



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ

ΝΕΦ298: Τα comics ως λογοτεχνία

2. Θεωρητικές Προσεγγίσεις

Κέλη Δασκαλά, Τμήμα Φιλολογίας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Κρήτης**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Σκοποί-Περιεχόμενα ενότητας

Θεωρητικές προσεγγίσεις-ο ρόλος της σημειωτικής

Τα είδη των comics

Mainstream και **Art comics**: δύο κατηγορίες με διαφορετική πρόθεση, αισθητικό και ιδεολογικό προσανατολισμό.

Τα πρώτα (οι περιπέτειες για π.χ. του Μίκυ Μάους και της δημοφιλούς παρέας, οι σούπερ-ήρωες των δυο πιο γνωστών αμερικάνικων εταιρειών κόμικς, Marvel και DC, κ.λπ.) αφορούν ένα παιδικό, εφηβικό προπάντων, κοινό.

Στη δεύτερη περίπτωση, τα *art-comics* ή αλλιώς *comics d' auteur*: εικονογραφήματα που απευθύνονται σε ένα ενήλικο, «υποψιασμένο» κοινό. Δεν εκδίδονται σε συνέχειες, αλλά σε αυτοτελείς τόμους, όπου ο δημιουργός αφηγείται μια ιστορία. Το βάρος δεν πέφτει στους χαρακτήρες ή στην πλοκή, αλλά στην απόπειρα του δημιουργού να αποτυπώσει την άποψή του για ένα θέμα –«σοβαρό», όπως επισημαίνεται συχνά– με καλλιτεχνική διάθεση τόσο στο εικονογραφικό όσο και στο λεκτικό επίπεδο. Εδώ ανήκουν τα σύγχρονα *graphic novels*.

Graphic novels

Νέο σχετικά είδος, μετρά μερικές δεκαετίες παρουσίας, τεράστια εκδοτική επιτυχία παγκοσμίως. Η άνθισή του, από τη δεκαετία του 1980 και μετά, συνέβαλλε καθοριστικά στην ανατροπή της προκατάληψης που ακολουθούσε τα κόμικς ως έργα επιβλαβή για την ηθική των αναγνωστών, τα οποία κατατάσσονταν στην παραλογοτεχνία. Σήμερα τα κόμικς είναι επισήμως πια τέχνη, για την ακρίβεια η 9η τέχνη, και ο διάλογος που αναπτύσσεται σε ακαδημαϊκό επίπεδο και στο διαδίκτυο, σε σχετικά *blogs* ή εξειδικευμένες ιστοσελίδες, δεν αφορά πλέον το δίλημμα τέχνη ή παραλογοτεχνία.

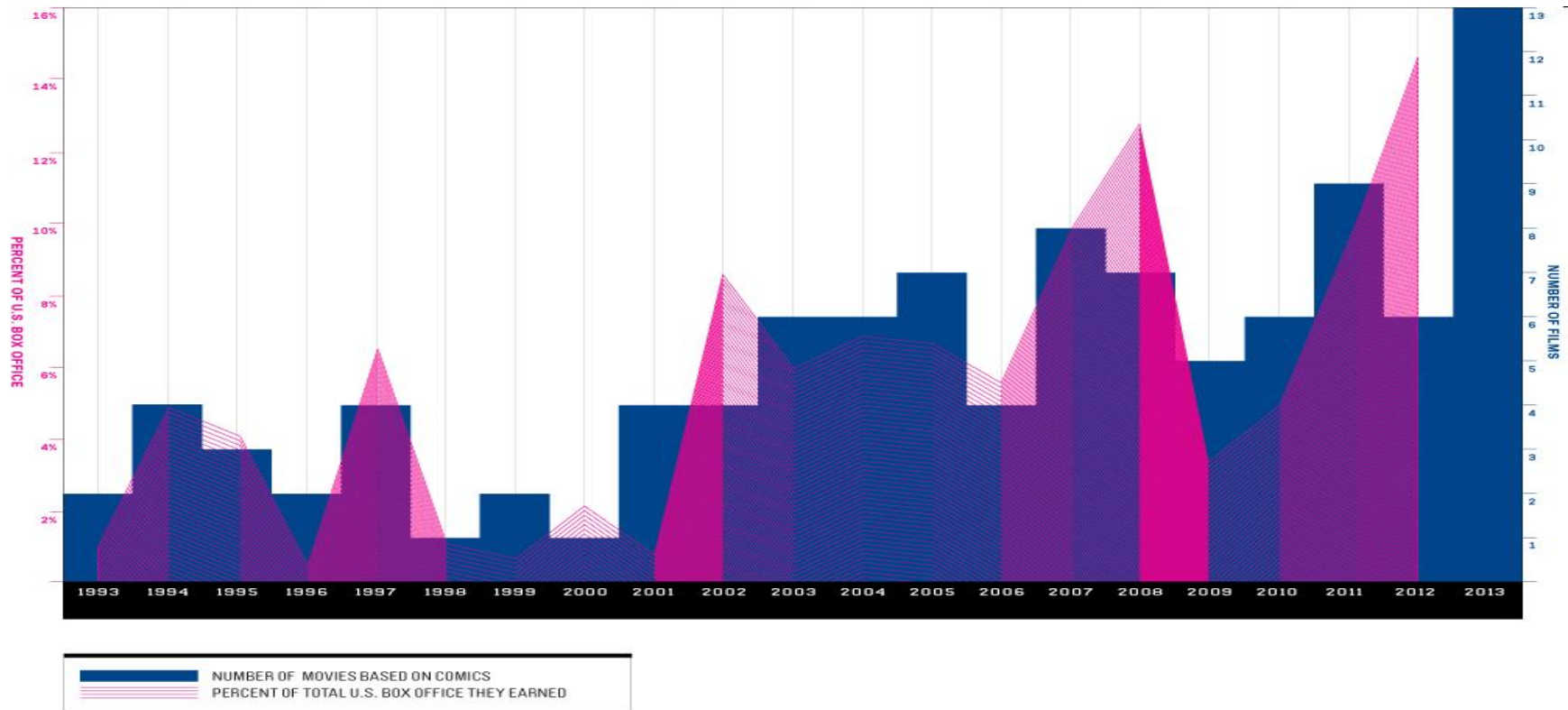
Graphic novels

Εξετάζει κυρίως ζητήματα όπως τα διαφορετικά είδη, οι δυνατότητες του μέσου, πώς τα κόμικς εκμεταλλεύονται τα εκφραστικά μέσα άλλων τεχνών (λογοτεχνία, κινηματογράφος, εικαστικές τέχνες), και το αντίθετο, πώς δηλαδή επηρεάζουν τα κόμικς τις παραπάνω μορφές τέχνης, πώς η υβριδική φύση του μέσου (κείμενο/εικόνα) επιδρά στην έννοια του σημείου (μορφή και νόημα), ποιες αντιλήψεις μεταφέρουν, πώς τις σχολιάζουν, πώς η Ιστορία καθορίζει την ιδεολογία εν πολλοίς και την αισθητική τους στο πέρας του χρόνου.

Βλ. ενδεικτικά την αύξηση των ταινιών στο Hollywood που στηρίζονται σε comics τα τελευταία χρόνια:

Tim Leong, “Infographic: Plotting Comic Books’ Rapid Takeover of Hollywood,

[http://www.wired.com/magazine/2013/04/comics/:](http://www.wired.com/magazine/2013/04/comics/)



Βλ. επίσης για τις ταινίες-κόμικς: Αβραάμ Κάουα, «Κινούμενες εικόνες», *Εικονικά βλέμματα*, Futura, Αθήνα 2002, σ. 157-223.

Graphic novels

Πρώτη φορά τις δύο λέξεις ένωσε ο «πατριάρχης», όπως αποκαλείται, των αμερικάνικων κόμικς, Will Eisner το 1978 για να περιγράψει τη συλλογή και αυτοτελή έκδοση μερικών κόμικς ιστοριών του σε έναν τόμο, ο οποίος απείχε μακράν των mainstream comics. Τα graphic novels είναι πολυσέλιδες ιστορίες (προσεγμένο σχέδιο, απαιτητικές αφηγήσεις), ένας συγκροτημένος μυθιστορηματικός λόγος με τη χρήση εικόνων σε σειρά, που απευθύνονται σε ένα 'ενήλικο', βιβλιόφιλο κοινό. Η νέα φόρμα κέρδισε γρήγορα κοινό και κριτική, και χρησιμοποιείται πλέον για να χαρακτηρίσει μια ανθολογία κόμικς ιστοριών, αλλά και την ανάπτυξη μίας και μόνο ιστορίας.

Graphic novel: γραφιστικό μυθιστόρημα

Graphic novel χαρακτηρίζεται το *Logicomix*, παγκόσμιο μπεστ-σέλλερ (σενάριο: Απ. Δοξιάδη και Χρ. Παπαδημητρίου, εικόνες: Αλ. Παπαδάτο και Άννι Ντι Ντόνα): η εξέλιξη της μαθηματικής σκέψης στις αρχές του 20ού αιώνα και η σύγκρουση ανάμεσα στη Λογική και τα ανθρώπινα πάθη: **τρία διαφορετικά χρονικά επίπεδα** (το αυτοναφορικό παρόν, η περίοδος πριν το ξέσπασμα του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου, όπου ο διάσημος μαθηματικός Μπέρτραντ Ράσελ, δίνει μια ομιλία, και τα διαδοχικά φλας μπακ κατά τη διάρκεια της ομιλίας στο απώτερο και απώτατο παρελθόν), **αλλά ένα κεντρικό θέμα.**

Graphic novel, εξίσου, χαρακτηρίζονται τα άλμπουμ *Παραρλάμα* και *Άλλες ιστορίες του Δημοσθένη Βουτυρά* και *Το γιούσουρι*, στα οποία οι Θανάσης Πέτρου (εικόνες) και Δημήτρης Βανέλλης (κείμενα) μεταγράφουν σε κόμικς διηγήματα ελλήνων συγγραφέων· του Βουτυρά αποκλειστικά στο πρώτο και έξι διαφορετικών δημιουργών στο δεύτερο.

Τι είναι comics;

«Έντυπη αφήγηση που αποδίδεται με σκίτσα»
(Εικονογραφικός-κινηματογραφικός-ιδεολογικός κώδικας)

- Διαδοχή συμβάντων που αφορούν τους ήρωες
- Όχι γελοιογραφίες: στα κόμικς διαδοχή σκίτσων [κατάτμηση της δράσης σε επιμέρους σκηνές (καρέ), *decourage*], λευκές περιοχές ανάμεσα στις εικόνες > παράγουν νόημα
- Έντυπη μορφή
- Αναγνωστική σχέση: σταθερές εικόνες σε σειρά, δεν υπάρχει ήχος (κινηματογράφος-κινούμενα σχέδια), μπορεί ο αναγνώστης να επιστρέψει στην αρχή. Περιοδική κυκλοφορία εντύπου.
- *Καταλήγει ο Γιάννης Σκαρπέλος, συζητώντας τα παραπάνω:
«Κόμικς είναι ό,τι παράγεται, πωλείται και αγοράζεται για να καταναλωθεί ως κόμικς» (σ. 48)*

Βλ. επίσης την αναλυτική παρουσίαση και κριτική προσέγγιση των προσπαθειών ορισμού των comics (για π.χ. από τους Scott McCloud, Will Eisner κ.ά.): Aaron Meskin, "Defining Comics?", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 65, no. 4 (2007), 369-79.

Γιάννης Σκαρπέλος, *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, Κριτική, Αθήνα 2000.

- Πώς η σειρά *Κλασσικά εικονογραφημένα* (83 τχ. με ιστορικά-μυθολογικά θέματα) αντιμετώπισε το παρελθόν και διαμόρφωσε μια πρόταση για την «ελληνικότητα» (πλαίσιο -κοινωνικό, ιστορικό, πολιτικό, πολιτισμικό- της δεκαετίας του 1950, όταν κυκλοφορεί η αμερικάνικη σειρά στην Ελλάδα).
- Ειδικά στο πρώτο κεφάλαιο (σ. 27-97) προσφέρει μια ενδελεχή παρουσίαση των βασικών ζητημάτων που σχετίζονται με την προσέγγιση-ανάλυση των comics τα τελευταία πενήντα χρόνια.
- Από την «υψηλή» λογοτεχνία στην παραλογοτεχνία (μεικτές μορφές: π.χ. εικόνα και κείμενο) > παραδοσιακός διαχωρισμός που τείνει πλέον να καταργηθεί.

Οι πρώτες προσεγγίσεις

- Παρουσίαση, με κριτική διάθεση, προσεγγίσεων: από το βιβλίο του κοινωνιολόγου Coulton Waugh, *The Comics* (1947) έως τη θεώρηση των A. Dorfman- A. Mattelat, στο *Ντόναλντ ο απατεώνας* (πολιτισμικός ιμπεριαλισμός ΗΠΑ και τα περιοδικά Walt Disney) > 1971, Χιλή του Αλιέντε, απαγορεύτηκε από τον Πινοσέτ, κυκλοφόρησε στην Αμερική το 1977, στα ελληνικά 1979.
- Το πλαίσιο (παρά τις αντιδράσεις) άλλαξε ριζικά η μελέτη του Έκο *Κήνσορες και Θεράποντες* (1964, ελληνική μτφρ. 1987): ανάγνωση μιας σελίδας του «Στηβ Κάνυον». Ο Έκο αναλύει τα 11 καρέ της σελίδας (περιγραφικό κυρίως επίπεδο): εξετάζονται ζητήματα όπως η σχέση των κόμικς με άλλες μορφές τέχνης (σχέση παρασιτισμού και προώθησης)-τύποι ηρώων-η δομή της αφήγησης των κόμικς (πλαίσιο και περιορισμοί)-προτεινόμενες αξίες.

β΄ μισό της δεκαετίας του 1960

Γαλλικές σημειολογικές μελέτες, με έμφαση στην «προϊστορία» των κόμικς (από τη ζωγραφική των σπηλαίων, πάπυροι στην αρχαία Αίγυπτο, αρχαιοελληνικά αγγεία > σκηνές σε εξέλιξη, ζωφόρος του Παρθενώνα, ταπισερί της Bayeux, τοιχογραφίες ναών με τη ζωή των αγίων) > αποδεκτό σχήμα που φθάνει μέχρι τις μέρες μας.

Όπως αναδεικνύει ο Γιάννης Σκαρπέλος: ο λανθάνων ισχυρισμός αυτού του σχήματος είναι ότι, αφού τα κόμικς έχουν τις ρίζες τους στους αρχαίους πολιτισμούς, τότε αξίζουν την προσοχή μας: «Όποιος τα κατηγορεί, στρέφεται ενάντια στην πνευματική πορεία του κόσμου, στην οποία ενεργά συμμετείχαν τα κόμικς» (σ. 37).

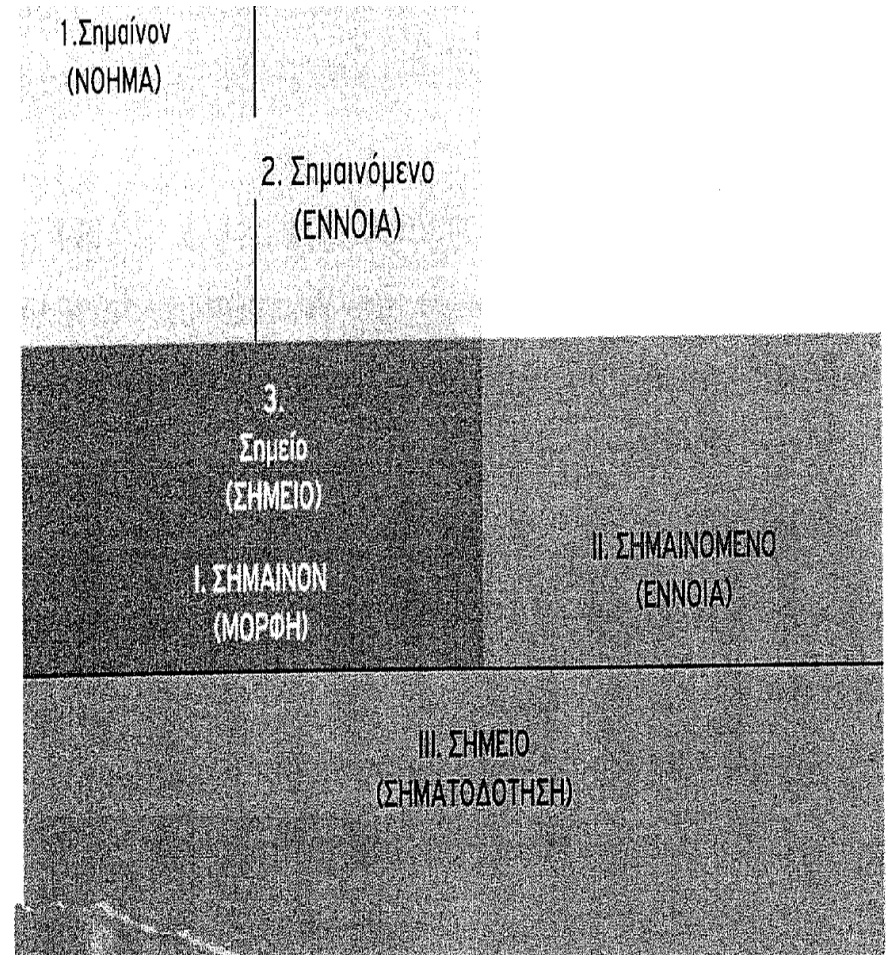
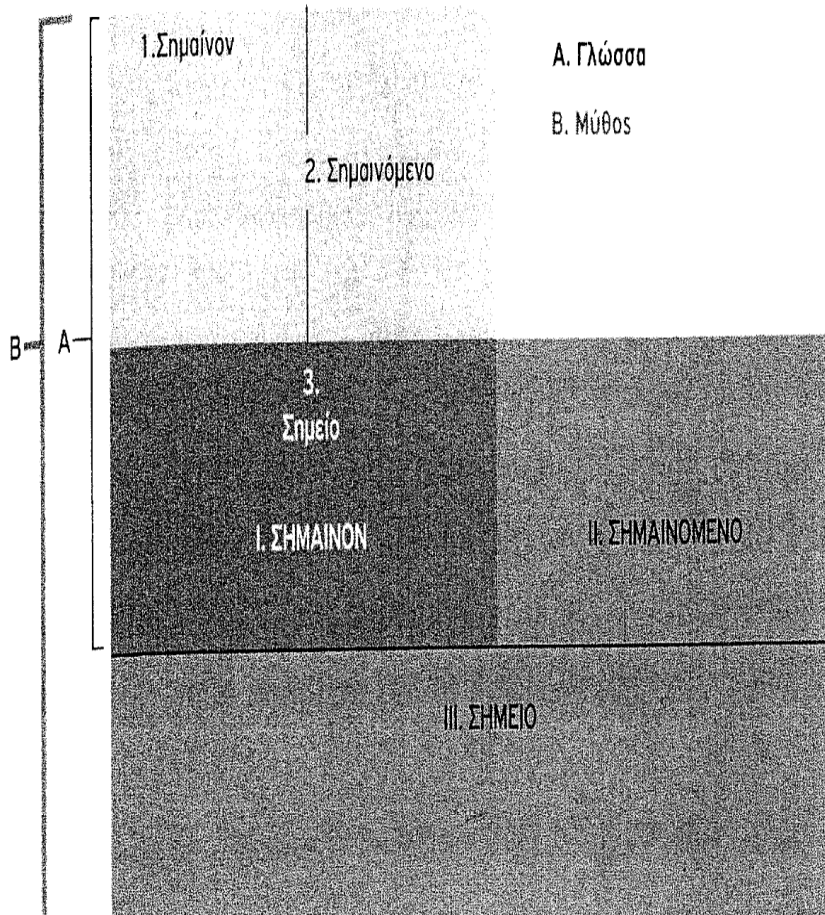
Roland Barthes: η σημειολογική προσέγγιση και το μυθικό σύστημα

- Μυθολογία (ιδεολογία) - παρασήμανση ή συμπαραδήλωση
- Ένα σημαίνον (πρωτογενής μορφή) – ένα σημαινόμενο (νοηματικό περιεχόμενο) > σημείο (σημασία)
- Πάνω σε αυτή τη σημειολογική αλυσίδα (πρωτογενές σύστημα) δομείται ένα «δευτερογενές σημειολογικό σύστημα (Μύθος): (α) το σύστημα δομείται πάνω στο σημείο (συμπαραδήλωση: το σημείο του πρώτου συστήματος υποβιβάζεται σε σημαίνον του δεύτερου συστήματος του μύθου και περιμένει μια νέα σημασία) (β) το σύστημα δομείται πάνω στο σημαινόμενο (μεταλεκτικό)
- Ο Μύθος περιλαμβάνει στο σημαίνον του πολλά και διαφορετικής προέλευσης σημεία. Ο Barthes τονίζει: *«Είτε πρόκειται για γραφή στην κυριολεξία, είτε για εικονογραφική γραφή, ο μύθος δεν βλέπει σε αυτά παρά ένα άθροισμα από σημεία, ένα συνολικό σημείο, τον έσχατο όρο μιας πρώτης σημειολογικής αλυσίδας».*

Βλ. σχετικά: Ρολάν Μπαρτ, *Μυθολογίες-Μάθημα*, Αθήνα 1979, σ. 208-216.

Σολούρ, Τα ελληνικά comics, Τόπος, Αθήνα 2012,

σ. 41 (Σχήμα 1 και 2):



Sολούρ, Τα ελληνικά comics, Τόπος, Αθήνα 2012, σ. 33-52.

- **Γραφή-Εικόνα: σημεία με την ίδια σημαίνουσα βαρύτητα.**
Κόμικς: Λόγος και Εικόνες (μη ουδετερότητα) > περιέχουν ιδέες, αντιλήψεις: αντανάκλαση πολιτισμικών επιρροών και κωδίκων (φορτισμένη αισθητικά και ιδεολογικά)
- Έννοιες σε διαρκή κίνηση (αλλοιώνονται, μεταμορφώνονται ή εξαφανίζονται). Ρόλος μνήμης, Ιστορίας, κουλτούρας, εισβολή του παρελθόντος στο παρόν: ερμηνεία πρόθεσης του μύθου, πρόθεση δημιουργών: Ποιο είναι το κίνητρο που κάνει τον Μύθο να ειπωθεί; Πώς λειτουργούν οι ιδέες και η αποκωδικοποίησή τους: **Αναζήτηση της (νέας) σημασίας του μυθικού παιχνιδιού που στήνει ο δημιουργός και της σημασίας-επίδρασής του στους αναγνώστες.**

[Βλ. για π.χ. πώς ο Σολούρ εφαρμόζει τη θεωρία (1. κατσαρίδα. 2. ποντικός < τα διάσημα ποντίκια κόμικς παγκοσμίως > διαφορετικοί χαρακτήρες, διαφορετικές σημειοδοτήσεις, διαφορετικά μηνύματα, διαφορετικοί μύθοι). 3. Το εξώφυλλο από το *Τήνελα Καλλίνικε* (Τάσος Αποστολίδης, Νάσος Βακάλης)].

Τέλος Ενότητας

2. Θεωρητικές προσεγγίσεις-ο ρόλος της σημειωτικής



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

