



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ & ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕ ΘΕΜΑ:  
ComicSight: Δημιουργία ιστοχώρου για προβολή Ελληνικού κόμικς σε νεανικό κοινό

C O M I C S I G H T

Ραμπαβίλα Γεωργία

Εξάμηνο: 10

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Ευαγγελία Σαμπανίκου

Ακαδημαϊκό Έτος: 2014 – 2015

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	3
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	3
1. ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ.....	4
1.1. Ορισμός του fanzine.....	5
1.2. Τα underground κόμικς.....	6
2. Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΚΟΜΙΚ.....	7
2.1. Η τυπογραφία σαν επιρροή στην δημιουργία του κόμικ.....	8
2.2. Οι συνθήκες που επηρεάζουν τον συγγραφέα κόμικ σε κάθε εποχή.....	9
3. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΜΙΚ.....	9
3.1. Η άφιξη του στην Ελλάδα.....	10
3.2. Οι ξένες επιρροές στο Ελληνικό κόμικ.....	11
4. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ.....	12
4.1. Δομικά και μορφικά στοιχεία.....	12
4.2. Θεματολογία.....	13
4.3. Ιδεολογία.....	13
5. ΒΑΣΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ.....	14
5.1. Η γλώσσα.....	15
5.1.1. Η σημασία της γλώσσας και τα σύμβολα που βοηθούν στην κατανόηση της.....	16
5.2. Η σημασία της εικόνας.....	16
5.2.1. Η εικόνα και ο λόγος σε συνδυασμό αλληλοσυμπληρώνουν το νόημα.....	18
5.3. Η Αφηγηματική δυνατότητα.....	18
5.4. Το σχεδιαστικό στυλ.....	18
5.5. Στάδια παραγωγής των κόμικς.....	19
6. ΟΙ ΕΠΙΡΡΟΕΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΕ ΑΛΛΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ.....	21
6.1. Η λογοτεχνία μέσα από τα κόμικς.....	21
6.2. Διάσημα κόμικς που μεταφέρθηκαν στην μικρή οθόνη.....	22
6.3. Διάσημα κόμικς που μεταφέρθηκαν στην μεγάλη οθόνη.....	23
7. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΤΟΥ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ.....	24
8. Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.....	26
8.1. Ομάδα Ένατη Διάσταση.....	26
8.2. Ομάδα Iconotopia.....	27
8.3. Περιοδικό 9.....	27
8.4. Περιοδικό Γαλέρα.....	27
8.5. Ιστοσελίδα Comicart.....	28
8.6. Ιστοσελίδα Comidom Con.....	28
8.7. Διοργάνωση Comidom Con.....	29
8.8. Φεστιβάλ Βάβελ.....	30
8.9. Η Λέσχη Κόμικς.....	30
9. ΚΟΜΙΣΤΕΣ ΠΟΥ ΔΙΑΠΡΕΠΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ.....	31
9.1. Ηλίας Κυριαζής.....	31
9.2. Μιχάλης Διαλυνάς.....	32
9.3. Παν Παν.....	32
9.4. Τάσος Μαραγκός.....	33
9.5. Γιάννης Μυλωνογιάννης.....	33
9.6. Γιώργος Γούσης.....	34
9.7. Τάσος Ζαφειριάδης.....	34

10. Η ΚΑΤΑΚΡΑΥΓΗ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ.....	34
10.1. Οι θετικές επιδράσεις.....	35
10.2. Οι αρνητικές επιδράσεις.....	36
11. ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ SITE.....	37
12.Ο ΙΣΤΟΧΩΡΟΣ COMICSIGHT.....	39
12.1. Το γραφιστικό κομμάτι.....	39
12.2. Το σενάριο και ορισμένες διευκρινίσεις.....	40
12.3. Υλοποίηση και αξιολόγηση.....	43
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ: Η δική μου ματιά.....	44
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	45

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΤΟΧΩΡΟΥ ΓΙΑ ΠΡΟΒΟΛΗ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΟΜΙΚΣ ΣΕ ΝΕΑΝΙΚΟ ΚΟΙΝΟ

*Η παρούσα πτυχιακή εργασία ερευνά τον όρο κόμικ και πιο συγκεκριμένα τα Ελληνικά κόμικς. Τα κόμικς ή αλλιώς η ένατη τέχνη όπως πολλοί τα αποκαλούν, είναι μία οπτική μορφή τέχνης, που απαρτίζεται από εικόνες. Τα κόμικς επηρεάστηκαν από διάφορες «σχολές» όπως: η Αμερικάνικη, η Ευρωπαϊκή (Γαλλοβελγική, Ιταλική) και η Ιαπωνική. Τώρα όσον αφορά τα Ελληνικά κόμικς έκαναν τα πρώτα τους βήματα στις πρώτες δεκαετίες του προηγούμενου αιώνα. Τα περισσότερα ήταν λευκώματα αλλά και περιοδικά με γελοιογραφίες και εικονογραφήματα. Ουσιαστικά όμως, στην Ευρώπη, αναπτύχθηκε στα χρόνια μετά το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, με την άφιξη των αμερικάνικων κόμικς, για να περάσει στην ωριμότητα και την αυθυπαρξία από το 1980 και έπειτα. Στη μελέτη θα επικεντρωθώ στην ανάλυση δομικών και υφολογικών στοιχείων, έτσι ώστε να μπορέσω να εστιάσω στα Ελληνικά κόμικς και των κινημάτων που τα επηρέασε, καθώς και την μετέπειτα εξέλιξη τους στον Ελληνικό χώρο. Επίσης, θα αναλύσω και θα καταγράψω την δημιουργία της ιστοσελίδας που υλοποίησα με τίτλο ComicSight. Θα αναφέρω, από πού εμπνεύστηκα για την δημιουργία της ιστοσελίδας, σε ποιο κοινό απευθύνεται, καθώς και τι τεχνικές, εφέ και προγράμματα χρησιμοποίησα για να επιτύχω το τελικό μου αποτέλεσμα.*

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η πτυχιακή εργασία πραγματεύεται τον όρο κόμικς και ταυτόχρονα επικεντρώνεται στα Ελληνικά κόμικς και πως αυτά εξελίχθηκαν μέχρι και σήμερα. Τώρα ας μιλήσουμε για το τι ακριβώς είναι τα κόμικς. Τα κόμικς προέρχονται ετυμολογικά από την λέξη «κωμικός» κι αυτό γιατί οι πρώτες ιστορίες ήταν κωμικού περιεχομένου. Ξεκινάω από την συγκεκριμένη ενότητα με στόχο ο αναγνώστης να πάρει μία ιδέα για το τι είναι τα κόμικς. Η επόμενη ενότητα αναλύει τα Ελληνικά κόμικς, τα οποία έκαναν την εμφάνιση τους το 1980, καθώς και τις επιρροές που αυτά δέχτηκαν.

Επιπλέον, ακολουθούν τα χαρακτηριστικά και οι βασικές τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του. Στη συνέχεια περιγράψω πως το Ελληνικό στοιχείο επηρέασε τα κόμικς του εξωτερικού, καθώς και ποιά είναι η σύγχρονη πορεία του στον Ελληνικό χώρο. Επίσης, κάνω αναφορά σε μερικούς σύγχρονους κομίστες, οι οποίοι διαπρέπουν Ελλάδα και εξωτερικό. Σε μία άλλη ενότητα αναφέρω τις έντονες, παγιωμένες αντιδράσεις που δέκτηκαν και δέχονται τα κόμικς μέχρι και σήμερα. Αφού κλείσαμε με το θεωρητικό κομμάτι οι επόμενες ενότητες

επικεντρώνονται στην ιστοσελίδα, που έχω δημιουργήσει με τίτλο *ComicSight*. Θα κάνω μία μικρή εισαγωγή για το τι είναι ένας διαδικτυακός ιστότοπος. Στη συνέχεια θα αναλύσω τον στόχο και το περιεχόμενο της ιστοσελίδας, καθώς και σε ποιό αναγνωστικό κοινό αυτή απευθύνεται. Έπειτα θα καταγράψω την δομή και την μορφολογία της, όπως επίσης και το γραφιστικό της στυλ. Η τελευταία ενότητα αποτελείται από τα συμπεράσματα, τα οποία βγήκαν στο τέλος της εργασίας, μετά από γενική αποτίμηση των πληροφοριών που καταγράφηκαν. Τέλος, θα παραθέσω τη βιβλιογραφία με όλες τις πηγές που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση της πτυχειακής εργασίας.

## 1. ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Τα *κόμικς*<sup>1</sup> (Αγγλικά: *comics*), που είναι γνωστά και ως ένατη τέχνη, είναι μια μορφή οπτικής τέχνης που αποτελείται από εικόνες που συνήθως συνδυάζονται με κείμενο, το οποίο συχνά βρίσκεται σε συνεφάκια κειμένου ή λεζάντες. Η λέξη «κόμικς» προέρχεται ετυμολογικά από την λέξη «κωμικός» κι αυτό γιατί οι πρώτες ιστορίες ήταν κωμικού περιεχομένου. Η λέξη “κόμικς” είναι χαρακτηρισμός κυρίως των Αμερικανών για το μέσο, για τους Γάλλους και τους Βέλγους χρησιμοποιείται ο όρος “bandes dessinées” (μπόντ ντεσινέ, B.D, εν συντομία), ενώ οι Ιάπωνες χρησιμοποιούν την λέξη “manga”. Αυτές είναι και οι τρεις επικρατέστερες “σχολές κόμικς που άνησαν και επικράτησαν ως αναπόσπαστο μέρος της κουλτούρας. Σύμφωνα με τον ορισμό, «κόμικς» είναι η τέχνη της αφήγησης ιστοριών με διαδοχή σχεδιασμένων εικόνων στη τυπογραφική επιφάνεια. Σύμφωνα με τον ορισμό τα *κόμικς* αφηγούνται πάντα ιστορίες οποιουδήποτε περιεχομένου. Ο μεγάλος θεωρητικός και δημιουργός *κόμικς* Σκοτ Μακ Λάουντ στο βιβλίο του *Understanding Comics* δίνει έναν πλήρη ορισμό της τέχνης σαν "σχήματα και εικόνες ευρισκόμενα εσκεμμένα σε σειρά με σκοπό να μεταδώσουν πληροφορίες και ή να προκαλέσουν μια αισθητική αντίδραση από τον χρήστη". Ο ορισμός αυτός αφήνει ορθά έξω τις γελοιογραφίες που είναι μεμονωμένες εικόνες, αφού στα *κόμικς* υπάρχει σαφώς μια αφηγηματική αλληλουχία μεταξύ των εικόνων. Η ύπαρξη κειμένου επίσης δεν είναι απαραίτητη. Μία ιστορία *κόμικς* είναι πάντα τυπωμένη σε χαρτί.

---

<sup>1</sup> Βικιπαιδεία, «Κόμικς»

### 1.1. Ορισμός του fanzine

Ο όρος fanzine<sup>2</sup> προέρχεται από τις λέξεις fan και zine, οι οποίοι αντιστοίχως προέρχονται από τις λέξεις fanatic (δηλαδή φανατικός) και magazine (δηλαδή περιοδικό). Συμπεραίνουμε, λοιπόν ότι το fanzine είναι ένα περιοδικό φανατικών φίλων κάποιου αντικειμένου ή προσώπου αφιερωμένο στο αντικείμενο ή στο πρόσωπο αυτό. Οι εκδότες μπορεί να είναι μία οργανωμένη ομάδα ατόμων ή και απλά ένα άτομο. Οι δημιουργοί μπορεί ακόμα να είναι πρωτοεμφανιζόμενοι ερασιτέχνες ή επαγγελματίες ήδη καταξιωμένοι στο χώρο τους. Ένα φανζίν στις περισσότερες περιπτώσεις ασχολείται με ειδικά θέματα, όπως μουσική, κόμικς, επιστημονική φαντασία, λογοτεχνία, πολιτική, πορνογραφία ή ακόμα και συνδυασμοί από αυτά. Τα fanzine<sup>3</sup> έχουν τις ρίζες τους στο 19ο αιώνα, με τις φυλλάδες που κυκλοφορούσαν τότε με σκοπό τη διάδοση κυρίως πολιτικών ιδεών, τη μεγάλη τους άνθιση όμως τη γνώρισαν στις δεκαετίες '50-'60, όταν έγιναν ένα από τα κύρια μέσα έκφρασης της αντικουλτούρας.

Η ποιότητα των φανζίν όσον αφορά την εκτύπωση ποικίλει πολύ. Πολλές φορές είναι φτιαγμένα στο χέρι, και απλά φωτοτυπημένα και συρραμένα ή άλλες ακόμα και τυπωμένα σε τυπογραφεία με όλες τις σύγχρονες τεχνικές. Τα ίδια τα άτομα που γράφουν, ετοιμάζουν και τη στοιχειοθεσία στον υπολογιστή, καθώς και την σχεδίαση της εμφάνισης του περιοδικού. Υπάρχουν και περιπτώσεις όπου κάποια μέρη του περιοδικού είναι εντελώς χειροποίητα. Όσον αφορά το χρώμα συνήθως είναι εξ' ολοκλήρου ασπρόμαυρα, άλλοτε απλά με έγχρωμο εξώφυλλο, και τέλος μερικά εμφανίζονται σε διχρωμία ή τετραχρωμία. Η ποιότητα της εκτύπωσης επηρεάζει άμεσα και την τιμή.

Η ποιότητα των φανζίν στο σύνολό τους, βελτιώθηκε αισθητά μετά το 2000, καθώς οι υπολογιστές έγιναν πιο προσιτοί και η γνώση ψηφιακών προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνων ή γραφιστικού στησίματος εντύπων πιο κοινή. Πολλά fanzine κυκλοφορούν σε μορφή cd ή αλλου ψηφιακού μέσου. Υπάρχουν ακόμα έντυπα fanzine που συνοδεύονται από cd. Ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο πλέον παίζει και το διαδίκτυο, εφόσον μπορεί να γνωστοποιήσει την κυκλοφορία ενός καινούργιου φανζίν και να φέρει πιο εύκολα σε επαφή τους δημιουργούς με το κοινό ή μεταξύ τους. Είναι ακόμα σημαντική η συμβολή του στη διοργάνωση σχετικών εκδηλώσεων. Τέλος κάποια

---

<sup>2</sup> Χρυσούλης, σελ: 46

<sup>3</sup> Βικιπαιδεία, «Φανζίν»

fanzine είναι διαθέσιμα μόνο σε ψηφιακή μορφή ή μπορεί κάποιος να τα παραγγείλει μόνο μέσω διαδικτύου.

Τα fanzine μπορούν να διατίθενται έναντι μικρού αντιτίμου (1,5-3 ευρώ), το οποίο συνήθως διατίθεται από τον εκδότη του για τη εκτύπωση του επόμενου τεύχους. Οι περισσότερες από αυτές τις εκδόσεις είναι βραχύβιες, ακριβώς λόγω του ότι τα fanzine στο σύνολό τους δεν είναι κερδοσκοπικού χαρακτήρα και δεν αποφέρουν μεγάλα κέρδη. Πολλά fanzine μοιράζονται δωρεάν με τα έξοδα να επιβαρύνουν πλήρως το δημιουργό τους. Έτσι υπάρχουν fanzine που καταφεύγουν σε καταχώρηση διαφημίσεων για να μπορέσουν να τυπωθούν. Οι διαφημίσεις αυτές συνήθως είναι από βιβλιοπωλεία, δισκοπωλεία, καφέ ή τυπογραφεία και συνήθως μοιράζονται στα ίδια μαγαζιά. Υπάρχουν ακόμα εκδόσεις που επιχορηγούνται από πανεπιστήμια, όπως οι εκδόσεις των εκθέσεων κόμικς της Φοιτητικής Εβδομάδας του Α.Π.Θ.

Στην Ελλάδα ο αριθμός των αντιτύπων είναι κι αυτός μικρός και συνήθως κυμαίνεται σε 100-200 τεύχη, με τα πιο επιτυχημένα φανζίν να πουλούν 500 τεύχη. Υπάρχουν ακόμα περιπτώσεις, όπως το "The Comix Undo" ή το "Μικρό Σύμπαν", που τυπώθηκαν σε 2000-3000 αντίτυπα. Χαρακτηριστικό όλων των fanzines είναι η μη σταθερή περιοδικότητα της έκδοσης, καθώς και η δυσκολία στη διανομή, αφού τα περισσότερα βιβλιοπωλεία και περίπτερα δεν δέχονται να τα φιλοξενήσουν, ως μη έχοντα χαρτιά από την εφορία και επειδή δεν είναι ούτως ή άλλως κερδοσκοπικά. Πολλές φορές βγαίνουν ένα-δύο τεύχη και σταματά η έκδοση, ενώ πολλοί δημιουργοί τους στην πορεία, βγάζουν κάτι καινούργιο, με άλλους συνεργάτες ή και με τους ίδιους. Στην Ελλάδα γίνεται διανομή κυρίως στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη, αλλά και σε άλλες πόλεις, όπως την Δράμα, τα Γιάννενα κ.α.

## 1.2. Τα underground κόμικς

Όταν κάποιος εκδίδει μόνοι τους ένα περιοδικό κόμικς, το διανέμουν παράνομα και σε λίγα μέρη και, το κυριότερο απ' όλα, το κόμικς αυτό εμπεριέχει πρωτότυπες ιστορίες σε μορφή κόμικς, τότε αυτό ονομάζεται «underground κόμικς<sup>4</sup>» και ουδεμία σχέση έχει με τον όρο 'fanzine'. Η εκτύπωση, ως επί το πλείστον, των underground κόμικς γίνεται σε φωτοτυπικά μηχανήματα, εκτός και αν οι δημιουργοί τους καταφέρουν να επιχορηγηθούν από κάποιο πανεπιστήμιο (όπως η ομάδα της Ένατης

---

<sup>4</sup> Χρυσούλης, σελ: 47

Διάστασης) ή αν καταφέρουν να καλύψουν τα έξοδα από διαφημιστικές καταχωρήσεις, οπότε και επιλέγεται το τυπογραφείο. Τα εξώφυλλα αυτών των εντύπων είναι, συνήθως, μαυρόασπρα, αλλά είναι πολλοί εκείνοι που επιλέγουν το έγχρωμο εξώφυλλο με την ανάλογη επιβάρυνση στην τιμή του περιοδικού. Το τιράζ διαφέρει από πόλη σε πόλη. Τα πιο επιτυχημένα underground κόμικς των Αθηνών έχουν πουλήσει έως 500 τεμάχια, σε διάστημα δύο μηνών (χωρίς καν διανομή στην Θεσσαλονίκη), αλλά το σύνηθες τιράζ κυμαίνεται στα 150 κομμάτια. Τα περιοδικά αυτά διανέμονται, από τους ίδιους τους δημιουργούς σε καταστήματα φίλων του κόμικς, βιβλιοπωλεία, δισκοπωλεία, περίπτερα και άλλα.

## 2. Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Ενώ αρχικά χρησιμοποιήθηκαν για να εικονογραφηθούν καρικατούρες και για να διασκεδάσουν με απλές και συνηθισμένες ιστορίες, έχουν πλέον εξελιχτεί σε μορφή τέχνης, με πολλά υποείδη. Τα πιο συνηθισμένα είδη κόμικς είναι τα κόμικς στριπ σε εφημερίδες και περιοδικά (και όχι μόνο), όπου μια μικρή ιστορία ξετυλίγεται μέσα σε τρία ή τέσσερα καρέ και οι μεγαλύτερες ιστορίες σε ειδικά περιοδικά, εικονογραφημένες νουβέλλες και άλμπουμ, γνωστές απλά σαν κόμικς ή βιβλία κόμικς. Τα κόμικς στριπ στις εφημερίδες και τα περιοδικά είναι συνήθως δευτερεύουσας σημασίας, προορισμένα να κάνουν ένα γρήγορο κοινωνικό ή πολιτικό σχόλιο και οι σκηνοθετικές - αφηγηματικές τους δυνατότητες είναι βέβαια περιορισμένες αφού πρόκειται για μια απλή λωρίδα (στριπ) με μερικά καρέ στη σειρά. Αντίθετα, στα περιοδικά κόμικς αποτελούν το κύριο υλικό, εκτείνονται σε ολόκληρες σελίδες κι εκεί οι ιστορίες παρουσιάζονται είτε σε συνέχειες από τεύχος σε τεύχος είτε αυτοτελώς. Τα κόμικς χωρίς αμφιβολία είναι παιδιά του 19ου αιώνα και μιας πολιτισμικής επανάστασης που ακούει στο όνομα “Γραφιστική Επανάσταση”. Μια διατύπωση που κατα τον Neil Postman “θέλει να επικεντρώσει την προσοχή μας στη βίαιη επίθεση που υπέστη η γλώσσα χωρίς περιορισμούς σ’ όλες τις πτυχές του (αμερικάνικου) πολιτισμού: Φωτογραφίες, εκτυπώσεις, αφίσες, σχέδια, διαφημίσεις” (Postman 2007:96). Η ρίζα των κόμικς<sup>5</sup> ανάγεται στη εποχή του προϊστορικού ανθρώπου όπως αναφέραμε παραπάνω, όταν η ζωγραφική στα βράχια των σπηλαίων αποτελούσε τον τρόπο έκφρασής του. Μέσω αυτής, δήλωνε τα συναισθήματά του, τις σκέψεις του και τις ιδέες του. Αργότερα, έχουμε μαρτυρίες από ευρήματα αρχαίων

---

<sup>5</sup> (Ανώνυμο), «Ερευνητική Εργασία με Θέμα τα Κόμικς»



πολιτισμών, όπως του ελληνικού με τον δίσκο της Φαιστού και αναπαραστάσεις σε αρχαιοελληνικούς αμφορείς, αλλά και του αιγυπτιακού με τη γραφή των ιερογλυφικών. Ακόμη, προγόνους των εικονογραφημάτων, θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε τις σχεδιογραφές των ινδιάνικων φυλών της Αμερικής, των Εσκιμώων και των Σουμερίων. Στη Βυζαντινή περίοδο, αφού δεν είχε ευφρευθεί η Τυπογραφία, οι καλόγεροι στα μοναστήρια συνοδεύουν την αντιγραφή – αναπαραγωγή ιερών κειμένων με μινιατούρες στην «ώα», δηλαδή στο περιθώριο του βιβλίου, σύμφωνα πάντα με το νόημα του ιερού κειμένου. Παρόλα αυτά, η σημερινή μορφή τους (με καρέ και κείμενο σε συννεφάκια ή λεζάντες) εμφανίστηκε στα τέλη του 19ου αιώνα. Πρωτοπόροι λοιπόν του είδους θεωρούνται για την μεν Ευρώπη το περιοδικό *Ally Sloper's Half Holiday* που κυκλοφόρησε στην Αγγλία το 1884 για τις δε ΗΠΑ το *Hogan's Alley* του Ρίτσαρντ Άουτκολτ (*Richard Outcault*), του οποίου κύριος χαρακτήρας ήταν το *Κίτρινο Παιδί* και ξεκίνησε να δημοσιεύεται σαν ένθετο στριπ σε εφημερίδες το 1895. Τα κόμικς γνώρισαν μεγάλη ανάπτυξη στις πρώτες δεκαετίες του εικοστού αιώνα στην Αμερική, κυρίως από τις ιστορίες με υπερήρωες εταιρειών όπως η *DC Comics* και η *Marvel comics*. Στην Ευρώπη υπήρχε μια μικρή σκηνή, που ξεκίνησε με πρωτοπόρους τους Βέλγους και εκδόσεις όπως ο *Τεντέν* και το περιοδικό *Σπιρου*. Μετά το δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο με την άφιξη των αμερικάνικων κόμικς στην Ευρώπη αλλά και τη μεσολάβηση της δεκαετίας του '60, που αγκάλιασε αντικουλτούρες όπως τα κόμικς, αυτά σιγά-σιγά καθιερώθηκαν ως σοβαρό είδος τέχνης.

### **2.1. Η τυπογραφία σαν επιρροή στην δημιουργία των κόμικς**

Η τυπογραφία<sup>6</sup> με τη μαζική της διάδοση έπαιξε σημαντικό ρόλο στην εμφάνιση του είδους και τη επικοινωνιακή δυνατότητα που τους παρείχε. Κατά συνέπεια φυσικοί πρόγονο των κόμικς θεωρούνται διάφορες άλλες έντεχνες απεικονίσεις ή ιστορίες σε έντυπα και φυλλάδια (*comicals, penny dreadful*) και σε καμία περίπτωση προ-τυπογραφικές έντεχνες μορφές που συγγενεύουν με τα κόμικς μόνο ως προς την λειτουργία της οπτικής αντίληψης.

---

<sup>6</sup> Νικολόπουλος, σελ: 19

## 2.2. Οι συνθήκες που επηρεάζουν τον συγγραφέα κόμικς σε κάθε εποχή

Ένας συγγραφέας *κόμικς* δεν είναι απαραίτητα ιδιοκτήτης ή εφευρετής των περισσότερων απ' όσα υπονοούνται και λέγονται. Οι ιδέες ή η ευρύτερη κουλτούρα μιας κοινωνίας στο συγκεκριμένο χρόνο της συγγραφής, οι οικονομικές συνθήκες, οι πολιτικές αντιπαραθέσεις, οι κυριάρχες αντιλήψεις και τα εναλλακτικά τους αντίδοτα, είναι παρόντα σε μια εξιστόρηση έστω και αλλοιωμένα. Οι ισορροποιίες, οι σχέσεις, το συγκινησιακό ζητούμενο των όποιων αφηγηματικών κόσμων αποτελούν πάντα σε τελική ανάλυση αναφορές στον σημερινό κόσμο.

## 3. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΟΜΙΚΣ

Με τον όρο *ελληνική σκηνή κόμικς*<sup>7</sup> εννοείται ο χώρος των *κόμικς* στα Ελληνικά, μέσα από τη δημιουργία *κόμικς* με διακριτή ιστορία στον γενικότερο χώρο της ελληνικής καλλιτεχνικής δημιουργίας, αλλά και της δημοσίευσης μεταφρασμένων έργων. Η ελληνική σκηνή των *κόμικς* έκανε τα πρώτα της βήματα στις πρώτες δεκαετίες του προηγούμενου αιώνα με τις γελοιογραφίες και τα εικονογραφήματα των τότε περιοδικών. Ουσιαστικά όμως, όπως και σε άλλες χώρες της Ευρώπης, αναπτύχθηκε και ανδρώθηκε στα χρόνια μετά το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, με την άφιξη των αμερικάνικων *κόμικς*, για να περάσει στην ωριμότητα και την αυθυπαρξία από το 1980 και έπειτα.

Τα περισσότερα ήταν λευκώματα αλλά και περιοδικά με γελοιογραφίες και εικονογραφήματα. Ο Πέτρος Μαρτινίδης χρησιμοποιεί τον όρο «*εικονογραφήγηση*». Αυτός ο όρος δεν δεσμεύει την θεματική των ιστοριών, κάτι που κάνει ο όρος «*κόμικς*», ο οποίος παραπέμπει σε ιστορίες κωμικού περιεχομένου. Η διαφορά ανάμεσα στην «*εικονογραφήγηση*» και στην «*εικονογράφιση*» είναι ότι στη τελευταία οι εικόνες λειτουργούν διακοσμητικά ενώ στην πρώτη αποτελούν το βασικό στοιχείο για την αφήγηση των ιστοριών. Συνεπώς, ο όρος «*εικονογραφήγηση*» είναι καταλληλότερος γιατί περικλείει όλα τα χαρακτηριστικά των ιστοριών *κόμικς*.

---

<sup>7</sup> Βικιπαίδεια, «Ελληνική σκηνή κόμικς»

### 3.1. Η άφιξη τους στην Ελλάδα

Η Ελλάδα γνώρισε κάπως αργά τα κόμικς εξαιτίας των πολεμικών και πολιτικών αναταραχών και έτσι η ακμή τους στο ελλαδικό χώρο<sup>8</sup> χρονολογείται από το 1950. Αρχικά, περιοδικά όπως η «Διάπλαση» είχαν προετοιμάσει το έδαφος για να γίνουν τα κόμικς πιο εύκολα δεκτά στο ελληνικό κοινό. Όσον αφορά την αμερικάνικη σχολή των κόμικς στη Ελλάδα κυκλοφόρησαν τα «Κλασσικά Εικονογραφημένα» τα οποία παρουσίαζαν έργα της παγκόσμιας λογοτεχνίας σε κόμικς. Την 1η Ιουλίου 1966 κυκλοφόρησε το πρώτο τεύχος *Μίκυ Μάους* και ακολούθησαν οι *Υπερήρωες* όπως είναι ο «*Σούπερμαν*», ο «*Σπάιντερμαν*» κ.α.

Τα πρώτα ελληνικά κόμικς έκαναν την εμφάνισή τους στις αρχές της δεκαετίας του 1980. Από τα πρώτα ελληνικά περιοδικά κόμικς ήταν η «*Βαβέλ*», στη οποία υπήρχε και δουλειά ξένων σχεδιαστών. Η «*Βαβέλ*» είχε έντονο το στοιχείο της πολιτικής κριτικής. Το πρώτο ελληνικό περιοδικό κόμικς χωρίς καμία ξένη επιρροή ήταν οι *Κωμωδίες του Αριστοφάνη*<sup>9</sup> σε κόμικς. Η σειρά κόμικς «*Κωμωδίες του Αριστοφάνη*» εκδόθηκε από τις Αγροτικές Συνεταιριστικές Εκδόσεις βασισμένη στις 11 σωζόμενες κωμωδίες του Αριστοφάνη. Τα κείμενα επεξεργάστηκε ο Τάσος Αποστολίδης και τα σκίτσα φιλοτέχνησε ο Γιώργος Ακοκαλίδης. Πολλά από τα τεύχη μεταφράστηκαν στα αγγλικά, στα γαλλικά και στα γερμανικά, ενώ συνολικά πουλήθηκαν περισσότερα από 700000 τεύχη. Η μεγάλη επιτυχία οφείλεται στο ότι χωρίς να ξεφεύγει από το αρχικό κείμενο κατάφερε να μεταφέρει την κριτική στη σύγχρονη πολιτική κατάσταση. Στη συνέχεια, μεγάλη επιτυχία γνώρισε ο «*Αρκάς*» με τον *Ισοβίτη* του οποίου οι ιστορίες χαρακτηρίζονται από ένα ιδιόρρυθμο, ανατρεπτικό και γλυκόπικρο χιούμορ. Το *Διεθνές Φεστιβάλ Κόμικς Αθήνας*, το Φεστιβάλ της *Βαβέλ* όπως συχνά αναφέρεται, διοργανώνεται από το 1996 και αποτελεί έναν θεσμό στα πολιτιστικά δρώμενα της Αθήνας. Έχει αποκλειστικά πολιτιστικό και επικοινωνιακό προσανατολισμό, παρουσιάζοντας το έργο παγκοσμίως αναγνωρισμένων καλλιτεχνών από τους χώρους των κόμικς, των εικαστικών τεχνών και της μουσικής. Παράλληλα παρουσιάζει και στηρίζει μεθοδικά το έργο νέων ανερχόμενων Ελλήνων καλλιτεχνών, επιδιώκοντας την προβολή τους και την δημιουργία ευκαιριών συνεργασίας και μιας γέφυρας επικοινωνίας ανάμεσα στις παλαιότερες αναγνωρισμένες γενιές και στις νεότερες ανερχόμενες.

<sup>8</sup> Αλεξίου, «Η ιστορία των κόμικς»

<sup>9</sup> (Ανώνυμο), «Τα Πρώτα Ελληνικά Κόμικς», [www.city-life.eu](http://www.city-life.eu)

### 3.2. Οι ξένες επιρροές στα ελληνικά κόμικς

Σίγουρα η αμερικανική σχολή – που είναι και η πλέον δραστήρια – δεν θα πάψει ποτέ να είναι δημοφιλής στο ελληνικό κοινό. Οι Γάλλοι, λόγω παράδοσης, συνεχίζουν και αυτοί δυναμικά, ενώ σίγουρα και τα *manga*<sup>10</sup> έρχονται ψηλά στις αναγνωστικές προτιμήσεις και του ελληνικού κοινού. Προσωπικά, ξεχωρίζω και προτείνω μια δυναμική κοινότητα δημιουργών που ζουν και δουλεύουν στον Καναδά, σε πιο underground ύφος και που σίγουρα μας χαρίζουν ποιοτικά και ενδιαφέροντα αναγνώσματα. Αν μιλάμε για την απήχηση και την επιρροή στο ελληνικό κοινό (αλλά και τους Έλληνες δημιουργούς), θα έλεγα πως κατά κύριο λόγο οι «δυνατότερες» σχολές είναι η αμερικανική<sup>11</sup> και η ιαπωνική. Όχι πως δεν υπάρχουν επιρροές και ερεθίσματα και από αλλού – η Γαλλοβελγική<sup>12</sup> σχολή παραμένει ισχυρή, κυρίως λόγω παράδοσης – αλλά νομίζω πως η συντριπτική πλειοψηφία του κοινού και των δημιουργών παρακολουθεί κυρίως ΗΠΑ και Ιαπωνία. Όλες έχουν το κοινό τους στην Ελλάδα. Η αμερικανική λόγω της συνεχής παρουσίας της από τα πρώτα χρόνια στα περίπτερα μέσω *Μαμούθ* και *Καμπανά*, η ευρωπαϊκή μέσω *Βαβέλ*, *Παρά Πέντε* και μετά με το 9 και η ιαπωνική η οποία χρίζει ιδιαίτερης δημοτικότητας πλέον στην Ελλάδα μαζί με όλη την κουλτούρα της, με τρανή απόδειξη την επιτυχία του διαγωνισμού Cosplay. Τέλος να μην ξεχνάμε την εγχώρια σκηνή: Τεράστια άλματα

---

<sup>10</sup> Manga (μάνγκα) είναι η γιαπωνέζικη λέξη για τα κόμικς. Η ονομασία αυτή προέρχεται από τις λέξεις *man* που, στα γιαπωνέζικα, σημαίνει τυχαίος ή καπιρτσιόζος και την λέξη *ga* που σημαίνει εικόνες. Ο λόγος που χρησιμοποιήθηκε αρχικά το *man* ήταν η μη πειθαρχημένη τεχνική του σχεδιασμού τους και ο συχνά γελοιογραφικός χαρακτήρας των θεμάτων τους τότε. Όταν χρησιμοποιείται εκτός της Ιαπωνίας, ο όρος *manga* συνήθως αναφέρεται στα γιαπωνέζικα κόμικς, τα οποία πήραν την μορφή με την οποία είναι γνωστά σήμερα λίγο μετά τον 2<sup>ο</sup> παγκόσμιο πόλεμο. Είναι κυρίως ασπρόμαυρα, με εξαίρεση το εξώφυλλο και καμιά φορά τις πρώτες σελίδες. Ένα μεγάλο μέρος της παραγωγής των *manga* μεταφέρεται και σε *anime* (άνιμε) δηλαδή σε κινούμενα σχέδια. Τσελέντι, σελ: 5

<sup>11</sup> Τα αμερικάνικα κόμικς αποτελούν ένα από τα μακροβιότερα μέσα μαζικής ψυχαγωγίας και μια δυναμική έκφραση της λαϊκής κουλτούρας των Η.Π.Α. Η βιομηχανία των κόμικς έχει τις ρίζες της στις γελοιογραφίες των εφημερίδων καθώς, από τη δεκαετία του 1890, οι εκδότες αρχίζουν να προσφέρουν στο αναγνωστικό κοινό γελοιογραφίες και σκίτσα. Στις πρώτες δεκαετίες του 20<sup>ου</sup> αιώνα, οι γελοιογραφίες, μαζί με τα περιοδικά παλψ (pulps), τα κινούμενα σχέδια και τον κινηματογράφο είναι οι πιο δημοφιλείς λαϊκές πηγές συναισθηματικής ικανοποίησης και φανταστικών εμπειριών. Κατά την περίοδο του Μεγάλου Κραχ, ένα σημαντικό κομμάτι του αμερικάνικου πληθυσμού, αναζητά διεξόδους φυγής από τα οικονομικά προβλήματα της καθημερινότητας, με αποτέλεσμα η δημοτικότητα των γελοιογραφιών να απογειωθεί. Παστουρματζή, σελ: 126

<sup>12</sup> Στην Ευρώπη, και όταν λέμε Ευρώπη εννοούμε κυρίως τη Γαλλία και το Βέλγιο, η πορεία των κόμικς κατά τη διάρκεια του περασμένου αιώνα ήταν δημιουργικά σταθερή. Η δημιουργία της γαλλόφωνης (γαλλοβελγικής) σχολής κόμικς ήταν, μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, η αφετηρία της εξάπλωσης των χάρτινων ηρώων. Στην κατεστραμμένη οικονομικά από τον πόλεμο Ευρώπη, οι ήρωες των κόμικς προσέφεραν φτηνή διασκέδαση και όνειρα σε χιλιάδες νέους. Για την ενηλικίωση των κόμικς ευθύνονται ουσιαστικά οι Γάλλοι δημιουργοί των δεκαετιών του '60 και του '70. Παράλληλα, ακολούθησαν οι Ιταλοί και οι Ισπανοί, σε μικρότερη κλίμακα όμως. Άγγελος Μαστοράκης, σελ: 15-16

σε ποιότητα παραγωγής έργων από Έλληνες καλλιτέχνες, πολλοί από τους οποίους βρίσκουν τον δρόμο τους στα σαλόνια των εκδοτικών του εξωτερικού.

#### 4. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Τα *κόμικς* είναι ένα διήγημα με αρχή, μέση και τέλος (συγκροτημένη ιστορία). Οι γελοιογραφίες δεν είναι *κόμικς*. Τα *κόμικς* χαρακτηρίζονται<sup>13</sup> από τα εξής: Η διήγηση γίνεται με εικόνες. Υπάρχει μια ακολουθία μικρών τετραγώνων (βινιέτες ή καρτέ). Τα τετραγωνάκια αυτά περιέχουν την ιστορία και περιλαμβάνονται είτε σε μια ολόκληρη σελίδα είτε σε περισσότερες σελίδες. Η βινιέτα αποτελεί την αφηγηματική μονάδα των *κόμικς*, η οποία περιλαμβάνει εκτός από κείμενα και σχέδια. Επίσης, υπάρχουν τα μπαλόνια διαλόγου. Τα μπαλονάκια αυτά είναι λευκού χρώματος (bubbles) με μυτερές απολήξεις που δείχνουν ποιος μιλά κάθε φορά. Αν σχεδιαστεί σύμφωνα μ' έναν συμβατικό τρόπο και καταλήγει σε μια ακίδα που δείχνει το πρόσωπο του ομιλητή, σημαίνει τον «εκπεφρασμένο λόγο». Αν όμως περιβάλλεται από διακεκομμένα περιγράμματα με οξείες γωνίες, με προιονωτά δόντια ή με βελόνες σαν του σκαντζόχοιρου, μπορεί κατά περίπτωση να εκφράζει φόβο, οργή, ταραχή, έκρηξη θυμού, ουρλιαχτό, δυνατό κρότο σύμφωνα με μια επακριβή τυποποίηση των καταστάσεων. Το σύννεφο δηλώνει ότι το πρόσωπο σκέφτεται. Λόγια των χαρακτήρων εμφανίζονται μέσα σε μπαλόνια. Ωστόσο μπορεί να μην υπάρχουν και καθόλου λόγια. Τα λόγια του αφηγητή εμφανίζονται μέσα σε ορθογώνια πλαίσια (λεζάντες). Η λεζάντα είναι το πλαίσιο στο οποίο περιορίζεται η φωνή του αφηγητή, συνήθως σε κάποια άκρη του καρτέ. Η λειτουργία της είναι να προσθέτει πληροφορίες στους διαλόγους που περιλαμβάνονται στα καρτέ. Στην απλή της μορφή η λεζάντα περιέχει ενδείξεις χρόνου και τόπου. Σε άλλες περιπτώσεις παρέχει πληροφορίες που βοηθούν τον αναγνώστη να συνδέσει νοηματικά τα καρτέ.

##### 4.1. Δομικά και μορφικά στοιχεία

Όσο αφορά την δομή των *κόμικς*, αποτελούνται από τουλάχιστον δύο εικόνες, και στη περίπτωση που υπάρχει κείμενο, αυτό δεν λειτουργεί ποτέ εις βάρος των εικόνων. Η διαφορά ανάμεσα στην «εικογραφήγηση» και στην «εικονογράφηση» είναι ότι στη τελευταία οι εικόνες λειτουργούν διακοσμητικά ενώ στην πρώτη αποτελούν το βασικό στοιχείο για την αφήγηση των ιστοριών. Συνεπώς, ο όρος «εικονογράφηση»

---

<sup>13</sup> (Ανώνυμο), «Οι κώδικες των κόμικς»

είναι καταλληλότερος γιατί περικλείει όλα τα χαρακτηριστικά των ιστοριών κόμικς. Συχνά στην βιβλιογραφία (Ταρλαντέζος, κ.α.) πρόγονοι των εικονογραφημάτων, θεωρούνται παραστάσεις σε πρωτόγονα σπήλαια ή σε αρχαιοελληνικούς αμφορείς, όπως επίσης και αναπαραστάσεις της ζωής του Χριστού και των αγίων σε χειρόγραφα ή εκκλησίες, καθώς από πολύ παλιά ο άνθρωπος προσπάθησε να αναπαραστήσει την κίνηση. Όμως είναι ξεκάθαρο ότι αυτή η άποψη είναι λανθασμένη, καθώς τα *κόμικς* πρέπει να εξετάζονται αποκλειστικά ως προϊόν της εποχής που τα γέννησε, δηλαδή της εποχής της έντυπης επικοινωνίας.

#### 4.2. Θεματολογία

Επίσης η θεματική<sup>14</sup> των *κόμικς* ποικίλει και μπορεί να αναφέρεται ακόμη και στην Ψυχολογία, στην Οικολογία, στη Μουσική, στην Οικονομία του *θείου Σκρουτζ*, στην Πολιτική σε διάφορες τέχνες και πολλά άλλα. οι περισσότεροι από τους ήρωες, πέρα από την ανθρωποποίηση των υπερφυσικών τους δυνάμεων, ενσαρκώνουν σχεδόν πάντα και τον χαρακτήρα του βαθιά καλού, του ηθικού, του δίκαιου, που διοχετεύει την υπερδύναμή του μόνο για καλό σκοπό. Ακόμα και τα επεισόδια με βία που χαρακτηρίζουν τις διάφορες ιστορίες, φαίνεται ότι προσανατολίζονται προς την τελική απόρριψη του κακού και τον θρίαμβο του δικαίου.

Όσον αφορά την Ελλάδα, τα *κόμικς* σκοπεύουν να σατιρίσουν τα ελληνικά πάθη και τα ελαττώματα της ελληνικής φυλής. Με την ευκαιρία της Ευρωπαϊκής Ένωσης, η Ευρωπαϊκή επιτροπή εξέδωσε δύο *κόμικς* σε όλες τις επίσημες γλώσσες της Ε.Ε., με στόχο να ενημερώσει τους μαθητές κυρίως για την Ε.Ε. Επίσης η Τράπεζα της Ελλάδος, στην προσπάθειά της να βοηθήσει στην προετοιμασία για την κυκλοφορία του ενιαίου νομίσματος εξέδωσε το Ευρωκλής με τίτλο *Ευρωγνωσία*. Ένα *κόμικς* για νέους όλων των ηλικιών, με το οποίο ενημερώνει αναγνώστη για το ευρώ.

#### 4.3. Ιδεολογία

Η ιδεολογία<sup>15</sup> είναι ένας όρος που ο ορθός λόγος και η κατα καιρούς έρευνα στέκεται απέναντι του σαν να είναι ο καθρέφτης του. Αλλά ταυτόχρονα και κριτικά σε μια φαινομενικά παράδοξη κατάσταση αναζητούμε σ' αυτήν να μας αποκαλήσει την

<sup>14</sup> Κατσαδώρος, «Κόμικς» (powerpoint), διαφάνεια: 8

<sup>15</sup> Νικολόπουλος, σελ: 36-37

αλήθεια της για να φέρουμε στο φώς τη δικιά μας αλήθεια, αναπλάθοντας έτσι στο νέο οδεολόγημα. Σαν συμπληρωματικές της ιδεολογίας θα μπορούσαν να θεωρηθούν οι έννοιες στις Κουλτούρας και της Πολιτισμικής Ταυτότητας. Πατέρας της λέξης “ιδεολογία” είναι ο Antoine Destutt de Tracy ο οποίος τη δημιούργησε κατά τη διάρκεια της Γαλλικής επανάστασης, με την πρόθεση να θεμελιώσει την επιστήμη των ιδεών μέσα στο ευρύτερο κλίμα του ορθολογισμού και του Διαφωτισμού. Η εξέλιξη και η πορεία όμως της ιδεολογίας οφείλεται στον Μαρξ, ο οποίος πίστευε ότι ιδεολογία είναι η ψευγής ή εσφαλμένη αντίληψη του κόσμου. Η μαρξιστική θεωρία επηρέασε μέσα στον εικαστικό αιώνα πολλούς σημαντικούς διανοητές όπως ο Gramsci, ο Marcuse, ή ο Althusser (Σκαρπέλος 2000: 81) ενώ προκάλεσε μια σειρά έντονων θεωρητικών, πολιτικών, αλλά και ιδεολογικών επαναπροσεγγίσεων και διαφωνιών. Σήμερα έχουμε μια διαφορετική προσέγγιση της ιδεολογία που κατά τον Andrew Heywood καθορίζεται από τρία στοιχεία:

- 1) περιγράφει την υπάρχουσα τάξη πραγμάτων μέσα από μία κοσμοθεωρία
- 2) αναπτύσσει ένα όραμα για το καλό και επιθυμητό μέλλον της κοινωνίας
- 3) εξηγεί τον τρόπο που αυτή η κοσμοθεωρία μας μεταβιβάζει στο μέλλον που οραματιζόμαστε ( Heywood 2007:50)

## 5. ΒΑΣΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ

• Ένα βασικό στοιχείο που παρατηρούμε είναι η ηχοποιήσεις<sup>16</sup>, δηλαδή η αντικατάσταση λέξεων με ήχους. Οι ήχοι στα κόμικς αν και εκφέρονται μέσω του γραπτού λόγου, δεν περιγράφονται, αλλά «εγγράφονται» και νοερά αποδίδονται. Συχνά τα γράμματα ζωγραφίζονται ώστε να αποδίδουν την ένταση ή και το ηχόχρωμα ενός θορύβου. Έχουμε, λοιπόν, έναν μάλλον αυστηρό πίνακα ήχων που ξεκινά από το «ζιπ» της σφαίρας που φεύγει και φτάνει στο «κρακ» της καραμπίνας, κ.ο.κ. Σε πολλές περιπτώσεις πρόκειται για πραγματικές ονοματοποιίες, που ενώ ήταν γλωσσικά «σήματα», γίνονται οπτικά, αντίστοιχα του θορύβου, και επιστρέφουν στη λειτουργία τους ως «σήματα» μέσα στο πλαίσιο των σημαντικών συμβάσεων των κόμικς. Για να αποδώσουμε ήχους, χρησιμοποιούμε 'λέξεις' όπως ντρινν για το τηλέφωνο, μπανγκ για την έκρηξη, ζζζζζ για τον ύπνο, τικ-τακ για το ρολόι.

---

<sup>16</sup> (Ανώνυμο), «Ερευνητική Εργασία με θέμα τα Κόμικς»

- Δίνουμε βάση στην έκφραση του προσώπου και τη στάση του σώματος για να δηλώσουμε την ψυχολογική κατάσταση (συναισθήματα) του προσώπου.
- Η επιλογή της γραμματοσειράς, το μέγεθος και το στυλ των γραμμμάτων πρέπει να αποτυπώνουν την ένταση, τα συναισθήματα και τη διάθεση των χαρακτήρων. Για παράδειγμα μικρότερα γράμματα δηλώνουν ψιθύρισμα και μεγαλύτερα βροντερή φωνή.
- Οι εκφράσεις που χρησιμοποιούνται στα *κόμικς* ανατρέχουν διαρκώς σ' ένα στοιχειώδη σχηματοποιητικό συμβολισμό τον οποίο ο αναγνώστης κατανοεί αμέσως. Για παράδειγμα, σε χιουμοριστικά *κόμικς*, εμφανίζονται διάφορες διαδικασίες οπτικοποίησης της μεταφοράς ή της παρομοίωσης όπως: «βλέπω αστράκια», «νιώθω το κεφάλι μου να γυρνά» αλλά και οι εικόνες από σταγόνες σάλιου ή το αναμμένο λαμπάκι που υποδηλώνει πόθο και ξαφνική ιδέα αντίστοιχα. Πολύ συχνά, επίσης, χρησιμοποιούνται σύμβολα για να εκφράσουν καταστάσεις και συναισθήματα. Για παράδειγμα καρδιές δηλώνουν την αγάπη ή θετικά συναισθήματα, αστεράκια δηλώνουν πόνο, τα σημεία στίξης δηλώνουν έκπληξη ή σύγχυση.
- Το πλάνο το οποίο δείχνει τα πρόσωπα μπορεί να είναι μακρινό ή κοντινό. Η ποικιλία των πλάνων αποτρέπει τη μονοτονία. Ένα γενικό, μακρινό πλάνο εντάσσει στη σκηνή μια ομάδα ανθρώπων σε κάποιο συγκεκριμένο περιβάλλον. Η σχέση της ομάδας αυτής με τον αναγνώστη παραμένει μακρινή. Αντίθετα, ένα κοντινό πλάνο που δείχνει τον κορμό ή το πρόσωπο ενός χαρακτήρα, συνεπάγεται μια πιο διαπροσωπική σχέση με τον αναγνώστη.

### 5.1. Η γλώσσα

Ο λόγος συνήθως είναι αποσπασματικός και συμπτυκνωμένος, και το λεξιλόγιο<sup>17</sup> αρκετά φτωχό. Η γραφή είναι πάντα με κεφαλαία γράμματα. Τα βασικά γλωσσικά μέσα που χρησιμοποιούνται είναι η κεφαλαιογράμματα γραφή, ο ευθύς λόγος, πολλά σημεία στίξης και πολλά επιφωνήματα. Θα λέγαμε ότι συχνά η γλώσσα είναι φτωχή σε λεξιλόγιο, τυποποιημένη, με αρκετή χρήση φράσεων της αργκό, στερημένη από τον περιγραφικό της χαρακτήρα. Χρησιμοποιείται, λοιπόν, στα *κόμικς* ένας ειδικός κώδικας συνεννόησης με τη χρήση μιας «μη γλώσσας» ή «μεταγλώσσας», όπως

---

<sup>17</sup> (Ανώνυμο), «Ερευνητική Εργασία με θέμα τα Κόμικς»



χαρακτηρίζεται συχνά, η οποία συχνά παίρνει δευτερεύουσα θέση, αφού η μεταβίβαση των μηνυμάτων γίνεται κυρίως μέσα από την εικόνα.

### **5.1.1. Η σημασία της γλώσσας και τα σύμβολα που βοηθούν στην κατανόηση της**

Η γλώσσα που χρησιμοποιείται σε μια αφήγηση δεν είναι ουδέτερη<sup>18</sup>. Περιέχει φορτίσεις που κατευθύνουν τον αναγνώστη ή τον συνομιλητή σε συγκεκριμένα νοήματα. Ακόμη για να γίνει αντιληπτή η ιστορία ενός αφηγητή από έναν αναγνώστη προϋποτίθεται πως έχουν κατά νου τα ίδια πράγματα όπως για παράδειγμα κώδικες, κλειδιά κατανόησης έμμεσων μηνυμάτων, αλλά πριν απ' όλα τη γνώση των κοινωνικών συνθηκών μέσα στις οποίες, παράγονται τα μηνύματα του έργου. Χρειάζεται η παράλληλη κατανόηση του σημαίνοντος από τον πομπό και το δέκτη.

## **5.2. Η σημασία της εικόνας**

Τα κόμικς αποτελούν μια μορφή τέχνης που στηρίζεται πρωταρχικά σχεδόν αποκλειστικά στην εικόνα και δευτερευόντως στον λόγο. Ο ρόλος των εικόνων δεν είναι να συμπληρώσουν ή να ζωντανέψουν την ιστορία, αλλά πολλές φορές αφηγούνται από μόνες τους μια ιστορία, με έναν σχεδόν κινηματογραφικό τρόπο.

Οι εικόνες «μιλούν» περισσότερο από το κείμενο, δημιουργούν μια έλξη του αναγνώστη προς αυτές, πολλές φορές ακόμη και σε βάρος του γραπτού λόγου. Έτσι τα στοιχεία της αφήγησης προκύπτουν κυρίως μέσα από τις εικόνες. Για παράδειγμα η πληροφορία ότι ο Οβελίξ είναι χοντρός ή ότι οι αδελφοί Ντάλτον είναι ολόιδιοι μεταξύ τους αλλά διαφορετικού ύψους, δεν προκύπτει από κάποια γραπτή ή προφορική περιγραφή, αλλά μέσα από τις αντίστοιχες εικόνες που αποτελούν το εικονοποιημένο κείμενο του κόμικς. Όπως αναφέρει και ο Arnheim “Κάθε οπτική διάταξη είτε εμφανίζεται σε ένα ζωγραφικό έργο, σ ένα κτήριο, σ ένα κόσμημα ή σε μια καρτέλα, μπορεί να θεωρηθεί ως μια πρόταση η οποία λιγότερο ή περισσότερο επιτυχημένα κάνει μια διακήρυξη γύρω από τη φύση της ανθρώπινης ύπαρξης και κατα ένα τρόπο δεν είναι απαραίτητο αυτή η διακήρυξη να είναι συνειδητή” (Arnheim 2007: 386). Ο τρόπος μέσα από τον οποίο ο δημιουργός ξεδιπλώνει την ιστορία του μέσα από την παράθεση ξεχωριστών ακίνητων εικόνων, έχει κάποια χαρακτηριστικά. Ένα από αυτά αποτελεί η κλίμακα του κάδρου που χρησιμοποιείται

---

<sup>18</sup> Νικολόπουλος, σελ: 34

σε κάθε καρτέ. Κλίμακα κάδρου ονομάζουμε το εμβαδό που καταλαμβάνει το πρόσωπο ή κάποιο άλλο πρωταγωνιστικό στοιχείο μέσα στα εκάστοτε όρια του καρτέ. Γενικά, συναντάμε τρεις χαρακτηριστικές κλίμακες κάδρων<sup>19</sup>. Η πρώτη είναι το γενικό κάδρο όπου κυριαρχούν τα στοιχεία του χώρου και οι ήρωες εικονίζονται από μακριά, ενταγμένοι στον γύρω χώρο τους. Το εμβαδό που καταλαμβάνει το πρόσωπο ενός ήρωα μέσα σε ένα τέτοιο κάδρο είναι ελάχιστο. Η δεύτερη είναι το μεσαίο κάδρο, όπου κυριαρχεί η συνήθως ολόσωμη παρουσία των ηρώων, με ελάχιστα στοιχεία από τον περιβάλλοντα χώρο. Εδώ το πρόσωπο του ήρωα καταλαμβάνει περισσότερο χώρο και η έμφαση της εικόνας συνίσταται στη δράση των ηρώων και στη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ τους. Η τρίτη είναι το κοντινό κάδρο, όπου κυριαρχεί το πρόσωπο ενός ή περισσότερων ηρώων. Εδώ η πρόθεση είναι να δοθεί έμφαση στην διάθεση ή στην ψυχολογική κατάσταση των ηρώων ή ακόμα να τονιστεί η σημασία κάποιου στοιχείου στην αφήγηση.

Άλλη παράμετρος που χαρακτηρίζει κάθε εικόνα και συνεπώς την αφηγηματική ροή είναι η οπτική γωνία που αντικρίζουμε τον ήρωα ή το θέμα κάθε καρτέ:

Η εικονιζόμενη δράση παρουσιάζεται στο ύψος των ματιών ενός όρθιου ανθρώπου – παρατηρητή. Αποτελεί την πιο συνηθισμένη οπτική γωνία, δίνοντας μια θεατρική αντίληψη στη αφήγηση. Η οπτική γωνία ενός ανθρώπου που παρατηρεί τη δράση από ψηλά. Αν αυτό συμβαίνει σε πολύ γενικό κάδρο τότε η οπτική αυτή γωνία μπορεί να εξυπηρετεί τις ανάγκες μιας περιγραφής. Όταν όμως το κάδρο πλησιάζει τον ήρωα (μεσαίο ή κοντινό), τότε αυτός εμφανίζεται αδύναμος και ανυπεράσπιστος και η δραματουργική ένταση κορυφώνεται. Η οπτική γωνία ενός ανθρώπου που παρατηρεί τη δράση από χαμηλά. Εδώ, όταν το κάδρο πλησιάζει τον ήρωα, αυτός εμφανίζεται ισχυρός, σε θέση υπεροχής και κυριαρχίας.

Από μόνη της, λοιπόν, η εικόνα αποτελεί ένα πολύ δυνατό αισθητικό ερέθισμα. Ωστόσο, αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα ότι είναι πάντα απλή και ευκολοδιάβαστη ότι δεν χρειάζεται «μετάφραση». Η λειτουργία της έχει πολλές αντιστοιχίες με τον τρόπο λειτουργίας των εικαστικών τεχνών, καθώς έχει την ιδιότητα να μπορεί να συμπυκνώνει πληροφορίες. Όπως συμβαίνει στη ζωγραφική, έτσι και στα κόμικς οι εικονογραφημένες αφηγήσεις, ο ρεαλισμός της εικόνας δεν είναι πάντα δεδομένος. Δεν αναπαριστά και δεν παρουσιάζει τον κόσμο και τους ανθρώπους μέσα σ' αυτόν έτσι όπως είναι, χωρίς εξωραϊσμούς και ωραιοποιήσεις, δίχως να κρύβει τίποτα. Έτσι

<sup>19</sup> (Ανώνυμο), «Ερευνητική Εργασία με θέμα τα Κόμικς»

ο «καλός» αναγνώστης πρέπει να διακρίνει τα βασικά στοιχεία που τη συνθέτουν, να εντοπίσει τις πληροφορίες αυτές και, στη συνέχεια, ανάλογα με τη φαντασία του, τις γνώσεις του, τα προσωπικά του βιώματα και εμπειρίες, την εκάστοτε ψυχική του διάθεση, να προσπαθήσει να τις ερμηνεύσει νοηματικά.

### **5.2.1. Η εικόνα και ο λόγος σε συνδυασμό αλληλοσυμπληρώνουν το νόημα**

Τόσο ο λόγος στο κείμενο όσο και οι αναπαραστάσεις στην εικόνα σε μια πολιτισμική διαχείριση τους είναι φορτωμένες με σημασίες πέρα από αυτό που αρχικά νομίζουμε ότι προσλαμβάνουμε. Πόσο μάλλον περισσότερο στο πάντρεμα όπου το κείμενο και η εικόνα αλληλοσυμπληρώνουν, για παράδειγμα στις σελίδες των κόμικς, αποτελούν μία νέα επικοινωνιακή σύνθεση κατά την οποία προκύπτει ένα πλαίσιο στα δευτερογενή νοήματα, στους κώδικες και στις αντιλήψεις που πιθανότατα δεν διακρίνονται σε μια ανάγνωση. Έτσι μέσα από τις ιδέες, τις παραστάσεις και τις επιλογές του δημιουργού, μεταφέρονται μέσω των κόμικς, περιγραφές, απεικονίσεις και λεκτικές προτιμήσεις σε μια ιδεολογικά και αισθητικά προσανατολισμένη συμπαραδήλωση.

### **5.3. Η Αφηγηματική δυνατότητα**

Κυριαρχεί η εικόνα<sup>20</sup> (τουλάχιστον δύο εικόνες), ο λόγος είναι στοιχείο συνοδευτικό και δε λειτουργεί ποτέ εις βάρος των εικόνων. Εικόνα και λόγος, βρίσκονται σε μια σχέση συμπληρωματική, όχι ανταγωνιστική. Είναι χαρακτηριστικό ότι στα περισσότερα από τα κόμικς, ο χώρος και η εποχή που διαδραματίζεται η ιστορία τους, οι κοινωνικές συνθήκες στις οποίες αναφέρονται, οι ιδεολογικές και φιλοσοφικές απόψεις που υπαινίσσονται, τα στερεότυπα και οι συμβολισμοί που χρησιμοποιούν, προκύπτουν μέσα από τις εικόνες, οι οποίες αποτελούν το βασικό αφηγηματικό μέσο.

### **5.4. Το σχεδιαστικό στυλ**

Εξ' αρχής, στην 9η Τέχνη υπήρχε ένας διαχωρισμός σε ό,τι αφορά το σχεδιαστικό στυλ, αλλά σιγά σιγά άρχισε να αποκτά μεγαλύτερες διαστάσεις, ενώ επίσης και να διαμορφώνονται συγκεκριμένα υποείδη που διαφοροποιούσαν τα έργα μεταξύ τους. Για παράδειγμα, το καρτούνιστικό στυλ<sup>21</sup> στόχευε κυρίως σε άτομα νεαρής ηλικίας, έχοντας για πρωταγωνιστές ζωόμορφους χαρακτήρες όπως είναι ο Ντόναλντ και ο Μίκυ, οι οποίοι ήταν εύπλαστοι και δεν ήταν απαραίτητο σε καμία περίπτωση να

<sup>20</sup> Κατσαδώρος, «Κόμικς» διαδουκτική εργασία, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, διαφάνεια: 9

<sup>21</sup> (Ανόνημο), «Ερευνητική Εργασία με θέμα τα Κόμικς»

σέβονται τους νόμους της φυσικής και της ανθρώπινης ανατομίας, σε αντίθεση με το ρεαλιστικό στυλ, όπου τα πάντα πρέπει να θυμίζουν τον αληθινό κόσμο, από το σώμα των ηρώων μέχρι και το φόντο. Κατ' επέκταση, πάνω στο ρεαλιστικό σχεδιαστικό στυλ δημιουργούνται πάμπολλες διαφοροποιήσεις ως προς το αφηγηματικό: υπερηρωικά, ουέστερν, πολεμικά, επιστημονικής φαντασίας, μυστηρίου, κάθε πιθανό είδος που μπορεί να σκεφτεί κανείς, όπως ακριβώς στον κινηματογράφο ή στη λογοτεχνία.

Άλλωστε, το σκιτσογραφικό ύφος του εκάστοτε δημιουργού εκφράζει έντονα την προσωπική του ματιά πάνω στα πράγματα και φυσικά καθορίζει τη γενική ατμόσφαιρα της αφήγησης, που με τη σειρά της επηρεάζει καθοριστικά τη γενική εξέλιξη της ιστορίας. Το σχέδιο και το χρώμα δεν αποτελούν εικαστικά στοιχεία μόνο κάθε ξεχωριστής εικόνας (καρέ), αλλά καθορίζουν δυναμικά το σύνολο του έργου ενός δημιουργού και παραπέμπουν στο ιδιαίτερο ξεχωριστό του σύμπαν.

### **5.5. Στάδια παραγωγής των κόμικς**

**Πρώτα ξεκινάμε με την σύνοψη:** Για ένα καλό κόμικς χρειάζεται πρώτα από όλα μία καλή ιστορία<sup>22</sup>. Αυτός ο αυταπόδεικτος ισχυρισμός μεταφράζεται κατ' αρχήν στη σύνταξη μιας σύνοψης. Ο συγγραφέας συνοψίζει την πλοκή σε λίγες γραμμές. Προορισμένη να χρησιμεύσει ως οδηγός, αυτή η σύνοψη πρέπει να είναι εξαιρετικά σύντομη και συναρπαστική –ας μην ξεχνάμε ότι μπορεί να παίξει σημαντικό ρόλο στη σύναψη συμβολαίου με κάποιον εκδοτικό οίκο.

**Δεύτερο βήμα είναι το σενάριο και το ντεκουπάζ:** Το σενάριο των κόμικς παρουσιάζεται με τη μορφή φύλλων, κατανεμημένων σε τόσες σελίδες όσες αριθμεί η διήγηση και χωρισμένων σε δύο στήλες. Στην αριστερή στήλη, ο συγγραφέας περιγράφει καρέ-καρέ την ιστορία του.

Εγγράφει τα διάφορα αφηγηματικά στοιχεία: τα ντεκόρ, τις αλλαγές των πλάνων, τη στάση και τις εκφράσεις των προσώπων κλπ. Συνοδευόμενα μερικές φορές από πρόχειρα σκίτσα. Στη δεξιά στήλη, ο δημιουργός εγγράφει τα κείμενα καθώς και τους διαλόγους των πρωταγωνιστών του. Εφαρμόζοντας την αφαίρεση, ο εικονογράφος μπορεί να περάσει με αξιόπιστο τρόπο από τη μια σκηνή στην άλλη, παίζοντας με το διάστημα ανάμεσα στα καρέ.

---

<sup>22</sup> Gaumer, σελ: 9-15

**Τρίτο βήμα είναι τα προσχέδια και ντοκουμέντα / ντεκουπάζ:** Όταν το σενάριο ολοκληρωθεί, ο δημιουργός καταπιάνεται με τη συλλογή των πληροφοριακών στοιχείων που είναι απαραίτητα για την αφήγηση του. Αυτό περνάει από διάφορες γραφιστικές μελέτες. Αυτές οι μελέτες μπορούν να βασιστούν σε ντοκουμέντα κάθε είδους (φωτογραφίες, γκραβούρες εποχής, αποκόμματα, βίντεο κλπ.). Στη συνέχεια, ο δημιουργός πραγματοποιεί το ντεκουπάζ. Με την βοήθεια πρόχειρων σχεδίων, μετατρέπει σε οπτικό υλικό τη σκηνοθεσία και τις σεκάνς του σεναρίου.

**Τέταρτο βήμα είναι τα σχέδια με μολύβι και η μεταφορά σε καθαρό χαρτί:** Αφού χαράξει ή οριοθετήσει τα διάφορα καρέ, ο καλλιτέχνης αρχίζει να σχεδιάζει με μολύβι τις σελίδες του. Επίσης, ο δημιουργός πρέπει να λάβει υπόψη του την σημασία των διαλόγων και να προβλέψει αρκετό χώρο για τα μπαλονάκια (γνωστά και ως συννεφάκια ή φούσκες). Να σημειωθεί, επίσης, ότι μερικοί εικονογράφοι αντιγράφουν τα σχέδια σε διαφανές χαρτί.

**Πέμπτο βήμα είναι το πέρασμα στο μελάνι:** Το πέρασμα με μελάνι μπορεί να γίνει με πένα, ραπιντογράφο, μαρκαδόρο ή λεπτό πινέλο-επιτρέπει τον τονισμό των σκίτσων. Ένα καλό μελάνωμα είναι πολύ σημαντικό, αλλιώς το μελάνωμα κινδυνεύει να καταστέψει το σκίτσο. Οι περισσότεροι καλλιτέχνες δουλεύουν σε κλασικό χαρτί σχεδίου, μερικοί όμως προτιμούν το ρυζόχαρτο.

**Έκτο βήμα είναι ο επιχρωματισμός:** Όταν η πρωτότυπη σελίδα μελανωθεί οριστικά, μπορεί να αναπαραχθεί ως έχει, δηλαδή ασπρόμαυρη. Αν και αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται από κάποια περιοδικά, είναι γεγονός ότι στα περισσότερα κόμικς προτιμάται το χρώμα. Επί δεκαετίες, ο χρωματισμός γίνεται πάνω στα «μπλε». Αυτό σημαίνει ότι όταν ολοκληρώνεται μία πρωτότυπη σελίδα, φεύγει το φωτολιθογράφο. Αυτός δημιουργεί ένα ή περισσότερα αντίγραφα πάνω σε χαρτί, στο μέγεθος που θα δημοσιευτεί η σελίδα. Τα δοκίμια αυτά αναπαράγονται σε γκρί ή μπλε προκειμένου να γίνει ο επιχρωματισμός. Οι δημιουργοί κόμικς δεν θεωρούν σήμερα τον επιχρωματισμό ένα απλό «υποχρεωτικό» στάδιο, ένα απλό «χρωμάτισμα», αλλά προσεγγίζουν όλοι την αισθητική λειτουργία του.

**Έβδομο βήμα είναι το λέττερινγκ:** Ο δημιουργός έχει φροντίσει από το πρώτο σκισάρισμα- να γράψει το κείμενο και τους διαλόγους μέσα στα μπαλονάκια και τους άλλους χώρους, προκειμένου να μη βρεθεί μπροστά σε μεγάλο αριθμό λέξεων που θα μπορούσαν να αλλοιώσουν τις συνθέσεις του. Εννοείται ότι το ίδιο κάνει και

με την ονοματοποιία (την αναπαράσταση των διαφόρων ήχων και θορύβων στα *κόμικς*), έξω από τα συννεφάκια. Πραγματοποιούμενο παράλληλα με τον επιχρωματισμό ή ύστερα από αυτόν, στην τελική μορφή του κόμικς, το «καλλιτεχνικό» λέττερινγκ, αποτελεί ουσιαστικό στοιχείο της αφήγησης. Οι βασικές λέξεις μπορούν έτσι να τονιστούν ή και να αποτελέσουν αντικείμενο γραφιστικών αλλοιώσεων.

**Όγδοο βήμα είναι ο τίτλος και το εξώφυλλο:** Ο τίτλος και το εξώφυλλο αποτελούν ενημερωτικά στοιχεία, τα οποία μπορούν να τραβήξουν την προσοχή του αναγνώστη. Ο συγγραφέας οφείλει να βρει το κατάλληλο «πρωτοσέλιδο», χωρίς να αποκαλύψει την πλοκή.

**Ένατο βήμα είναι η εκτύπωση και η διανομή:** Όταν γίνει αποδεκτό από τον εκδότη, το κόμικς παίρνει το δρόμο για το τυπογραφείο. Αφού κάνει τις χρωματιστές του επιλογές, ο τυπογράφος βάζει μπρος τις μηχανές. Μόλις τυπωθούν και διπλωθούν, τα διάφορα τυπογραφικά φύλλα ενώνονται, κόβονται στις χαρτοκοπτικές μηχανές και συναντούν τα εξώφυλλα τους. Μένει μόνο να διανεμηθούν και να προταθούν στο κοινό.

## 6. ΟΙ ΕΠΗΡΡΟΕΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΕ ΑΛΛΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ

Στις μέρες μας τα *κόμικς* όλο και περισσότερο επηρεάζουν τις άλλες μορφές τέχνης, τη λογοτεχνία, τον κινηματογράφο, το θέατρο, αλλά τελικά έχουν κατακτήσει το δικό τους χώρο στο μεγάλο και ενιαίο χώρο του θεάματος.

### 6.1 Η λογοτεχνία μέσα από τα κόμικς

Τα *κόμικς* που βασίζονται σε λογοτεχνικά<sup>23</sup> έργα παραλείπονται οι λεπτομέρειες και οι περιγραφές. Οι περιγραφές και τα συναισθήματα των ηρώων αποδίδονται αρκετά πιστά με τις εικόνες. Οι διάλογοι είναι πιο περιεκτικοί, ενώ τις περισσότερες φορές παραλείπονται οι μονόλογοι. Επίσης, κυρίως στα εκτενή έργα, παραλείπονται ολόκληρες σκηνές, όταν δεν είναι σημαντικές για την εξέλιξη της πλοκής. Κάποιες φορές τα λόγια των ηρώων μεταφέρονται αυτούσια, κυρίως όταν βοηθούν στην εξέλιξη του έργου. Η γλώσσα και το ύφος εξάλλου στα *κόμικς* είναι απλούστερα. Η

---

<sup>23</sup> 11<sup>ο</sup> Γενικό Λύκειο Ηρακλείου, «Λογοτεχνία με εικόνες: Ελληνική και ξένη λογοτεχνία μέσα από τα κόμικς»

ενδυμασία και το σκηνικό στα έργα συμφωνούν σε γενικές γραμμές με τα δεδομένα της εποχής στην οποία εκτυλίσσονται τα έργα. Σε αυτόν τον κανόνα, υπάρχει κάποια διαφοροποίηση στη μεταφορά της *Ερωφίλης*, όπου στο *κόμικ* οι ενδυμασίες και το σκηνικό είναι αρχαιοελληνικά, παρόλο που το έργο είναι της κρητικής λογοτεχνίας και υποτίθεται ότι εκτυλίσσεται στην Μέμφιδα, μάλλον επειδή είναι γραμμένο στο πρότυπο της αρχαίας ελληνικής τραγωδίας. Σε κάποια *κόμικς* προστίθενται σκηνές που δεν υπάρχουν στο πρωτότυπο έργο, όπως στον Ερωτόκριτο και στους Όρνιθες. Ειδικά στο τελευταίο, προστίθενται σκηνές με τους θεατές και τον Αριστοφάνη. Για τη μεταφορά όμως των κωμωδιών του Αριστοφάνη είναι απαραίτητο να σημειωθεί ότι είναι πολύ πρόσφατες οι διασκευές σε σχέση με τα Κλασικά Εικονογραφημένα, σειρά από την οποία είναι παρμένες οι υπόλοιπες διασκευές. Αυτό σημαίνει ότι εκφράζεται μια διαφορετική αντίληψη και ουσιαστικά το *κόμικ* είναι ένα αυτόνομο έργο, στηριγμένο βέβαια στην αριστοφανική κωμωδία. Θα άξιζε να ασχοληθούν λογοτέχνες και κομίστες με τη μεταφορά λογοτεχνικών έργων σε *κόμικς* σε μεγαλύτερη έκταση, όπως επίσης και να αναζητηθούν *κόμικς* που βασίζονται στη λογοτεχνία από όσους ενδιαφέρονται για τα *κόμικς* και την εξέλιξή του, χρησιμοποιώντας σαν κεντρική ιδέα πολλά επικαιρικά στοιχεία, για να προκαλέσουν το γέλιο στον σύγχρονο θεατή.

## 6.2 Διάσημα κόμικς που μεταφέρθηκαν στην μικρή οθόνη

Ο Αρκάς<sup>24</sup> είναι Έλληνας καλλιτέχνης που ασχολείται με την τέχνη των *κόμικς*. Ξεκίνησε στις αρχές της δεκαετίας του '80 δημοσιεύοντας τη σειρά "*Ο Κόκκορας*" στο περιοδικό *Βαβέλ* και στη συνέχεια στο *Παρά Πέντε* και στο *Μικρό Παρά Πέντε*. Το έργο του αποτελείται κυρίως από σειρές με συγκεκριμένο θέμα - πρωταγωνιστές που δημοσιεύονται σε περιοδικά και εφημερίδες και συγκεντρώνονται στη συνέχεια σε άλμπουμ. Από τα έργα του ο "*Ισοβίτης*" έχει γίνει σειρά με μαριονέτες για την ελληνική τηλεόραση. Δουλειές του έχουν μεταφραστεί σε άλλες γλώσσες (αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, ιταλικά, ισπανικά, πορτογαλικά, πολωνικά, ρουμανικά, σέρβικα και βουλγάρικα). Το πραγματικό του όνομα καθώς και η ταυτότητά του, παραμένουν άγνωστα στοιχεία του εν λόγω συγγραφέως. Παρόλο που έχει αναφερθεί ως Αντώνης Ευδαίμων και Γεράσιμος Σπανοδημήτρης στα διάφορα *κόμικς*, εντούτοις θεωρούνται ως ψευδώνυμα.

---

<sup>24</sup> Βικιπαιδεία, «Αρκάς»

Ένα δεύτερο πολύ σπουδαίο έργο υπήρξε η *Φρουτοπία* την οποία, δημιούργησαν το 1983 ο συγγραφέας παιδικής λογοτεχνίας Ευγένιος Τριβιζάς και ο σκιτσογράφος Νίκος Μαρουλάκης. Ολοκληρώθηκε σε τρεις κύκλους με 50 τεύχη<sup>25</sup>. Η *Φρουτοπία*<sup>26</sup>, μεταφέρθηκε και στην τηλεόραση το 1985 με 47 επεισόδια από την οικογένεια Σοφιανούοπτικοποιημένο με μαριονέτες σημειώνοντας μεγάλη επιτυχία. Εκδόθηκε από τις εκδόσεις *Πατάκη* και αργότερα η εβδομαδιαία εφημερίδα *Ο Κόσμος του Επενδυτή* το συμπεριέλαβε ως συνοδευτικό.

Γεωγραφικά και ιστορικά στοιχεία: Στο ίδιο το *κόμικς* η *Φρουτοπία* αναφέρεται ως «μια μακρινή χώρα που συνορεύει στα δυτικά με το Αβγατηγανιστάν, στα ανατολικά με το Πιπερού και στα βορειοδυτικά με τη Χώρα του Χασμουρητού. Η ιστορία της *Φρουτοπίας* είναι γεμάτη με πράξεις αφάνταστου ηρωισμού και κατάπτυστης προδοσίας, με υπέροχες θυσίες και ασίγαστα μίση, τολμηρές προσδοκίες και αποτρόπαιες δολοπλοκίες». Το 2010 στην Δ΄ έκδοση του βιβλίου γλώσσας της Δ΄ δημοτικού συμπεριλήφθηκε ένα απόσπασμα από το τεύχος 9 «*Ο μανάβης και η σοπράνο*».

### 6.3 Διάσημα κόμικς που μεταφέρθηκαν στην μεγάλη οθόνη

Ο κινηματογράφος –η 7<sup>η</sup> τέχνη– και το *κόμικς* –η 9<sup>η</sup> τέχνη– εμφανίστηκαν και τα δύο τον 19<sup>ο</sup> αι, και διέγραψαν κοινή πορεία. Ο κινηματογράφος ξεκίνησε από την εναλλαγή διαδοχικών εικόνων, όπως περίπου τα *κόμικς*. Υπάρχει μια διαφορά. Στα *κόμικς*, η διαδοχή των ζωγραφισμένων εικόνων δημιουργεί μια ακίνητη δομή που η ροή της πραγματοποιείται μέσω της κίνησης των ματιών του αναγνώστη πάνω στη ζωγραφισμένη σελίδα. Ο κινηματογράφος απ' την άλλη, δίνει στο θεατή την μια φαινομενικά πλήρη κίνηση ζωντανών προσώπων και παραστάσεων (έστω και αν η μαγεία αυτή στηρίζεται σε μια αδυναμία των ματιών). Όμως οι βασικοί κανόνες διάρθρωσης, όπως οι συνθήκες δημιουργίας μιας ταινίας ή ενός *κόμικς* είναι περίπου ίδιες. Οι δύο τέχνες δανείζονται και δανείζονται στοιχεία η μία απ' την άλλη.

Η πρώτη ελληνική ταινία κινουμένων σχεδίων γυρίστηκε από τον σκιτσογράφο Σταμάτη Πολενάκη (1908-1997) με τίτλο *Ο Ντούτσε αφηγείται*<sup>27</sup>... Η επτάλεπτη

<sup>25</sup> Νικολόπουλος, σελ: 196

<sup>26</sup> Βικιπαιδεία, «Φρουτοπία»

<sup>27</sup> (Ανώνυμο), «Η πρώτη Ελληνική ταινία κινούμενων σχεδίων», σαν σήμερα.gr



ταινία «τύπου Μίκυ-Μάους», όπως αναφέρει στο ζενερίκ ο δημιουργός της, σατιρίζει την εισβολή των Ιταλών στην Ελλάδα στις 28 Οκτωβρίου 1940 και ειδικά τον Μουσολίνι, ο οποίος αφηγείται τα κατορθώματά του, αλλά η πραγματικότητα συνεχώς τον διαψεύδει. Ο Σταμάτης Πολενάκης, από τους κορυφαίους έλληνες σκιτσογράφους του 20ου αιώνα και πρωτοπόρος του κινούμενου σχεδίου στη χώρα μας, ξεκίνησε να σχεδιάζει τα σκίτσα της ταινίας το 1942 στην πατρίδα του, τη Σίφνο, όπου είχε καταφύγει κατά τη διάρκεια της Κατοχής. Δούλευε κάτω από την μπότα του Ιταλού κατακτητή, με κίνδυνο να συλληφθεί. Μετά την απελευθέρωση, με τη βοήθεια των κινηματογραφιστών Πρόδρομου Μεραβίδη και Θανάση Παπαδούκα, ολοκλήρωσε την ταινία, που έγραψε ιστορία, καθώς ήταν η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων, που γυρίστηκε στη χώρα μας. Τη μουσική της επιμελήθηκε ο μουσικοσυνθέτης Ανδρέας Πόγγης, ενώ την ορχήστρα διηύθυνε ο μαέστρος Μηνάς Πορτοκάλης. Η ταινία χάθηκε κατά τη διάρκεια του Εμφυλίου Πολέμου και μόλις το 1980 βρέθηκε ένα αρνητικό της και αποκαταστάθηκε.

## 7. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΤΟΥ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ

Είναι φανερό πως οι περισσότερες εμφανίσεις της Ελλάδας στα κόμικς αφορούν τον αρχαίο πολιτισμό της<sup>28</sup>, και όχι τη σύγχρονη ιστορία. Το γεγονός αυτό μαρτυρείται μέσα από ιστορίες όπως η ιστορία του Σαντάνα *The Olympiad (Οι Ολυμπιακοί Αγώνες, ΚΟΜΙΞ 194)*, όπου ο Ντόναλντ και τα ανίμια του έρχονται σε επαφή με τους αρχαίους Έλληνες μέσα από τη χρονομηχανή του Κύρου που τους έστειλε στο παρελθόν, και *Archimedes' Gyroscope (Το γυροσκόπιο του Αρχιμήδη, ΚΟΜΙΞ 194)* του Σήζαρ Φεριόλι, όπου ο Μίκυ και ο Δόκτωρ Στάτικ με το γυροσκόπιο του Αρχιμήδη ζουν μια περιπέτεια πλάι σε μεγάλες προσωπικότητες της αρχαίας ελληνικής ιστορίας, όπως ο Μέγας Αλέξανδρος, ο Αρχιμήδης και ο Αριστοτέλης.

Όσον αφορά τον μυθολογικό στοιχείο στα κόμικς ο Καρλ Μπαρκς έκανε εκτεταμένη αναφορά στην ελληνική μυθολογία και στην ιστορία του Ιάσονα του και της Αργοναυτικής Εκστρατείας με την ιστορία του *Το Χρυσόμαλλο Δέρας*.

Άλλες ιστορίες που έχουν σχέση με τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό είναι αυτές που διαδραματίζονται στην Κρήτη, είναι δηλαδή εμπνευσμένες από τον Μινωικό πολιτισμό. Κάποιες από αυτές είναι η ιστορία του Λόπεζ *It's Greek To Me (Το Νησί των Αρχαίων, ΚΟΜΙΞ 241)*, όπου ο Ντόναλντ και η Νταίζυ βρίσκονται σε ένα μέρος

---

<sup>28</sup> Wikia, «Κόμιξ»

της ελληνικής επικράτειας που δεν το έχει αγγίξει ο χρόνος και συναντάνε τον Μινώταυρο, η ιστορία του Φεριόλι *Lost In The Labyrinth (Χαμένοι στον Λαβύρινθο, ΚΟΜΙΞ 300)*, όπου ο θεός Σκρουτζ με τον Ντόναλντ ταξιδεύουν, χάρη στην χρονομηχανή του Κύρου, στην αρχαία Κρήτη για να ανακαλύψουν τα μυστικά του Δίσκου της Φαιστού, καθώς και η ιστορία του Νόελ Βαν Χορν με τον Μίκυ *Memento (Ενθύμιο από την Κρήτη, ΚΟΜΙΞ 290)*, όπου ζει την καθημερινότητα της Μινωικής εποχής, αλλά και το δραματικό τέλος της.

Ακόμα στα απομεινάρια του Μινωικού Πολιτισμού και του μυθικού Μινώταυρου επανέρχεται ο μεγάλος Καρλ Μπαρκς με την ιστορία του *Η Φιλοσοφική Λίθος*, όπου οι Ντακ ανακαλύπτουν τον μυθικό λαβύρινθο που είναι θαμμένος κάτω από το ανάκτορο της Κνωσού. Στο κόμικ του του Ντον Ρόσα *The Treasury Of Croesus (Ο Θησαυρός του Κροίσου, ΚΟΜΙΞ 190)*, η Ελλάδα εμφανίζεται σε έναν χάρτη, ενώ το όνομά της έχει αναφερθεί πολλές φορές στην ίδια ιστορία. Στην ιστορία αυτή ο θεός Σκρουτζ ταξιδεύει στην αρχαία Λυδία, στην Μικρά Ασία, διασχίζοντας το Αιγαίο Πέλαγος και αναφωνώντας αγανακτισμένος: "Νισάφι πια! Αυτό το πέλαγος είναι τίγκα στο νησί και στην βραχονησίδα!"

Πάντως λίγες είναι οι ιστορίες που είναι εμπνευσμένες από τον σύγχρονο ελληνικό πολιτισμό, και διαδραματίζονται ουσιαστικά σε αυτόν. Μια τέτοια ιστορία είναι η ιστορία του Βίκιτ *The Long Distance Duck (Ο μαραθώνιος της δεκάρας, ΚΟΜΙΞ 194)*, όπου οι Ντακ ταξιδεύουν στην Ελλάδα για να παρακολουθήσουν τους Ολυμπιακούς Αγώνες.

Ο Nicholas Hyde από το Oregon των ΗΠΑ, αποφάσισε να δημιουργήσει «art prints», με διάσημους σούπερ ήρωες των κόμικς, σε «Ελληνικό» στυλ.

Ο καλλιτέχνης, προφανώς επηρεασμένος από τις πάμπολλες μορφές στους αρχαίους Ελληνικούς αμφορείς, αποφάσισε να δοκιμάσει τη δική του εκδοχή και τοποθέτησε τον Batman, τον Spiderman και τον Thor, τους ήρωες της *Marvel* και της *DC*, σε πορτοκαλί με μαύρο φόντο, λες και οι μορφές είναι ζωγραφισμένες στον πηλό, με την τεχνική της ερυθρόμορφης αγγειογραφίας.

Στα έργα του απεικονίζονται οι τρεις αυτοί υπερήρωες και αν δει τις πωλήσεις του στο Etsy και το Society6 να πηγαίνουν καλά, θα συνεχίσει και με τους υπόλοιπους.

## 8. Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΠΟΡΕΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Με την άφιξη του 2000 τα πράγματα άλλαξαν ριζικά. Βασικοί λόγοι, πέρα από την πρόοδο της τεχνολογίας και την αλλαγή του τρόπου με τον οποίο τα κόμικς αντιμετωπίζονται σε διεθνές επίπεδο, είναι η καθιέρωση του φεστιβάλ της Βαβέλ και κυρίως η κυκλοφορία ενός περιοδικού κόμικς, του *9*, μαζί με την *Ελευθεροτυπία*. Τα ελληνικά κόμικς έτσι μπαίνουν στα σπίτια των Ελλήνων που με τη σειρά τους θυμούνται/ανακαλύπτουν το ενδιαφέρον τους για αυτά, Έλληνες δημιουργοί βρίσκουν ένα χώρο να εκδώσουν τα κόμικς τους ενώ, ο ετήσιος διαγωνισμός αποτελεί το εφιαλτήριο για μια σειρά από νέους δημιουργούς. Πέρα από τα ίδια τα κόμικς υπήρξε και μια πολύ σημαντική αύξηση σε γεγονότα που έχουν να κάνουν με κόμικς (φεστιβάλ, εκθέσεις) αλλά και βιβλία γύρω από τα κόμικς από έλληνες συγγραφείς. Η ελληνική “κοινότητα” των κόμικς μοιάζει πολύ πιο οργανωμένη<sup>29</sup> από παλιότερα. Οι εκδηλώσεις επικοινωνούνται καλύτερα, τα κόμικς βρίσκουν περισσότερες διεξόδους κυκλοφορίας, περισσότεροι άνθρωποι δείχνουν να έχουν την διάθεση να συνεισφέρουν. Πάντως, το γεγονός ότι ολόκληρη η *Picturebox Press* (Frank Santoro, Gary Panter, C.F., Brian Chippendale και σία) ήταν στην Αθήνα το 2007, στα πλαίσια της πρώτης Μπιενάλε, και το μεγαλύτερο μέρος της ελληνικής κοινότητας δεν το πήρε μυρωδιά μπορεί να καταγραφεί στις μεγάλες αποτυχίες.

### 8.1. Ομάδα Ένατη Διάσταση

Λίγους μήνες πιο πριν στη Θεσσαλονίκη, η ομάδα *Ένατη Διάσταση*<sup>30</sup> που έχει δημιουργηθεί από τους Νίκο Δαλαμπύρα, Πάνο Κρητικό και τον Παύλο Γενίτσαρη, ξεκίνησε τον Απρίλιο του 2000 την *Ανόργανη Ύλη* (όπου παρελαύνουν μεταξύ άλλων οι *Τσούκης/Trashman*, Σταμπουλής, Ευνομία, Γενίτσαρης, Κιουτσιούκης), ενώ ξεκινά και μια έκθεση που θα γίνει θεσμός και εφιαλτήριο για πολλούς νέους δημιουργούς και από την οποία θα ξεπηδήσει αρκετά αργότερα και η ομάδα *Inkorrekt*. Λίγο αργότερα μια σειρά από νέους καλλιτέχνες όπως ο Κων (*Ιστορίες Ατελείωτης Ματαιοδοξίας*) και η Ζένια (*Red Dot Comix*) ξεκινάνε κάποια από τα πιο συνεπή και ενδιαφέροντα φάνζιν της εποχής, ενώ ο Γιώργος Τσούκης βλέπει τα πρώτα του βιβλία (*Μικρός Κθουλου*, *Το Πλήθος*) να εκδίδονται. Αυτά θα αποτελέσουν και την αφετηρία για μια σειρά από εξαιρετικά comics που θα κυκλοφορήσει μέσα στη δεκαετία (όπως *Η Βίδα*, *Εικονομηνόματα*, *Εντός Σχεδίου*) ένας από τους πιο

<sup>29</sup> Κώτσης, «Ελληνικά Comics: Ανασκόπηση των 00s»

<sup>30</sup> Κώτσης, «Ελληνικά Comics: Ανασκόπηση των 00s»

συνειδητοποιημένους, συνεπείς, δημιουργικούς και σταθερά καλούς Έλληνες καλλιτέχνες.

## 8.2. Ομάδα *Iconotopia*

Στη Μυτιλήνη δημιουργείται από τους Εύη Σαμπανίκου, Αβραάμ Κάουα, Πάνο Κρητικό και Μυρτώ Τσελέντη η ομάδα *Iconotopia*<sup>31</sup>, με σκοπό τη μελέτη της ιστορία και θεωρίας των *κόμικς*, που με το Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου διοργάνωσε, μεταξύ άλλων, μια σειρά συνεδρίων και εκδηλώσεων – η πρώτη το 2003 (μια διημερίδα με τίτλο: *Μια Δημιουργική Διαδρομή Μεταξύ Φαντασίας και Πραγματικότητας*) και το πιο πρόσφατο, πριν από λίγους μήνες, το 3ο Συνέδριο Κόμικς, με τίτλο: “*Fearful Symmetry: Κόμικς, Πολιτική και Νέες Τεχνολογίες*”.

## 8.3 Περιοδικό 9

Όσο περνά ο καιρός, μέσα από τις σελίδες του 9<sup>32</sup> κερδίζουν ευρύτερη αναγνώριση καλλιτέχνες που έχουν ήδη σημαντικό έργο, όπως ο Πέτρος Ζερβός, ο Ηλίας Ταμπακέας, ο Σπύρος Δερβενιώτης με τη Μάνα Ρέιβερ, ο Λεάνδρος με την *Μητρόπολη* και τη *Χωματερή*, ο Κωνσταντίνος Παπαμιχαλόπουλος (που έχει ήδη γίνει ήδη γνωστός από τον *Γιάπωνά* των εκδόσεων *futura*), ενώ μέσα από τον ετήσιο διαγωνισμό του 9 αναδεικνύονται και κάνουν αισθητή την παρουσία τους οι Ηλίας Κυριαζής (*Σε Βλέπω*, *Blood Opera*, *Manifesto*) και Τάσος Παπαϊωάννου. Οι δυο τελευταίοι, μάλιστα, μαζί με τους Κων, Βασίλη Μπίμπα, και Αντρέα Παναγιωτόπουλο συγκροτούν το περιοδικό *Subart*. Τα φάνζιν πληθαίνουν, νέοι δημιουργοί εμφανίζονται συνεχώς ενώ οι “παλιότεροι” μοιάζουν πιο δημιουργικοί από ποτέ. Ιδιαίτερη αναφορά νομίζω πρέπει να γίνει στο *Astro Boy & The Skylegs* του Γιώργου Τραγάκη που κυκλοφόρησε εκείνη την εποχή.

## 8.4 Περιοδικό *Γαλέρα*

Η *Γαλέρα*<sup>33</sup> ήρθε πολύ αργότερα σε σχέση με άλλα περιοδικά «γνώμης». Το τεύχος #0 κυκλοφόρησε πειραματικά τον Ιούνιο του 2005. Οι ζυμώσεις όμως και οι κουβέντες για το στήσιμο του είχαν αρχίσει περίπου ένα χρόνο πιο νωρίς. Ψυχή,

<sup>31</sup> Κώτσης, «Ελληνικά Comics: Ανασκόπηση των 00s»

<sup>32</sup> Κώτσης, «Ελληνικά Comics: Ανασκόπηση των 00s»

<sup>33</sup> Νικολόπουλος, σελ: 110 - 112

εμπνευστής και στυλοβάτης του εντύπου ήταν ο Γιάννης Καλαϊτζής. Μια σημαντικότερη μορφή για τη γελοιογραφία, αλλά και κομβική προσωπικότητα για την παρουσία των «ενήλικων» κόμικς στην Ελλάδα. Η εικόνα που είχε στο μυαλό του ήταν ένα περιοδικό όπου το 50% θα ήταν πολιτικό (κατά την παράδοση του Αντί ή του Σχολιαστή) και το υπόλοιπο μισό, γεμάτο από γελοιογραφίες και κόμικς (Βαβέλ, Παρά Πέντε ή και κάτι πέρα από τα γνωστά). Η ύλη ήταν εντυπωσιακή μιας και προερχόταν από καταξιωμένες «υπογραφές» δημοσιογράφων. Κομβική όμως υπήρξε και η παρουσία των γελοιογραφιών. Το τελευταίο τεύχος της Γαλέρας βγήκε τον Ιανουάριο του 2010 (τεύχος 51).

### **8.5 Ιστοσελίδα *Comicart***

Στο διαδίκτυο υπάρχουν πλέον αρκετά sites που ασχολούνται με τα comics. Το forum του *comicart* είναι η πρώτη διαδικτυακή κοινότητα<sup>34</sup> που φιλοξένησε κάποιες από τις πιο ενδιαφέρουσες θέσεις και αντιπαραθέσεις, ενώ, επιπλέον, πολλά comic shops έχουν το δικό τους site ή/και forum. Το *greekcomics.gr* είναι μάλλον το πιο επιτυχημένο ελληνικό forum με ιδιαίτερα σημαντική την απόπειρα που έχει γίνει να καταγραφεί ένας μεγάλος όγκος των ελληνικών εκδόσεων. Η επιτυχία του οδήγησε και στη δημιουργία της *Λέσχης Φίλων Comics*.

### **8.6 Ιστοσελίδα *Comicdom Con***

Το 2003 ο Γαβριήλ Τομπαλίδης με τη συνεργασία του Τριαντάφυλλου Ελευθερίου ξεκινάν στην Ε.Π.Α.Σ.Κ.Τ. την έκθεση *En Αιθρία*, ενώ (για να έρθουμε και στα δικά μας) ο Δημήτρης Σακαρίδης και ο Ηλίας Κατιρτζιγιανόγλου αποφασίζουν πως είναι καλή ιδέα να ξαναεκδώσουν μετά από κάτι παραπάνω από πέντε χρόνια από το τελευταίο του τεύχος το fanzine *Comicdom*. Μαζί με νέους συνεργάτες και με την παρότρυνση του Γιάννη Κουρουμπακάλη, μάλιστα, αποφασίζουν να αποκτήσει το fanzine και δικτυακή υπόσταση (μια ιδέα που γίνεται πραγματικότητα τον Οκτώβρη του 2004), ενώ μέσα στο μυαλό τους και κατά ένα μεγάλο ποσοστό χάρη στον ενθουσιασμό και την σκληρή δουλειά της Λήδας Τσενέ προκύπτει η ιδέα για το *Comicdom Con*<sup>35</sup>, οπότε και ξεκινάνε να εργάζονται για την υλοποίησή της!

---

<sup>34</sup> Νικολόπουλος, σελ: 309

<sup>35</sup> Κώτσης, «Ελληνικά Comics: Ανασκόπηση των 00s»

Όσο προχωράμε μέσα στη δεκαετία τα πράγματα δείχνουν όλο και καλύτερα για τα ελληνικά κόμικς. Νέοι δημιουργοί εμφανίζονται αλλά και νέες εκδοτικές που ειδικεύονται στα ελληνικά κόμικς συγκροτούνται, όπως οι εκδόσεις ΨΤΑ που ξεκινάν με το *Υψιλον* (“το πρώτο ελληνικό υπερηρωικό comic”), αλλά και οι εκδόσεις Giganto που δημιουργεί ο Τάσος Παπαιωάννου, ξεκινώντας με την έκδοση του ανανεωμένου *Subart* και λίγο αργότερα του *Γεννήτρια: Victor Van Dread* του Βασίλη Λώλου (που έχει στο μεταξύ αναδειχθεί μέσα από το 9), ενώ ο Κώστας Φραγκιαδάκης (με αξιοζήλευτη αφοσίωση σε αυτό που κάνει) ξεκινά τον *Μύθο*.

Ανάμεσα σε άλλες ανθολογίες δεν πρέπει να ξεχάσουμε το *Ka-Pow* (κύριος υπεύθυνος για την έκδοση του οποίου είναι ο Γαβριήλ Τομπαλίδης) που συγκεντρώνει μια πλειάδα δημιουργών (Τσούκης, Μελισσαρόπουλος, Τσίλης, Tomek, ΣΕΑ, Ρουμπούλιας και Ελευθερίου μεταξύ άλλων) και που κερδίζει και το πρώτο *Comicdom Award για Best Greek Comic* (τα βραβεία για best Writer και Artist πηγαίνουν στους Βασίλη Λώλο και Ηλία Κυριαζή αντίστοιχα)

### 8.7 Διοργάνωση *Comicdom Con*

Από το 2006 ξεκινά το *Comicdom Con*<sup>36</sup>, η μεγάλη γιορτή των *comics* που διοργανώνει κάθε χρόνο το *Comicdom* μαζί με την Ελληνοαμερικανική Ένωση. Την πρώτη χρονιά στους διοργανωτές βρίσκεται και το Media Lab του Τμήματος Επικοινωνίας Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου, ενώ στα πλαίσια του διήμερου πραγματοποιήθηκε ημερίδα με θέμα “*Αναπαραστάσεις Ηθικής Και Κοινωνικής Υπευθυνότητας Στις Επιχειρήσεις Και Τα Μέσα Στα Comics*”.

Το *Con* αποτελεί πόλο έλξης και σημείο συνάντησης για τους λάτρεις των κόμικς και έτσι δίνεται άλλη μια δυνατότητα σε νέους δημιουργούς και εκδότες να απευθυνθούν άμεσα σε ένα ευρύτερο κοινό που αγαπά τα κόμικς και, ως αποτέλεσμα, έχουμε μια νέα πολύ μεγάλη συγκομιδή κόμικς. Νέα fanzines εμφανίζονται, όπως το *FreeYour Line* ή το *Frogs & Dogs*, που δεν θυμίζουν σε τίποτε αυτά που κυκλοφορούσαν την προηγούμενη δεκαετία. Το *Παρά Πέντε* επιστρέφει στα περίπτερα (δυστυχώς μόνο για ένα σύντομο χρονικό διάστημα). Το *Comicworld* διοργανώνει για πρώτη φορά το *24 Hour Comics Day Hellas*, ξεκινώντας άλλη μια εκδήλωση που θα συνεχίσει τα επόμενα χρόνια. Το 2008 είναι μια πολύ σημαντική χρονιά για εμάς, αφού η *Comicdom Press* επαναδραστηριοποιείται και στον χώρο των εκδόσεων (είχε εκδώσει

<sup>36</sup> Κώτσης, «Ελληνικά Comics: Ανασκόπηση των 00s»

παλιότερα δύο τεύχη του *Andisiasistes* του Σπύρου Ευάγγελου Αρμένη). Μέχρι στιγμής έχουν εκδοθεί τα δύο πρώτα τεύχη του *Σύνδρομο* του Ηλία Κατιρτζιγιαννόγλου (το πρώτο με artwork του Χρήστου Μαρτίνη και το δεύτερο με του Γιάννη Ρουμπούλια), το πρώτο μέρος του *Apocalypse Mode On*, το *Ψόφα* του Γιώργου Κομιώτη και τα *Κουραφέγκυθρα* του Αντώνη Βαβαγιάννη.

### 8.8. Φεστιβάλ *Βαβέλ*

Το 2008 είναι επίσης και η μοναδική χρονιά που δεν είχαμε και φεστιβάλ της *Βαβέλ*<sup>37</sup>, αφού μετά από επερωτήσεις στη Βουλή, ανακοινώσεις και μπόλικη διαδικτυακή και όχι μόνο κουβέντα, το 13ο φεστιβάλ μετακινείται για τον Γενάρη του 2009. Λίγους μήνες αργότερα, στα περίπτερα εμφανίζεται και ένα νέο περιοδικό, το *Μον.*, που αποτελεί τη συνέχεια της *Βαβέλ*.

### 8.9 Η *Λέσχη Κόμικς*

Η *Λέσχη Φίλων Κόμικς*<sup>38</sup> (γνωστή και ως *ΛεΦιΚ*) είναι μια Αστική Μη Κερδοσκοπική Εταιρεία, με στόχο τη διάδοση και ανάπτυξη των Κόμικς στην Ελλάδα. Ιδρύθηκε στις 7 Φεβρουαρίου 2009 στην Αθήνα από μία ομάδα φίλων των Κόμικς ως η φυσική εξέλιξη του διαδικτυακού τόπου *greekcomics.gr*.

Στις 30 Μαΐου 2009, η *ΛεΦιΚ* ξεκίνησε να στεγάζεται σε ένα νεοκλασικό κτίριο στο κέντρο της Αθήνας, στην οδό Αγ. Ειρήνης 5, στο Μοναστηράκι. Από τότε δραστηριοποιείται ενεργά στον χώρο της 9ης Τέχνης με παρουσιάσεις, εκθέσεις, προβολές, σεμινάρια και εκδόσεις.

Από την αρχή της λειτουργίας της, το 2009, η *ΛεΦιΚ* ξεκίνησε να συγκεντρώνει κόμικς που είχαν κυκλοφορήσει στην Ελλάδα, με την υποστήριξη μελών, επισκεπτών και ελλήνων εκδοτών, δημιουργώντας έτσι την πρώτη βιβλιοθήκη *κόμικς* στην Ελλάδα. Ήδη από το 2011 φιλοξενεί στον χώρο της μια βιβλιοθήκη με 15.000 κόμικς, ανοιχτή για το κοινό.

Το 2010 ξεκίνησε και η αξιοποίηση του δεύτερου ορόφου του νεοκλασικού όπου στεγάζεται η *ΛεΦιΚ*. Ο χώρος αυτός φιλοξενεί εκθέσεις, παρουσιάσεις, προβολές και σεμινάρια καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου

<sup>37</sup> Κώτσης, «Ελληνικά Comics: Ανασκόπηση των 00s»

<sup>38</sup> Βικιπαιδεία, «Λέσχη Φίλων Κόμικς»

## 9. ΚΟΜΙΣΤΕΣ ΠΟΥ ΔΙΑΠΡΕΠΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

Οι Έλληνες δημιουργοί κόμικς αγωνίζονται να αποδείξουν ότι «δεν είναι ελέφαντες<sup>39</sup>». Εγκλωβισμένοι ανάμεσα στη γενικότερη νεολληνική πνευματική κρίση και σε ένα εκδοτικό κατεστημένο που απαιτεί την καλλιτεχνική καθιέρωση τους από τη μία και την εμπορική τους επιτυχία από την άλλη, αγωνίζονται να εδραιωθούν στα μάτια ενός αναγνωστικού κοινού. Οι δημιουργοί κόμικς που αναλύω παρακάτω αποτελούν τρανά παραδείγματα καλλιτεχνών που προσπαθούν να πετύχουν στον χώρο τους. Σχεδόν όλοι ξεκίνησαν χάρη στο διαγωνισμό του περιοδικού 9 της Ελευθεροτυπίας, αλλά είναι ενδιαφέρον το πώς ακολούθησαν διαφορετικές πορείες. Άλλοι βγάζουν κυρίως σύντομες ιστορίες, άλλοι εικονογραφούν, άλλοι παράγουν συνεχώς νέο υλικό σε διάφορες μορφές και το κάνουν στην Ελλάδα, αλλά και στην Αμερική.

### 9.1 Ηλίας Κυριαζής

Ο Κυριαζής<sup>40</sup> κέρδισε τον πρώτο διαγωνισμό του 9, υπήρξε συνιδρυτής του θρυλικού φανζίν “Subart” και σύντομα έγραφε και σχεδίαζε μερικούς από τους διασημότερους τίτλους του εντύπου: Τη ζόμπι περιπέτεια “Blood Opera”, τη δραμεντί “Manifesto” για τους έρωτες, τις παρέες και τη ζωή στην Αθήνα ενός νεαρού καλλιτέχνη, ακόμα και το cult υπερηρωικό διαμάντι “Blockbuster”. Επιπλέον, είχε την ιδέα και ανέλαβε τον συντονισμό του “Blast Comics” (εκδόσεις Giganto), μιας τεράστιας ανθολογίας με συμμετοχή δεκάδων Ελλήνων και ξένων δημιουργών. Σύντομα ο Κυριαζής άρχισε να δουλεύει στο εξωτερικό, όπου ήδη έχει μια σημαντική παραγωγή έργου: Το webcomic “Melody”, το σχέδιο στη μίνι σειρά “Ghostbusters: Displaced Aggression” και φυσικά το ‘έργο ζωής’ του, “Μια Καρδιά για τον Λεοντόκαρδο” που κυκλοφορεί και στα Ελληνικά πλέον (εκδόσεις Jemma) μετά το ντεμπούτο του στις ΗΠΑ από την IDW. Τώρα έχει μόλις κάνει διαθέσιμο το mini-comic “The Dragon and the Ghost”. Το πλαστικό, ζωηρό σχέδιο σε συνδυασμό με ιστορίες σε διαφορετικά genres που κυλάνε ευχάριστα συνδυάζοντας το χιούμορ και τη συγκίνηση (ακόμα κι όταν δεν το περιμένεις) τον έχουν βοηθήσει να χτίσει το όνομά του και μια καριέρα σε ένα χώρο που, στην Ελλάδα τουλάχιστον, δεν είναι καθόλου εύκολο να τα καταφέρει.

<sup>39</sup> Π. Κρητικός, Ε. Σαμπανίκου, σελ:24

<sup>40</sup> Δημητρόπουλος, «7 Έλληνες κομίστες που πρέπει να γνωρίζεις», Oneman



## 9.2 Μιχάλης Διαλυνάς

Μισός Ιρλανδός μισός Έλληνας, ο Διαλυνάς<sup>41</sup> ξεκίνησε κι αυτός από το διαγωνισμό του 9 και άρχισε να εκδίδει σύντομες ιστορίες με έμφαση σε μια θεματική παραμυθένια, την οποία υποστήριζε με το στυλ του. Σχεδιαστικά, από τους πληρέστερους και μάλλον ο εντυπωσιακότερος των Ελλήνων δημιουργών, με έντονα χρώματα και φιγούρες να παγιδεύουν το μάτι. Μέλος της ομάδας του “*Free Your Line*”, μιας ακόμα σημαντικής αυτο-έκδοσης, ο Διαλυνάς προχώρησε στη συνέχεια με συμμετοχές από το 9 και την Παρασκευή+13 μέχρι το “*Blast*” και τη *Γαλέρα*, με στάσεις στη σημαντική διεθνή ανθολογία “*Porgun*” αλλά και την Ελληνική, “*Lynch*” (εκδόσεις *KΨΜ*) με Πανταζή, Γούση, Ταξή και Τσιάτσιο. Πέρσι εξέδωσε ένα πανέμορφο άλμπουμ, με τίτλο “*Trinkets - Ένα Πατάρι Γεμάτο Ιστορίες*” (εκδόσεις *Comicdom Press*), στο οποίο συμπεριέλαβε τις καλύτερες μικρές ιστορίες του.

## 9.3 Παν Παν

Ο Παν Παν<sup>42</sup> σχεδιάζει κόμικς, γράφει μουσικές, και γράφει μουσικές που ντύνουν τα κόμικς που σχεδιάζει. Ξεκίνησε, κι αυτός από το διαγωνισμό του 9, μάλιστα διατήρησε στο περιοδικό μια σειρά ιστοριών (τα “*re/ diaries*”) μέχρι και το τέλος της έκδοσής του, όμως αυτό που απλά πρέπει να διαβάσεις, είναι τα “*Common Comics*”, η προσωπική του σειρά (εκδόσεις *Giganto*) με ιστορίες αγάπης, πόνου, φιλίας και μουσικής σε γνώριμα όσο και ξένα urban σκηνικά. Το “*Someday, maybe i won't mind*” είναι το ντεμπούτο άλμπουμ του, αλλά έχει βγάλει κι ένα σωρό κομμάτια ή συλλογές ή EPs, μερικά εκ των οποίων είναι φτιαγμένα ώστε να ντύνουν μουσικά τις ιστορίες του. Γενικότερα, η ιστορία που αναπτύσσεται στα τεύχη 3-5 των “*Common*” πάνω σε έναν αβέβαιο έρωτα, μια βέβαιη φιλία και μια “αγάπη σε σύστημα Μπράιγ” είναι ίσως το ωραιότερο Ελληνικό κόμικς τα τελευταία χρόνια. Αυτή τη στιγμή, ο Παν Παν σχεδιάζει την απολαυστική σειρά σε σενάριο των Τάσου Ζαφειριάδη και Λουκά Τσκουκνίδα “*Δεν Είναι Αυτό που Νομίζεις*”, για τις περιπέτειες μια παρέας.

<sup>41</sup> Δημητρόπουλος, «7 Έλληνες κομίστες που πρέπει να γνωρίζεις», *Oneman*

<sup>42</sup> Δημητρόπουλος, «7 Έλληνες κομίστες που πρέπει να γνωρίζεις», *Oneman*

#### 9.4 Τάσος Μαραγκός

Ο Τάσος Μαραγκός<sup>43</sup> γράφει ιστορίες που απευθύνονται σε όποιον έχει ζήσει εφηβεία ή/και την ελληνική πραγματικότητα, δηλαδή σε όλους μας. Το μεγάλο του hit είναι η προσωπική σειρά “*Krak Komiks*” που ξεκίνησε ως αυτοέκδοση με το #0, στη συνέχεια μεταφέρθηκε στη *Giganto* για 5 τεύχη όπου και έφτασε το blockbuster status που απολαμβάνει σήμερα, ενώ από το #6 και έπειτα εκδίδεται από τη *Jemma Press*. Αφηγείται την ιστορία ενός πιτσιρικά που μεγαλώνει στη Σύρο (από όπου είναι κι ο ίδιος ο Μαραγκός) και ζει τον πρώτο του έρωτα, τις πρώτες του οικογενειακά άβολες στιγμές, το στρατό κλπ. Η φάση είναι sex, drugs & rock’n’roll. Έχει συνεργαστεί ακόμα σε αρκετά ανεξάρτητα κόμικς (“*Red Dot Comix*”, “*Sapilla*”) ενώ εξέδιδε το “*BigBANG!*” πριν αυτό μεταφερθεί στις εκδόσεις *9η Διάσταση*. Είχε κάνει και την καλύτερη ιστορία στην ανθολογία “*At the Drive Ink*” των εκδόσεων *Tilt* για το συγκρότημα Last Drive.

#### 9.5 Γιάννης Μυλωνογιάννης

Γεννήθηκε στο Μέριλαντ των ΗΠΑ, αλλά σήμερα ζει και εργάζεται από την Κρήτη. Ξεκίνησε από τον διαγωνισμό ταλέντων του 9, αλλά σήμερα οι δουλειές του πλέον απευθύνονται σε διεθνές κοινό. Ο 23χρονος κομίστας<sup>44</sup> δοκιμάζει διαρκώς νέες ιδέες και διαφορετικά format προκειμένου να αφηγηθεί τις ιστορίες του, κι αυτό τον κάνει δημιουργό του σήμερα. Έχει κάνει webcomic, που στη συνέχεια το είδε να δημοσιεύεται ως έκδοση με σκληρό εξώφυλλο στην Αμερική, έχει κυκλοφορήσει αυτο-έκδοση με print on demand (καμία σχέση με παραδοσιακή διανομή δηλαδή), έχει βγάλει φανζίν, έχει συμμετάσχει σε ανθολογίες. Πιο σημαντική δουλειά του, το παραπάνω webcomic που αναφέραμε, “*Old City Blues*”, μια cyberpunk περιπέτεια στην Αθήνα του 2048, που συνδυάζει γνώριμα στοιχεία (αστική παρακμή, πολιτική διαφθορά, cyborg φόντοι) με φρέσκο τρόπο και ένα στυλ που αντλεί επιρροές από τους καλύτερους. Εκδόθηκε το καλοκαίρι από την εκδοτική εταιρεία *Archaiia* στις ΗΠΑ, η οποία έπειτα τον συμπεριέλαβε και στους σχεδιαστές του βιβλίου “*Spera*” που εξέδωσε. Εμείς πάντα θα τον αγαπάμε για το απίστευτο φανζίν “*Το Αίμα Που Κατουράω*” που εξέδωσε με τον Αναστάση Τσιάτσιο πριν 3 χρόνια.

<sup>43</sup> Δημητρόπουλος, «7 Έλληνες κομίστες που πρέπει να γνωρίζεις», Oneman

<sup>44</sup> Δημητρόπουλος, «7 Έλληνες κομίστες που πρέπει να γνωρίζεις», Oneman

## 9.6 Γιώργος Γούσης

Κανείς δεν εικονογραφεί σαν τον Γούση<sup>45</sup>. Έχει κάνει πετυχημένες δουλειές στο *Βήμα*, την *Athens Voice*, τη *LiFO*, *Ta Νέα*. Ο τρόπος που χρησιμοποιεί τα χρώματα πάνω στα μελαγχολικά πρόσωπα που σχεδιάζει, κάνουν τις εικόνες του συγκλονιστικές ακόμα κι όταν απεικονίζουν το πιο πεζό στιγμιότυπο. Όχι ότι θα βρεις πολλά πεζά στιγμιότυπα στις κατά βάση σύντομες ιστορίες του, τις οποίες συνέλεξε στην καλαίσθητη έκδοση “*Αθώες Εποχές*” (εκδόσεις *KΨM*) πριν λίγο καιρό. Εκεί μέσα θα βρεις από τις κουφές, πρώιμες ιστορίες του από εκθέσεις της *Βαβέλ* και το 9 (από το διαγωνισμό του οποίου αναδείχθηκε, φυσικά), μέχρι πιο πρόσφατες, πιο ειλκρινείς και μεστές ηθογραφίες, μικρά στιγμιότυπα προσωπικά (μια σχέση που τελειώνει) ή κοινωνικά (μια Ελλάδα που αλλάζει).

## 9.7 Τάσος Ζαφειριάδης

Ο Ζαφειριάδης<sup>46</sup> έκανε τη σειρά “*Intra Muros*” για το 9 της *Ελευθεροτυπίας*, αλλά τα ατόφια του αριστουργήματα θα τα βρεις σε δικές του αυτοεκδόσεις (δηλαδή στην πραγματικότητα θα πρέπει να ψάξεις πολύ για να τα βρεις) και καλύπτουν επιτέλους αυτή την απόσταση που πάντα ξέραμε πως ένωνε τα χαϊκού στρατού (“*Χακί Χαϊκού*”) με την ποίηση των ζόμπι (“*Τα Λιανοτράγουδα των Ζωντανών Νεκρών*”). Υπάρχει το “*Ποτ Πουρί*” (μια ιστορία αναντισμού βγαλμένη από τη ζωή), η “*Αράχωβα*” (για τις σουρεάλ αλλά τόσο αληθινές συναντήσεις ανθρώπων που δεν έχουν τίποτα ουσιαστικό να μοιραστούν), το αβάν γκαρντ μεγαλείο του έχει-όσο-νόημα-νομίζεις-πως-έχει “*Η Πορτογαλία Όπως τη Φαντάζομαι*”. Ο Ζαφειριάδης τώρα γράφει (μαζί με τον Λουκά Τσουκνίδα) το “*Δεν Είναι Αυτό που Νομίζεις*” σε σχέδιο Παν Παν (εκδόσεις *Jemma Press*).

## 10. Η ΚΑΤΑΚΡΑΥΓΗ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ

Το πιο δύσκολο εγχείρημα για τα κόμικς ήταν το να ξεπεράσουν την προκατάληψη<sup>47</sup> ότι προορίζονται αποκλειστικά για το παιδικό ή το εφηβικό κοινό. Προς αυτήν την κατεύθυνση δούλεψαν σπουδαίοι δημιουργοί στη διάρκεια της δεκαετίας του '60 στην Ευρώπη και την Αμερική, και από αυτή την ενηλικίωση της τέχνης των κόμικς μπορέσαμε επιτέλους να συνειδητοποιήσουμε τις δυνατότητες της, την αμεσότητα

<sup>45</sup> Δημητρόπουλος, «7 Έλληνες κομίστες που πρέπει να γνωρίζεις», *Oneman*

<sup>46</sup> Δημητρόπουλος, «7 Έλληνες κομίστες που πρέπει να γνωρίζεις», *Oneman*

<sup>47</sup> Μαστοράκης, σελ: 15

της, τη μαζικότητα της και το γνήσιο λαϊκό (ποπ) χαρακτήρα της. Δεν αντιμετωπίστηκε, όμως, παντού η 9<sup>η</sup> τέχνη με τον ίδιο τρόπο. Στην Αμερική, μία από τις μεγάλες κοιτίδες του μοντέρνου κόμικς, διάφοροι νόμοι, κώδικες δεοντολογίας και λογοκρισίες προσπάθησαν να τα περιορίσουν και να τα χειραγωγήσουν, με πρόσχημα την αρνητική επίδραση τους πάνω στους νέους. Παρόλα αυτά, τα κόμικς βρήκαν τον τρόπο και παράκαμψαν τα εμπόδια, ξεπέρασαν περιόδους οικονομικού και δημιουργικού μαρασμού, και στη δεκαετία του '80, απέκτησαν ξανά μια αξιοζήλευτη κοινωνική δυναμική, μέσα από το κίνημα των underground κόμικς κυρίως, και όχι, φυσικά από τις μεγάλες εδοτικές εταιρείες, εφόσον αυτές ενδιαφέρονταν πάντοτε μόνο για τα κέρδη και τα μερίσματα και όχι για τον εμπλουτισμό του μέσου με νέα ταλέντα, απόψεις και τεχνικές.

### 10.1. Οι θετικές επιδράσεις

- Είναι ένα ψυχαγωγικό ανάγνωσμα<sup>48</sup>, μια πραγματική απόλαυση που ξεκουράζει και χαλαρώνει τον αναγνώστη, προσφέροντάς του διαφυγή από τις καθημερινές δυσκολίες και τα προβλήματα.
- Είναι ένα λογοτεχνικό είδος με εύρος που καλύπτει όλα τα αφηγηματικά είδη (περιπέτεια, επιστημονική φαντασία, σάτιρα κ.ά.). Επομένως, ο αναγνώστης μπορεί να βρεί σχεδόν ό,τι τον ενδιαφέρει.
- Μπορεί να διαβαστεί από όλους, ανεξαρτήτως ηλικίας, μόρφωσης, βιοτικού και κοινωνικού επιπέδου.
- Είναι πιο εύληπτα από τους νέους, οι οποίοι είναι εξοικειωμένοι από ανάλογες εικόνες, κυρίως μέσω της τηλεόρασης.
- Τα μικρά κείμενα και οι εικόνες βοηθούν τα μικρότερα παιδιά να κατανοήσουν ευκολότερα μία ιστορία μέσα από κόμικς.
- Καλλιεργούν στα παιδιά την επαφή με το βιβλίο και την φιλιαναγνωσία.
- Είναι ελκυστικό στην ανάγνωση και απορροφάει τον αναγνώστη καθώς τον μεταφέρει σε φανταστικούς κόσμους του παρελθόντος, του παρόντος ή του μέλλοντος, εκπληκτικά όμορφους, με εικόνες και ήρωες με τους οποίους πολλοί θα ήθελαν να ταυτιστούν.
- Εξάπτουν τη φαντασία και δίνουν ερεθίσματα δημιουργικής σκέψης και κρίσης.

---

<sup>48</sup> (Ανώνυμο), «Ερευνητική Εργασία με Θέμα τα Κόμικς»

- Συμπυκνώνουν στην εικόνα και στο λόγο νοήματα και πληροφορίες τα οποία ο αναγνώστης πρέπει να ερμηνεύσει, άρα να ασκήσει και πάλι δημιουργικά τη σκέψη του.
- Μέσω των *κόμικς*, οι αναγνώστες έρχονται σε επαφή με αντικείμενα με τα οποία ίσως διαφορετικά δεν θα είχαν ασχοληθεί, αφού κυκλοφορούν σε *κόμικς*: Ιστορικά, μυθολογικά και θρησκευτικά γεγονότα όπως οι *Κωμωδίες του Αριστοφάνη*, η *Οδύσσεια* και η *Ιλιάδα*, οι *Άθλοι του Ηρακλή*, η *Βίβλος* κ.ά. Εκλαϊκευμένες εκδόσεις για τις επιστήμες και τις τέχνες, όπως η *Χημεία σε κόμικς*, η *Βιολογία σε κόμικς* κ.ά. Τέλος, παραμύθια, μύθοι και άλλα πεζογραφήματα, όπως για παράδειγμα οι *Μύθοι του Αισώπου*, τα Κλασικά Εικονογραφημένα κ.ά.
- Λόγω της επικοινωνιακής τους δύναμης, μπορούν να αξιοποιηθούν για να προβάλλουν σοβαρά κοινωνικά θέματα, όπως η βία, ο ρατσισμός, η ανεργία, η κρίση κ.ά. αλλά και για εκπαιδευτικούς σκοπούς, όπως περιβαλλοντική εκπαίδευση, αγωγή υγείας, κ.ά. Οι νεαροί κυρίως αναγνώστες ταυτίζονται με τους χαρακτήρες των *κόμικς* οι οποίοι, δρώντας ως πρότυπα, εκφράζουν συνήθως τις κοινωνικές και ιδεολογικές αξίες της κοινωνίας μας και παλεύουν για την επικράτησή τους.
- Η αισθητική τους παρουσίαση είναι ιδιαίτερα επιμελημένη, δημιουργώντας πολλές φορές ένα άριστο καλλιτεχνικό αποτέλεσμα, το οποίο προσελκύει τον αναγνώστη.

## 10.2. Οι αρνητικές επιδράσεις

- Υπερτονίζονται η βία και η επιθετικότητα<sup>49</sup>, παρουσιάζονται με λεπτομέρειες αντίστοιχες σκηνές και τελικά θεωρούνται φυσιολογικές και καθημερινές.
- Τα παιδιά ταυτίζονται με ήρωες που παρουσιάζονται ως υπεράνθρωποι, ανίκητοι και με μοναδικά χαρακτηριστικά, με αποτέλεσμα να αποπροσανατολίζονται από την πραγματικότητα.
- Πολλές φορές τονίζεται ιδιαίτερα η αξία του χρήματος και της απόκτησής του ως μέσου εξουσίας, ευημερίας και προσωπικής υπεροχής.
- Προβάλλεται περισσότερο ο δυτικός τρόπος ζωής και οι αξίες του, ενώ άλλοι πολιτισμοί εμφανίζονται κατώτεροι, υποδεέστεροι και μειονεκτικοί σε σύγκριση μαζί του. Παρουσιάζονται μεροληπτικές και πολλές φορές ρατσιστικές αντιλήψεις και στερεότυπα «κακών» που προέρχονται από άλλους κόσμους και πολιτισμούς, οι

<sup>49</sup> (Ανώνυμο), «Ερευνητική Εργασία με Θέμα τα Κόμικς»

οποίοι βέβαια στο τέλος κατατροπώνονται από τους «καλούς» ήρωες του δυτικού κόσμου.

- Κάποιες φορές, παραποιούνται η ιστορία και τα γεγονότα, προπαγανδίζοντας έτσι την ανωτερότητα των δυτικών κοινωνιών έναντι των άλλων.
- Το κλασσικό μοτίβο της σύγκρουσης του «καλού» με το «κακό» κάνουν τα κάποια σενάρια υποτυπώδη, χωρίς καλλιτεχνική αξία.
- Η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι φτωχή σε λεξιλόγιο, τυποποιημένη, αργκό και πάντα σε δεύτερο ρόλο, αφού η εικόνα κυριαρχεί.
- Η ευκολία της ανάγνωσης σε συνδυασμό με την συνεισφορά της εικόνας κάνει την σκέψη να ατροφήσει και τον αναγνώστη να «τεμπελιάζει» και να μην θέλει να διαβάσει άλλα βιβλία με -κατά κάποιο τρόπο- μεγαλύτερη λογοτεχνική αξία.
- Οι ήρωες των περισσότερων κόμικς γίνονται αντικείμενο εκμετάλλευσης από το μάρκετινγκ, αφού δίνουν την εικόνα τους σε πάρα πολλά προϊόντα (ρούχα, παιχνίδια, είδη διατροφής, βιντεοπαιχνίδια κ.ά.). Ως επακόλουθο, τα παιδιά γίνονται εύκολος καταναλωτικός στόχος αγοράζοντας όλα αυτά τα προϊόντα.

## 11. ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ SITE

Κατασκευή site<sup>50</sup> (αγγλικά: *Web development*) είναι η διαδικασία δημιουργίας παρουσιάσεων περιεχομένου (συνήθως υπερκειμένου, ή πολυμέσων), οι οποίες προβάλλονται στον τελικό χρήστη του Διαδικτύου, μέσω ενός προγράμματος περιήγησης (browser) ή άλλων υπηρεσιών όπως διαδικτυακή τηλεόραση, ιστολόγια (blogs) και RSS Feeds. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν διάφορες τεχνικές προβολής του περιεχομένου μιας σελίδας, μεταξύ αυτών: κινούμενα σχέδια, γραφιστική, αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή, μάρκετινγκ, φωτογραφία, βελτιστοποίηση μηχανών αναζήτησης και τυπογραφία. Με την συνεχόμενη ειδίκευση στην τεχνολογία της Πληροφορικής δημιουργείται η ανάγκη διαχωρισμού της Σχεδιασμού Site από τον Προγραμματιστή Site.

Για τη διαδικασία σχεδιασμού ενός site, μιας εφαρμογής ή ενός πολυμέσου για το διαδίκτυο μπορεί να συνδυάζονται πολλοί κλάδοι όπως animation, συγγραφή, επικοινωνιακός σχεδιασμός, εταιρική ταυτότητα, σχεδιασμός γραφικών,

---

<sup>50</sup> Βικιπαιδεία, «Κατασκευή ιστοσελίδων»

αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή, αρχιτεκτονική υπολογιστών, σχεδιασμός αλληλεπίδρασης, marketing, φωτογραφία, βελτιστοποίηση μηχανών αναζήτησης και τυπογραφία.

Οι ιστοχώροι μπορούν να είναι στατικοί ή δυναμικοί, που αναπροσαρμόζουν αυτόματα το περιεχόμενό τους ή την εμφάνισή τους βασιζόμενες σε μια ποικιλία παραγόντων, όπως μια καταχώρηση από τον τελικό-χρήστη, μια καταχώρηση ή αλλαγή στο περιβάλλον προγραμματισμού από τον χειριστή του site ( όπως εν παραδείγματι μια μορφοποίηση της βάσης δεδομένων).

Εξαιτίας της συνεχούς εξειδίκευσης στους τομείς της επικοινωνιακής Πληροφορικής, δημιουργείται μια σαφής τάση διαχωρισμού του σχεδιασμού στο Διαδίκτυο από την ανάπτυξη του διαδικτύου ως μέσου ροής της πληροφορίας και των αγαθών προς όλες τις διαδικτυακές υπηρεσίες.

Ο σκοπός του σχεδιασμού στο Διαδίκτυο είναι πολυσύνθετος αλλά βασικός κατά την εφαρμογή του. Πριν τη δημιουργία και το «ανέβασμα» ενός site είναι σημαντικό να σχεδιαστεί ακριβώς ότι είναι αναγκαίο για το site. Είναι πολύ σημαντικό να αποφασιστούν, το κοινό στο οποίο θα απευθύνεται, ο σκοπός της δημιουργίας της και το περιεχόμενο της.

Ο σχεδιασμός που αφορά το διαδίκτυο είναι κατά μία έννοια παρόμοιος με την κλασική τυπογραφία. Κάθε ιστοχώρος είναι ένα σύνολο αναπαραγόμενων πληροφοριών, όπως ένα βιβλίο και κάθε σελίδα της ιστοσελίδας είναι το αντίστοιχο της σελίδας ενός βιβλίου. Ωστόσο στο web design χρησιμοποιείται ένα πλαίσιο εργασίας (framework) βασισμένο σε ένα ψηφιακό κώδικα και σε μια τεχνολογία απεικονίσεων για να δημιουργήσει και να διατηρήσει ένα περιβάλλον που θα διανέμει την πληροφορία σε πολλαπλές μορφές αρχείων (formats) όπως pdf, html, doc, κλπ. Οι δυνατότητες του web design το καθιστούν αδιαμφισβήτητα ως τον πλέον κομψό και σύνθετα αναπτυσσόμενο τρόπο επικοινωνίας στο σημερινό κόσμο. Είναι αυτονόητο ότι θα ληφθούν υπόψη τα δεδομένα για τα πνευματικά δικαιώματα<sup>51</sup> των φωτογραφιών.

---

<sup>51</sup> E. Kavakli, C. Kalloniatis, σελ: 241-248

## 12. Ο ΙΣΤΟΧΩΡΟΣ COMICSIGHT

Ο ιστότοπος *ComicSight*, έχει στόχο σαν στόχο του, να αναδειξεί τον ενδιαφέρον αυτό κόσμο των *κόμικς* και να ενημερώσει τα άτομα εκείνα που αγαπούν τον χώρο των *κόμικς* και επιθυμούν να ασχοληθούν περαιτέρω μαζί του. Είναι ιδανικός για την κατηγορία αυτή των ανθρώπων που δεν έχουν εξειδικευμένες γνώσεις πάνω στο αντικείμενο, αλλά επιθυμούν από κάπου να αρχίσουν. Η ονομασία της σελίδας προέκυψε, καθώς ήθελα να χρησιμοποιήσω σίγουρα την λέξη *comics*, μαζί με μία άλλη λέξη και σκέφτηκα το *sight*, το οποίο μπορεί να ερμηνευτεί, όχι μόνο σαν όραση, αλλά και σαν ενόραση-διαίσθηση και όλο μαζί ήθελα να ερμηνεύεται η ενόραση στα *κόμικς*. Στις σελίδες του ιστοτόπου μου, μπορείτε να βρείτε πληροφορίες σχετικά με τα *κόμικς* και την ιστορία τους, τα χαρακτηριστικά τους στοιχεία, τις βασικές τεχνικές τους, το σχεδιαστικό τους στυλ, τις σχολές που τα επηρέσαν, καθώς και την πορεία τους στον Ελληνικό χώρο. Επιπλέον παραθέτω πληροφορίες για κάποιους από τους καλύτερους Έλληνες κομίστες που έχουμε τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα, καθώς και μερικά από τα μεγαλύτερα Ελληνικά περιοδικά που άφησαν ιστορία σε πολλές γενιές. Επίσης, θα βρείτε σχετικούς ιστότοπους, στους οποίους μπορείτε να πλοηγηθείτε και να ανακαλύψετε ακόμα περισσότερα. Δεν θα μπορούσε να λείπει μία αναφορά στις μεγαλύτερες εκδοτικές εταιρείες που διαμόρφωσαν τον κόσμο των *κόμικς* ριζικά. Ακόμη, μπορείτε να βρείτε τα καλύτερα στέκια *κόμικς* της Αθήνας, αλλά και σελίδα με δωρεαν online *κόμικς* στα αγγλικά. Το *Comicdom con* και το *Comicdom Cosplay* είναι δύο event που δίνουν νέο αέρα και ανανεώνουν τον θεσμό των *κόμικς* στην Ελλάδα, με μεγαλύτερο αριθμό συμμετοχών κάθε χρόνο. Τέλος, θα βρείτε άρθρα, συνεντεύξεις, φωτογραφικό υλικό, βίντεο και άλλα πολλά.

### 12.1. Το γραφιστικό κομμάτι

Τώρα ως προς το γραφιστικό κομμάτι, ήθελα οι σελίδες μου να έχουν σχετική ομοιομορφία και θεματολογία. Το φόντο το κράτησα λευκό, για να δίνει μία απλότητα και μινιμαλισμό. Επίσης ήθελα η προσοχή του αναγνώστη, να μην αποσπάτε από έντονα background και χρωματικούς συνδυασμούς, αλλά να εστιάζει στο κείμενο, τις πληροφορίες, το φωτογραφικό υλικό ή το βίντεο που του παρείχα. Σε καμία όμως περίπτωση, δεν θέλησα να την κάνω μονότονη, χρησιμοποιώντας άσπρο, μαύρο ή αποχρώσεις του γκρι. Γι' αυτό το λόγο έδωσα βάση ορισμένοι τίτλοι,



κουμπιά και κάποια κουτιά που δημιούργησα για να στεγάζουν πληροφορίες, να είναι με χρώμα, για να δώσω μια ζωντάνια. Βέβαια και η ποικιλία εικόνων βοήθησε να ενισχυθεί η φρεσκάδα των σελίδων και να δημιουργηθεί ένα πιο μοντέρνο αποτέλεσμα.

## 12.2. Το σενάριο και ορισμένες διευκρινίσεις

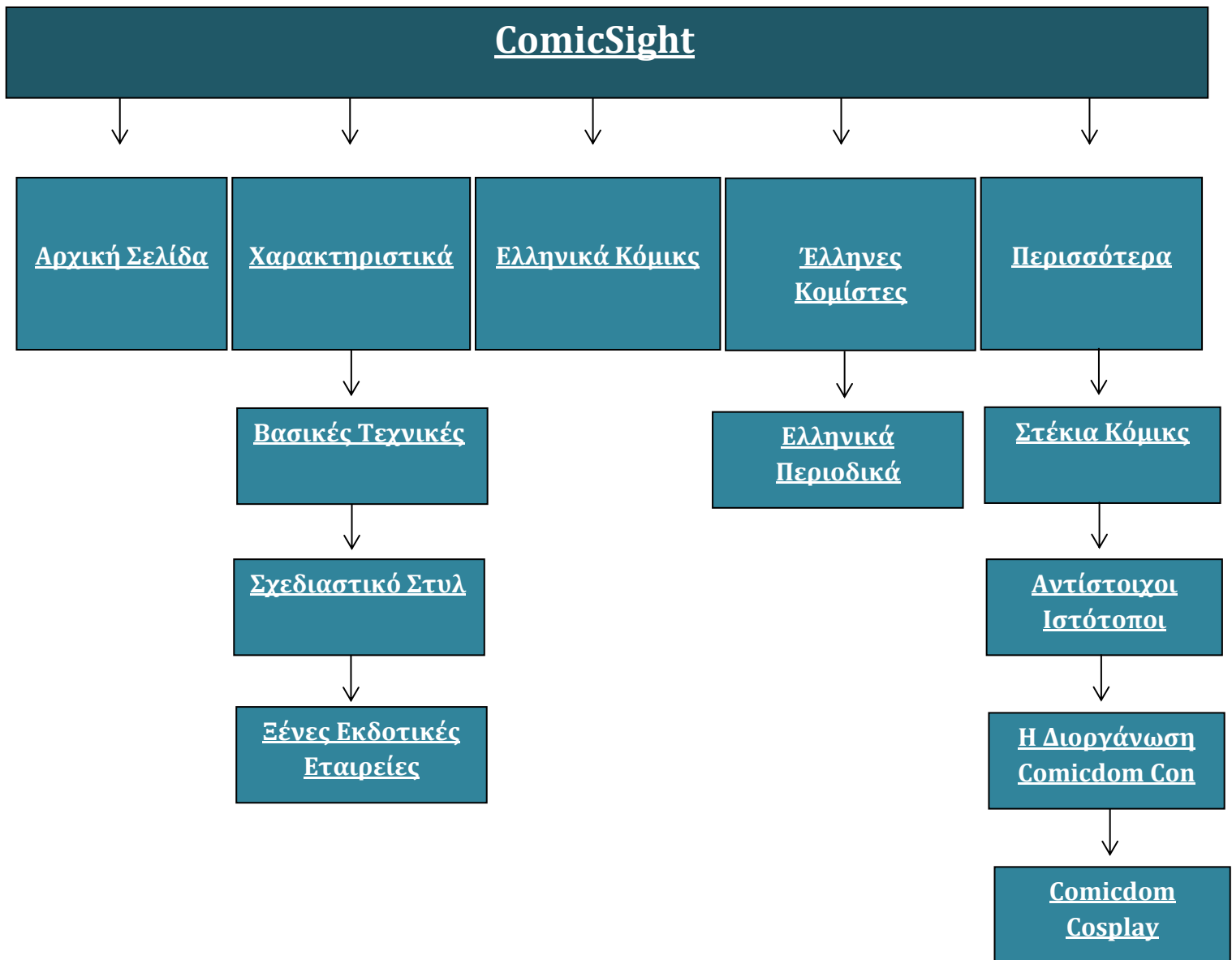
Το σενάριο το οποίο σκεφτήκα και υλοποίησα ήταν ότι στο πάνω μέρος της κάθε σελίδας μου, θα χρησιμοποιήσω ως εσωτερικό φόντο μία εικόνα με θέμα τα *κόμικς*, ώστε ο αναγνώστης να μπαίνει κατευθείαν στην θεματική ενότητα του ιστότοπου μου. Η τελική επιλογή ήταν ένα στιγμιότυπο του ιαπωνικού manga «*Naruto*», σε ασπρόμαυρη απόχρωση για να προσδώσει μια απλότητα. Στο πάνω κεντρικό μέρος της κάθε σελίδας βρίσκεται το λογότυπο (*ComicSight*), το οποίο έχει γίνει σύνδεσμος και αποτελεί την Αρχική Σελίδα. Στη συνέχεια κάτω ακριβώς από την κεντρική εικόνα υπάρχει η μπάρα πλοήγησης. Η μπάρα πλοήγησης θα περιλαμβάνει το εξής μενού: Αρχική Σελίδα, Χαρακτηριστικά, Ελληνικά Κόμικς, Έλληνες Κομίστες και Περισσότερα, τα οποία έχουν γίνει κουμπιά. Όμως τρία από τα κουμπιά του μενού, παραπέμπουν σε περισσότερα κουμπιά και σελίδες και τι εννοώ με αυτό: τα Χαρακτηριστικά έχουν τρεις υποκατηγορίες, οι οποίες είναι οι Βασικές Τεχνικές, το Σχεδιαστικό Στυλ και οι Ξένες Εκδοτικές Εταιρείες. Η κάθε μία κατηγορία έχει γίνει κουμπί και συνδέεται με την αντίστοιχη σελίδα, η οποία περιλαμβάνει κείμενο με πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό. Ένα δεύτερο κουμπί που περιέχει και άλλες υποκατηγορίες είναι οι Έλληνες κομίστες και η υποκατηγορία του είναι τα Ελληνικά Περιοδικά. Το τρίτο κουμπί είναι τα Περισσότερα, τα οποία περιέχουν τα Στέκια Κόμικς, τους Αντίστοιχους Ιστότοπους, την Διοργάνωση *Comicdom Con* και τέλος το *Comicdom Cosplay*. Εκτός από την μπάρα πλοήγησης, την εικόνα φόντου και το λογότυπο, οι σελίδες έχουν και άλλα κοινά στοιχεία μεταξύ τους όπως: οι εικόνες με ένα πάτημα στο εσωτερικό τους μεγενθύνονται και σχεδόν όλες περιέχουν στο πάνω αριστερό τους μέρος λεζάντα, η οποία περιγράφει τι βλέπετε, καθώς και από ποιόν έχουν τραβηχτεί, για να την κλείσετε πατήστε πάλι μέσα στην εικόνα και θα κλείσει ή αλλιώς πατήστε το χ που βρίσκετε στο πάνω δεξί της μέρος. Άλλο κοινό στοιχείο όλων των σελίδων είναι το κουμπί top, το οποίο σας ανεβάζει απευθείας στην αρχή της σελίδας, της οποίας βρίσκεστε. Επίσης, σ' όλες τις σελίδες αναγράφονται οι πηγές, τις οποίες χρησιμοποίησα. Στο πάνω μέρος της σελίδας υπάρχει το εικονοσύμβολο του facebook, το οποίο έχει γίνει κουμπί και συνδέεται με μία ομάδα

του facebook. Η ομάδα έχει δημιουργηθεί από εμένα, στα πλαίσια της πτυχιακής μου. Είναι ανοιχτή στον οποιονδήποτε επισκέπτη. Ο καθένας μπορεί να σχολιάσει και να διαβάσει τις διάφορες καταστάσεις που έχω ανεβάσει ελεύθερα. Υπάρχουν όμως και σελίδες που δεν περιλαμβάνουν κάποια κοινά χαρακτηριστικά όπως: μόνο στις σελίδες του *Comicdom Con* και *Comicdom Cosplay*, θα βρείτε slideshow, με ιδιαίτερες στιγμές των event. Επίσης, μόνο στις σελίδες Στέκια Κόμικς, *Comicdom Con* και *Comicdom Cosplay* έχω παραθέσει σχετικά άρθρα από διάφορα site, για όποιον επιθυμεί να διαβάσει μία άλλη οπτική του ίδιου θέματος. Η σελίδα του *Comicdom Con* είναι η μοναδική με ενσωματωμένο βίντεο. Για να χρησιμοποιήσω νόμιμα το βίντεο ήρθα σε επαφή με τον υπεύθυνο του καναλιού *Tech Sinister*, ο οποίος μου έδωσε την έγκριση του να το χρησιμοποιήσω για τις ανάγκες της πτυχιακής μου. Ακόμη, στην σελίδα Στέκια Κόμικς έχω ενσωματώσει έξι google maps, τους οποίους δημιούργησα και ενσωμάτωσα τον κώδικα τους στην ιστοσελίδα. Οι χάρτες δείχνουν με ακρίβεια την τοποθεσία του κάθε κομιξάδικου, για όποιον ενδιαφέρεται να τους ρίξει μια ματιά και από κοντά. Επιπλέον, google map υπάρχει και στην σελίδα Contact us, κάτω από την φόρμα επικοινωνίας, ώστε να μπορέσετε να μας βρείτε εύκολα.

Έχω επίσης να τονίσω ότι στο τέλος της κάθε σελίδας ξανασυναντάμε μία μπάρα πλοήγησης, η οποία επαναλαμβάνετε και στις υπόλοιπες σελίδες. Το μενού της συγκεκριμένης μπάρας είναι: *ComicSight.gr*, το κουμπί οδηγεί αντίστοιχα στην σελίδα της Αρχικής Σελίδας, όπως ακριβώς και το λογότυπο. Ακολουθούν το About us με δύο λόγια για το site και τον δημιουργό της. Στη συνέχεια είναι το Contact us, με μία φόρμα συμπλήρωσης, την οποία δημιούργησα στο Jotform-Form Builder και ενσωμάτωσα στον ιστότοπο μου. Μετά έχω τα Σχετικά Links με ενσωματωμένες όλες τις πηγές που χρησιμοποίησα και ακολουθούν οι Όροι Χρήσης. Τέλος, θα ήθελα να επισημάνω ότι το πρόγραμμα που χρησιμοποίησα για την δημιουργία του site μου είναι: το Xara Web Design Premium 7.0.4. Για ορισμένα γραφιστικά στοιχεία χρησιμοποίησα το Corel Draw, το Photoshop CS6 και το Illustrator Cs6 για την σχεδίαση του cd (εξώφυλλο, οπισθόφυλλο), καθώς και την σχεδίαση του εξώφυλλου του γραπτού μου μέρους.

Μετά την ολοκλήρωση του site μου, έκανα export website. Το αρχείο το οποίο σας προτείνω να ανοίξετε για την περιήγηση σας είναι το index-home. Το site ανοίγει με οποιοδήποτε browser, αλλά εγώ θα πρότεινα το Google Chrome.

### Σχεδιάγραμμα μπάρας πλοήγησης



### 12.3. Υλοποίηση και αξιολόγηση

Μέχρι να κατασταλάξω στον συγκεκριμένο σχεδιασμό και την συγκεκριμένη δομή, πειραματίστηκα πολύ. Τα περισσότερα από αυτά που σκεφτήκα καταφέρα να τα υλοποιήσω. Υπήρχαν σίγουρα δυσκολίες και πράγματα που θα ήθελα να είχα προσθέσει. Ένα από αυτά που είχα σκεφτεί και δεν κατάφερα να υλοποιήσω ήταν ένα search engine, για το site μου. Επίσης, το γεγονός ότι το αρχείο του site είναι μεγάλο, δεν βοηθάει ορισμένες σελίδες, να ανοίξουν στην στιγμή. Ειδικά το Contact us θέλει κανά λεπτό για να ανοίξει σωστά, καθώς στην αρχή εμφανίζεται λευκή σελίδα, περιμένετε λίγο και σίγουρα θα σας ανοίξει. Το γραφιστικό κομμάτι θεωρώ ότι δούλεψε καλά. Προσπάθησα να δώσω μια νότα πιο μοντέρνα, αλλά ταυτόχρονα απλή και φιλική. Επίσης, η δομή των σελίδων, οι κατηγορίες που επιλέξα να βάλω, θεωρώ ότι δίνουν μια ξεκάθαρη εικόνα του site και κάνουν την περιήγηση του εύκολη και γρήγορη. Η πληροφορία είναι ίσα κατανεμημένη, δηλαδή δεν έχω μία σελίδα εμπλουτισμένη με μεγάλο υλικό και στην επόμενη σελίδα έχω μία μικρή παράγραφο.

### **ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ: Η δική μου ματιά**

Τα *κόμικς* κατά την δική μου άποψη έχουν εξελιχθεί και ιδιαίτερα στο εξωτερικό έχουν γίνει μία κερδοφόρα επιχείρηση πολλών εκατομμυρίων, καθώς πλέον δεν περιορίζονται μόνο στο χώρο των εκδόσεων, αλλά έχουν επεκταθεί και σε άλλους τομείς, όπως εκείνος του κινηματογράφου. Βέβαια όσον αφορά τον Ελληνικό χώρο πιστεύω ότι κάνουμε σταθερά βήματα και ότι όλο και περισσότερος κόσμος επιθυμεί να ασχοληθεί με αυτό. Βέβαια έχουμε πολύ δρόμο μέχρι να γίνουν τα Ελληνικά *κόμικς* ισχυρά, κερδοφόρα και διαδεδομένα, όπως εκείνα της Αμερικής. Δεν βοηθούν και πολλοί παράγοντες, όπως οι παλαιωμένες αντιλήψεις πολλών, η οικονομική κρίση που δεν ευνοεί την άνθιση του, καθώς και το γεγονός ότι η Έλληνική αγορά είναι πολύ μικρή σε σύγκριση με άλλες του εξωτερικού, οι οποίες επενδύουν εκατομμύρια, για την προώθηση τους. Τώρα όσον αφορά για το site που δημιούργησα με τίτλο ComicSight πιστεύω ότι είναι ένας εύχρηστος ιστότοπος, στον οποίο ο καθένας μπορεί να πλοηγηθεί εύκολα. Μέσα από το site μου ο επισκέπτης έχει την ευκαιρία να αποκτήσει βασικές γνώσεις πάνω στον κόσμο των *κόμικς* και ενδείκνυται για άτομα που δεν έχουν ξαναασχοληθεί με τα *κόμικς* ή απλά οι γνώσεις τους είναι περιορισμένες. Παρά τις δυσκολίες που αντιμετώπισα, θεωρώ ότι το αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό και το site έχει μία νεανική και μοντέρνα ματιά.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Άγγελος Μαστοράκης, Τα περιοδικά κόμικς στην Ελλάδα από την μεταπολίτευση μέχρι σήμερα. Μια καταγραφή, Ε. Σαμπανίκου, Α. Κάουα, Π. Κρητικός, Μ. Τσελέντη, *Μεταξύ Φαντασίας και Πραγματικότητας. Σκέψεις και Απόψεις για τα Κόμικς*, εκδ. Iconotopia, Μυτιλήνη 2005
- Δόμνα Παστουρματζή, Superman και Wonder Woman: ιδεολογία και φύλο στα αμερικάνικα κόμικς, Α. Κάουα, Ε. Σαμπανίκου, Π. Κρητικός, Μ. Τσελέντη (επιμ.), *Θέα Από Ψηλά: Φαντασία και Αφήγηση στα Κόμικς*, εκδ. Ηλίβατον, Αθήνα 2010
- Αλεξίου Γιάννης, (2014), «Η ιστορία των κόμικς», *monopoli.gr*, Διαθέσιμο στο <http://www.monopoli.gr/GUESTS/item/125727-H-istoria-twn-komiks> (Πρόσβαση 22 Οκτωβρίου 2014).
- Αντώνης Νικολόπουλος, *Τα Ελληνικά Κόμικς. Αντανακλάσεις Ιδεών στις σελίδες των κόμικς*, Εκδ. Τόπος, Αθήνα 2012
- (Ανώνυμο), «Ερευνητική Εργασία με Θέμα τα Κόμικς», Διαθέσιμο στο [http://users.sch.gr/geopapava/Giorgos\\_blog/COMICSEKTHESI.pdf](http://users.sch.gr/geopapava/Giorgos_blog/COMICSEKTHESI.pdf) (Πρόσβαση 14 Μαρτίου 2015).
- (Ανώνυμο), «Τα Πρώτα Ελληνικά Κόμικς», *www.city-life.eu*, Διαθέσιμο στο <http://city-life.eu/agenda/comics/220-ta-prwta-ellinika-comics> (Πρόσβαση 23 Οκτωβρίου 2014).
- (Ανώνυμο), «Οι κώδικες των κόμικς», *Κόμικς εισαγωγικά.pdf*, Διαθέσιμο στο *Κόμικς\_εισαγωγικά.pdf* (Πρόσβαση 25 Οκτωβρίου 2014).
- Γιώργος Κατσαδώρας, «Κόμικς» διαδυσκτιακή εργασία, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Διαθέσιμο στο <http://slideplayer.gr/slide/2294936/>
- Βικιπαιδεία, «Αρκάς», Βικιπαιδεία Η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, Διαθέσιμο στο <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CF%81%CE%BA%CE%AC%CF%82> (Πρόσβαση 20 Σεπτεμβρίου 2014).
- Βικιπαιδεία, «Ελληνική σκηνή κόμικς», Βικιπαιδεία Η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, Διαθέσιμο στο [http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE\\_%CF%83%CE%BA%CE%B7%CE%BD%CE%AE\\_%CE%BA%CF%8C%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CF%83%CE%BA%CE%B7%CE%BD%CE%AE_%CE%BA%CF%8C%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82) (Πρόσβαση 27 Σεπτεμβρίου 2014).
- Βικιπαιδεία, «Κατασκευή ιστοσελίδων», Βικιπαιδεία Η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, Διαθέσιμο στο [https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B1%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%B5%CF%85%CE%AE\\_%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%83%CE%B5%CE%BB%CE%AF%CE%B4%CF%89%CE%BD](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B1%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%B5%CF%85%CE%AE_%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%83%CE%B5%CE%BB%CE%AF%CE%B4%CF%89%CE%BD) (Πρόσβαση 4 Ιουνίου 2015).
- Βικιπαιδεία, «Κόμικς», Βικιπαιδεία Η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, Διαθέσιμο στο <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CF%8C%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82> (Πρόσβαση 23 Σεπτεμβρίου 2014).

- Βικιπαιδεία, «Λέσχη Φίλων Κόμικς», Βικιπαιδεία Η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, Διαθέσιμο στο [http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9B%CE%AD%CF%83%CF%87%CE%B7%CE%A6%CE%AF%CE%BB%CF%89%CE%BD\\_%CE%9A%CF%8C%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9B%CE%AD%CF%83%CF%87%CE%B7%CE%A6%CE%AF%CE%BB%CF%89%CE%BD_%CE%9A%CF%8C%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82) (Πρόσβαση 20 Σεπτεμβρίου 2014).
- Βικιπαιδεία, «Φανζίν», Βικιπαιδεία Η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, Διαθέσιμο στο <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A6%CE%B1%CE%BD%CE%B6%CE%AF%CE%BD> (Πρόσβαση 27 Σεπτεμβρίου 2014).
- Βικιπαιδεία, «Φρουτοπία», Βικιπαιδεία Η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, Διαθέσιμο στο <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A6%CF%81%CE%BF%CF%85%CF%84%CE%BF%CF%80%CE%AF%CE%B1> (Πρόσβαση 27 Σεπτεμβρίου 2014).
- 11ο Γενικό Λύκειο Ηρακλείου, (2012-2013), «Λογοτεχνία με εικόνε: Λογοτεχνία με εικόνες: Ελληνική και ξένη λογοτεχνία μέσα από τα κόμικς, Διαθέσιμο στο <http://11yk-irakl.ira.sch.gr/EREYNHTIKES%20ERGASIES/2012-2013/A%20TAXH/A4.pdf>
- E. Kavakli, C. Kalloniatis, Protecting and Managing Digital Rights, E. Sampanikou, E. Kavakli, *Aspects of Representation. Studies on Art and Technology New Technologies in Contemporary Cultural Expression*, Εκδ. University of the Aegean 2008
- Κώτσης Αριστείδης, (2010), «Ελληνικά Comics: Ανασκόπηση των 00s», *Comicdom*, Διαθέσιμο στο <http://www.comicdom.gr/2010/01/04/greek-comics-00s-retrospect/> (Πρόσβαση 25 Οκτωβρίου 2014).
- Δημητρόπουλος Θωδωρής, «7 Έλληνες κομίστες που πρέπει να γνωρίζεις», *Oneman*, Διαθέσιμο στο <http://www.oneman.gr/keimena/diaskedash/sto-rafi/7-ellhnes-komistes-poy-prepei-na-gnwrizεις.1566688.html> (Πρόσβαση 14 Μαρτίου 2015).
- Κων. Χρυσούλης, Η underground comics σκηνή στην Ελλάδα από το 1997 έως το 2003, E. Σαμπανίκου, Α. Κάουα, Π. Κρητικός, Μ. Τσελέντη, *Μεταξύ Φαντασίας και Πραγματικότητας. Σκέψεις και Απόψεις για τα Κόμικς*, εκδ. Iconotopia, Μυτιλήνη 2005
- Λευτέρης Ταρλαντέζος, *Ιστορία των κόμικς*, εκδ. Αιγόκερως 2006
- Παπαβασιλείου Γιώργος, «Τα Κόμικς», *Κόμικς - Ιστορία, Δομικά Στοιχεία, Κριτική Αποτίμηση*, Διαθέσιμο στο <http://www.slideshare.net/geopapxxl/ss-36427309> (Πρόσβαση 28 Οκτωβρίου 2014).
- Patric Gaumer, *La Bd Η Γαλλική Ματιά στα Κόμικς*, Εκδ. Μαμούθοκομιξ 2006
- Π. Κρητικός, E. Σαμπανίκου, *Ιχνηλατώντας το Φανταστικό: Τα Ελληνικά Κόμικς του Φανταστικού 1978-2004*, Εκδ. Futura 2005
- (Ανώνυμο), «Η πρώτη Ελληνική ταινία κινούμενων σχεδίων», *σαν σήμερα.gr*, Διαθέσιμο στο <http://www.sansimera.gr/articles/686> (Πρόσβαση 18 Μαρτίου 2015).
- Μυρτώ Τσελέντη, *Manga Φαντασίας και Επιστημονικής Φαντασίας μια Κοινωνικό-Ιστορική Προσέγγιση*, Πτυχιακή Εργασία, Μυτιλήνη 2006

Wikia, «Κόμιξ», *Wikia*, Διαθέσιμο στο

<http://el.komix.wikia.com/wiki/%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%AC%CE%B4%CE%B1> (Πρόσβαση 14 Μαρτίου 2015).