνομα σε Αλέξη Ζορμπά και η δράση μεταφέρεται στην Κρήτη. Οι δυο τους συναντιούνται στον Πειραιά, όπου ο αφηγητής εντυπωσιάζεται από το πάθος και τον αντισυμβατικό χαρακτήρα του Ζορμπά και τον προσλαμβάνει ως επιστάτη. Το έργο γράφτηκε στην Αίγινα το 1941 με τον αρχικό τίτλο "Το Συναξάρι του Ζορμπά". Η τελική του μορφή ολοκληρώθηκε το 1943. Ένα μέρος του

προλόγου δημοσιεύτηκε στο περιοδικό "Κρητικές Σελίδες" το 1936-1937, πιθανότατα ως ένα πρώιμο σχέδιο του Καζαντζάκη για το μυθιστόρημα.

- *Ο Χριστός ξανασταυρώνεται*: Γράφτηκε στην Αντίμπ το 1948 και αποτυπώνει την τελετουργική αναπαράσταση των Παθών του Χριστού.

- *Ο Καπετάν Μιχάλης*: Ο Καπετάν Μιχάλης αποτελεί τον κεντρικό χαρακτήρα του έργου, με τον συγγραφέα να εμπνέεται από τον πατέρα του Καζαντζάκη, προσπαθεί να ανακαλέσει το Ηράκλειο της παιδικής του ηλικίας, διαμορφώνοντας ένα πορτρέτο που προβάλλει το πρότυπο του ηρωικού πεσσιμισμού μέσα από ποικίλες αντιθέσεις. Το έργο, γραμμένο το 1949 στην Αντίμπ, υπέστη πολλαπλές τροποποιήσεις πριν ολοκληρωθεί.

- *Ο Τελευταίος Πειρασμός*: Αποτελεί ένα από τα πιο συζητημένα μυθιστορήματα του, το οποίο του επέφερε την κατηγορία της αθεΐας και την αναφορά του στον κατάλογο των απαγορευμένων βιβλίων από τον Πάπα το 1954. Παρουσιάζει μια εναλλακτική προοπτική της ιστορίας του Ιησού, απεικονίζοντάς τον ως έναν απλό ξυλουργό, εκλεκτό του Θεού για να σώσει τον κόσμο. Αρχικά αμφισβητεί την αποστολή του, όμως τελικά υπακούει στη θεία βούληση. Κατά τη στιγμή της σταύρωσής του, φαντασιώνεται πώς θα ήταν η ζωή του αν ο Θεός δεν τον είχε επιλέξει για θυσία.

- *Ο φτωχούλης του Θεού*: πρόκειται για τη μυθιστορηματική αυτοβιογραφία του Αγίου Φραγκίσκου της Ασίζης, γραμμένη το 1943 στην Αντίμπ. Ο αφηγητής είναι ο φράτε Λεόνε, ένας ζητιάνος που αναζητά τον Θεό και ο οποίος ακολουθεί πιστά τον Άγιο Φραγκίσκο μέχρι τον θάνατό του.

- *Αναφορά στο Γκρέκο*: Το έργο αυτό αποτελεί μια είδους πνευματική αυτοβιογραφία, ή, όπως το χαρακτηρίζει ο ίδιος ο Καζαντζάκης, μια "αναφορά" με τη στρατιωτική έννοια του όρου, σχετικά με τους στόχους του και τις προσπάθειές του. Ξεκινώντας από τα παιδικά του χρόνια και φτάνοντας μέχρι την ημέρα της "κρητικής ματιάς" και τη σύλληψη της Οδύσσειας, ο συγγραφέας αναδεικνύει τους σταθμούς της πνευματικής του πορείας. Δεν παρουσιάζει το σύνολο της ζωής του, αλλά επικεντρώνεται στα κρίσιμα σημεία που διαμόρφωσαν την πορεία του, ακολουθώντας μια λογική που δεν είναι αυστηρά χρονολογική. Από τις επιστολές του στον Πρεβελάκη φαίνεται ότι ο Καζαντζάκης σχεδίαζε το έργο από το 1929, αλλά είχε την πρόθεση να το γράψει "μετά από πολλά χρόνια". Αρχικά το φαντάστηκε ως έναν διάλογο και το προσωρινά το τιτλοφόρησε "Κουβέντες με τον Γκρέκο".

- *Οι αδερφοφαφάδες*: Η ιστορία λαμβάνει χώρα σε ένα χωριό κατά τα χρόνια του εμφυλίου πολέμου και απεικονίζει τις προσπάθειες του παπα-Γιάνναρου να καταλάβει ποια πλευρά είναι δικαιοσύνη. Παρόλες τις προσπάθειές του να επιτύχει συμφιλίωση μεταξύ των εχθρικών παρατάξεων, αποτυγχάνει και τελικά δολοφονείται από αντάρτες.

- *Οδύσσεια*: Αποτελεί το αποκορύφωμα της λογοτεχνικής πορείας του Καζαντζάκη και είναι η λογοτεχνική του εκδήλωση της κοσμοθεωρίας. Ξεκινώντας από το σημείο που ολοκληρώνεται η Ομηρική Οδύσσεια, η συγγραφή του έργου διήρκεσε 14 χρόνια, από το 1925 έως το 1938.

Κεφάλαιο 5°

Ο Ζορμπάς του Solourp

Ο Solourp άλλαξε πολλά στοιχεία στον δικό του Ζορμπά. Στόχος του ήταν η επιστροφή της δίκης του μεταγραφής στο κείμενο του Καζαντζάκη και η δημιουργία ενός έργου απαλλαγμένου από τα στερεότυπα της ταινίας του Κακογιάννη. Όπως αναφέρει σε μια συνέντευξη οι αλλαγές στη δομή του έργου, τους χαρακτήρες και τις σχέσεις μεταξύ, τους έχει αφαιρέσει κομμάτια από το βιβλίο αλλά έχει προσθέσει κιόλας σημεία τα από οποία προέρχονται από ποικίλες πηγές π.χ. από χειρόγραφα έργα του Καζαντζάκη, από αλλά έργα του όπως η αναφορά στον Ελ Γκρέκο τα οποία σε συνδυασμό με τη εικονογράφηση δίνουν μια νέα υπόσταση στη κλασική αυτή ιστορία. Το έργο του Solourp έχει άλλη ροή από εκείνο το πρωτότυπο κείμενο του Καζαντζάκη. Σε μια συνέντευξη στην εκπομπή Βιβλιοβούλιο 26/11/2023 και στον Μανώλη Μπιμπλή που μεταδόθηκε από το κανάλι της βουλής, αναφέρεται στην αφήγηση που έχει επιλέξει ως σπονδυλωτή αφού όπως αναφέρει ακολουθεί χονδρικά το “Καζαντζακικό” σενάριο ενώ ταυτόχρονα αναμεσα στα κεφάλαια εμφανίζονται 17 εμβόλιμες ιστορίες με αρχή μέση και τέλος οι οποίες παρουσιάζουν τις ιστορίες που αφηγείται ο Ζορμπάς αλλά και τις φιλοσοφικές θεωρήσεις του αφεντικού/συγγραφέα. Συγκεκριμένα το έργο του Καζαντζάκη έχει 25 κεφάλαια ενώ του Solourp 17 κεφάλαια που ακολουθούν την ιστορία αλλά αναμεσα τους παρεμβάλλονται 17 ένθετα κεφάλαια, μέσα στα οποία περιγράφονται οι ιστορίες του Ζορμπά, οι φιλοσοφικές αναζητήσεις και αναμνήσεις του συγγραφέα. Οι αφηγήσεις είναι από το κείμενο του Καζαντζάκη ενώ οι διάλογοι αποτελούν μια μείξη των διάλογων του Καζαντζάκη με νέα στοιχεία του Solourp. Ακόμη η δομή της ιστορίας του Solourp βασίζεται σύμφωνα με εκείνον στη δομή που ακολουθούν τα επεισόδια σε μια τηλεοπτική σειρά αφού τα κεφάλαια της κεντρικής ιστορίας τελειώνουν με τρόπο που οδηγεί τον αναγνώστη συνειρμικά στο ακριβώς επόμενο όπως αναφέρει και ο ίδιος με άνω τελεία.

Πως διαχειρίστηκε το λογοτεχνικό κείμενο

Αρχικά, ο Solourp άλλαξε τη διάταξη της αφηγηματικής ροής κατηγοριοποιώντας το βιβλίο σε 17 κεφάλαια με θεματικούς τύλους (και διαφορετική χρωματική παλέτα) με λογική παρόμοια των επεισοδίων των τηλεοπτικών σειρών. Ενώ ταυτόχρονα βλέπουμε και την διατήρηση σε πολλά σημεία των αυτούσιων διάλογων του μυθιστορήματος καθώς και την ιδιαίτερη “καζαντζακική” ιδιόλεκτο. Σύμφωνα με τον δημιουργό «Από τις συνολικά οκτώ γραφές που χρειάστηκαν για την ολοκλήρωση του σεναρίου, επέστρεψα συνειδητά για να ξαναδώ την ταινία του Κακογιάννη μόλις μετά το τέλος της έκτης γραφής». Γίνεται μια επαναπροσέγγιση του Ζορμπά με τη βοήθεια των φιλοσοφικών συνιστάμενων των σκέψεων του Καζαντζάκη που περιέχουν ιδέες και αναφορές Νίτσε, τον Μπερξόν, τον Σαίξπηρ, τον Δάντη, τον Ροντέν καθώς και πολλών άλλων. Ο δημιουργός φτιάχνει ένα νέο πρωτότυπο το οποίο να μπορεί να συνομιλεί με το κείμενο του Νίκου Καζαντζάκη αλλά και τη ταινία του Κακογιάννη ενώ ταυτόχρονα προσθέτει νέα στοιχεία για το έργο. Ο Solourp όπως αναφέρει σε διάφορες συνεντεύξεις προχώρησε στη μελέτη όχι μόνο των πρωτοτύπων έργων του Καζαντζάκη αλλά και διάφορων χειρόγραφων και επιστολών από τις οποίες προέρχονται πολλά νέα στοιχεία τόσο για τον Ζορμπά όσο και για τον συγγραφέα. Κάποιες από αυτές προέρχονταν από άλλα κείμενα του όπως «Η αναφορά στο στον Γκρέκο», «Όφις και κρίνος», στοιχεία καλά κρυμμένα μέσα στο graphic novel που αποκαλύπτουν σχέσεις αναμεσα στους χαρακτήρες, αναφορές

από ποιήματα και κείμενα όχι απαραίτητα του ιδίου του Καζαντζάκη αλλά μεγάλων δημιουργών Ελλήνων και ξένων όπως ο Βιζυηνός.

Επιλογή έργου

Ο συγγραφέας του κειμένου είχε ήδη αναπτύξει μια καλή σχέση με το έργο του Νίκου Καζαντζάκη από την εφηβεία και τα πρώτα φοιτητικά χρόνια, έχοντας διαβάσει πολλά από τα έργα του. Αυτή η πρότερη ενασχόληση με τον Καζαντζάκη του έδωσε μια βαθιά κατανόηση και εκτίμηση για τον συγγραφέα, η οποία τον έκανε πιο δεκτικό στην πρόταση για τη μεταφορά ενός από τα έργα του Καζαντζάκη σε graphic novel. Όταν του έγινε η διερευνητική πρόταση από τις εκδόσεις Διόπτρα για τη μεταφορά κάποιου έργου του Καζαντζάκη σε κόμικ, παρά τους αρχικούς δισταγμούς του, αποφάσισε να προχωρήσει. Οι δισταγμοί του αφορούσαν τις γενικότερες ενστάσεις για το πώς ένα κλασικό κείμενο μπορεί να μεταφερθεί στο μέσο των κόμικς. Παρόλα αυτά, η εκτίμησή του για το έργο του Καζαντζάκη και η πρόκληση της μεταφοράς αυτού του έργου σε ένα νέο μέσο τον οδήγησαν να απαντήσει θετικά στην πρόταση.

Διάρκεια ερευνάς

Παρά τη μεγάλη έκταση του graphic novel (520 σελίδες) και τις ετεροαναφορές σε συνδυασμό με τις 8 επάλληλες γραφές του σεναρίου από τον δημιουργό αλλά και τη σχεδιαστική ολοκλήρωση του έργου, η συγγραφή του διήρκεσε μόλις ενάμιση χρόνο. Αυτή η χρονική διάρκεια είναι αρκετά σύντομη, ειδικά αν συγκριθεί με αντίστοιχα έργα του συγγραφέα όπως: «21- Η Μάχη της πλατείας» (Ικαρος, 2021): Χρειάστηκε 3 χρόνια και το «Αϊβαλί» (Κέδρος, 2014) που επίσης χρειάστηκε 3 χρόνια. Η ολοκλήρωση του έργου σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα απαιτήσε έντονη εντατικοποίηση της δουλειάς. Ο συγγραφέας εργάστηκε ατελείωτες ώρες, συχνά ξενυχτώντας για πολλούς μήνες χωρίς διακοπή, για να καταφέρει να ολοκληρώσει το έργο εντός της χρονικής αυτής διάρκειας. Ακόμη επέλεξε συγκεκριμένα τον "Ζορμπά" καθώς το θεωρεί κομβικό έργο τόσο για την πορεία του Καζαντζάκη όσο και για την ελληνική λογοτεχνία γενικότερα. Ο "Ζορμπάς" είναι ένα από τα πιο γνωστά και αγαπημένα έργα του Καζαντζάκη, που έχει επηρεάσει βαθιά την ελληνική κουλτούρα και λογοτεχνία. Η ιστορία του Ζορμπά και τα μηνύματα που μεταφέρει είναι διαχρονικά και παραμένουν επίκαιρα. Τέλος η δημιουργία του graphic novel "Ζορμπάς, πράσινη πέτρα ωραιότητας" δεν ήταν μια ευκαιριακή ή επιβαλλόμενη εργασία, αλλά μια προσωπική επιλογή που προέκυψε από το βαθύ ενδιαφέρον και την επαφή του συγγραφέα με το έργο του Καζαντζάκη. Ο συγγραφέας επισημαίνει ότι δεν θα αναλάμβανε ποτέ κάτι αν δεν τον άγγιζε πραγματικά, κάτι που δείχνει την αφοσίωση και το πάθος του για το συγκεκριμένο έργο.

Ερευνά και προετοιμασία

Ο συγγραφέας επισημαίνει ότι ένα μεγάλο μέρος της συνολικής δουλειάς του για τη δημιουργία των graphic novels είναι η έρευνα. Αυτή η έρευνα καλύπτει δύο βασικούς τομείς: Λογοτεχνικά κείμενα, όταν τα λογοτεχνικά κείμενα εντάσσονται στις αφηγήσεις του συγγραφέα, όπως συνέβη με τα κείμενα των Κόντογλου και Βενέζη στο graphic novel «Αϊβαλί» και το Ιστορικό Πλαίσιο: Η έρευνα περιλαμβάνει επίσης το γενικότερο ιστορικό πλαίσιο, την πολιτική και κοινωνική συγκυρία της εποχής. Ακόμη η έρευνα εικόνων είναι επίσης κρίσιμη, καθώς απαιτείται η ταύτιση και συγχρονισμός των πληροφοριών με τις πραγματικές τους εικόνες. Επιπλέον αναζήτηση αρχείων, φωτογραφιών και παλιών καρτ-ποστάλ για τον εντοπισμό των αντικειμένων και κτιρίων της εποχής, ακόμη και επιτόπια

ερευνά με ταξίδια σε τοποθεσίες όπως το σημερινό Αϊβαλί στη διάρκεια συγγραφής του graphic novel Αϊβαλί (2014) αλλά και επισκέψεις σε τοποθεσίες που έχουν συνδεθεί με τον Καζαντζάκη εντός και εκτός Ελλάδας όπως οι επισκέψεις στο μουσείο Rodin στο Παρίσι για τις ανάγκες του Ζορμπά.

Η προσέγγιση

Στην δική του εκδοχή του «Ζορμπά», προσπάθησε αντί να είναι μια ακόμα αναπαραγωγή των στερεοτύπων που προέκυψαν κυρίως από την κινηματογραφική του μεταφορά (και στην οποία πάτησαν στη συνέχεια κάποιες θεατρικές αποδόσεις του), επέμεινε στις ιδέες, τις υπαρξιακές ανησυχίες και τις διακειμενικές αναφορές του συγκεκριμένου μυθιστορήματος του Καζαντζάκη. Και προσπάθησε να τις αναδείξει οπτικά και να τις πλουτίσει με νέες ετεροαναφορές και νοηματοδοτήσεις, όπως για παράδειγμα συνέβη με την ιχνηλάτηση των αγαλμάτων του Rodin, αλλά και αναφορές στα έργα των Da Vinci, Michelangelo, Cervantes Shakespeare και άλλων. Για τη δημιουργία του graphic novel «Ζορμπάς», ο συγγραφέας ανέτρεξε σε διάφορες πηγές και κείμενα του Καζαντζάκη, κυρίως στη Αναφορά στον Γκρέκο που θεωρείται ένα από τα σημαντικά έργα του Καζαντζάκη, αλλά και σε ημερολόγια και αλληλογραφία του συγγραφέα με κοντινούς του ανθρώπους όπως ο Πρεβελάκης, η Ελένη Καζαντζάκη και ο Σταυριδάκης. Σε κείμενα που ο ίδιος ο συγγραφέας αναφέρεται, όπως η «Τρικυμία» του Shakespeare αλλά και σε κείμενα που απασχολούν διαχρονικά τον Καζαντζάκη όπως έργα του Βούδα, του Νίτσε, του Θερβάντες, του Μπερζόν. Στο τέλος του graphic novel περιλαμβάνεται το σύνολο της βιβλιογραφίας που χρησιμοποιήθηκε, το οποίο περιλαμβάνει: βιβλία και μελέτες εργασίες και σημαντικά μελετήματα που αφορούν τον συγγραφέα και το συγκεκριμένο μυθιστόρημα, άρθρα, πρακτικά συνεδρίων και παλαιότερα περιοδικά, και επετειακοί τόμοι που αναφέρονται στον Καζαντζάκη και το έργο του.

Βασικά Στάδια Δημιουργίας Κόμικς

Τα βασικά στάδια δημιουργίας κάθε κόμικς: Αρχικά και με βάση την πιο ώριμη μορφή του σεναρίου μέχρι εκείνη τη στιγμή- γιατί το σενάριο συνεχίζεται να αναδιαμορφώνεται μέχρι το τέλος- χτίζεται το πλάνο της ιστορίας (storyboard). Μετά συνεχίζουμε με πολλά προσχέδια μολυβιών, την ένθεσή τους στις τελικές σελίδες και πάλι με μολύβι (διαστάσεις A3), το σκανάρισμα, την προετοιμασία των σελίδων αυτών για την παραπέρα χρήση τους στην ψηφιακή επεξεργασία, τη δημιουργία των «μελανιών» στον υπολογιστή μέσω σχεδιαστικών προγραμμάτων και ψηφιακή γραφίδα, την ένθεση «μπαλονιών» και διαλόγων με τη χρήση γραμματοσειράς, το χρωμάτισμα, τον τελικό έλεγχο και την ολοκλήρωση των ψηφιακών αρχείων των σελίδων πριν την παράδοση του έργου στον εκδότη.

Διαχείριση πρωτοτύπου έργου

Η διαχείριση του πρωτότυπου λογοτεχνικού κειμένου του Καζαντζάκη για τη δημιουργία του graphic novel απαιτούσε οκτώ διαδοχικές σενάριο-γραφές. Αναλυτικά, στις τρεις πρώτες εκδόσεις, προσπάθησε να αποδομήσει το μυθιστόρημα εστιάζοντας στις βασικές του αφηγήσεις: αρχικά στις εξελίξεις στην Κρήτη, στη συνέχεια στις ιστορίες και αναμνήσεις του Αλέξη Ζορμπά, και τέλος στις σκέψεις και φιλοσοφικές ανησυχίες του «συγγραφέα-αφεντικού», που λειτουργεί ως alter ego του Καζαντζάκη. Στις επόμενες τρεις εκδόσεις, αυτό το υλικό ανασυντάχθηκε σε μια νέα αφηγηματική διάταξη, δημιουργώντας 17 νέα κεφάλαια για την κεντρική πλοκή του νησιού. Ανάμεσα σε αυτά ενσωματώθηκαν μικρότερα κεφάλαια που σχετίζονταν είτε με τις διηγήσεις του Ζορμπά είτε με τις σκέψεις και αναφορές του

συγγραφέα-αφεντικού. Αυτά τα επιπρόσθετα επεισόδια δεν ακολουθούν αυστηρά τη θέση τους στο μυθιστόρημα, αλλά επανατοποθετούνται σε διάλογο με τα αντίστοιχα κεφάλαια της κύριας δράσης. Στη συνέχεια, το σενάριο αναδιαμορφώθηκε κατά τη σύνθεση του storyboard σε μια έβδομη γραφή για να εξυπηρετήσει τις ανάγκες του layout των σελίδων. Κατά τη σύνθεση των μολυβιών, οι διάλογοι και οι εικόνες κατέληξαν σε νέες αλλαγές που βελτίωσαν την οπτική αφήγηση, ολοκληρώνοντας έτσι την τελική όγδοη γραφή.

Αφηγηματικές τεχνικές

Χρόνος

Το Graphic novel ακολουθεί πιστά τον χρόνο τη πλοκή του αφηγησιακού κειμένου, με τη διαφορά όμως ότι μέσα στην ήδη υπάρχουσα ιστορία με τα κεφάλαια της αριθμημένα από το 1 έως το 17 και ακολουθούν τη βασική πλοκή της ιστορίας με αφηγηρία τη γνωριμία του συγγραφέα- Καζαντζάκη με τον Ζορμπά, τα κεφάλαια αυτά ακολουθούν την πλοκή.

Αφηγηματικός λόγος και εστίαση

Ο λόγος του αφηγητή είναι μετατιθέμενος (πλάγιος) λόγος. Καθώς, γίνεται μετάδοση των σκέψεων των προσώπων και ενσωματώνονται στον λόγο του αφηγητή. Η αφήγηση γίνεται με σταθερή πολλαπλή εστίαση κυρίως από την οπτική του συγγραφέα- Καζαντζάκη, ενώ αρκετές φορές εμφανίζεται και ο Ζορμπάς ως αφηγητής. Η αφήγηση γίνεται σε χρόνο παρελθοντικό (Genette, 2007: 242-243, 260- 261).

Φωνή

Ο αφηγητής στη συγκεκριμένη ιστορία είναι ομοδιηγητικός. Επίσης, θα μπορούσαμε να τον χαρακτηρίσουμε αυτοδιηγητικό, αφού συμμετέχει στην ιστορία που αφηγείται ως ένα από τα κεντρικά πρόσωπα (Genette, 2007: 320-321).

Διασκευαστικές τεχνικές και περικειμενικά στοιχεία

Δεν εντοπίζεται κάποια διαφορά στο αφηγηματικό ύφος των δύο έργων. Στο αρχικό κείμενο, η αφήγηση είναι πρωτοπρόσωπη. Στο graphic novel, ο κεντρικός αφηγητής συναλάσσεται με τα συννεφάκια των διαλόγων των χαρακτήρων. Η ιστορία αναπτύσσεται μέσω των διαλόγων που είναι τυπικοί στη φόρμα των κόμικ. Έντονη είναι η χρήση αφηγηματικού πλαίσιου το οποίο αντιστοιχεί στο πρωτότυπο έργο κατά πολύ μεγάλο ποσοστό. Ενώ συχνά αλλάζει ο αφηγητής όταν ο Ζορμπάς εξιστορεί τις περιπέτειες του.

Προσθήκη

Στο graphic novel υπάρχουν αρκετές διαφορές σε σύγκριση με το πρωτότυπο κείμενο του Νίκου Καζαντζάκη. Λόγω του διαφορετικού μέσου και της ελευθέριας που δόθηκε στον δημιουργό Soloup, πρόσθεσε στο δικό του έργο στοιχεία που προσδίδουν μια αυθεντικότητα αλλά και βοηθούν στη δημιουργία μία περισσότερο επαναφήγησης της ιστορίας πάρα απλής διασκευής. Αρχικά, οι φωτογραφίες ακόμα από τις πρώτες σελίδες εμφανίζεται ο πραγματικός Ζορμπάς καθώς και κάποια αρχικά σχέδια του δημιουργού για τον δικό του Ζορμπά (σελ. 43), ακόμη χρησιμοποιεί φωτογραφικό υλικό από την ταινία του Μιχάλη Κακογιάννη «Zorba The Greek» στις σελίδες 187 και 18. Ακόμη στη σελίδα 158 εμφανίζεται το γλυπτό του Auguste Rodin, το Χέρι, ωστόσο γίνονται αρκετές αναφορές και σε άλλα έργα του δημιουργού. Επιπλέον γίνονται αναφορές στον Βούδα, τον Μπερξόν, τον Νίτσε, τον Όμηρο και τον Θεοβάντες. Ακόμη το κείμενο αυτό αποτελείται κατά ένα μεγάλο ποσοστό 95 τις εκατό με το έργο του Καζαντζάκη, ωστόσο στα ένθετα που παρεμβάλλονται μεταξύ της κύριας ιστορίας

βλέπουμε σκηνές οι οποίες προέρχονται από αλληλογραφίες του συγγραφέα με φιλικά του πρόσωπα όπως ο Παντελής Παρβελάκης, η Ελένη Καζαντζάκη, ο Γιαννης Αγγελάκης και άλλοι.

Συμπύκνωση

Παρόλο που το graphic novel ακολουθεί την πλοκή του μυθιστορήματος, κάποια από τα γεγονότα εμφανίζονται σε μερικά καρέ ενώ άλλα έχουν διάρκεια ενός κεφαλαίου. Μέσα από τις εμβόλιμες ιστορίες, έχουν συμπυκνωθεί οι σκέψεις των βασικών χαρακτήρων, και μέσα σε αυτές εντάσσονται οι αφηγήσεις των δυο βασικών προσώπων που προσδίδουν στην εικόνα που διαμορφώνει ο αναγνώστης για τον χαρακτήρα τους. Στα μικρά αυτά επεισόδια, πληροφορούμαστε για το ήθος του Ζορμπά, Ο Ζορμπάς αφηγείται σκηνές από τον πόλεμο, από τις ερωτικές του περιπέτειες, την φιλοσοφία της ζωής του, αναπτύσσει την κοσμοθεωρία του σχετικά με την δημιουργία του ανθρώπου.

Εικονογράφηση

Το graphic novel όπως έχει ήδη αναφερθεί χωρίζεται στη βασική ιστορία με τα αριθμημένα κεφάλαια και στις εμβόλιμες ιστορίες εκτός από την αρίθμηση και διαφορετική χρωματική παλέτα. Όσον αφορά τη δική του εικονογραφική προσέγγιση, ο Soloup θα χωρίσει τα κεφάλαια του μυθιστορήματός του σε διάφορες αποχρώσεις, ανάλογα με τα συναισθήματα και τις καταστάσεις που αναπαριστώνται. Στα 17 κεφάλαια κυριαρχούν κυρίως ψυχρά χρώματα όπως το μπλε σε πολλές αποχρώσεις το μαύρο και το πράσινο, ενώ οι λεπτομερείς όπως μία αναμμένη λάμπα, η άμμος ή ακόμη και τα σταφύλια και το κρασί παρουσιάζονται με κίτρινο δείχνοντας έτσι μεγάλη αντίθεση. Στα εμβόλιμα κεφάλαια κυριαρχούν τα θερμά χρώματα όπως διάφορες αποχρώσεις του πορτοκαλί του κόκκινου και του κίτρινου. Τα χρώματα ενισχύονται με την ενσωμάτωση φωτογραφικών και άλλων ποικίλων εικαστικών στοιχείων, όπως τα αρχικά σκίτσα του Ζορμπά στις πρώτες σελίδες, αλλά και σχέδια που απεικονίζουν τα έργα του Ροντέν και τον Βούδα, αναδεικνύει τις σκιτσογραφικές δεξιότητες του Ζορμπά ακόμη εμφανίζεται και ο ίδιος ο δημιουργός στο ένθετο Συρτάκι οπού σχολιάζει την στερεοτυπική εικόνα του Ζορμπά αλλά και τις εμπορική συνδήλωση που έχει ο χαρακτήρας λόγω την σύνδεσης με τη φιγούρα του Αντόνι Κουίν.

Σε ότι αφορά τους χαρακτήρες σύμφωνα με τον ίδιο τον δημιουργό στο σημείωμα στο τέλος του βιβλίου, η μορφές των βασικών χαρακτήρων την ιστορίας βασίζονται στις πραγματικές φωτογραφίες όπως σώζονται μέχρι σήμερα. Ο ίδιος αποκαλύπτει ότι η χήρα αν αφαιρεθούν τα έντονα μαύρα φρύδια της μπορούμε να διακρίνουμε το περίγραμμα της γυναικείας μορφής στον πίνακα του Ελ Γκρέκο *The Holy Family with St. Anne*. Ακόμη έμπνευση πήρε και από την ταινία του Μιχάλη Κακογιάννη εφόσον όμως είχε κατασταλάξει στην δομή του δικού του σεναρίου, για την αποφυγή της στερεοτυπικής απεικόνισης των χαρακτήρων. Ο Ζορμπάς εμφανίζεται ως ένας γεροδεμένος εξηνταπεντάρης με έντονα εκφραστικά χαρακτηριστικά, έχει έντονη προσωπικότητα και εκφραζόταν με το σώμα του, φοράει παραδοσιακά, αλλά και πρακτικά ρούχα, όπως φαρδιά παντελόνια και πουκάμισα. Ο Καζαντζάκης τον περιγράφει ως «Γερός, ορθόκορμος με αναγερτό κατά πίσω κεφάλι, σκλήριζε, χτυπούσε τις αδρές πατούσες στο γιαλό και πιτσίλιζε με θάλασσα το πρόσωπό μου.» Ο συγγραφέας- Καζαντζάκης- αφεντικό κατά τον Ζορμπά, εμφανίζεται συμβαδίζοντας με την εικόνα του Καζαντζάκη ως διανοούμενου και συγγραφέα. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει σκούρα, κλασικά ρούχα και ένα ατσαλάκωτο παρουσιαστικό που αντανακλά την ακαδημαϊκή και φιλοσοφική του στάση. Σε

αντίθεση με τον Ζορμπά ο συγγραφέας δεν παρουσιάζει έντονες εκφράσεις πάρα μόνο όταν βρίσκεται μαζί με τον Ζορμπά και εμφανίζεται να γελάει.

Σε ότι αφορά την Μαντάμ Ορτάνς είναι μια μεσήλικη γυναίκα, η οποία αν και ηλικιωμένη, διατηρεί μια αριστοκρατική παρουσία στο graphic novel εμφανίζεται ως ξανθιά ενώ γίνονται πολλές αναφορές ότι τα ρούχα της είναι παλιά και πολυφορεμένα και ξεφτισμένα, Στην αρχή του έργου εμφανίζεται βαμμένη και χτενισμένη με μπουκλες ενώ όσο πλησιάζει στο τέλος και ειδικότερα μετά την ανακοίνωση του γάμου της με τον Ζορμπά δεν βάφεται δεν χτενίζεται ούτε καν πλένετε, ακόμη στην τελευταία της εμφάνιση φαίνεται να έχει χάσει την ζωντάνια και τη γοητεία που είχε λόγω της ασθένειας της. Ακόμη μία γυναίκα που εμφανίζεται στο έργο είναι η χήρα της οποίας το όνομα δεν μαθαίνουμε ποτέ, εμφανίζεται ως μια γυναίκα με έντονα μαύρα μάτια και φρύδια το πρόσωπό της έχει μια σοβαρή και μελαγχολική έκφραση, με λεπτά χαρακτηριστικά που προσθέτουν στη γενική εικόνα της θλίψης ενώ χαρακτηριστικοί είναι η ελιά στο μάγουλο.

Προσθήκη των εμβόλιμων κεφαλαίων

Τα ένθετα κεφάλαια που εμφανίζονται χωρίς αριθμό και με διαφορετική χρωματική παλέτα. Πιο συγκεκριμένα τα κεφάλαια αυτά είναι 16 και είναι αυτοτελή και καταλαμβάνουν από 5 έως 7 σελίδες, θα μπορούσαν να διαβαστούν και ως αυτόνομες μικρές ιστορίες, που δίνουν στους αναγνώστες πληροφορίες για τους χαρακτήρες, όπως για παράδειγμα στη σελίδα 216 στο ένθετο Γράμμα, ο Ζορμπάς γράφει στο αφεντικό του από το Ηράκλειο που πήγε για να προμηθευτεί τα υλικά για να φτιάξουν την εναέρια κατασκευή για να μεταφέρουν κορμούς. Ο Ζορμπάς γράφει στο αφεντικό τις φιλοσοφικές ανησυχίες του και για τον μοναδικό του φόβο, που είναι ο θάνατος, στο ένθετο αυτό είναι φανερή η αμηχανία και η εσωτερική του πάλη αναμεσα στους δύο Ζορμπάδες. Στο επόμενο κεφάλαιο το γράμμα συνεχίζεται από την οπτική γωνία του συγγραφέα αφηγητή, στη συνέχεια του γράμματος ο Ζορμπάς αφηγείται τις ερωτικές περιπέτειες του στη πόλη. Στο graphic novel εμφανίζονται με τη μορφή ενός κόμικ, ζωγραφισμένο από τον Ζορμπά που απεικονίζεται αλλαγμένος από το ταξίδι του στο Κάστρο αλλά και τη μικρή του περιπέτεια. Οι σκιτσογραφικές δεξιότητες του Ζορμπά φαίνονται και στα αρχικά σχέδια για τον εναέριο αλλά και στο δώρο του στην Μαντάμ που την παρουσιάζει ως γοργόνα που κρατάει τους σπάγκους και σέρνει τα πλοία. Μέσα στα εμβόλιμα κεφάλαια εμφανίζεται και ο ίδιος ως Soloup ώστε να σχολιάσει την σύνδεση του έργου του Καζαντζάκη από την αναζήτηση για την ελευθερία στο τουριστικό στερεοτυπικό γραφικό Έλληνα, σχολιάζοντας και παραθέτοντας φωτογραφικό υλικό από το Τριο Έλληνικ και τον τουριστικό χαρακτήρα που έχει αποκτήσει ο χαρακτήρας. Τέλος ακόμη και ο τίτλος "ZORMPIAS" με το λατινικό "R" παρουσιάζει ενδιαφέροντα νοηματικά επίπεδα. Το "R" μπορεί να παραπέμπει σε διεθνείς αναγνώσεις του χαρακτήρα, που συνδέονται με τα κλισέ που έχουν δημιουργηθεί γύρω από τη φιγούρα του Ζορμπά, ιδιαίτερα μετά την κινηματογραφική μεταφορά. Εδώ, η έννοια του "R" μπορεί να υποδηλώνει μια ριζοσπαστική ή «ξένη» διάσταση που προστίθεται στην ελληνική ταυτότητα του ήρωα. Ενώ οι διεθνείς αναγνώσεις και τα στερεότυπα που συνδέονται με τον Ζορμπά έχουν δημιουργήσει μια εικόνα που μπορεί να απομακρυνθεί από την ουσία του χαρακτήρα, φέρνοντας στην επιφάνεια την πρόκληση της πολιτισμικής ταυτότητας, αποδίδοντας έτσι την δυσκολία στην δημιουργία ενός έργου απαλλαγμένου από τις στερεοτυπικές αυτές ιδέες.

Συμπεράσματα

Οι αλλαγές που έχουν γίνει στο graphic novel από τον Solourp, εξυπηρετούν κυρίως την ροή και την ιδιαιτερότητα του κόμικ ως μέσο, χάρη στη εικονογράφηση, πολλά πράγματα δεν χρειάζεται καν να ειπωθούν, καθώς ο αναγνώστης τα βλέπει, όπως ότι ο Ζορμπάς έβγαλε τα παπούτσια του στη σκηνή με το ζεϊμπέκικο, αφού τον βλέπουμε ότι στο επόμενο καρέ δεν τα φοράει πλέον. Το έργο του Solourp προσφέρει μια νέα ερμηνεία του «Ζορμπά» του Καζαντζάκη, απαλλαγμένη από τα στερεότυπα της κινηματογραφικής μεταφοράς του Κακογιάννη, διατηρώντας ταυτόχρονα την ουσία της πρωτότυπης ιστορίας. Μέσω της σπονδυλωτής αφήγησης, που συνδυάζει την κεντρική πλοκή με 17 εμβόλιμες ιστορίες, καταφέρνει να εμπλουτίσει το έργο με φιλοσοφικές και αφηγηματικές προεκτάσεις. Οι αλλαγές στους διαλόγους και στη δομή, που θυμίζουν την αφήγηση μιας τηλεοπτικής σειράς, προσδίδουν στο έργο μια σύγχρονη αίσθηση, ενώ η χρήση πηγών από άλλα έργα του Καζαντζάκη ενισχύει τη συνάφεια με τον πρωτότυπο συγγραφέα. Το αποτέλεσμα είναι μια αφηγηματική και εικονογραφική σύνθεση που επαναπροσδιορίζει τη μορφή του κλασικού αυτού έργου. Το κείμενο προέρχεται από το πρωτότυπο έργο του μεγάλου συγγραφέα αλλά ταυτόχρονα οι εικόνες σε συνδυασμό με το πλήθος των ετεροαναφορών προσδίδουν μία διαφορετική νότα στους χαρακτήρες που έγραψε πριν τόσα χρόνια ο Καζαντζάκης, ο βίος και η πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά, εμφανίζεται μέσα από τις ιστορίες, μαθαίνουμε για τις περιπέτειες και σίγουρα την όχι απλή ή εύκολη ζωή που είχε ο Ζορμπάς μέχρι να συναντηθεί στο λιμάνι του Πειραιά στο καφεενεδάκι. Ο στόχος αυτής της επιλογής είναι να αποστασιοποιηθεί ο Ζορμπάς από το στερεότυπο ενός τοπικού, φαινομενικά αφελούς και επιφανειακά χαρούμενου χαρακτήρα, όπως παρουσιάστηκε στη διεθνή σκηνή μέσω της ταινίας, και να επανέλθει στο πνεύμα του Καζαντζάκη και στα θεμελιώδη ζητήματα που διαμορφώνουν την ταυτότητά του. Αυτά περιλαμβάνουν ερωτήματα όπως: ποια είναι η σχέση μεταξύ αγάπης και θανάτου, τι ζητά ο Θεός από τον άνθρωπο και τον εαυτό του, πώς συνδέεται το σώμα με το πνεύμα, πώς συμπεριφέρονται οι άνδρες προς τις γυναίκες, τι σημαίνει ανδρικό θάρρος και παράτολμη συμπεριφορά, πώς μπορεί να υπάρξει μια κοινότητα που ικανοποιεί τις βαθύτερες ανάγκες της ύπαρξης, και πώς μπορούμε να αντιμετωπίσουμε την απειλή του θανάτου χωρίς να χάσουμε την ακαταμάχητη δίψα για ελευθερία.

Διάφορες και σύγκριση

Το έργο του Καζαντζάκη είναι ένα φιλοσοφικό μυθιστόρημα που εστιάζει στη σχέση του αφηγητή με τον Ζορμπά, έναν ελεύθερο και αυθόρμητο άνθρωπο που ζει με πάθος. Το βιβλίο είναι γεμάτο από στοχασμούς γύρω από τη ζωή, την ελευθερία, τον θάνατο και τη θεότητα. Η λογοτεχνική γλώσσα του Καζαντζάκη είναι πλούσια, ποιητική και με βαθιά φιλοσοφικά νοήματα, που προβάλλουν τις εσωτερικές συγκρούσεις των χαρακτήρων. Το graphic novel χρησιμοποιεί την οπτική γλώσσα για να αναπαραστήσει το ίδιο περιεχόμενο, μεταφράζοντας τις φιλοσοφικές έννοιες σε εικόνες. Η αφήγηση εδώ γίνεται πιο προσβάσιμη και άμεση, καθώς οι εικόνες συμπληρώνουν τον λόγο, προσφέροντας μια πιο βιωματική πρόσληψη του κειμένου. Η τέχνη δίνει έμφαση σε στιγμές συναισθηματικής έντασης και απεικονίζει τον εσωτερικό κόσμο των χαρακτήρων με τρόπο που η λογοτεχνία δεν μπορεί να πετύχει μόνη της. Παράλληλα, το graphic novel μπορεί να απευθυνθεί σε ένα νεότερο κοινό, ενσωματώνοντας σύγχρονες καλλιτεχνικές τάσεις.

Στον Καζαντζάκη, ο Ζορμπάς παρουσιάζεται ως μια πολύπλοκη, αμφιλεγόμενη προσωπικότητα. Είναι ένας άνθρωπος που αντιπροσωπεύει την αυθεντικότητα, την ανεξαρτησία και τη λαχτάρα για ζωή, αλλά ταυτόχρονα είναι φορέας ενός βαθύτατου

φιλοσοφικού στοχασμού για την ανθρώπινη ύπαρξη. Ο αφηγητής συνδιαλέγεται μαζί του, αναλύει και κρίνει τη συμπεριφορά του, προβάλλοντας τα υπαρξιακά του ερωτήματα. Στον Solourp, ο Ζορμπάς αποκτά μια πιο εικονική και απτή μορφή. Η ζωγραφική αναπαράσταση ενισχύει την εκρηκτική προσωπικότητά του, προσδίδοντάς του μια πιο άμεση σχέση με τον αναγνώστη. Ο χαρακτήρας διατηρεί τη φιλοσοφική του διάσταση, αλλά μέσω της εικονογράφησης γίνεται περισσότερο «ζωντανός», ένας ήρωας που ο αναγνώστης βλέπει και όχι απλώς φαντάζεται. Παράλληλα μέσα από την εικονογράφηση αποδίδονται οι περιπέτειες του Ζορμπά, καθώς και οι σκιτσογραφικές του δυνατότητες

Στο πρωτότυπο έργο, οι θεματικές του Καζαντζάκη, όπως η σύγκρουση ανάμεσα στη σωματική και πνευματική ζωή, η φύση της ελευθερίας και οι υπαρξιακές ανησυχίες, εκφράζονται κυρίως μέσα από την εσωτερική διαμάχη του αφηγητή. Η σκέψη και η φιλοσοφία κυριαρχούν και απαιτούν από τον αναγνώστη στοχασμό και ανάλυση. Στο graphic novel, οι ίδιες θεματικές παρουσιάζονται μέσα από μια συνύπαρξη λόγου και εικόνας, κάτι που κάνει την αφήγηση πιο άμεση. Το οπτικό στοιχείο βοηθά στην κατανόηση της έντασης που βιώνουν οι χαρακτήρες και αποδίδει πιο γρήγορα τα συναισθήματα και τις συγκρούσεις τους. Ακόμη οι σπονδυλωτή αφήγηση μέσω των εμβόλιμων ιστοριών βοηθά τον αναγνώστη να γνωρίσει τους χαρακτήρες τόσο ως καζαντζακικούς ήρωες, όσο και τη φιλοσοφική αντίληψη του καθενός που σε συνδυασμό με το πλήθος των ετεροαναφορών που προσδίδουν ζωντανία και τον προσωπικό χαρακτήρα του δημιουργού στο έργο. Στο κρητικό ακρογιάλι, παρακολουθούμε τις εξελίξεις γύρω από τους δύο βασικούς χαρακτήρες, τη Μαντάμ Ορτάνς, τη Χήρα, και τους ανθρώπους του χωριού και του μοναστηριού. Παράλληλα, εισάγονται 17 αυτόνομες ιστορίες που εστιάζουν στις φιλοσοφικές σκέψεις του «αφεντικού» και στις αφηγήσεις του Ζορμπά. Αυτή η διάταξη καθιστά τη συνολική ροή πιο σαφή, ενώ οι εμβόλιμες αφηγήσεις και στοχασμοί αποκτούν νέα δυναμική στο ανανεωμένο τους πλαίσιο.

Καζαντζάκης χρησιμοποιεί έναν αργό, αναλυτικό τρόπο αφήγησης που επιτρέπει στους αναγνώστες να εισχωρήσουν βαθιά στους χαρακτήρες και τις φιλοσοφικές τους αναζητήσεις. Κάθε σκηνή και διάλογος είναι γεμάτος με φιλοσοφικές διαστάσεις και εσωτερικό στοχασμό. Ο Solourp, μέσω του graphic novel, συμπυκνώνει πολλά από αυτά τα στοιχεία, επιλέγοντας πιο δυναμικές και γρήγορες εναλλαγές εικόνων και σκηνών. Έτσι, ενώ το βάθος του στοχασμού παραμένει, η αφήγηση είναι πιο κινηματογραφική, απλοποιώντας ορισμένες φιλοσοφικές αναζητήσεις υπέρ μιας πιο οπτικής και ενστικτώδους κατανόησης της ιστορίας.

Το πρωτότυπο έργο του Καζαντζάκη είναι ένα λογοτεχνικό αριστούργημα με έμφαση στη φιλοσοφία και τις εσωτερικές συγκρούσεις, ενώ το graphic novel του Solourp αναδεικνύει τις ίδιες θεματικές μέσα από ένα πιο σύγχρονο, οπτικά ενισχυμένο μέσο. Η διαφορά στην προσέγγιση και το μέσο αφήγησης κάνει την ιστορία του Ζορμπά προσβάσιμη σε ένα ευρύτερο κοινό, διατηρώντας ταυτόχρονα τον κεντρικό πυρήνα της φιλοσοφίας του Καζαντζάκη. Προσθέτοντας ωστόσο τα δικά του στοιχεία και αισθητική μέσω των εμβόλιμων ιστοριών, της χρωματικής παλέτας, του σχεδιασμού των χαρακτήρων, των ετεροαναφορών σε μεγάλους φιλοσόφους ώστε να μεταφέρει το «πνεύμα» της Καζαντζάκης διαλέκτου και το έργο έχει αποκτήσει μία νέα πνοή. Αυτός ο διάλογος μεταξύ του συγγραφέα και του λογοτεχνικού του ήρωα αποτελεί μια συνεχόμενη φιλοσοφική αναζήτηση, που τροφοδοτείται επανειλημμένα από γόνιμα αντιθετικά σχήματα, όπως: ζωή-θάνατος, πνεύμα-ύλη, διονυσιακό-απολλώνιο, πίστη στον Θεό-αθεΐα. Από τη μέση του βιβλίου, εισάγεται και ο ίδιος ο Solourp, προσφέροντας μια σύγχρονη κριτική προοπτική σε μια εποχή που έχει επαναστατήσει απέναντι σε πολλές

από τις παλιές «αξίες» που θεωρούνταν αναμφισβήτητες στα χρόνια του Καζαντζάκη. Ο ίδιος ο δημιουργός υποστηρίζει πως ο Ζορμπάς σε αυτή τη μεταμόρφωση αποκτά έναν αξιοσημείωτο πλούτο, περιλαμβάνοντας πολλές δευτερεύουσες ιστορίες, αναμνήσεις και αφηγήσεις, καθώς και διακειμενικές αναφορές σε έργα άλλων δημιουργών, όπως λογοτέχνες, φιλοσόφους και εικαστικούς, αλλά και σε θρησκευτικές αντιλήψεις, όπως ο Βουδισμός. Έτσι, ο «Ζορμπάς» του Καζαντζάκη εξελίσσεται σε ένα αρχετυπικό μυθιστόρημα, το οποίο φέρει ομοιότητες με κλασικά έργα όπως ο «Δον Κιχώτης» του Θερβάντες και ο «Γαργαντούας και Πανταγκρυέλ» του Ραμπελαί. Τέλος η «πράσινη πέτρα» μπορεί να συμβολίζει τη ζωή, την ελπίδα και την αναζήτηση. Ο Καζαντζάκης φαίνεται να καλεί τον αναγνώστη σε μια ενεργή συμμετοχή και απάντηση στα ερωτήματα της ύπαρξης.

Προσωπικά, η ενασχόληση μου με αυτή την εργασία μου άνοιξε νέους ορίζοντες στον κόσμο των comics και των graphic novels, ενθαρρύνοντάς με να αναζητήσω περισσότερους τίτλους και διαφορετικά στυλ. Οντάς φαν των πιο κλασικών κόμικ κυρίως της Ντίσνεϊ και μεγαλώνοντας με ήρωες όπως ο Ντόναλντ ντακ και ο Μίκυ μάους καθώς και πλήθος μυθιστορημάτων, βρήκα την ανάγνωση των graphic novel πολύ διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα καθώς το μέσο αυτό προσδίδει τόσα πολλά στοιχεία στον αναγνώστη μέσα από τις εικόνες και την αλληλεπίδραση που έχουν οι χαρακτήρες. Συγκεκριμένα, ξεχώρισα τα σκίτσα που έκανε ο Ζορμπάς που έμοιαζαν σχεδόν παιδικά και έδιναν έναν παιγνιώδη χαρακτηριστικό στον ηρώα αυτό που θεωρώ του ταίριαζε πολύ.

Το δικό μας Κόμικ με τη χρήση ΤΠΕ.

Χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή Pixton για την δημιουργία ενός comic strip, οπού οι διάλογοι βασίζονται στο πρωτότυπο κείμενο του Νίκου Καζαντζάκη. Το Pixton είναι μια Διαδραστική πλατφόρμα που επιτρέπει τη δημιουργία κόμικς με εύκολο και προσβάσιμο τρόπο, χωρίς να απαιτούνται ιδιαίτερες γνώσεις σχεδίου. Η εφαρμογή αυτή προσφέρει στους χρήστες εργαλεία για να δημιουργήσουν και να διαμορφώσουν χαρακτήρες, σκηνικά και διαλόγους μέσα από μια ευρεία γκάμα προκατασκευασμένων επιλογών. Η κύρια λειτουργία του Pixton είναι η δημιουργία αφηγηματικών ιστοριών μέσα από την οπτική γλώσσα των κόμικς. Οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν από διαφορετικά στυλ γραφικών, να προσθέσουν χαρακτήρες, να τους δώσουν εκφράσεις και στάσεις σώματος και να τους τοποθετήσουν σε διάφορα σκηνικά. Επιπλέον, η εφαρμογή υποστηρίζει την προσθήκη κειμένου σε μορφή συννεφάκια διαλόγου, τίτλων και λεζαντών, επιτρέποντας τη δημιουργία ολοκληρωμένων αφηγήσεων. Το σενάριο του comic strip βασίζεται στους διαλόγους από το μυθιστόρημα του Νίκου Καζαντζάκη, έχουν υποστεί μια ελαφριά απλοποίηση εμπνευσμένη από το graphic novel του Soloup, αλλά ο σκοπός του είναι να αποδοθεί η τελική σκηνή οπού ο Ζορμπάς μαθαίνει στον συγγραφέα-Καζαντζάκη να χορεύει, λίγο πριν τον αποχαιρετήσει για πάντα. Το κομμάτι που επιλέχθηκε προέρχεται από τη σελίδα 342 έως και τη 343, είναι το γνωστό συρτάκι του Ζορμπά και του συγγραφέα-Καζαντζάκη, ενώ έχουν αφαιρεθεί κομμάτια, ώστε να αποδοθεί καλύτερα στη μέσου του ψηφιακού κόμικ. Το περιεχόμενο αυτόν των σελίδων περιγράφει την τελευταία συνάντηση και τη λύτρωση που νιώθει ο συγγραφέας-Καζαντζάκης μετά από το φιάσκο που αποδείχθηκε ο εναέριος. Οι δυο άνδρες έρχονται πιο κοντά και στο τέλος αποκοιμούνται στη ακτή.

Το απόσπασμα από το μυθιστόρημα Ο Βιός και η Πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά. σελ. 342-343

Σηκώθηκα.

- Έλα, Ζορμπά, φώναξα, μάθε με να χορεύω!

Τινάχτηκε ο Ζορμπάς, το πρόσωπό του άστραψε.

- Χορό, αφεντικό; έκαμε· χορό; Έλα!
- Ομπρός, Ζορμπά, άλλαξε η ζωή μου, βίρα!
- Θα σε μάθω πρώτα πρώτα το ζειμπέκικο, άγριος, παλικαρίσιος. Αυτόν χορεύαμε οι κομιτατζήδες πριν από τη μάχη.

Έβγαλε τα παπούτσια του, πέταξε τις μελιτζανιές κάλτσες, έμεινε με το πουκάμισο· μα πάλι πλανούσε, το πέταξε κι αυτό.

- Κοίτα το πόδι μου αφεντικό· πρόσταξε, το νου σου!

Απλωσε το πόδι, άγγιξε ανάλαφρα τη γής, άπλωσε το άλλο, πλέχτηκαν αγρία, χαρούμενα τα βήματα, αντιάλγησε η γής.

Με έπιασε από τον ώμο :

- Έλα, παλικαράκι μου, οι δύο μας!
Ριχτήκαμε στο χορό· ο Ζορμπάς με διόρθωνε, σοβαρός, υπομονετικός, με τρυφεράδα· έπαιρνα κουράγιο, ένιωθα τα ποδιά μου να φτερώνουν.
- Γειά σου, ξεφτέρι μου! Φώναξε ο Ζορμπάς και χτυπούσε τα παλαμάκια για να κρατάει το ρυθμό. Γειά σου παλικαράκι μου! Στο διάολο τα χαρτιά και τα

καλαμάρια! Στο διάολο και τα καλά και τα συμφέροντα. Έ μωρέ! Τώρα που χορεύεις και του λόγου σου και μαθαίνεις τη γλώσσα μου, τι έχουμε να πούμε!

- Σβάρνισε με τις γυμνές πατούσες τα χολκάδια, χτύπησε τις παλάμες.
- Αφεντικό, φώναξε, έχω πολλά να σου πω, άνθρωπο δεν αγάπησα σαν εσένα, έχω πολλά να σου πω, μα δεν τα πάει η γλώσσα μου...Θα τα χορέψω το λοιπόν! Στάσου παραπέρα μη σε πατήσω! Βίρα! Χοπ! Χοπ!

Έδωκε ένα σάλτο , το ποδιά και τα χεριά του έγιναν φτερούγες. Όρθιος χιμούσε απάνω από τη γης, κι έτσι που τον έβλεπα στο βάθος του ουρανού και θάλασσας, μου φάνταζε σαν ένας γέρος, αρχάγγελος, αντάρτης. Γιατί ο χορός αυτός του Ζορμπά ήταν όλο πρόκληση, πείσμα ,ανταρσία. Θαρρείς και φώναξε : «Τι μπορείς να μου κάμεις Παντοδύναμε ; Τίποτα δεν μπορείς να μου κάμεις· να με σκοτώσεις μονάχα. Σκότωσε με, καρφί δεν μου καίγεται· έβγαλα το άχτι μου, είπα ό, τι ήθελα να πω· πρόφτασα και χόρεψα, και πια δεν σ έχω ανάγκη!»

Έβλεπα το Ζορμπά να χορεύει κι ένιωθα για πρώτη φορά τη δαιμονικιάν ανταρσία του ανθρώπου, να νικήσει το βάρος και την ύλη, την προγονική κατάρα. Καμάρωνα την αντοχή του, τη σβελτέτσα, την περηφάνια· κάτω στην αμμουδιά τα ορμητικά κι αντάμα περίτεχνα πατήματα του Ζορμπά χάραζαν την εωσφορικήν ιστορία του ανθρώπου.

Στάθηκε. Κοίταξε σωρούς σωρούς τον γκρεμισμένο εναέριο· ο ήλιος έγερνε να βασιλέψει, μεγάλωσαν οι σκιές. Ο Ζορμπάς γούρλωσε τα μάτια, σα να θυμήθηκε ξαφνικά. Στράφηκε με κοίταξε ·έβαλε, ως συνήθούσε, την απαλάμη του και έφραξε το στόμα.

- Πω, πω, αφεντικό! έκαμε · είδες τι σπίθες πετούσε ο αφιλότιμος; Σπάσαμε κι οι δύο στα γέλια. Ο Ζορμπάς χύθηκε απάνω μου, με άρπαξε στην αγκαλιά του κι άρχισε να με φιλάει.
- Γελάς και του λόγου σου ; μου φώναξε με τρυφερότητα· γελάς και του λόγου σου αφεντικό; Γεια σου λεβέντη μου!

Σκούσαμε στα γέλια κι οι δύο και παλεύαμε απάνω στα χοχλάδια ώρα πολλή· κι απότομα σωριαστήκαμε κι οι δυο χάμω, ξαπλώσαμε στα βότσαλα του γαιού και κοιμηθήκαμε αγκαλιασμένοι.

Το Storyboard του Comic

Ζορμπάς !

Καρέ 1°

Εικόνα: Ο συγγραφέας-Καζαντζάκης είναι στραμμένος προς το μέρος του Ζορμπά. Το σκηνικό είναι μία παραλία και διακρίνονται στο βάθος κάποιοι βράχοι. Ο συγγραφέας φοράει κουστούμι με πουκάμισο και γραβάτα, φοράει γυαλάκια έχει ένα διακριτικό μουστάκι. Τα χέρια του είναι σηκωμένα καθώς και το αριστερό πόδι. Ο Ζορμπάς τον κοιτάει σκεπτικός φοράει μια τραγιάνσκα και ένα λευκό απλό πουκάμισο, τα μαλλιά του δεν φαίνονται και έχει ένα παχύ μαύρο μουστάκι.

Περιγραφή : Σηκώθηκα.

Διάλογος: Καζαντζάκης -Έλα, λοιπόν Ζορμπά. Μάθε με να χορεύω!

Ζορμπάς -Χορό;

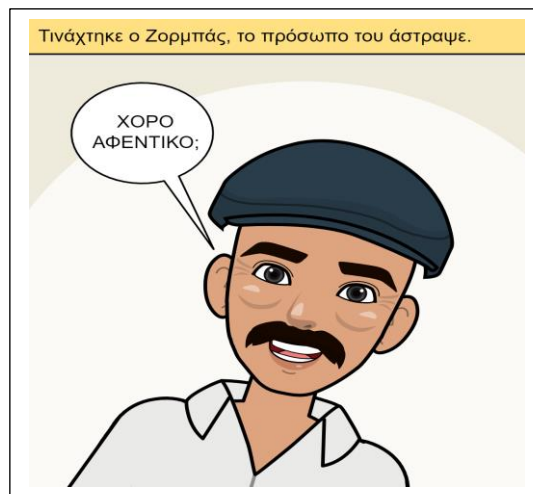


Καρέ 2°

Εικόνα : κοντινό στον Ζορμπά. Χαμογελάει και κοιτάει στα μάτια τον αναγνώστη.

Περιγραφή: Τινάχτηκε ο Ζορμπάς, το πρόσωπό του άστραψε.

Διάλογος: Ζορμπάς – Χορό Αφεντικό;



Καρέ 3°

Εικόνα : Καρέ 3° Ο Ζορμπάς με ανασηκωμένα και τα δύο χεριά. Στο πρόσωπό του διακρίνουμε την έκπληξη αλλά και τη χαρά του καθώς και πάλι χαμογελάει.

Διάλογος: Ζορμπάς- Έλα!



Καρέ 4°

Εικόνα: Ο συγγραφέας/Καζαντζάκης έχει ανασηκωμένα τα πόδια σαν να ετοιμάζεται να χορέψει, χαμογελάει και απευθύνεται στον Ζορμπά.

Διάλογος: Καζαντζάκης - Ομπρός Ζορμπά. Άλλαξε η ζωή μου, Βίρα!



Καρέ 5°

Εικόνα: Ο Ζορμπάς στο ίδιο σκηνικό, με ανοιχτά τα χέρια και χαμογελώντας απευθύνεται στον Συγγραφέα-Καζαντζάκη.

Διαλογός : Ζορμπάς - Θα σε μάθω πρώτα το ζειμπέκι.



Καρέ 6°

Εικόνα: Ο Ζορμπάς με ανοιχτά τα χεριά και σηκωμένο το φρύδι και εξηγεί για τον χορό.

Διαλογός: Ζορμπάς – Άγριος



Καρέ 7°

Εικόνα : Ο Ζορμπάς στέκεται με τα χέρια στους γοφούς και το αριστερό πόδι πίσω με το φρύδι ανασηκωμένο.

Διάλογος: Ζορμπάς - Παλικαρίσιος.



Καρέ 8°

Εικόνα : Ο Ζορμπάς στέκεται με τα πόδια λυγισμένα, στα χέρια του κρατάει το παπούτσι του και απευθύνεται στον συγγραφέα.

Διάλογος: Ζορμπάς - *Κοίτα το πόδι μου αφεντικό, το νου σου! Χοπ!*



Καρέ 9°

Εικόνα : Κοντινό στο αριστερό πόδι του Ζορμπά.

Περιγραφή : Άπλωσε το πόδι, άγγιξε ανάλαφρα τη γής,

Άπλωσε το πόδι, άγγιξε ανάλαφρα τη γής.



Καρέ 10°

Εικόνα : Κοντινό στο δεξί πόδι του Ζορμπά.

Περιγραφή : Άπλωσε το άλλο, πλέχτηκαν άγρια, χαρούμενα τα βήματα, αντιλάλησε η γής.

Άπλωσε το άλλο, πλέχτηκαν άγρια, χαρούμενα τα βήματα, αντιλάλησε η γής.



Καρέ 11°

Εικόνα : Ο Ζορμπάς πιάνει τον ώμο του συγγραφέα, και οι δυο έχουν τα χεριά ανοιχτά και κοιτάνε ο ένας τον άλλον.

Περιγραφή: Με έπιασε από τον ώμο,

Διάλογος: Ζορμπάς- Έλα παλικαράκι μου, οι δυο μας!

Με έπιασε απο τον ώμο,



Καρέ 12°

Εικόνα : Οι δυο ήρωες χορεύουν πιασμένοι από τον ώμο, και οι χαμογελούν.

Περιγραφή : Ριχτήκαμε στον χορό, ο Ζορμπάς με διόρθωνε, σοβαρός υπομονετικός, με τρυφεράδα.

Διάλογος : Ζορμπάς - Χοπ!

Ριχτήκαμε στον χορό, ο Ζορμπάς με διόρθωνε, σοβαρός υπομονετικός, με τρυφεράδα.



Καρέ 13°

Εικόνα : Ο Ζορμπάς έχει γονατίσει και επιδοκιμάζει τον Καζαντζάκη που χορεύει. Ο Καζαντζάκης τον βλέπει και χαμογελάει. Ξεκινάει ο μονόλογος.

Περιγραφή : Έπαιρνα κουράγιο, ένιωθα τα πόδια μου να φτερώνουν.

Διάλογος: Ζορμπάς - Γεια σου ξεφτέρι μου, γεια σου παλικαράκι μου!

Έπαιρνα κουράγιο, ένιωθα τα πόδια μου να φτερώνουν.



Καρέ 14°

Εικόνα : Ο Ζορμπάς είναι στα γόνατα με κλειστά τα μάτια και επιδοκιμάζει τον χορό του Καζαντζάκη- συγγραφέα.

Διάλογος: Ζορμπάς - Στο διάλο τα χαρτιά και τα καλαμάρια! Όλο τα καλά και τα συμφέροντα!

ΣΤΟ ΔΙΑΛΟ
ΤΑ ΧΑΡΤΙΑ ΚΑΙ ΤΑ
ΚΑΛΑΜΑΡΙΑ! ΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΙ
ΤΑ ΣΥΜΦΕΡΟΝΤΑ!



Καρέ 15°

Εικόνα : Ο Ζορμπάς έχει πιάσει τον συγγραφέα από τον ώμο και χορεύουν μαζί. Τα πρόσωπα τους είναι χαμογελαστά.

Διάλογος : Ζορμπάς - *Ε μωρέ τώρα που χορεύεις και του λόγου σου και μαθαίνεις τη γλώσσα μου, τι έχουμε να πούμε!*



Καρέ 16°

Εικόνα: Ο Ζορμπάς είναι όρθιος με χεριά ανασηκωμένα και ο συγγραφέας τον ακούει ενώ χορεύει.

Διάλογος: Ζορμπάς- *Αφεντικό, έχω πολλά να σου πω, άνθρωπο δεν αγάπησα σαν εσένα,*



Καρέ 17°

Εικόνα: Ο Ζορμπάς έχει ανοιχτά τα χέρια και χαμογελάει προς τον συγγραφέα. Ο Καζαντζάκης, έχει ανοιχτά τα χέρια και χορεύει με χαμόγελο. Χρησιμοποιεί την ατάκα του Ζορμπά Βίρα και Χοπ.

Διάλογος:

Ζορμπάς - *Να σου πω, μα δεν πάει η γλώσσα μου.. Θα τα χορέψω το λοιπόν!*

Καζαντζάκης - *Βίρα! Χοπ! Χοπ!*



Καρέ 18°

Εικόνα : Ενώ χορεύουν ο Ζορμπάς απευθύνεται στον Καζαντζάκη γελώντας. Ο Καζαντζάκης γελάει ακούγοντας τον.

Διάλογος : Ζορμπάς - *Πω, Πω αφεντικό είδες τι σπίθες, πετούσε ο αφιλότιμος;*



Καρέ 19°

Εικόνα : Οι δύο άνδρες γελάνε και ο Ζορμπάς είναι έκπληκτος που το αφεντικό του γελάει. Στην περιγραφή αναφέρει ότι πέφτει και τον φιλάει αλλά δεν φαίνεται στο πάνελ.

Περιγραφή: Σπάσαμε στα γέλια. Ο Ζορμπάς χύθηκε απάνω μου, με άρπαξε και άρχισε να με φιλάει.

Διάλογος : Ζ- *Γελάς και του λογού σου, αφεντικό; Γεία σου λεβέντη μου Γεία σου λεβέντη μου!*

Σπάσαμε στα γέλια. Ο Ζορμπάς χύθηκε απάνω μου, με άρπαξε και άρχισε να με φιλάει.



Καρέ 20°

Εικόνα : Το σκηνικό έχει αλλάξει, είναι πιο σκοτεινό και οι δυο ήρωες κάθονται στην άμμο και γελάνε. Δεν υπάρχει κάποιος διάλογος εκτός από την περιγραφή.

Περιγραφή: Σκούσαμε στα γέλια κι οι δύο και παλεύαμε απάνω στα χλοκάδια ώρα πολλή,

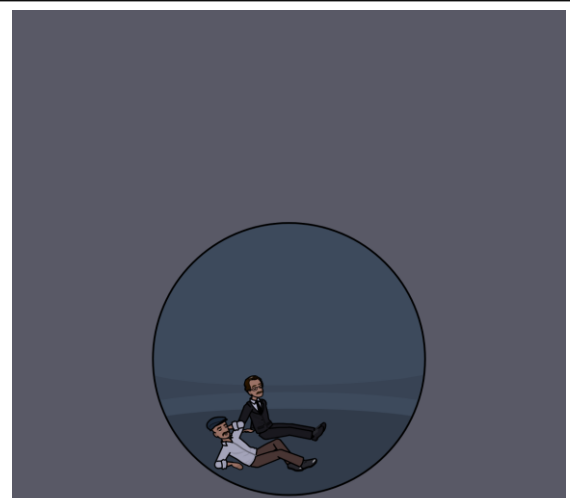
Σκούσαμε στα γέλια κι οι δύο και παλεύαμε απάνω στα χλοκάδια ώρα πολλή,



Καρέ 21°

Εικόνα : Το καρέ μας δείχνει τους δύο ήρωες ξαπλωμένους, στο ίδιο σκοτεινό σκηνικό, οι χαρακτήρες βρίσκονται μέσα σε ένα κύκλο ο ένας δίπλα στον άλλο.

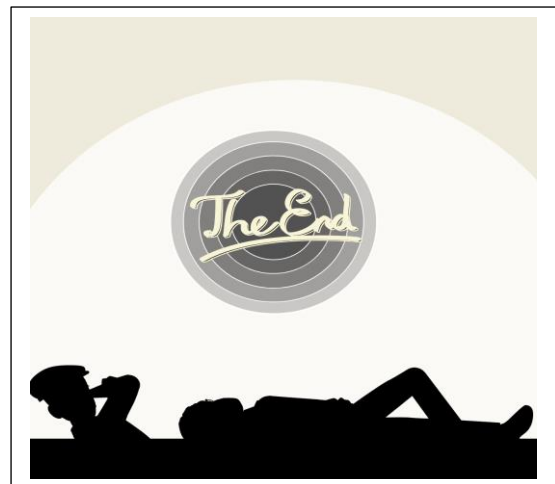
Περιγραφή : Κι απότομα σωριαστήκαμε και οι δύο χάμω, στα βότσαλα του γιαλού και κοιμηθήκαμε αγκαλιασμένοι.



κι απότομα σωριαστήκαμε και οι δύο χάμω, στα βότσαλα του γιαλού και κοιμηθήκαμε αγκαλιασμένοι.

Καρέ 22°

Εικόνα : Το σκηνικό είναι φωτεινό και διακρίνονται οι φιγούρες των ηρώων ξαπλωμένοι. Και από πάνω τους βρίσκονται οι τίτλοι τέλους.



Συμπεράσματα

Το ψηφιακό κόμικ ακολουθεί τη σκηνή που ο Ζορμπάς μαθαίνει στον συγγραφέα να χορεύει. Το σενάριο και οι διάλογοι έχουν υποστεί κάποιες αλλαγές ώστε να γίνει πιο εύκολη η μεταφορά σε ψηφιακό κόμικ μέσα από την εφαρμογή Pixton. Από το πρώτο καρέ μέχρι το 7^ο ακολουθείται το κείμενο από το μυθιστόρημα ο Βίος και η πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά, ωστόσο στο 7^ο καρέ έχει γίνει σκόπιμα παράλειψη της φράσης του Ζορμπά που αναφέρεται στον ζεϊμπέκικο χορό, ο Ζορμπάς αναφέρει ότι είναι άγιος παλικαρίσιος, ωστόσο συνεχίζει «...Αυτόν χορεύαμε οι κοιτατζήδες πριν από τη μάχη». Αμέσως μετά από αυτή τη φράση ακολουθεί η περιγραφή του αφηγητή που τονίζει πόσο γρήγορα ετοιμάστηκε ο Ζορμπάς για να χορέψει μαζί με τον φίλο του. «Έβγαλε τα παπούτσια του, πέταξε τις μελιτζανιές κάλτσες, έμεινε με το πουκάμισο· μα πάλι πλανούσε, το πέταξε κι αυτό». Ο λόγος που έγινε η παράλειψη είναι οι περιορισμοί στη σχεδίαση των χαρακτήρων μέσα από την εφαρμογή, καθώς οι χαρακτήρες έχουν ορισμένα χαρακτηριστικά και ο χρήστης επιλέγει αυτά που επιθυμεί, αλλά οι χαρακτήρες πρέπει να φοράνε παπούτσια και δεν υπάρχει μεγάλη ελευθερία στη σχεδίαση του δικού μας χαρακτήρα. Επιπλέον λείπει η περιγραφή στο 13^ο καρέ «ο Ζορμπάς και χτυπούσε τα παλαμάκια για να κρατάει το ρυθμό». Ακόμη στο 14^ο καρέ, παραλείπεται η περιγραφή του αφηγητή- Καζαντζάκη στη σελίδα 342. «Σβάρνισε με τις γυμνές πατούσες τα χολκάδια, χτύπησε τις παλάμες.» Στη συνέχεια στο 17^ο καρέ βλέπουμε τους δυο άνδρες να χορεύουν ο Ζορμπάς εξομολογείται ότι νιώθει έντονα συναισθήματα για τον αφεντικό του και ότι δεν μπορεί να τα εκφράσει με λόγια οπότε θα τα χορέψει, στο κόμικ ο συγγραφέας- Καζαντζάκης έχει «δανειστεί» την ατάκα του Ζορμπά *Βιρα!χοπ!χοπ!* Ο λόγος είναι ότι έπρεπε να υπάρξει αλληλεπίδραση μεταξύ των χαρακτήρων και κάπως να διακοπεί ο μονόλογος του Ζορμπά, χωρίς όμως να προσθέσουμε δικό μας κείμενο, αλλά και να δείξουμε ότι ο συγγραφέας απολαμβάνει τον χορό. Μια μεγάλη παράλειψη αφορά την περιγραφή του Ζορμπά που χορεύει σαν "γέρος αρχάγγελος αντάρτης". Ο Καζαντζάκης θαυμάζει το θάρρος και την ελευθερία με την οποία ο Ζορμπάς χορεύει, σαν να αφηγά τα πάντα, ακόμη και τον Θεό. Το απόσπασμα αυτό, το οποίο βρίσκεται στη σελίδα 343 του μυθιστορήματος, αφαιρέθηκε λόγω της αδυναμίας της εφαρμογής να αποδώσει αυτές τις σύνθετες κινήσεις. Το απόσπασμα βρίσκεται στη σελίδα 343 και ξεκινά από το «Έδωκε ένα σάλτο, τα πόδια και τα χέρια του έγιναν φτερούγες....Στράφηκε, με κοίταξε, έβαλε ως συνηγόσε την απαλάμη του και έφραζε το στόμα». Η σκηνή αυτή ήταν πολύ δύσκολη και περίπλοκη ώστε να αποδοθεί στο κόμικ αφού όπως έχει προαναφερθεί υπάρχει περιορισμός στις κινήσεις και στους χαρακτήρες. Τα δυο τελευταία καρέ περιέχουν το αυθεντικό κείμενο μέχρι το τελευταίο κομμάτι στην σελίδα 343, όπου και επιλέξαμε να ολοκληρωθεί το σενάριο του κόμικ.

Επιπλέον, η εφαρμογή Pixton είναι σχεδιασμένη με κύριο στόχο την εκπαιδευτική χρήση, γεγονός που σημαίνει ότι δεν επιτρέπει πολύπλοκες αφηγηματικές δομές ή έντονα συναισθηματικές σκηνές με λεπτομερείς περιγραφές. Ορισμένα κομμάτια της αφήγησης, όπως η περιγραφή των κινήσεων του Ζορμπά καθώς χορεύει ή τα συναισθήματα που εκφράζονται μέσω των κινήσεών του, αφαιρέθηκαν λόγω της αδυναμίας της πλατφόρμας να αποδώσει αυτή την πολυπλοκότητα. Για παράδειγμα, η λεπτομερής περιγραφή της σωματικής έκφρασης του

Ζορμπά – όπως το πώς "σβάρνισε με τις γυμνές πατούσες τα χολκάδια" – δεν μπορεί να αποδοθεί σωστά λόγω των περιορισμών κίνησης και της έλλειψης ευελιξίας στον σχεδιασμό των χαρακτήρων. Τέλος, η ίδια η μορφή των διαλόγων και η ανάγκη αλληλεπίδρασης μεταξύ των χαρακτήρων επέβαλε αλλαγές στο σενάριο. Στο κόμικ, οι διάλογοι πρέπει να διαμορφώνονται με τρόπο που να διακόπτει τους μονολόγους, όπως στην περίπτωση που ο Ζορμπάς εκφράζει τα συναισθήματά του μέσω του χορού. Η προσθήκη της ατάκας "Βιρά! χοπ! χοπ!" από τον Καζαντζάκη εξυπηρετεί αυτή την ανάγκη, χωρίς να αλλοιώνει το αρχικό πνεύμα του κειμένου. Ωστόσο, αυτός ο διαχωρισμός των διαλόγων γίνεται αναγκαίος λόγω των δομικών περιορισμών της εφαρμογής, η οποία ευνοεί τη χρήση πιο απλών και άμεσων αλληλεπιδράσεων μεταξύ των χαρακτήρων. Συνολικά, η μεταφορά ενός κλασικού λογοτεχνικού έργου όπως ο Ζορμπάς σε μια ψηφιακή πλατφόρμα εκπαιδευτικού χαρακτήρα όπως το Pixton, παρά τις πολλές δημιουργικές δυνατότητες, συνεπάγεται συγκεκριμένους περιορισμούς στη λεπτομερή απόδοση των κινήσεων, των συναισθημάτων και της ελευθερίας προσαρμογής που απαιτεί η ακριβής μεταφορά της πολυπλοκότητας του πρωτότυπου κειμένου.

Δημιουργικό Μέρος





Βιβλιογραφία

- Chinn, M. & McLoughlin, C. (2007). Create your own Graphic Novel. Cambridge: Ilex.
- Chinn, M. (2004). Writing and illustrating the graphic novel, everything you need to know to create great graphic works. NY: Barron's
- Davies, B., & Bansel, P. (2007). Neoliberalism and education. International journal of qualitative studies in education, 20(3), 247-259.
- Dimoulas, C. (2015). Τεχνολογίες πολυμέσων και υπερμέσων [Βασικοί ορισμοί, λειτουργικά χαρακτηριστικά, τεχνικές προδιαγραφές] [Chapter]. In Dimoulas, C. 2015. Τεχνολογίες συγγραφής και διαχείρισης πολυμέσων [Undergraduate textbook]. Kallipos, Open Academic Editions. <https://hdl.handle.net/11419/4344>
- Duncan, R & Smith, M. (2009). The power off comics: History, Form & Culture. New York: A & C Black.
- Eisner, W. (1985). Comics and sequential art. NY: Poorhouse Press.
- Frey, N. & Fisher, D. (2008). Teaching Visual Literacy: Using comic books, graphic novels, anime, cartoons, and more to develops comprehension and thinking skills. California: Corwin Press
- McCloud, S. (2014). Κατανοώντας τα Κόμικς: Η αόρατη τέχνη. (N. Καμπουρόπουλος Μεταφρ.). Αθήνα: Webcomics.
- Sabin, R. (1997). Κόμικς ή κόμιξ; Η ιστορία μιας «σχεδόν» τέχνης (μετάφρ. Γιώργος Μπαρουξής). Αθήνα: Terzo Books.
- Saraceni, M. (2003). The language of comics. London: Routledge.
- Soloup/Νικολόπουλος, Αντ. (2017). Graphic Novels: Μια όψιμη μορφή των κόμικς Λογοτεχνία ή αυθύπαρκτη τέχνη; Χρήση και κατάχρηση του όρου. Κείμενα, Τόμος 10 (Τεύχος 26), σσ. 1-14.
- Νικολόπουλος, Α. (2023). Ζορμπάς – Πράσινη πέτρα ωραιoτάτη. Αθήνα: Διόπτρα
- Tabachnick, S. E. (Ed.). (2017). The Cambridge companion to the graphic novel. Cambridge University Press.
- Thompson, T. (2008). Adventures in graphica: Using comics and graphics novels to teach comprehension 2-6. USA: Stenhouse Publishers
- Versaci, R. (2007). This Book Contains Graphic Language-Comics as Literature. NY: Continuum.
- Αυδίκος, Ε. (1994). Το λαϊκό παραμύθι. Θεωρητικές Προσεγγίσεις. Αθήνα: Οδυσσέας

αφήγησης, «Η μία και η άλλη αφήγηση». Αθήνα: Πατάκη

- Βλάχος, Γ. Β. (2009). Ιστορική καταγραφή των τεχνικών αναπαραγωγής εικόνας: από την ανακάλυψη της τυπογραφίας (15ος αιώνας) έως το τέλος του 20ού αιώνα.
- Γιαννόπουλος, Α. (2010). Άγγελος Νουάρ: Θεωρίες και ιστορία των κόμικς, (Μεταπτυχιακή εργασία). Μυτιλήνη: Πανεπιστήμιο Αιγαίου
- Γκουτσιουκώστα, Ζ. (2020). Η ψηφιακή αφήγηση (Digital storytelling) ως διδακτικό εργαλείο στο μάθημα της λογοτεχνίας (Doctoral dissertation, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης (ΑΠΘ). Σχολή Παιδαγωγική. Τμήμα Παιδαγωγικό Δημοτικής Εκπαίδευσης).
- Γρόσδος, Σ. & Ντάγιου, Ε. 1999α, 'Κόμικς στο σχολείο, από την ολική απόρριψη και
- Γρόσδος, Σ. & Ντάγιου, Ε. 1999β, 'Κόμικς στο σχολείο, από την ολική απόρριψη και
- Δημητριάδης Σ. Ν., Πομπόρτσος Α. Σ. και Τριανταφύλλου Ε. Γ., Τεχνολογία Πολυμέσων Θεωρία & Πράξη, Εκδόσεις Τζιόλα, 2004.
- Ζέζου, Α. (2015). Η γραφιστική ιστορία (Graphic Novel): Ένα είδος για παιδιά; Διδακτορική Διατριβή). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΕΚΠΑ), Αθήνα
- Ζέζου, Αν. (2017). Γραφιστικές αφηγήσεις (Graphic novels) για παιδιά. Κείμενα, Τόμος 10 (Τεύχος 26).
- Ζέζου, Αν. Ι. (2017). Η εποχή των graphic novels: μια θεωρητική προσέγγιση. Ρόδος: Αυτοέκδοση.

ηλεκτρονικές αναγνωστικές κοινότητες».

- θεωρίας της αφήγησης. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου. Τσιλιμένη, Τ. (2007). Αφήγηση και εκπαίδευση. Βόλος: Εργαστήριο Λόγου και
- Κ., Κάσσης, Παραλογοτεχνία στην Ελλάδα (1830-1980), εκδ. Ιχώρ, Αθήνα 1985, σ.41.
- Κ., Μαλαφάντης, Συνηγορία των κόμικς, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σ. 746.
- Καζαντζάκης, Ν. (1968). Ο βίος και η πολιτεία του Αλέξη Ζορμπά. Αθήνα.
- Καλόγηρος, Β. Π. (2011). Υπερλογοτεχνία-υπερκείμενο και iPad.
- Καπανιάρης, Α., Λιόβα, Δ., Παπαδημητρίου, Ε., (2011). Διδασκαλία με κόμικς (comics): παρουσίαση εργαλείων δημιουργίας κόμικς στο πλαίσιο σχεδίασης και εφαρμογής πιλοτικού εργαστηρίου του παραρτήματος Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε Βόλου
- Κατσαδώρας, Γ. και Περράκη, Α. (2016). Η αφήγηση: έννοια και περιεχόμενο. Διαδρομές, 122:13-21.
- Κρητικός, Π. & Σαμπανίκου, Ε. (2017). Γκράφικ Νόβελ: Ένα Νέο Αφηγηματικό Είδος; Ζητήματα ορισμών, δημιουργίας και παραγωγής με αφορμή την ελληνική σκηνή. Κείμενα, Τόμος 10 (Τεύχος 26).

- Κριτικός, Π.(2019). «Σκέψεις, απόψεις και... διευκρινίσεις για τα Κόμικς ή Γιατί τα graphic novels δεν συνθέτουν απαραίτητα τις αριστουργηματικές αφηγήσεις της Ένατης τέχνης. Η Ημερίδα πραγματοποιείται στο πλαίσιο της έκθεσης με αφορμή το graphic novel: «Ο Συλλέκτης- Έξι Διηγήματα για Έναν Κακό Λύκο» του Σολούρ. Μουσείο Μπενάκη
- Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, Ν. (2001). Κόμικς, παιδιά και αστείο: Εξάντας.
- Κωτόπουλος, Τ. Η. (2012). Η «νομιμοποίηση» της Δημιουργικής Γραφής. KEIMENA για την έρευνα, τη θεωρία, την κριτική και τη διδακτική της Παιδικής και Εφηβικής Λογοτεχνίας.
- Κωτόπουλος, Τ., Βακάλη, Α., Γεωργιάδης, Γ., Καλαιτζή, Χ., Κουλούκαση, Α., & Σταμπουλίδου, Α. (2023). Θεωρία και πράξη της δημιουργικής γραφής στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.
- Κώτση, Α. (2018). Η εικόνα της αρχαιότητας μέσα από τα κόμικς: τα κόμικς ως είδος της μαζικής κουλτούρας και η διαχείριση της ιστορικής μνήμης (Doctoral dissertation, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΕΚΠΑ). Σχολή Φιλοσοφική. Τμήμα Ιστορίας και Αρχαιολογίας. Τομέας Αρχαιολογίας και Ιστορίας της Τέχνης).
- Λάμπρου, Ε. & Μάλαμας, Κ. (2013). Αξιοποίηση ψηφιακών κόμικς στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πρακτικά του 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου Καθηγητών Πληροφορικής «Η Πληροφορική στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: προκλήσεις και προοπτικές»: Π.Ε.Κ.Α.Π
- Μαλαφάντης, Κ. (1996). Συνηγορία των κόμικς. Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.), Από το παραμύθι στα κόμικς. Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών Δ.Π.Θ.: Οδυσσέας, 742-766.
- Μαρτινίδης, Π. (1982). Συνηγορία της παραλογοτεχνίας. Αθήνα: Πολύτοπο.
- Μαρτινίδης, Π. (1990). Κόμικς: Τέχνη και τεχνικές της εικονογράφησης. Θεσσαλονίκη: Αγροτικές Συνεταιριστικές Εκδόσεις.
- Μάτος Α., Οικονόμου Α., Βίγκλας Λ., «Τα νέα δεδομένα που δημιουργούν οι ΤΠΕ, στην γραφή, την ανάγνωση και τη διδασκαλία της λογοτεχνίας: Υπερκειμενική λογοτεχνία και
- Μερακλής Γ. Μ. (1997). “Η μία και η άλλη αφήγηση”. Στο Κουλουμπή -Παπαπετροπούλου Κ., (Επιμ.), Κύκλος του ελληνικού παιδικού βιβλίου, Η τέχνη της
- Μίσιου, Μ. (2011). Σκέψεις για το μετασχηματισμό κλασικών λογοτεχνικών έργων σε κόμικς. Διαδρομές, 101, 12-21.
- Μίσιου, Μ., & Κουκουλάς, Δ. Γ. (2023). Πόσο γκράφικ νόβελ είναι ένα γκράφικ νόβελ. KEIMENA για την έρευνα, τη θεωρία, την κριτική και τη διδακτική της Παιδικής και Εφηβικής Λογοτεχνίας.
- Νικολόπουλος (Soloup), Α. (2012). Τα ελληνικά κόμικς: Αντανακλάσεις ιδεών στις σελίδες των κόμικς. Αθήνα: εκδόσεις Τόπος.

- Νικολόπουλος, Α. (2011). Τα ελληνικά κόμικς από τη μεταπολίτευση έως σήμερα: διαδρομές έντεχνης επικοινωνίας, αντικατοπτρισμοί ιδεών και πολιτισμικές αναπαραστάσεις στα σύγχρονα εικονογραφηγήματα (Doctoral dissertation, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Σχολή Κοινωνικών Επιστημών. Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας).
- Ξεστέρνου, Μ. (2013). “Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Διεθνείς και ελληνικές
- Ξυλωμένος Γ. Β. και Πολύζος Γ. Κ., Τεχνολογία πολυμέσων και πολυμεσικές επικοινωνίες, Εκδόσεις Κλειδάριθμος, 2009
- Παπαλεοντίου, Μ. (2014). Ο λογοτεχνικός γραμματισμός στην πεζογραφία. Στοιχεία
- Παπανικολάου, Δημήτρης. 2006. «Οι μεταμορφώσεις του Ζορμπά», Νίκος Καζαντζάκης: Το έργο και η πρόσληψή του, επιμ. Κ. Ε. Ψυχογιός,

Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας

πρακτικές”. Παιδαγωγικός Λόγος. 1: 39-60

- Πρεβελάκης, Π. (1965) Τετρακόσια γράμματα του Καζαντζάκη στον Πρεβελάκη. Εκδ. Ε. Καζαντζάκη,
- Σκαρπέλος, Γ. (2000). Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς. Αθήνα: εκδόσεις Κριτική.
- Σταματίου, Γ. (1975). Η Γυναίκα στη ζωή και στο έργο του Νίκου Καζαντζάκη. την ενθουσιώδη αποδοχή στη δημιουργική χρησιμοποίηση’, Σύγχρονη Εκπαίδευση, τεύχος 108. την ενθουσιώδη αποδοχή στη δημιουργική χρησιμοποίηση’, Σύγχρονη Εκπαίδευση, τεύχος 107.
- Φεγγερού, Π. (2012). Τα κλασσικά εικονογραφημένα και το ιστορικό μυθιστόρημα για παιδιά: μύθος και πραγματικότητα (Doctoral dissertation, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΕΚΠΑ). Τμήμα Παιδαγωγικό Δημοτικής Εκπαίδευσης).

Ιστοσελίδες

- Gone Home: [gonehome.game](<http://www.gonehome.game/>)
- Inanimate Alice: [inanimatealice.com](<http://www.inanimatealice.com/>) .
- Life is Strange: [lifeisstrange.square-enix-games.com](<https://lifeisstrange.square-enix-games.com/en-us>)
- Pixton Comics Inc. (n.d.). Pixton: Create amazing comics. <https://www.pixton.com>