



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΑΙΓΑΙΟΥ

ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗ ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ
ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ GRAPHIC NOVEL ΒΑΣΕΙ ΑΡΧΑΙΟΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΜΥΘΟΥ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Αλεξάνδρα Λασκαρίδη
dpsd18063



Επιβλέπουσα Φλωρεντία Οικονομίδου
1ο Μέλος Λεοντακιανάκου Ειρήνη-Κυριακή
2ο Μέλος Κυριακούλάκος Παναγιώτης

2023

ΘΕΜΑ

Σχεδιασμός και υλοποίηση Graphic Novel με χρήση αναλογικών και ψηφιακών τεχνικών.

Δηλώνω υπεύθυνα ότι η διπλωματική εργασία είναι εξ' ολοκλήρου δικό μου έργο και κανένα μέρος της δεν είναι αντιγραμμένο από έντυπες ή ηλεκτρονικές πηγές, μετάφραση από ξενόγλωσσες πηγές και αναπαραγωγή από εργασίες άλλων ερευνητών ή φοιτητών. Όπου έχω βασιστεί σε ιδέες ή κείμενα άλλων, έχω προσπαθήσει με όλες μου τις δυνάμεις να το προσδιορίσω σαφώς μέσα από την καλή χρήση αναφορών ακολουθώντας την ακαδημαϊκή δεοντολογία.

ABSTRACT

Σκοπός της εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η υλοποίηση ενός Graphic Novel βάση του αρχαιοελληνικού μύθου της Μέδουσας, με χρήση αναλογικών και ψηφιακών τεχνικών. Καθώς και η διερεύνηση της σχέσης των Graphic Novel με τα κόμικς.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ευχαριστώ πολύ, αρχικά την καθηγήτριά μου Φλωρεντία Οικονομίδου για την συνεχή καθοδήγησή της και την βοήθειά της κατά την διάρκεια εκπόνησης της Διπλωματικής Εργασίας μου.

Ένα μεγάλο ευχαριστώ και στον καθηγητή μου Βασίλη Ξενοφώντος για τις πολύ χρήσιμες συμβουλές του, καθώς και τα μέλη της επιτροπής: Λεοντακιανάκου Ειρήνη-Κυριακή και Κυριακουλάκο Παναγιώτη.

Τέλος, ευχαριστώ πολύ όσους ήταν δίπλα μου και με βοήθησαν να ξεπεράσω τους προβληματισμούς και τα άγχη μου.

Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ: ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ	9
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΟΜΙΚ?	9
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΚΟΜΙΚ	12
ΟΡΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΚΟΜΙΚ	14
Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ	18
ΤΙ ΕΙΝΑΙ GRAPHIC NOVEL?	36
ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΞΥ COMICS ΚΑΙ GRAPHIC NOVELS	38
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ GRAPHIC NOVELS	39
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ	53
Α. ΠΡΟΚΑΤΑΡΚΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ	53
ΕΡΕΥΝΑ ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑΣ	53
ΣΥΝΟΨΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ	53
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ	55
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ	58
ΠΑΝΕΛ ΚΑΙ STORYBOARD	59
ΔΙΑΤΑΞΗ ΣΕΛΙΔΩΝ	62
Β. ΑΡΧΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ	65
Γ. ΤΕΛΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ	68
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΚΕΙΜΕΝΩΝ	71
ΕΚΤΥΠΩΣΗ	74
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	76
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	77
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	78
ΠΗΓΕΣ	79
ΑΡΘΡΑ	79
ΒΙΒΛΙΑ	81
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ	82
ΕΙΚΟΝΕΣ	84
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ GRAPHIC NOVEL	87

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ένας από τους πιο γνωστούς μύθους της αρχαιότητας είναι αυτό της Μέδουσας, της γυναικας τέρατος με τα φίδια για μαλλιά και το θανατηφόρο βλέμμα που μεταμόρφωνε όποιον άντρα συναντούσε σε πέτρα. Σύμφωνα με τον μύθο ήταν η μία από τις τρεις γοργόνες και η μόνη θνητή. Κατά την εκδοχή του Οβίδιου, ήταν μία πολύ ελκυστική ιέρεια της θεάς Αθηνάς που ο θεός Ποσειδώνας βίασε μέσα στον ναό. Η θεά θυμωμένη με αυτό που συνέβη και μη μπορώντας να ξεσπάσει στον ανώτερο της Ποσειδώνα ξέσπασε πάνω στην Μέδουσα. Έτσι την μεταμόρφωσε σε τέρας, με φίδια αντί για μαλλιά και βλέμμα που πέτρωνε όποιον την κοιτούσε. Σύμφωνα με την εκδοχή του Ησίοδου, τελικά την σκότωσε ο Περσέας με την βοήθεια της θεάς Αθηνάς. Η Μέδουσα και το κεφάλι της από παλιά χρησιμοποιούνταν ως προστασία αλλά και ως σύμβολο αποτροπής, για αυτό διακοσμούσε πανοπλίες, ασπίδες, μέχρι και ναούς και σπίτια.

Στην σύγχρονη εποχή όμως, συμβολίζει κάτι πολύ διαφορετικό από το μοχθηρό τέρας που κατάφερε να σκοτώσει ο ηρωικός Περσέας. Την επιβίωση από σεξουαλική κακοποίηση. Αυτό, γιατί πίσω από τον αρχαίο μύθο, κρύβεται η ιστορία μιας γυναίκας που δέχθηκε βάνουσα απανωτά χτυπήματα στην ζωή της και πληγώθηκε βαθιά. Βιάστηκε από τον θεό Ποσειδώνα και έπειτα μεταμορφώθηκε σε τέρας από την θεά Αθηνά. Βίωσε το μίσος των γύρω της και βρέθηκε να ζει στο περιθώριο παίρνοντας εκδίκηση από όποιον συναντούσε στην αναζήτηση της πολυπόθητης λύτρωσής της.

Αυτός ο συμβολισμός με ενέπνευσε να δημιουργήσω ένα απτό έργο με σκοπό να αναδείξει πίσω από το μυθολογικό τέρας, την ιστορία μίας γυναίκας. Επέλεξα να υλοποιήσω το έργο αυτό, με βασικό στοιχείο την εικόνα και μέσω αυτής να αποτυπώσω τόσο τα γεγονότα που διαδραματίζονται, όσο και τον συναισθηματικό κόσμο της βασικής ηρωίδας μου. Για την καλύτερη κατανόηση κρίθηκε σκόπιμο να προστεθεί, όπου είναι απαραίτητο, κείμενο.

Παρά το γεγονός ότι ήξερα και ασχολούμουν με τα κόμικ και τα graphic novel, κατά την διάρκεια της έρευνας, ήρθα σε επαφή με δημιουργούς και έργα που δεν γνώριζα, όπως ανακάλυψα και πτυχές του θέματος που δεν είχα φανταστεί. Ορισμοί και

χαρακτηριστικά των εννοιών του κόμικ και graphic novel, με βοήθησαν στην αποσαφήνιση προβληματισμών μου και με βοήθησαν να υλοποιήσω έως το τέλος το δικό μου graphic novel.

Όσον αφορά τις τεχνικές, έγινε χρήση ψηφιακών μέσων και συγκεκριμένα συνδυασμός δυσδιάστατης και τρισδιάστατης σχεδίασης μέσω της εφαρμογής Photoshop της εταιρίας Adobe και του προγράμματος Blender, για την δημιουργία των τελικών εικόνων, καθώς και της εφαρμογής InDesign της ίδιας εταιρίας για την προσαρμογή των εικόνων και του κειμένου στην εκτυπώσιμη μορφή του τελικού προϊόντος ως βιβλίο graphic novel, καθώς και για τον σχεδιασμό του εξωφύλλου και οπισθόφυλλου.

Μεγάλη έμπνευση αποτέλεσαν για εμένα τα έργα του Ιάπωνα Ito Junji όσον αφορά το στυλ και τον τρόπο παρουσίασης της ιστορίας μέσω των πάνελ και της διάταξης της σελίδας, η χρήση του αρνητικού-θετικού άσπρου και μαύρου του Αμερικανού Frank Miller στο “Sin City”, καθώς και η σειρά “Κλασικά Εικονογραφημένα”. Έτσι κατέληξα σε ένα αρκετά γραμμικό σχέδιο, με πλακάτες επιφάνειες, ασπρόμαυρο χωρίς πολλές φωτοσκιάσεις, θέλοντας να προβάλω έναν χαρακτήρα μοντέρνο.

Την εργασία μου την χώρισα σε δύο βασικά κεφάλαια. Το πρώτο περιλαμβάνει την έρευνα που έκανα για τα χαρακτηριστικά των κόμικς και των graphic novels, καθώς και την σχέση μεταξύ τους, όπως επίσης και την μεθοδολογία που ακολούθησα για να σχεδιάσω και να υλοποιήσω το graphic novel μου. Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζω το ολοκληρωμένο graphic novel σε ψηφιακή μορφή, έτσι όπως το ετοίμασα για να τυπωθεί.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ: ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΟΜΙΚ?

Η λέξη κόμικς (“comics”) που χρησιμοποιείται στην σύγχρονη εποχή, προέρχεται από τις δύο λέξεις “comic stories”, στα ελληνικά, κωμικές ιστορίες δηλαδή, λόγω του ότι οι πρώτες ιστορίες που δημοσιεύτηκαν ήταν αποκλειστικά κωμικού περιεχομένου. Ουσιαστικά, πρόκειται για εικονογραφημένες ιστορίες, που όμως το βασικό στοιχείο τους είναι οι εικόνες, ενώ τα κείμενα μπορούν να θεωρηθούν συμπληρωματικά.

Οι κύριες χώρες που εξάγουν κόμικς είναι οι Ηνωμένες Πολιτείες, Γαλλία, Βέλγιο και Ιταλία. Τα δυτικά κόμικς διαφέρουν κατά πολύ και στα θέματα των ιστοριών αλλά και στην αισθητική και το στυλ τους, με κυρίαρχους τους υπερήρωες που υπερασπίζονται την δικαιοσύνη. Επίσης μεγάλη διαφορά υπάρχει στο πως αντιλαμβάνονται κοινωνικά καθώς και μέσα στην κουλτούρα, αφού για παράδειγμα στην Αγγλία, μέχρι και σήμερα ένα μεγάλο ποσοστό τα θεωρεί ένα παιδικό και φτηνό περιοδικό που μετά πετιέται, ενώ αντίθετα στην Γαλλία εδώ και χρόνια θεωρείται ως 9^η τέχνη.

Φυσικά, το ότι δεν χαίρουν εκτιμήσεως δεν ισχύει μόνο στην Αγγλία, αλλά σχεδόν παντού, και μόνο τις τελευταίες δεκαετίες φαίνεται να αμφισβητείται η γνώμη αυτή. Κάποτε απαγορευόντουσαν αυστηρώς στα σχολεία και η κατοχή τους θεωρούνταν γεγονός άξιο τιμωρίας, ενώ πλέον όχι μόνο θεωρούνται από κάποιους εκπαιδευτικά εργαλεία, αλλά λαμβάνονται επίσης υπόψη ως λογοτεχνία και μορφή τέχνης. Επιπλέον θεωρούνται ένας καλός τρόπος για να κεντρίσουν το ενδιαφέρον μη πρόθυμων αναγνωστών και ιδιαίτερα στα παιδιά βοηθάει καθώς συνδυάζει οπτικές και γραπτές πληροφορίες. Επίσης η έλευση των κόμικς ενηλίκων, με συχνά πιο ακριβές εκδόσεις σε μορφή βιβλίων και τα νέα θέματα των ιστοριών που από πολιτικά και ερωτικά, αγγίζουν και τα κοινωνικά προβλήματα έχουν συνδράμει στην ανάπτυξη του κύρους του είδους των κόμικς. Πολύ θετικό είναι και το γεγονός ότι είναι διαθέσιμα από βιβλιοπωλεία και εξειδικευμένα καταστήματα που πουλάνε κόμικς μέχρι και σε τοπικές βιβλιοθήκες.

Βέβαια, πλέον το μέσο των κόμικς έχει εξελιχθεί και δεν αφορά μόνο κωμικές ιστορίες, αλλά στην πραγματικότητα μία τεράστια ποικιλία από διαφορετικά είδη, από ρομαντικά

και τρόμου μέχρι αυτοβιογραφίες, δράσης και πορνογραφικά. Αυτός ίσως είναι και ο λόγος για την ύπαρξη της σύγχυσης που υπάρχει για το τι είναι τελικά το κόμικς ως προς το περιεχόμενό του.

Δημοσιεύεται σε διάφορες μορφές, όπως φυλλάδιο, tabloid, περιοδικό ή βιβλίο και αποτελείται από ένα ή περισσότερα strips. Συγκεκριμένα, τα κόμικς σε μορφή βιβλίου διαφέρουν κατά πολύ από τα comic strip, παρά το γεγονός ότι οι δημιουργοί τους χρησιμοποιούν ίδιες τεχνικές (τα comic strips είναι μικρές αυτοτελείς ιστορίες μερικών πάνελ, πολύ συχνά και ενός, τα οποία εμφανίζονται συνήθως στις εφημερίδες, αν και τα τελευταία χρόνια έχουν γίνει δημοφιλή ως διαδικτυακές δημοσιεύσεις). Ιδιαίτερο στοιχείο τους είναι η τακτική δημοσίευσή τους, που μπορεί να είναι εβδομαδιαία, μηνιαία ή πιο περιστασιακή.

Με την ανάπτυξη των κόμικς τις τελευταίες δεκαετίες, οι ειδικοί κατάλαβαν πως πρέπει να δημιουργηθεί μία λίστα χαρακτηριστικών, που ένα έργο πρέπει να περιέχει ώστε να θεωρείται κόμικ και τελικά να καταλήξουν σε έναν ορισμό. Ανά τα χρόνια, έγιναν διάφορες προσπάθειες για την «ταυτοποίηση» του είδους, με διάφορα ερωτήματα να εγείρονται, όπως το αν είναι ένα νέο είδος τέχνης, αν είναι ένα μέσο το οποίο μπορεί να σταθεί δίπλα στην ζωγραφική, την φωτογραφία, την γλυπτική και στην τηλεόραση, ή και ακόμη αν έχει πραγματικά την δυνατότητα να πραγματεύεται σοβαρά κοινωνικά θέματα ή ιστορικά γεγονότα.

9^η ΤΕΧΝΗ

Σε αντίθεση με τις Αγγλόφωνες χώρες στις οποίες για πολλά χρόνια (μέχρι να έρθει ο Eisner και να κάνει λόγω για τα graphic novel) τα κόμικς ήταν ένα μέσο, όχι ιδιαίτερα σοβαρό, στην Γαλλία και το Βέλγιο από νωρίς διαδόθηκε και μελετήθηκε από κριτικούς και ακαδημαϊκούς με αποτέλεσμα να το αναγνωρίσουν ως 9^η τέχνη, ακολουθώντας τις 8 πρώτες τέχνες που είναι με την σειρά: Αρχιτεκτονική, Γλυπτική, Ζωγραφική, Μουσική, Χορός, Ποίηση, Ταινίες και Τηλεόραση. Τα κόμικς ακολουθούν την τηλεόραση παρόλο που προϋπήρχαν, καθώς δεν έγιναν αποδεκτά ως πολιτιστικό στοιχείο πριν το 1960. Ο προσδιορισμός των κόμικς ως 9^η τέχνη χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 1964, από τον Claude Beylie έναν Γάλλο κριτικό κινηματογράφου, σε ένα άρθρο που έγραψε για το

περιοδικό «Lettres et Medecins». Στην συνέχεια, τα επόμενα χρόνια ακολούθησε μια σειρά από άρθρα του Morris (ο οποίος δημιούργησε το "Lucky Luke") για το «Spigou Journal» που αφορούσαν την ιστορία των κόμικς, στα οποία χρησιμοποίησε πολύ τον συγκεκριμένο προσδιορισμό με αποτέλεσμα να γίνει πολύ δημοφιλής.

Ο ίδιος ο ορισμός αυτός, που εννοεί την ενσωμάτωση στις Καλές Τέχνες, δείχνει και την ιδιαίτερη σημασία των κόμικς σε αυτές τις χώρες, όπου δεν τα θεωρούν ούτε μιας χρήσης, ούτε μη λογοτεχνικά, αλλά αποτελούν κομμάτι της κουλτούρας. Υπάρχουν μέχρι και αγάλματα γνωστών χαρακτήρων και δρόμοι με ονόματα δημιουργών τους. Άλλος δείκτης της σημαντικής θέσης που κατέχουν είναι οι δημοπρασίες στις οποίες παίρνουν μέρος. Εκεί φαίνεται το πόσο περιζήτητα θεωρούνται, αφού σελίδες και εξώφυλλα σχεδιασμένα στο χέρι πωλούνται μέχρι και για εκατοντάδες χιλιάδες δολάρια. Συγκεκριμένα, γαλλικοί και βελγικοί οίκοι δημοπρασιών διοργανώνουν ετήσιες δημοπρασίες αποκλειστικά για την πώληση "bande dessinée". Ο Hergé, ο δημιουργός του διάσημου κόμικ "Tintin" είναι ένας από τους καλλιτέχνες bande dessinée των οποίων τα έργα έχουν συλλεχθεί περισσότερο. Μάλιστα, το 2012 στο Παρίσι ένα από τα πρωτότυπα σχέδια του "Tintin" πωλήθηκε για 294,062 δολάρια.

Ένα ακόμα παράδειγμα του κύρους και της απήχησης των κόμικς, είναι η έκθεση του Μουσείου του Λούβρου η οποία προώθησε καλλιτέχνες της 9^{ης} τέχνης και ανέδειξε και το προσωπικό στυλ και ταλέντο του κάθε δημιουργού, αλλά και την τέχνη ως σύνολο. Αργότερα, το 2022 το Βελγικό Μουσείο Comic Art των Βρυξελλών οργάνωσε την έκθεση "Comics at the Louvre", στην οποία παρουσιάστηκαν αποσπάσματα από κόμικς 20 δημιουργών και αναλύθηκαν οι καλλιτεχνικές προσεγγίσεις τους. Και στα δύο αυτά παραδείγματα παρατηρείται το γεγονός της σύνδεσης δύο φαινομενικά αντίθετων πηγών τέχνης, των μουσείων με τα «παραδοσιακά» έργα τέχνης και των κόμικς, μια πολύ πιο σύγχρονη και εναλλακτική μορφή τέχνης. Μέσω αυτού, φαίνεται και η έμπνευση που συχνά οι καλλιτέχνες της 9^{ης} τέχνης παίρνουν από όλες τις άλλες τέχνες.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΚΟΜΙΚ

Έχοντας υπόψιν ότι το κόμικ είναι, αφήγηση μίας ιστορίας μέσω του συνδυασμού εικόνων και λέξεων, τα πιο βασικά χαρακτηριστικά του καταλήγουν να είναι τα πάνελ και τα κείμενα που ανάλογα το περιεχόμενό τους μπορούν να αντιπροσωπεύουν διαλόγους, σκέψεις, θορύβους αλλά και κίνηση. Βέβαια δεν είναι αναγκαστικά απαραίτητο για ένα κόμικ να περιέχει διαλόγους ή την οποιαδήποτε μορφή κειμένου, εφόσον και μόνο από τις εικόνες μπορεί να επικοινωνήσει το μήνυμα που θέλει.

Ξεκινώντας από τις εικόνες, ο αναγνώστης λαμβάνει ένα πλήθος πληροφοριών αρχικά από τον ίδιο τον χαρακτήρα, καθώς ο σχεδιασμός του συνήθως είναι σχετικά στερεοτυπικός και μπορεί να φέρει προσδιοριστικά στοιχεία όσον αφορά την κουλτούρα και τον πολιτισμό του ή σημαντικά στοιχεία της εξωτερικής του εμφάνισης. Οι εκφράσεις του προσώπου του στην συνέχεια, είναι αυτές που βοηθούν τον αναγνώστη να καταλάβει το πως αισθάνεται ο χαρακτήρας και τον εισάγουν στον εσωτερικό του κόσμο. Έπειτα ακολουθούν οι χειρονομίες του αλλά και ο τρόπος που κινείται, και τελικά έτσι ο αναγνώστης αντλεί συνεχώς πληροφορίες που αφού τις συνδυάσει, του δείχνουν το πως εκτυλίσσεται η ιστορία. Χαρακτηριστικά στοιχεία της αισθητικής των κόμικς αποτελούν το μαύρο περίγραμμα των σχεδίων, τα συνήθως έντονα χρώματα, τα μύδια και λίγο πιο υπερβολικά σωματότυπα καθώς επίσης και οι γραμμές που υποδεικνύουν ταχύτητα και κίνηση.

Σημαντικό χαρακτηριστικό είναι και το κείμενο, το οποίο μπορεί να βρεθεί στο κόμικ με τρεις μορφές συνήθως, αυτή των διαλόγων, της αφήγησης ή των ηχητικών εφέ. Οι διάλογοι κατά βάση απεικονίζονται με μπαλόνια ή σύννεφα (Speech bubbles ή balloons) που περιέχουν τα λόγια του χαρακτήρα που μιλάει. Η άκρη από το μπαλόνι συνδέεται κοντά στο στόμα του ομιλητή, δίνοντας στον αναγνώστη την δυνατότητα να αναγνωρίσει εύκολα και γρήγορα τον εκάστοτε χαρακτήρα που παίρνει τον λόγο. Ανάλογα το αν πρόκειται για απλό διάλογο, σκέψεις, κραυγές ή ψίθυρους το μπαλόνι μπορεί να αλλάξει μορφή. Η αφήγηση από την άλλη, για να είναι εύκολη στην αναγνώριση, συχνά περικλείεται σε ένα πλαίσιο στην άκρη του πάνελ, και συνήθως χρησιμοποιείται για να

εισάγει τον αναγνώστη σε κάποια κατάσταση. Τέλος, τα ηχητικά εφέ, αποτελούνται από μία “λέξη” όπως: Bang!, Snap! και Pow! η οποία προσδιορίζει κάποιο γεγονός όπως για παράδειγμα την πτώση κάποιου αντικειμένου, πυροβολισμό ή ακόμα και την έκπληξη ή την αμηχανία κάποιου. Ανάλογα με το πως είναι γραμμένα όλα αυτά τα κείμενα, μπορεί να συμβολίζουν κάτι διαφορετικό, όπως λόγου χάριν, η χρήση κεφαλαίων γραμμάτων να υποδεικνύει ότι ο ήχος είναι πολύ δυνατός. Φυσικά υπάρχουν αμέτρητες παραλλαγές, και είναι στην ευχέρεια του κάθε δημιουργού το πως θα επιλέξει να παρουσιάσει το κομμάτι του κειμένου.

Μεγάλη σημασία έχει και η διάταξη των προαναφερθέντων πάνελ, τα οποία συνήθως είναι πλαίσια με περίγραμμα, διότι είναι αυτά που καθορίζουν την ροή της δράσης, και εν συνεχεία βοηθούν τον χρήστη να κατανοήσει την εξέλιξη της ιστορίας. Ο τρόπος με τον οποίο συνδέονται αλλά και το μέγεθος του κάθε ενός, συμβάλει στην δραματοποίηση συγκεκριμένων στιγμών.

Όλη αυτή η διαδικασία (πρόκειται ουσιαστικά για την αποκωδικοποίηση επαναλαμβανόμενων εικόνων και συμβόλων, που ο αναγνώστης σιγά-σιγά κατανοεί και τελικά αποκτά εμπειρία¹), η οποία φαίνεται να καλείται ο χρήστης να κάνει για να μπορέσει να διαβάσει ένα κόμικ και να κατανοήσει την ιστορία, στην πραγματικότητα δεν είναι συνειδητή, αλλά σχεδόν αυτοματοποιημένη.

Όσον αφορά τα χαρακτηριστικά της παραγωγής ενός κόμικ, όταν πρόκειται για comic strip, που είναι μικρό σε έκταση τείνει να είναι δουλειά ενός καλλιτέχνη, ενώ για ένα κόμικ σε μορφή περιοδικού ή βιβλίου ακριβώς επειδή περιλαμβάνει και πολλές εικόνες αλλά και αφήγηση συνήθως παράγεται από μία ομάδα και όχι από ένα μεμονωμένο άτομο. Η ομάδα συνήθως αποτελείται από έναν συγγραφέα και έναν σχεδιαστή, ενώ κάποιες φορές σε μεγαλύτερες ομάδες υπάρχει ο penciller, ο πρωταρχικός καλλιτέχνης που παρέχει τα πρόχειρα σχέδια με μολύβι για ένα κόμικ, ο inker ο δευτερεύων καλλιτέχνης που ασχολείται μόνο με τα περιγράμματα (ολοκληρώνει το σχέδιο χρησιμοποιώντας μαύρο μελάνι), ο colorist δουλεύει μόνο με τα χρώματα και ο letterer

¹ Eisner Will, “COMICS AND SEQUENTIAL ART”, (2008), p.8

που ασχολείται με τα κείμενα και τον τρόπο που παρουσιάζονται στο κόμικ. Επιπλέον, υπάρχει η περίπτωση της ύπαρξης ενός ακόμη μέλους, του συντάκτη, του οποίου η δουλειά, είναι να έχει τον γενικότερο έλεγχο του έργου και να ορίζει τι χρειάζεται στο κόμικ και τι είναι περιττό υλικό.

Φυσικά, σε αρκετές περιπτώσεις οι δημιουργοί αναλαμβάνουν πολλαπλούς ρόλους και δεν τους διαμοιράζουν, όπως στην περίπτωση του Todd McFarlane (The Amazing Spider-Man) και του Frank Miller (Sin City, The Dark Knight Returns) ο οποίος είχε τα καθήκοντα σχεδιασμού αλλά και συγγραφής. Τέτοιο παράδειγμα είναι το κόμικ “Batman: The Dark Knight Returns” που γράφτηκε και σχεδιάστηκε από τον Frank Miller και είχε επιπλέον μόνο έναν inker και μία colorist, τον Klaus Janson και τη Lynn Varley.

ΟΡΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΚΟΜΙΚ

Όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα, η πιο συνήθης ερμηνεία των κόμικς, είναι, εικονογραφημένες ιστορίες ή αφήγηση με εικόνες. Η ερμηνεία αυτή πέρα από πολύ γενική κρίθηκε και ανεπαρκής από τους ειδικούς, γεγονός που οδήγησε σε μακρόχρονες έρευνες μέχρι να καταλήξουν σε κάποιον ορισμό που να ικανοποιεί.

Στην δυσκολία του ορισμού των κόμικς, επίσης συνέβαλε η καταγωγή της λέξης κόμικς, καθώς και η προέλευση τους από τα comic strips των εφημερίδων. Λόγω της ίδιας της λέξης προκαλείται ασάφεια όσον αφορά το περιεχόμενο και το θέμα, προϊδεάζοντας λανθασμένα σε κωμικές ιστορίες (“comic stories”), μιας και αυτό ίσχυε μόνο παλιότερα. Ο άλλος προβληματισμός σχετίζεται με την αρχική τους προέλευση αλλά και διάταξη στις σελίδες των εφημερίδων, καθώς πλέον υπάρχουν πολλές διαφορετικές μορφές κόμικς. Και παρά το γεγονός ότι ο όρος κόμικς έχει γίνει σχεδόν οικουμενικός, σε διάφορα μέρη χρησιμοποιούν ακόμα όρους στην δική τους γλώσσα. Για παράδειγμα στην Γερμανία αναφέρονται στις “ιστορίες σε εικόνες”, “Biltiergeschichte”, στην Ιταλία στα “fumetti” που παραπέμπουν στα μπαλόνια των διαλόγων και στην Γαλλία συχνά αναφέρονται στον όρο “bande dessinée”, που κυριολεκτικά μεταφράζεται σε “ζωγραφισμένες σειρές/λωρίδες”.

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, η αφήγηση με την χρήση εικόνων και κειμένου σε πάνελ, διατεταγμένα σε σειρά σίγουρα είναι προσδιοριστικό στοιχείο των κόμικς όμως όχι απαραίτητο. Αφού έτσι αποκλείει κόμικς που δεν περιέχουν μπαλόνια διαλόγων ή ακόμα και κόμικς που βασίζονται σε μεμονωμένα πάνελ και όχι στην παράθεση πολλαπλών εικόνων. Επίσης δημιουργεί σύγχυση και με τα παιδικά κατά βάση βιβλία, που περιέχουν εικονογράφηση, που όμως δεν είναι το κύριο αφηγηματικό μέσο, οπότε δεν μπορούν να συμπεριληφθούν στην κατηγορία αυτή.

Ο Aaron Meskin, ερευνητής και καθηγητής φιλοσοφίας, στην εργασία του με τίτλο “Defining Comics?” που δημοσίευσε το 2007, αναφέρει και σχολιάζει 5 σημαντικές προσπάθειες εύρεσης ορισμού, αν και ο ίδιος θεωρεί ότι πρέπει να ξεπεραστεί η ανάγκη για ορισμό, καθώς ωφελεί μόνο τους μελετητές².

Η πρώτη από αυτές ήταν του David Kunzle (καθηγητή ιστορίας τέχνης), ο οποίος θεώρησε ως ορισμό της κατηγορίας των κόμικς: την ακολουθία ξεχωριστών εικόνων, με υπεροχή των εικόνων σε σχέση με το κείμενο, που στοχεύει να εμφανίζεται σε μαζικά μέσα και αφορά ιστορίες ηθικές καθώς και επίκαιρες³. Το πρώτο σκέλος της θεωρίας του είναι σωστό, ωστόσο η συνέχεια επιφέρει κάποιους προβληματισμούς. Για παράδειγμα, το να εμφανίζεται σε μαζικά μέσα όπως εφημερίδες, είναι ναι μεν συχνό αλλά όχι απαραίτητο, αφού μπορεί να εκδοθεί και εφάπαξ. Επίσης, ο κανόνας της υπεροχής των εικόνων που αναφέρει⁴, πέρα από το ότι επίσης δεν είναι αναγκαστικός, είναι και πολύ γενικός. Έτσι ως αποτέλεσμα, τα κλασικά εικονογραφημένα για παράδειγμα, δεδομένου του ότι βασίζονται αρκετά στο κείμενο δεν θα έπρεπε να συμπεριλαμβάνονται στην κατηγορία. Τέλος, ο Kunzle περιορίζει πάρα πολύ το περιεχόμενο της ιστορίας, θέτοντάς το ηθικό, χωρίς να υπονοεί ότι τα κόμικς σαν σύνολο είναι ηθικά καλά.

Στην συνέχεια ακολούθησε η προσπάθεια του Will Eisner (δημιουργού κόμικς), ο οποίος επικεντρώνεται στο πρώτο σκέλος του ορισμού του Kunzle, στην ακολουθία ξεχωριστών

² Meskin Aaron, “Defining Comics?”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 65, No. 4, (2007), pp. 369-379

³ David Kunzle, *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825* (University of California Press, 1973), p. 2

⁴ Kunzle, *The Early Comic Strip*, pp. 2-3

εικόνων. Έτσι ο Eisner αναφέρει ως ορισμό των κόμικς: την διαδοχική τέχνη, εννοώντας ότι τα κόμικς είναι μία ξεχωριστή μορφή τέχνης και μέθοδος έκφρασης⁵. Με αυτόν τον τρόπο, ο ίδιος συμπεριλαμβάνει τα κόμικς των περιοδικών, τα graphic novels, τα storyboards ακόμα και τα κινούμενα σχέδια μαζί.

Πάνω στον ορισμό του έρχεται και χτίζει ο Scott McCloud (Αμερικανός σκιτσογράφος και θεωρητικός των κόμικς) τον δικό του ορισμό, στο κόμικ του “Understanding Comics: The Invisible Art” που εκδόθηκε το 1993 και στο οποίο ερευνά τις διάφορες πτυχές της κατηγορίας των κόμικς. Αρχικά, σχολιάζει ο McCloud, το μεγάλο πρόβλημα που δημιουργείται με την θεωρία του Eisner, είναι ότι έτσι τα κόμικς δεν διαχωρίζονται ούτε από τα κινούμενα σχέδια (animation), ούτε από τα storyboards, ούτε από καμία άλλη μορφή τέχνης που χρησιμοποιεί στοιχεία διαδοχικά⁶. Επίσης διαφωνεί με την θεώρηση ότι κάθε κόμικ πρέπει να θεωρείται τέχνη. Οπότε τελικά καταλήγει ότι τα κόμικς είναι: αντιπαρατιθέμενες εικονογραφήσεις και άλλες εικόνες σε σκόπιμη ακολουθία, με σκοπό να μεταφέρουν πληροφορίες και/ή να παράγουν αισθητική απόκριση στον αναγνώστη⁷. Σε αυτή την περίπτωση, ο κύριος προβληματισμός που προκύπτει αφορά τους περιορισμούς που θέτει όσον αφορά τις προθέσεις των δημιουργών. Δηλαδή την υπόθεση που κάνει, ότι οι συγγραφείς πάντοτε και εξ αρχής σκοπεύουν στην μετάδοση πληροφοριών και στην παραγωγή αισθητικής απόκρισης.

Ύστερα, ο David Carrier (φιλόσοφος) στην φιλοσοφική έρευνα που έκανε γύρω από τα κόμικς, με τίτλο “The Aesthetics of Comics”, αντικρούει τους προηγούμενους ορισμούς, θεωρώντας ότι υπάρχουν τρία βασικά στοιχεία, τα οποία ορίζουν το κόμικ: τα μπαλόνια διαλόγων, η στενή σύνδεση με την αφήγηση και το μέγεθος βιβλίου⁸. Το πιο προφανές ελάττωμα σε αυτό τον ορισμό, είναι η απαραίτητη ύπαρξη μπαλονιών διαλόγων. Ενώ είναι η πιο συνήθης μορφή ύπαρξης κειμένου, υπάρχει και η μορφή με λεζάντες/πλαίσια αφήγησης, καθώς υπάρχουν και αρκετά παραδείγματα κόμικς τα οποία αποφεύγουν και τα δύο.

⁵ Eisner, Comics and Sequential Art, p. 5

⁶ McCloud, Understanding Comics, pp. 7-8

⁷ McCloud, Understanding Comics, p. 9

⁸ Carrier, The Aesthetics of Comics, p. 74

Τέλος, έρχονται οι Greg Hayman και Henry John Pratt στην έρευνα τους με τίτλο "What Are Comics?" και προτείνουν ότι: x είναι ένα κόμικ, αν το x είναι μια ακολουθία διακριτών, αντιπαραιθήμενων εικόνων που συγκροτούν μία αφήγηση, είτε μόνες τους είτε όταν συνδυάζονται με κείμενο⁹. Στον ορισμό των Hayman και Pratt τονίζονται έντονα δύο χαρακτηριστικά, αυτό της εικονογράφησης και αυτό της ακολουθίας. Υποδηλώνουν επίσης το ότι ενώ μπορούν τα κόμικς να περιέχουν κείμενο, δεν είναι απαραίτητο. Παρόλα αυτά κοινό στοιχείο που συμπεριλήφθηκε σχεδόν από όλους τους ορισμούς ανά τα χρόνια, είναι η απαραίτητη ύπαρξη της ακολουθίας των εικόνων, που όμως, προκαλεί κάποιους προβληματισμούς όσον αφορά τα κόμικς ενός πάνελ. Συνεχίζοντας στον ορισμό τους, αναφέρουν πως: στα κόμικς οι εικόνες είναι ευδιάκριτες και παρατίθενται με τέτοιο τρόπο ώστε να γίνονται κατανοητές αμέσως και μεταξύ κάθε εικόνας υπάρχει ένα αισθητό διάκενο. Αυτή η έμφαση που δίνουν στο διάκενο σχετίζεται με την διαφοροποίηση των κόμικς από άλλες παρόμοιες μορφές έκφρασης, όπως τα κινούμενα σχέδια¹⁰. Σε αντίθεση με τους προηγούμενους οι Hayman και Pratt δεν κάνουν αναφορά ούτε στα μπαλόνια διαλόγων, ούτε στους περιορισμούς της αφήγησης, αφήνοντας τον ορισμό τους πιο ευρύ και μπορώντας να συμπεριλάβει περισσότερα έργα κόμικς. Βέβαια εδώ προκύπτει το ενδεχόμενο της σύγχυσης της κατηγοριοποίησης κάποιων παιδικών εικονογραφημένων βιβλίων, στα οποία οι εικόνες είναι απαραίτητες για να κατανοηθεί η αφήγηση¹¹.

Και οι 5 προσπάθειες απόδοσης ορισμού στην κατηγορία των κόμικς αποφεύγουν και δεν σχολιάζουν το ιστορικό πλαίσιο στο οποίο (θεωρητικά) εντάσσεται ο κάθε ορισμός¹². Αυτή η παράλειψη εγείρει πολλά ερωτήματα και ουσιαστικά επιτρέπει σε έργα πολύ νωρίτερα του 19^{ου} αιώνα, περίοδος που θεωρείται γέννηση των κόμικς, δυνητικά να ενταχθούν στην ίδια κατηγορία. Δηλαδή έργα γραφικής αφήγησης όπως

⁹ Hayman and Pratt, "What Are Comics?" p. 423.

¹⁰ Hayman and Pratt, "What Are Comics?" p. 423.

¹¹ Hayman and Pratt, "What Are Comics?" p. 423

¹² Meskin Aaron, «Defining Comics?», The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 65, No. 4, (2007), pp. 373

σπηλαιογραφίες, αιγυπτιακές ιερογλυφικές επιγραφές, ευρωπαϊκές μεσαιωνικές ταπισερί, πρώιμα κινέζικα ξυλόγλυπτα, ιαπωνικές και βουδιστικές περγαμηνές.

Πιο συγκεκριμένα τέτοιο παράδειγμα ξεκινώντας από πολύ παλιά είναι οι σπηλιές του Lascaux, με τις τοιχογραφίες πολλών ζώων ζωγραφισμένων δίπλα-δίπλα σε διαφορετικές θέσεις να υποδηλώνουν κίνηση, γεγονός που προϋδεάζει στοιχεία των κόμικς αλλά και ταινιών. Ακολουθούν τα αιγυπτιακά ιερογλυφικά και η στήλη του Τραϊανού που ολοκληρώθηκε το 113 μ.Χ., στην οποία την ζωφόρο εμφανίζονται 155 διαφορετικές σκηνές. Έπειτα, παράδειγμα αποτελεί και η ταπισερί της Bayeux (Μπαγιέ) του 11^{ου} αιώνα, που συνδυάζει εικόνες και λέξεις σε ένα μεσαιωνικό κέντημα που απεικονίζει την κατάκτηση της Αγγλίας από τους Νορμανδούς. Παρομοίως και άλλα έργα της ίδιας εποχής σε μορφές ξυλογραφίας και βιτρό εκκλησιών όπως των καθεδρικών ναών Chartres και Bourges, με τις λέξεις να αναγράφονται συχνά πάνω σε κάτι που έμοιαζε με περγαμηνές και προεξείχε από το στόμα των χαρακτήρων όταν μιλούσαν. Κατά την περίοδο της Αναγέννησης βέβαια ξεκίνησαν να διαχωρίζουν τα δύο στοιχεία. Αυτή η παράλειψη λοιπόν, θα υπονοούσε ότι όλα αυτά τα έργα που προέρχονται από διαφορετικές εποχές, τόπους και πολιτισμούς, και κάνουν χρήση διαφορετικών μέσων έχουν μία συνέχεια και σύνδεση μεταξύ τους, όπως επίσης θα υπονοούσε ότι η ανάγκη των πρώτων μελετητών να προσδιορίσουν τα έργα τους ήταν πλαστή, αφού απλά θα ήταν συνέχεια των ήδη προ υπαρχόντων.

Οι περισσότεροι ειδικοί καταλήγουν στο ότι πιθανότατα κόμικ είναι κάτι, μόνο στην περίπτωση που προορίζεται να θεωρηθεί ως αυτό. Δηλαδή, πέρα από το να τηρούνται και να υπάρχουν κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, πρέπει να υπάρχει και σκοπός πίσω από την δημιουργία του έργου. Οπότε είναι λογικό, τα παραπάνω παραδείγματα να μην κατηγοριοποιηθούν ως κόμικς εφόσον πιθανότατα δεν προορίζονταν έτσι.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

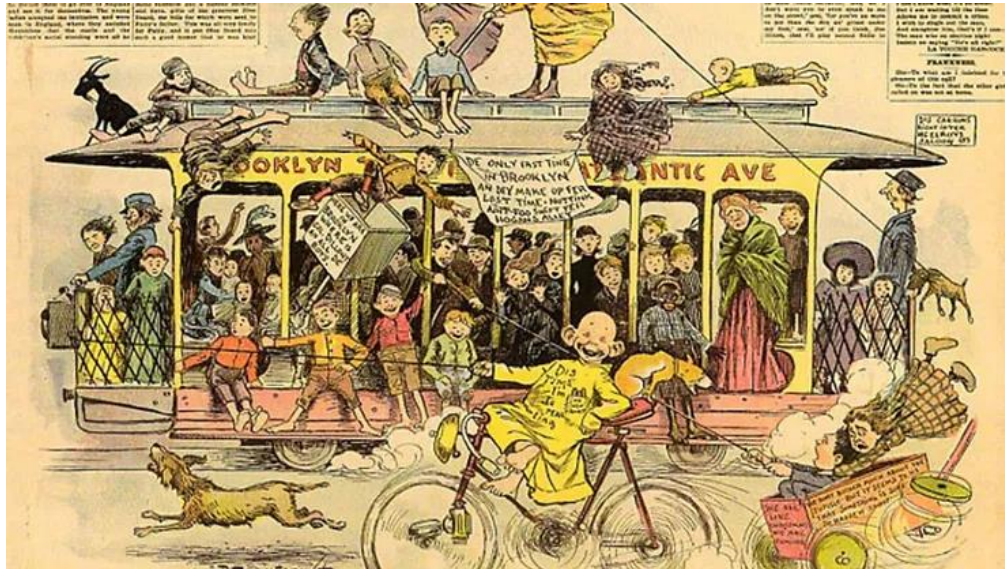
Τον 18^ο αιώνα στην Αγγλία, εμφανίστηκαν έργα από διάφορους καλλιτέχνες, τα οποία περιείχαν στοιχεία από αυτό που τελικά αργότερα θα ονομαζόταν κόμικς. Παραδείγματα τέτοιων έργων είναι η σειρά χαρακτικών του William Hogarth “A Harlot’s Progress” και “A

Rake's Progress" που αποτελούταν από διαδοχικά πάνελ, η σειρά 4 πάνελ του James Gillray με τίτλο "John Bull's Progress" καθώς και άλλα έργα του στα οποία χρησιμοποιούσε συννεφάκια για τα κείμενα μέσα στα πάνελ. Επίσης σημαντικό έργο είχε και ο Thomas Rowlandson, ο οποίος ήταν ο πρώτος που χρησιμοποίησε τον ίδιο χαρακτήρα σε διαφορετικές ιστορίες σε πάνελ.

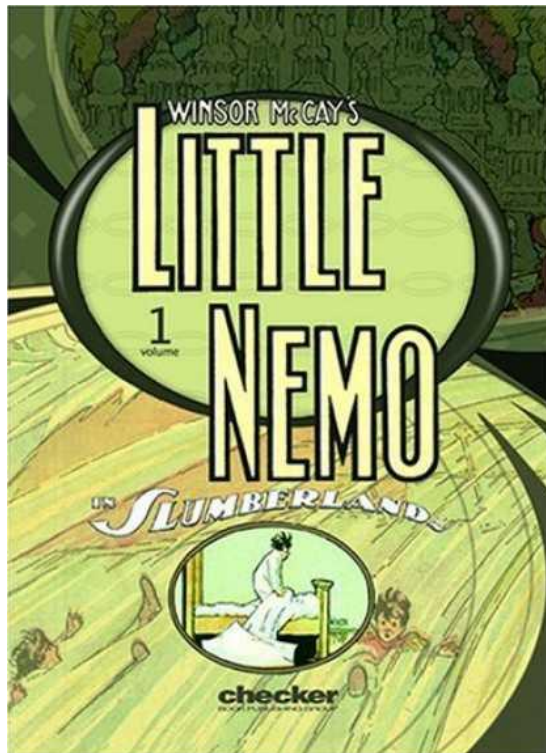
Έπειτα τον 19^ο αιώνα εμφανίστηκαν πολιτικά και σατυρικά σκίτσα και καρικατούρες (τα λεγόμενα comic strips) ως συνέχεια των αναγνωσμάτων στις εφημερίδες, με την Wild Oats το 1872 και την Daily Graphic να ακολουθεί την περίοδο του 1873-1889 και τα μεγάλα περιοδικά της εποχής όπως το Harper's Bazaar, το Puck, το Judge και το Life αποτελώντας πρόγονο καθώς και μία πρώτη προσέγγιση των σημερινών κόμικς

Στην συνέχεια ακολούθησαν οι προσπάθειες κάποιων εκδοτικών οίκων που συλλέγαν τα διάφορα κωμικά και σατυρικά σκίτσα και τα τύπωναν σε μορφή σκληρό-δετού βιβλίου. Πρώτος πιθανότατα ήταν ο εκδοτικός οίκος White, Stokes & Allen στην Νέα Υόρκη το 1884, όπου καθιέρωσε την ετήσια έκδοση του The good things in "Life" έως και το 1893 όπου περιείχε μονά ανατυπωμένα πάνελ από το περιοδικό Life. Λόγω της επιτυχίας του, και άλλοι εκδοτικοί οίκοι ακολούθησαν αυτήν την ιδέα, με ιδιαίτερη επιτυχία να αποκτά το 1897 η πρώτη συλλογή με ανατυπωμένα πάνελ από εφημερίδα και όχι περιοδικό, με τις πωλήσεις της εφημερίδας New York World να εκτοξεύονται. Τίτλος της, The Yellow Kid in McFadden's Flats, με δημιουργό του χαρακτήρα με το κίτρινο νυχτικό τον Outcault, και θέμα τις κωμικές αλλά και βίαιες περιπέτειες του ορφανού Mickey Dugan στις φτωχές γειτονίες της Νέας Υόρκης. Άλλα σημαντικά έργα αυτής της περιόδου ήταν, ο Little Nemo in Slumberland του Winsor McCay που πρωτοεμφανίστηκε στις εφημερίδες το 1905, με τις περιπέτειές του να διαφέρουν από αυτές του The Yellow Kid, αφού αφορούσαν σουρεαλιστικά ταξίδια σε φανταστικούς κόσμους και στην συνέχεια το Krazy Kat του George Herriman. Η σειρά του Krazy Kat ξεκίνησε το 1913 και περιέγραφε ένα περιέργο ερωτικό τρίγωνο, μεταξύ μιας μαύρης γάτας αδιευκρίνιστου φύλου, ενός πανούργου ποντικιού και ενός σκύλου-αστυνομικού. Και τα δύο έργα ήταν πρωτοποριακά για την εποχή τους αφού οι θεματολογίες τους (ο παιδικός ψυχισμός με τον κόσμο των ονείρων

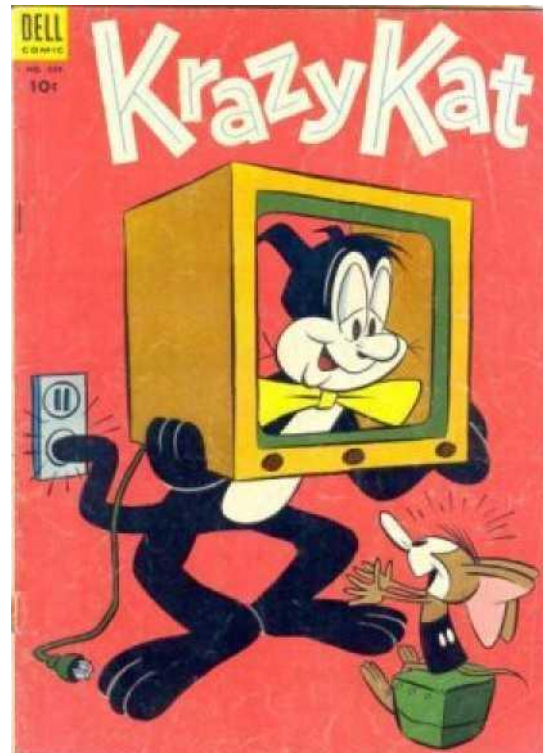
και η κόντρα στα στερεότυπα της εποχής των Little Nemo in Slumberland και Crazy Kat αντίστοιχα) ήταν κατά πολύ διαφορετικές από τα συνηθισμένα.



Εικόνα 1. Σελίδα από το "The Yellow Kid" του Outcault



Εικόνα 2. Εξώφυλλο του τεύχους#1 του "Little Nemo in Slumberland" του Winsor McCay



Εικόνα 3. Εξώφυλλο του "Krazy Kat" του George Herriman

Όλα αυτά τα γεγονότα οδήγησαν στην εξοκείωση αλλά και την ζήτηση από το κοινό, με αποτέλεσμα να αυτονομηθούν τα comic strips και να ανοίξει αργά αλλά σταδιακά η αγορά για αυτά. Ήταν επίσης φανερό από τους εκδότες, πως για να συνεχίσουν να έχουν κατανάλωση τα περιοδικά αυτά, έπρεπε να ανανεώνονται ως προς το περιεχόμενό τους πιο συχνά και να σταματήσουν τις ανατυπώσεις. Όμως για αρκετό καιρό ακόμα, δεν θα έχουν την μορφή του σύγχρονου περιοδικού με πρωτότυπες ιστορίες σε εικόνες.

Το 1929 στην Νέα Υόρκη, εκδόθηκε από τον George Delacorte το The Funnies, το πρώτο εβδομαδιαίο tabloid που δεν περιείχε καμία ανατύπωση, αλλά 16 σελίδες από πρωτότυπο έγχρωμο υλικό. Παρόλα αυτά, το tabloid αυτό δεν είχε επιτυχία και διέκοψε την έκδοσή του μετά από 36 τεύχη. Σύντομα όμως, η GolfOilCompanay εκτύπωσε το Golf Comic Weekly, ένα 4σέλιδο tabloid το οποίο περιείχε πρωτότυπο υλικό και μοιραζόταν δωρεάν στα πρατήρια καυσίμων τους. Μετά από ραδιοφωνική διαφήμιση απέκτησαν τεράστια επιτυχία και μέχρι το 5^ο τεύχος είχαν μοιράσει 3 εκατομμύρια αντίτυπα. Την ίδια εποχή, ο Βέλγος δημιουργός κόμικς Georges Prosper Remi ή αλλιώς Hergé δημοσίευσε στο παιδικό έντυπο Le Petit Vingtième την πρώτη ιστορία με τον ήρωα TinTin. Η ομώνυμη σειρά είχε μεγάλη επιτυχία παγκοσμίως και κυκλοφόρησαν 24 τεύχη, το τελευταίο από τα οποία δημοσιεύτηκε το 1983. Ο Hergé επίσης, καθιέρωσε με το σχέδιό του την λεγόμενη «καθαρή γραμμή», ένα στυλ το οποίο επηρέασε έπειτα πολλούς δημιουργούς και κατά τη δεκαετία του 1950 έγινε ιδιαίτερα γνωστό.

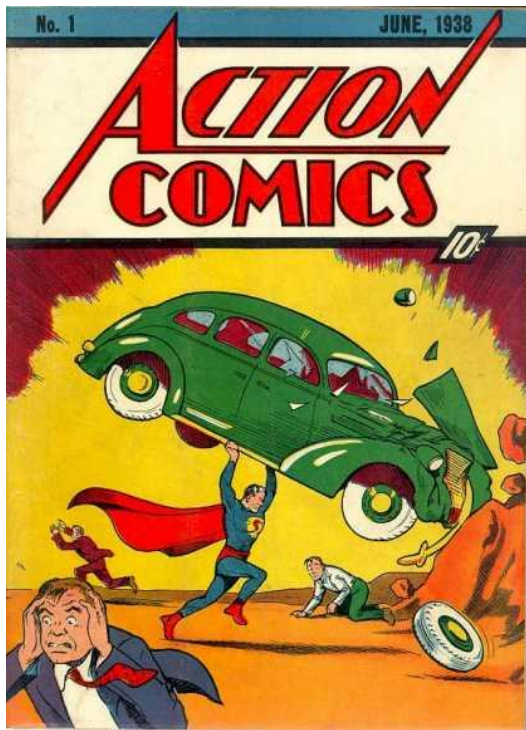


Εικόνα 4. Εξώφυλλα του "Le Petit Vingtième" με τον TinTin του Hergé

Το Ιούνιο του 1938 δημοσιεύτηκε το πρώτο τεύχος του Action Comics, το οποίο γνώρισε στο κοινό τον Superman και αποτέλεσε το πρώτο περιοδικό κόμικς με την σύγχρονη μορφή τους. Ο σούπερ-ήρωας μετά το 1^ο τεύχος στο εξώφυλλο ξανά-εμφανίστηκε, στο 7^ο και τότε ήταν που η δημοσιότητα του περιοδικού εκτοξεύτηκε και οι μηνιαίες πωλήσεις έφτασαν το εκατομμύριο. Ο Superman, ένας εξωγήινος που πολεμάει το έγκλημα και την αδικία στην γη, με την διπλή ταυτότητά του εκφράζει τους προβληματισμούς των Εβραίων δημιουργών του Jerry Siegel και Joe Shuster, ως πρόσφυγες που αναζητώντας μία καλύτερη ζωή έφτασαν στην Αμερική. Την εποχή πριν η Αμερική εισέλθει στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο και μετά την Μεγάλη Ύφεση, τελικά καταλήγει να γίνεται ορόσημο της Αμερικανικής ιστορίας, φορώντας τα χρώματα της εθνικής σημαίας και εκπροσωπώντας τον φόβο αλλά και την ελπίδα του λαού εκείνης της περιόδου. Η αναγνωσιμότητα του ήρωα έφτασε σε σημείο που χρησιμοποιήθηκε για την προώθηση κοινωνικών αλλά και πολιτικών μηνυμάτων. Όλη αυτή η δημοσιότητα, άνοιξε τον δρόμο σε ένα πλήθος νέων ηρώων και υπερηρώων και τελικά ένα νέο είδος γεννήθηκε. Σε λιγότερο από έναν χρόνο δημοσιεύθηκε στο 27^ο τεύχος του Detective Comics η πρώτη ιστορία με ήρωα τον Batman και σύντομα φτάνουν και οι δικές του πωλήσεις το εκατομμύριο.



Εικόνα 5. Χειρόγραφα σχέδια του Superman



Εικόνα 6. Εξώφυλλο του τεύχους#1 του "Action Comics" με τον Superman

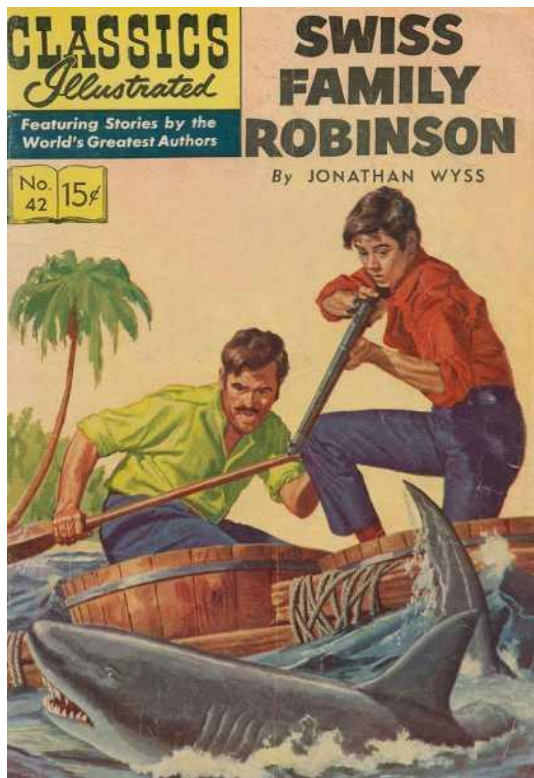


Εικόνα 7. Εξώφυλλο του τεύχους#44 με τον Superman να μάχεται εναντίον Ναζι



Εικόνα 8. Εξώφυλλο του τεύχους#27 του "Detective Comics" με τον Batman

Το 1941 κυκλοφόρησαν για πρώτη φορά τα Classics Illustrated στις ΗΠΑ και διέφεραν από τα προηγούμενα, αφού παρουσίαζαν ένα μυθιστόρημα σε κάθε τεύχος. Στόχευαν σε πιο νεαρό κοινό, θέλοντας να συνδυάσουν την μόρφωση μαζί με την ψυχαγωγία. Αν και είχαν μεγάλη επιτυχία και σε άλλες χώρες, στην Ελλάδα δεν ήρθαν μέχρι και το 1951. Υπό τις εκδόσεις Ατλαντίς και ως “Κλασσικά Εικονογραφημένα” διασκεύαζαν αρκετά γνωστά ελληνικά μυθιστορήματα και ιδιαίτερα αυτά που εστίαζαν στην εθνική ιστορία όπως το “Η ηρωίς της Ελληνικής Επανάστασης” του Στέφανου Ξένου.



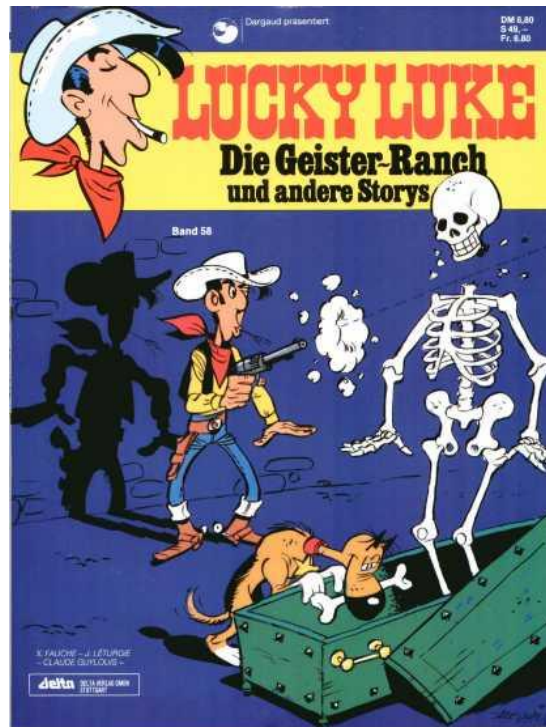
Εικόνα 9. Εξώφυλλο του τεύχους#42 των "Classics Illustrated" με το "Οικογένεια Ελβετών Ροβινσόνων"



Εικόνα 10. Εξώφυλλο του "Κλασσικά Εικονογραφημένα" με την "Η ηρωίδα της επανάστασης"

Την περίοδο του 1950, οι πωλήσεις των κόμικς με υπερήρωες μειώθηκαν, αλλά το κενό το γέμισαν άλλα, με νέα θέματα όπως τρόμου, γουέστερν, εγκλήματος και ρομάντζο. Από τα πιο σημαντικά ήταν το γουέστερν Lucky Luke, με δημιουργό του τον Βέλγο Maurice de Bevere, που όμως χρησιμοποιούσε το ψευδώνυμο Morris. Θέμα του, οι περιπέτειες του ομώνυμου ήρωα καουμπούι με το μαύρο γιλέκο, το κίτρινο πουκάμισο και το κόκκινο μαντήλι (χρώματα της σημαίας του Βελγίου) στην Άγρια Δύση, ο οποίος αντιμετωπίζει

την αδικία όπου την συναντά. Τα πιο διάσημα τεύχη του, ήταν αυτά στα οποία σεναριογράφος ήταν ο René Goscinny. Όλες αυτές οι βίαιες και τρομακτικές σκηνές όμως, προκάλεσαν την αποστροφή και διαμαρτυρία πολλών, αναγκάζοντας στην Αμερική την δημιουργία μιας επιτροπής "Comics Code Authority" η οποία επέβαλε μια σειρά κανονισμών που μεταξύ των οποίων: απαγόρευε την χρήση των λέξεων "horror", "terror" και "crime" σε τίτλους κόμικς, επέβαλε την απαραίτητη θριάμβευση του καλού ενάντια στο κακό, στην περίπτωση που αναφερόντουσαν εγκληματικές πράξεις έπρεπε να απεικονίζονται ως απαίσιες και ειδηχθείς δραστηριότητες, καθώς και η απεικόνιση των γυναικείων σωμάτων έπρεπε να είναι ρεαλιστική χωρίς υπερβολές.

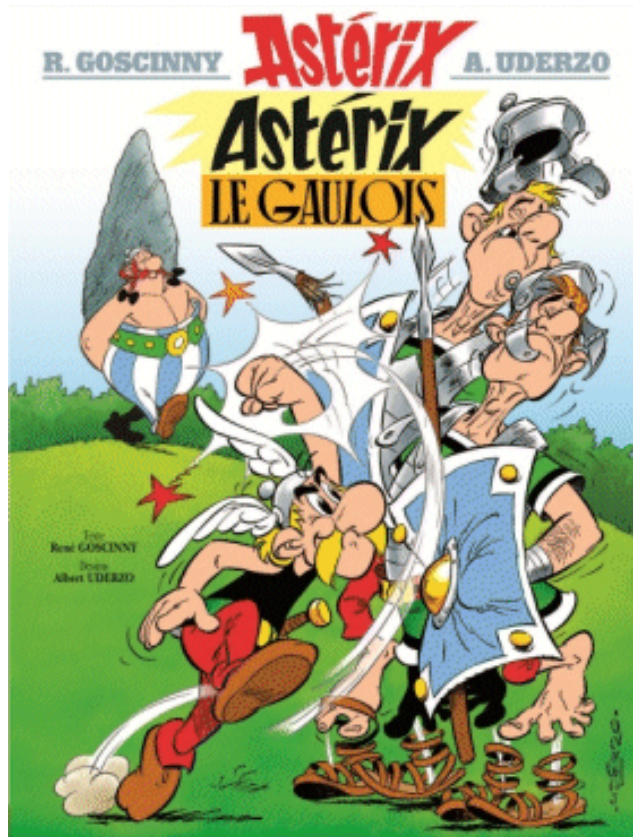


Εικόνα 11. Εξώφυλλο του "Lucky Luke" του Morris

Για αυτό, επακολούθησε μία περίοδος όπου πολλά κόμικς, λόγω της θεματολογίας τους, σταμάτησαν να εκδίδονται και εμφανίστηκαν νέες εκδόσεις, φτάνοντας στο άλλο άκρο, με συχνά ανόητες και παιδιάστικες πλοκές.

Παρόμοια κατάσταση επικρατούσε και στην Γαλλία, με λογοκριτικό νόμο να εφαρμόζεται από το 1949. Στην συγκεκριμένη περίπτωση βέβαια, είχε θετικό αντίκτυπο καθώς περιορίστηκε ο ανταγωνισμός της Αμερικής που είχε εξαπλωθεί σε όλη την Ευρώπη και κατάφεραν να ανθήσουν τα γαλλικά κόμικς, χωρίς υπερήρωες και με πιο απλούς και ξέγνοιαστους χαρακτήρες.

Μέσα σε αυτή την περίοδο, το 1959 δημοσιεύτηκε και η πρώτη ιστορία της γαλλοβελγικής σειράς Αστερίξ (Astérix ή Astérix le Gaulois) στο πρώτο τεύχος του περιοδικού Pilote. Την σειρά έγραψε ο René Goscinny και την εικονογράφηση επιμελήθηκε Albert Uderzo, ο οποίος ανέλαβε το 1977 και την συγγραφή μετά τον θάνατο του Goscinny. Η ιστορία ακολουθεί τις περιπέτειες ενός χωριού Γαλατών που αντιστέκονται στην Ρωμαϊκή κατοχή το 50 π.Χ. Οι δημιουργοί βασίστηκαν σε ιστορικά τεκμήρια όπως σχολικά εγχειρίδια ιστορίας και τα απομνημονεύματα του Καίσαρα, χωρίς να ακολουθούν αυστηρά τα ιστορικά γεγονότα. Η σειρά γνώρισε τεράστια επιτυχία, μεταφράστηκε σε πάνω από 100 γλώσσες, προσαρμόστηκε σε 12 ταινίες και μέχρι σήμερα σε όλο τον κόσμο, έχουν πωληθεί 325 εκατομμύρια αντίτυπα. Στην Ελλάδα, το κόμικς κυκλοφόρησε στα τέλη της δεκαετίας του 1960 από τις εκδόσεις Σπανός. Ακολουθώντας αυτήν την επιτυχία, στην Γαλλία εμφανίστηκαν πολλά περιοδικά κόμικς με εκπαιδευτικό και ιστορικό χαρακτήρα, όπως το μηνιαίο "Ιστορία της Γαλλίας σε κόμικς" από τις εκδόσεις Larousse που εκδόθηκε την περίοδο του 1976-1978 και στην συνέχεια η σειρά "Μεγάλοι Εξερευνητές και Μεγάλες Ανακαλύψεις" την περίοδο του 1978-1980.

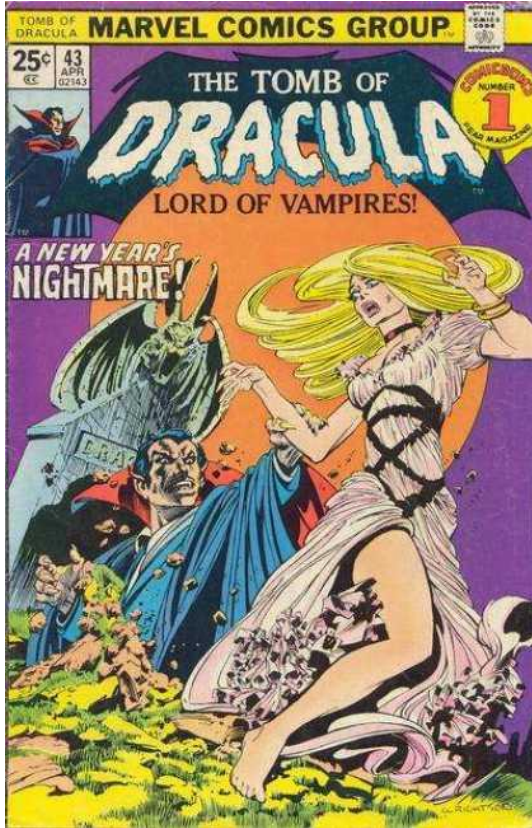


Εικόνα 12. Εξώφυλλο του "Astérix le Gaulois" του Uderzo και Goscinny

Με την πάροδο του χρόνου, προηγούμενοι κανονισμοί και απαγορεύσεις άρθηκαν και λόγω της αυξανόμενης ελευθερίας διάφορα κόμικς όπως τρόμου και υπερηρώων επανεμφανίστηκαν. Τέτοια παραδείγματα είναι το "The Tomb of Dracula" του 1972, το "Ghost Rider" και το "Tales of the Zombie" του 1973.

Την ίδια δεκαετία εμφανίζεται για πρώτη φορά, η έννοια της αποτυχίας και η αδυναμία των υπερηρώων να σώσουν τους πάντες, με το σοκαριστικό τεύχος 121-122 του "Amazing Spider-Man" στο οποίο ο πρωταγωνιστής αδυνατεί να σώσει την αθώα κοπέλα του από τον εγκληματία που την δολοφονεί βάνουσα. Ταυτόχρονα οι ιστορίες των κόμικς ξεκίνησαν να αφορούν κοινωνικά προβλήματα όπως ο ρατσισμός, με αποτέλεσμα να δημιουργηθούν νέοι πρωταγωνιστές από ομάδες μειονοτήτων όπως η Storm, ο Black Lightning και όλη η ομάδα X-Men και ήρωες όπως ο Green Lantern και ο Green Arrow

πολεμούν την κοινωνική αδικία και την ρύπανση, καθώς και εθισμούς (αλκοόλ, ναρκωτικά) προσωπικούς αλλά και κοντινών προσώπων τους.



Εικόνα 13. Εξώφυλλο του "The Tomb of Dracula"



Εικόνα 14. Εξώφυλλο του "Ghost Rider"



Εικόνα 15. Πάνελ από το τεύχος#121-122 του "Amazing Spider-Man" με τον θάνατο της κοπέλας του

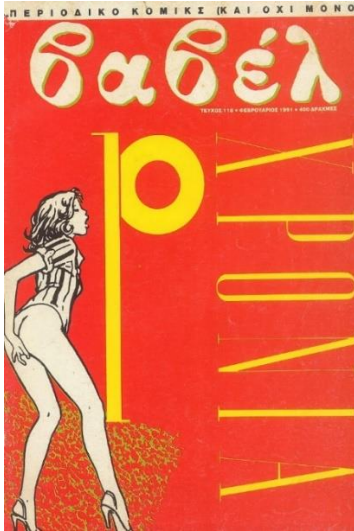


Εικόνα 16. Εξώφυλλο του "X-Men"

Αυτές οι συνθήκες συνεχίζουν και το 1980 με 1990 οι ιστορίες συνέχισαν να γίνονται ολοένα και πιο σκοτεινές και πεσιμιστικές, οι συγγραφείς δημιουργούσαν χαρακτήρες ψυχολογικά περίπλοκους, με τους αντί-ήρωες να γίνονται πιο δημοφιλείς από τους ήρωες. Αισθητικά, οι εικόνες σε αυτά τα έργα έγιναν πιο σκοτεινές, έπαιζαν με τον φωτισμό, τις σκιές, τα σκοτεινά και τα αντίθετα χρώματα.

Στην Ελλάδα, το 1981 εμφανίζεται το περιοδικό κόμικ "βαβέλ" που προοριζόταν ειδικά για ενήλικες, διαφέροντας κατά πολύ από τα προηγούμενα, αφού δεν είχε στόχο ούτε την ψυχαγωγία ούτε την επιμόρφωση των παιδιών. Κυκλοφορούσε με νέο τεύχος σχεδόν κάθε μήνα, μέχρι και τον Ιούνιο του 2008, και είχε έντονα πολιτικό και κοινωνικό χαρακτήρα. Έπειτα, το 1984 εμφανίστηκε για πρώτη φορά ο Αρκάς, δημοσιεύοντας στο περιοδικό "βαβέλ" την σειρά "Ο Κόκορας", όπου σε ένα κοτέτσι, ένας κόκορας που τον μισούν όλοι, προσπαθεί να βρει κότα για να ζευγαρώσει, αλλά αποτυχαίνει και καταλήγει

συνεχώς σε φαντασιώσεις. Ο Αρκάς μέχρι και σήμερα, έχει δημοσιεύσει πολλές σειρές κόμικς, και γενικά έχει σατυρικό ύφος και ασκεί έντονη πολιτική κριτική.

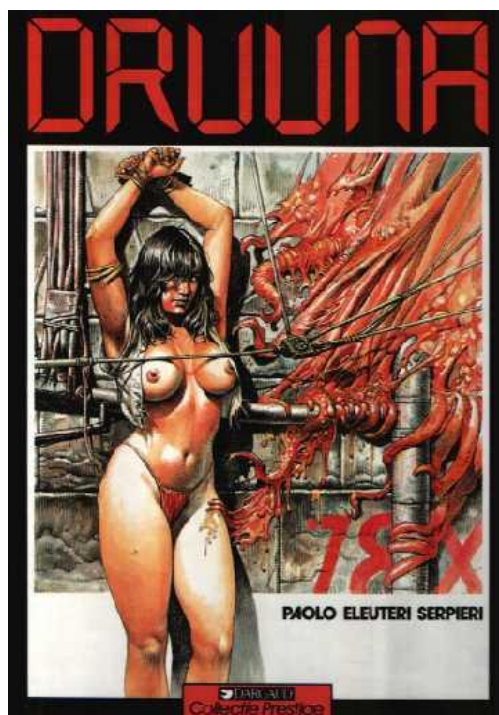


Εικόνα 17. Εξώφυλλο του περιοδικού "θαβέλ"



Εικόνα 18. Εξώφυλλο του "ο Κόκορας" του Αρκά

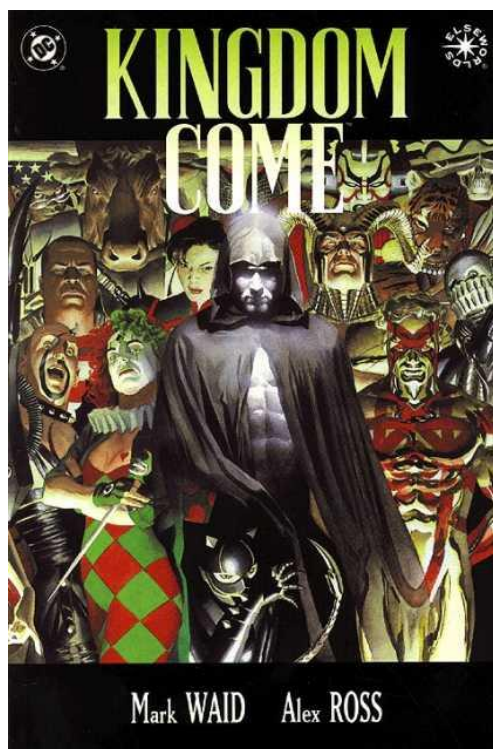
Άξιο να αναφερθεί, είναι και το αμφιλεγόμενο έργο του Ιταλού δημιουργού κόμικς, Ραολο Eleuteri Serpieri, το "Morbus Gravis" το οποίο δημοσιεύτηκε το 1985. Έγινε γνωστό λόγω της πρωταγωνίστριας Druuna, η οποία συχνά απεικονιζόταν σχεδόν ή και τελείως γυμνή, και των περιπετειών της που συνήθως συμπεριλάμβαναν πολύ ωμές και ρεαλιστικές σκηνές με βίαιο και σεξουαλικό περιεχόμενο. Η σειρά πούλησε περισσότερα από 1 εκατομμύρια αντίτυπα σε δώδεκα γλώσσες.



Εικόνα 19. Εξώφυλλο του "Morbus Gravis" του Serpieri με την Druuna

Όμως αυτή η περίοδος, κυρίως στην Αμερική, έληξε με μεγάλες πτώσεις στις πωλήσεις και πολλές πτωχεύσεις, μεταξύ άλλων και της "Marvel Comics" το 1996, λόγω της τεράστιας προσφοράς και της συνεχώς μειωμένης ζήτησης.

Από αυτό το σημείο και έπειτα, έγινε κατανοητό από τους εκδότες και τους δημιουργούς, πως για την αναγέννηση του είδους, θα έπρεπε να στοχεύσουν περισσότερο στην ποιότητα των περιοδικών κόμικς και όχι στον μεγάλο αριθμό συνεχών ανανεώσεων. Επίσης, η δημοσίευση του έργου του Alex Ross, "Kingdom Come" από την "DC Comics" το 1996, που αποτελούνταν από 4 τεύχη, με θέμα τις συγκρούσεις που αντιμετώπιζαν οι υπερήρωες και την προσπάθεια καθορισμού του πραγματικού ηρωισμού, έθεσε τις βάσεις για τον ερχομό μίας νέας, εποχής που συνεχίζει μέχρι και σήμερα στην ιστορία των κόμικς.



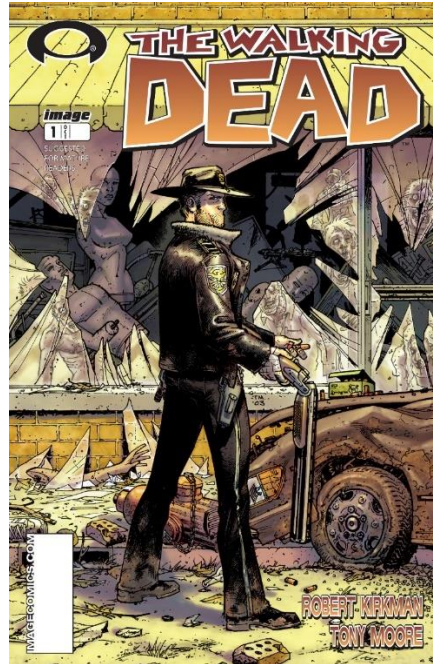
Εικόνα 20. Εξώφυλλο του "Kingdom Come" του Alex Ross

Στην σύγχρονη αυτή εποχή, υπάρχει πλήρης ελευθερία όχι μόνο στην θεματολογία και στην αισθητική, αλλά και στο ότι οποιοσδήποτε θέλει, μπορεί να δημιουργήσει και να διαθέσει στο κοινό τα έργα του, αφού δεν χρειάζεται να τα εκτυπώσει και έχει την δυνατότητα να τα διαμοιράσει σε ψηφιακή μορφή. Σημαντικό ρόλο παίζει πλέον και η τεχνολογία, η οποία συνεχώς εξελίσσεται και εμφανίζονται νέες τεχνικές εικονογράφησης από ψηφιακή ζωγραφική μέχρι και τρισδιάστατη μοντελοποίηση. Η πολύ συχνή μεταφορά των κόμικς σε άλλα μέσα, όπως ταινίες και βιντεοπαιχνίδια, έχει φτάσει σε νέα επίπεδα όπου με την χρήση της τεχνολογίας, τα πάνελ των δημιουργών καθαυτά, ζωντανεύουν με την προσθήκη κίνησης, και φωνητικών ηθοποιών.

Η Marvel και η DC αποκτούν τεράστιο κοινό, με τους υπερήρωες να επανέρχονται στο προσκήνιο και δραματικές αλλαγές που συμβαίνουν σε γνωστούς χαρακτήρες, όπως στο "Clone Saga" του Spider-Man και στο "The Death of Superman" να γνωστοποιούνται ακόμα και από τα κύρια μέσα ενημέρωσης.

Βέβαια και κόμικς που δεν έχουν υπερήρωες δημοσιεύονται ολοένα και πιο συχνά και γίνονται δημοφιλή όπως η post-apocalyptic σειρά κόμικς “The Walking Dead” του συγγραφέα Robert Kirkman και των εικονογράφων Tony Moore και Charlie Adlard, που εκδόθηκε από την Image Comics το 2003 και έπειτα από 193 τεύχη, ολοκληρώθηκε το 2019.

Επίσης σημαντική είναι η διαστημική σειρά κόμικς “Saga” με συγγραφέα τον Brian K. Vaughan και εικονογράφο τη Fiona Staples, που από το 2012 όταν ξεκίνησε συνεχίζει να εκδίδεται από την αμερικανική Image Comics μέχρι και σήμερα. Θέμα της σειράς, ένα ζευγάρι από αντίπαλες εξωγήινες φυλές, που προσπαθεί να φροντίσει την μικρή του κόρη, η οποία γεννιέται στην αρχή της σειράς.



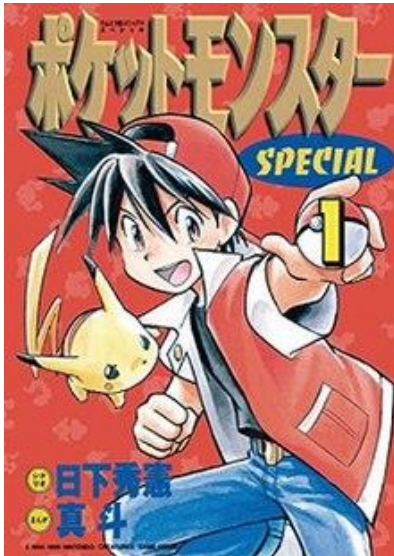
Εικόνα 21. Εξώφυλλο του τεύχους#1 “The Walking Dead” των Robert Kirkman, Tony Moore, Charlie Adlard

Ένα μεγάλο εγχείρημα ξεκίνησε στη Γαλλία το 2017, με την σειρά “Histoire Dessinée de la France” που αναμένεται να ολοκληρωθεί σε 20 τόμους, από 170 σελίδες ο καθένας και υπόσχεται να παρουσιάσει την ιστορία της Γαλλίας όπως ποτέ πριν. Συγκεκριμένα στην Γαλλία, από το 2017 έχουν κυκλοφορήσει πάνω από 450 κόμικς ιστορικού περιεχομένου

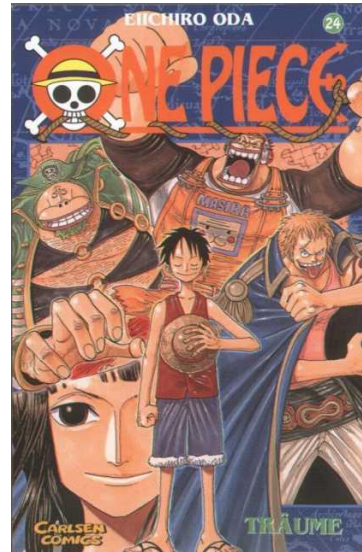
και στην περίοδο της πανδημίας το 2021 οι πωλήσεις εκτοξεύτηκαν στα ύψη αγγίζοντας τα 85 εκατομμύρια αντίτυπα κόμικς, αντιπροσωπεύοντας το 25% των πωλήσεων βιβλίων. Επιπρόσθετα, πρέπει να δηλωθεί η ύπαρξη αλλά και ο βαθμός συμβολής στην εξέλιξη των κόμικς, των Ιαπωνικών manga. Τα manga εξαρχής αφορούσαν ένα ευρύ κοινό, με αναγνώστες διαφόρων ηλικιών αλλά και κοινωνικών στρωμάτων, καθώς επίσης περιλάμβανε πολλές θεματικές όπως δράση, περιπέτεια, κωμωδία, ιστορικά γεγονότα, τρόμος, ρομαντισμός, επιστημονική φαντασία και, ερωτικά, σε αντίθεση με τα αμερικάνικα κόμικς για παράδειγμα που αρχικά περιείχαν σχεδόν επί το πλείστον υπερήρωες και μόνο δράση. Όσον αφορά το στυλ, ήταν συνήθως ασπρόμαυρα σε αντίθεση με τα έγχρωμα αμερικάνικα και γαλλικά κόμικς και κυκλοφορούσαν σε περιοδικά που περιλάμβαναν πολλές διαφορετικές ιστορίες, καθεμία από τις οποίες συνεχιζόταν σε επόμενο τεύχος. Όσον αφορά την έκταση ενός τεύχους manga, ήταν σχεδόν πάντα μεγαλύτερη από αυτή των δυτικών κόμικς. Άλλες σημαντικές διαφορές παρατηρούνται και στην απεικόνιση των διαλόγων, όπως για παράδειγμα οι διάλογοι μέσα σε σύννεφα, που στα δυτικά κόμικς υπονοούν σκέψεις ενώ στα ιαπωνικά λόγια που ψιθυρίζονται. Επίσης συχνό φαινόμενο στα manga είναι η απεικόνιση της κίνησης και της ταχύτητας, όχι μόνο μέσω του αντικειμένου αλλά και μέσω του φόντου προσθέτοντας ευθείες γραμμές που υποδεικνύουν την κατεύθυνση της κίνησης και θολούρες. Επίσης έχουν τον δικό τους τρόπο ένδειξης των διαφόρων συναισθηματικών καταστάσεων, όπως της ντροπής ή της αμηχανίας που απεικονίζεται με μεγάλες σταγόνες ιδρώτα στο πρόσωπο, της λαγνείας με μύτη που ματώνει και του πανικού, με την συρρίκνωση των χαρακτηριστικών του προσώπου.

Από το 1950 τα manga ξεκίνησαν να γίνονται σημαντικό τμήμα της ιαπωνικής εκδοτικής βιομηχανίας, με την αγορά τους στην Ιαπωνία να φτάνει το 1995, τα 6–7 δισεκατομμύρια δολάρια και πλέον με ετήσιες πωλήσεις 1,9 δισεκατομμυρίων. Την δεκαετία του 1970, η Ιταλία και η Γαλλία γνώρισαν στην ευρωπαϊκή αγορά τα manga, πράγμα που επηρέασε την γελοιογραφία της εποχής και τελικά το 1990 έγιναν μαζικά δημοφιλή. Στην Αμερική έγιναν γνωστά πρώτα τα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια, και αργότερα τα manga, με τους Ιάπωνες εκδότες να στρέφονται στην αμερικάνικη αγορά στα μέσα του 1990, μία περίοδο

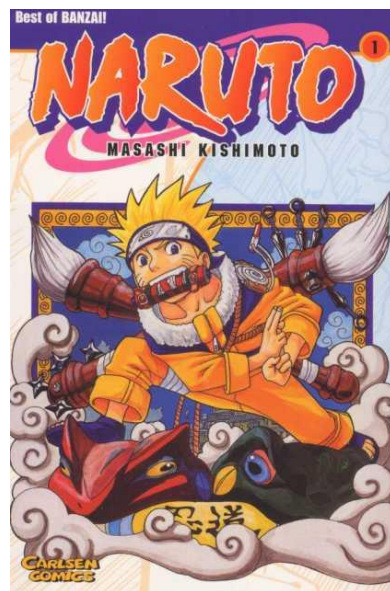
κατά την οποία επικρατούσε στασιμότητα στην εγχώρια αγορά. Το 1993, τις μεγαλύτερες πωλήσεις του είδους στις Ηνωμένες Πολιτείες είχε το 1^ο τεύχος του manga “Ροκέμον” το οποίο πούλησε πάνω από 1 εκατομμύριο αντίτυπα, ενώ στην συνέχεια, το “One Piece” του Eiichiro Oda που πρώτο-δημοσιεύτηκε το 1997 και το “Naruto” του Masashi Kishimoto το οποίο πρωτοεκδόθηκε το 1999 να κερδίζουν την αγάπη εκατομμυρίων αναγνωστών μέχρι και σήμερα.



Εικόνα 22. Εξώφυλλο του τεύχους#1 “Ροκέμον”



Εικόνα 23. Εξώφυλλο του τεύχους#24 “One Piece” του Eiichiro Oda



Εικόνα 24. Εξώφυλλο του τεύχους#1 του “Naruto” του Masashi Kishimoto

Πλέον πολλά manga μεταφράζονται σε άλλες γλώσσες, με το είδος να καταλαμβάνει το 55% των πωλήσεων, ενώ τα αμερικάνικα κόμικς της Marvel και DC να αντιπροσωπεύουν μόνο το 18% και τα κόμικς για νέους το 20%.

Ακολουθώντας τα βήματα της ιστορίας των κόμικς, φαίνεται η προσπάθεια που έχει καταβληθεί για να καταφέρει να έχει την αναγνώριση αλλά και την αποδοχή που διαθέτει σήμερα. Έτσι, φτάνοντας τελικά στην σύγχρονη εποχή, παρατηρείται η συνεχής εξέλιξη του είδους και όσον αφορά το στυλ και την αισθητική αλλά κυρίως όσον αφορά τα θέματα των ιστοριών, γεγονός που συμβαδίζει με την αντίληψη του είδους από την κοινωνία. Δηλαδή, ξεφεύγουν από τους υπερήρωες και την κωμωδία και αγγίζουν κοινωνικά θέματα, με την σοβαρότητα και ευαισθησία που τους αρμόζει.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ GRAPHIC NOVEL?

Ο όρος graphic novel ξεκίνησε να χρησιμοποιείται ευρέως την δεκαετία του '70, κατά βάση έπειτα από την χρήση του από τον Will Eisner για να μπορέσει να κυκλοφορήσει το έργο του, και σκοπός του ήταν η διάκριση των απλών κόμικς που θωρούντουσαν αρκετά ευτελή και για παιδιά, από πιο σοβαρά και λογοτεχνικά έργα του ίδιου μέσου που στόχευαν προς τους ενήλικες. Στις αρχές της δεκαετίας του 2000 τα graphic novels έγιναν πιο δημοφιλή και πλέον υπήρχαν στα βιβλιοπωλεία ως κατηγορία. Σύμφωνα με τον Eddie Campbell, Βρετανό δημιουργό κόμικς, ο όρος graphic novel στην σημερινή εποχή χρησιμοποιείται με 4 διαφορετικούς τρόπους¹³. Πρώτον χρησιμοποιείται απλώς ως συνώνυμο των κόμικς και δεύτερον για την περιγραφή δεμένων βιβλίων κόμικς που διαφέρουν από τα κλασσικά περιοδικά κόμικς. Τρίτον χρησιμοποιείται για τον χαρακτηρισμό κόμικς που ταυτίζονται σε μορφή και έκταση με ένα πεζογραφικό μυθιστόρημα. Τέταρτον χρησιμοποιείται από πολλούς για να περιγράψουν ένα νέο μέσο, κάτι που θεωρητικά διαφέρει ως προς τον στόχο από τα κόμικς. Αυτό που είναι σίγουρο είναι ότι όπως και να χρησιμοποιείται ο όρος, σχετίζεται με μία διαφορετική αισθητική προσέγγιση, με μεγαλύτερη έμφαση στον δημιουργό και το προσωπικό του στυλ, αλλά

¹³ Campbell Eddie, «What Is a Graphic Novel?», World Literature Today, Vol. 81, No. 2, Graphic Literature, (2007), pp. 13-15

και με την ανάγκη για την δημιουργία σημαντικών έργων με μεγαλύτερο βάθος και σημασία.

Ωστόσο ο όρος αυτός δημιουργεί σύγχυση δεδομένου ότι ο ορισμός του δεν έχει παγιωθεί και κάθε φορά αναφέρεται σε διαφορετικά περιγραφικά χαρακτηριστικά. Επίσης, δημιουργεί προβλήματα, καθώς η λέξη graphic "γραφικό" υποδηλώνει την ύπαρξη σεξουαλικού και βίαιου περιεχομένου που απευθύνεται περισσότερο σε έναν πνευματικά προετοιμασμένο ενήλικα και η λέξη novel "μυθιστόρημα" αναφέρεται σε ένα έργο μυθοπλασίας έκτασης βιβλίου. Οπότε το γεγονός ότι τα πιο σημαντικά graphic novel είναι κυρίως έργα αυτοβιογραφίας, απομνημονευμάτων, ιστορικών γεγονότων και όχι μυθοπλασίας, όπως όπως το "Maus" του Art Spiegelman και το "Persepolis" της Marjane Satrapi έρχεται σε αντίθεση με την ίδια την σημασία του όρου. Παραπλανητικό είναι και το γεγονός ότι δεν πρόκειται πάντα για ένα μυθιστόρημα όπως προϋποθέτει ο τίτλος αλλά πολύ συχνά για συλλογές διηγημάτων. Για αυτόν τον λόγο η Hillary Chute, Αμερικανίδα ειδικός των κόμικς και μελετητής της λογοτεχνίας, το 2008 πρότεινε την χρήση ενός νέου όρου, του graphic narrative που απομακρύνεται από την μυθοπλασία και δίνει έμφαση στην αφήγηση (narrative) ορίζοντας τα έργα αυτά ως κόμικς με έκταση βιβλίου. Επίσης εγείρονται ερωτήματα για το αν υπάρχει πλέον η ανάγκη που εξαρχής δημιούργησε τον όρο graphic novel, μιας και τα κόμικς εκτός από το ότι ερευνώνται επιστημονικά από ακαδημαϊκούς, συχνά θεωρούνται σήμερα ισοδύναμα με άλλα παραδοσιακά λογοτεχνικά έργα.

Για αυτόν τον λόγο οι ακαδημαϊκοί συνήθως κάνουν χρήση του όρου κόμικς όταν αναφέρονται στο μέσο, δηλαδή στο γενικότερο συνδυασμό εικόνων και λέξεων, ενώ με τον όρο graphic novel αναφέρονται σε μία πιο συγκεκριμένη μορφή εντός του μέσου¹⁴.

Όσον αφορά τους δημιουργούς των graphic novel, παρατηρείται ότι αποφεύγουν να χρησιμοποιήσουν οι ίδιοι αυτόν τον όρο. Συγκεκριμένα ο Alan Moore συγγραφέας του "Watchmen" θεωρεί ότι το graphic novel δεν έχει διαφορά από το κόμικ¹⁵ και διαφωνεί

¹⁴ Hoover S., The Case for Graphic Novels, Communications in Information Literacy,(2012), pp.175

¹⁵ Alan Moore συνέντευξη <https://www.youtube.com/watch?v=2WDJRq50VZg>

κάθετα με την χρήση του όρου αυτού, ενώ ο Art Spiegelman δημιουργός του “Maus”, ότι είναι ένα κόμικ που χρειάζεται σελιδοδείκτη¹⁶.

ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΞΥ COMICS ΚΑΙ GRAPHIC NOVELS

Ξεκινώντας από το αισθητικό κομμάτι που είναι και πιο εύκολο να παρατηρηθεί, η πρώτη μεγάλη διαφορά είναι το χρώμα. Τα κόμικς τείνουν να είναι έγχρωμα, με χαρακτηριστικά παραδείγματα τον Superman και τα κόκκινα, κίτρινα και μπλε χρώματά του, τον Green Lantern με το πράσινο και τον Yellow Kid με το κίτρινο χρώμα. Θα μπορούσε να ειπωθεί δηλαδή πως το χρώμα αποτελεί σήμα κατατεθέν των κόμικς, ειδικά όταν πρόκειται για υπερήρωες. Τα graphic novels αντιθέτως τείνουν να έχουν έλλειψη χρωμάτων, και να είναι συνήθως ασπρόμαυρα. Το γεγονός αυτό σίγουρα έχει σχέση με το ότι μερικά από τα πιο γνωστά graphic novels τηρούν αυτό το χαρακτηριστικό, όπως το “Maus” του Spiegelman και το “Persepolis” της Satrapi. Φυσικά υπάρχουν αρκετές περιπτώσεις έργων που διαφέρουν, όπως το “Jimmy Corrigan: the Smartest child on Earth” του Chris Ware που θεωρείται graphic novel αλλά είναι έγχρωμο.

Όσον αφορά το κομμάτι του θέματος και της πλοκής, μια επίσης διαφορά που προέρχεται από τον ίδιο τον όρο του μέσου και την ανάγκη του διαχωρισμού των κόμικς και των graphic novels είναι η ύπαρξη ή μη του κωμικού στοιχείου. Σίγουρα μπορεί να θεωρηθεί πως στα κόμικς είναι ένα στοιχείο που συναντιέται συχνά, ιδιαίτερα αναλογίζοντας την προέλευση των κόμικς από τα funnies που ήταν κατεξοχήν χιουμοριστικού περιεχομένου. Βέβαια δεν πρέπει να εννοηθεί πως είναι βασικό και αναγκαίο, αφού επίσης πολύ συχνό είναι το στοιχείο της δράσης και της περιπέτειας. Στα έργα που χαρακτηρίζονται ως graphic novel είναι σύνηθες να υπάρχει έλλειψη του κωμικού στοιχείου και αντίθετα τα έργα αυτά έχουν θέματα πιο σοβαρά και δραματικά όπως το “Maus” του Spiegelman που αφηγείται γεγονότα του ολοκαυτώματος.

¹⁶ Skokie Staff, Great Graphic Novels <https://skokielibrary.info/blog/180/graphic-novels/?fbclid=IwAR1F2R3jr-ex41pxYCT0pedwMOoRmlf5tBYQXyvecBVjnbz2pfy3a-G-V-E>

Η έκταση ενός κόμικ είναι συνήθως μικρή, με πιο συχνή την ύπαρξη σύντομων τευχών που εκδίδονται ανά τακτά χρονικά διαστήματα αρκετό καιρό ακόμη και χρόνια και αφηγούνται ιστορίες κάποιων συγκεκριμένων χαρακτήρων μέσα σε ένα μεγάλο χρονικό διάστημα. Τα graphic novels από την άλλη έχουν μεγαλύτερη έκταση (εξ ου και η σχέση με το βιβλίο/μυθιστόρημα) και θα μπορούσαν να παρομοιαστούν περισσότερο με μια ταινία που αφηγείται μια συγκεκριμένη ιστορία, που σχετίζεται με πιο περίπλοκα, σοβαρά και συχνά σύγχρονα θέματα, από την αρχή μέχρι το τέλος. Η δημοσίευση τέτοιων έργων είναι συνήθως και λιγότερο περιοδική.

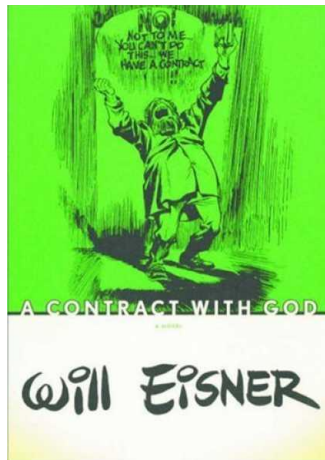
Τακτικά επίσης παρατηρείται η επιλογή σκληρού εξωφύλλου και καλύτερης ποιότητας χαρτιού για έργα που εντάσσονται στην κατηγορία των graphic novels, καθώς και μεγαλύτερο κόστος συγκριτικά με κόμικς.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ GRAPHIC NOVELS

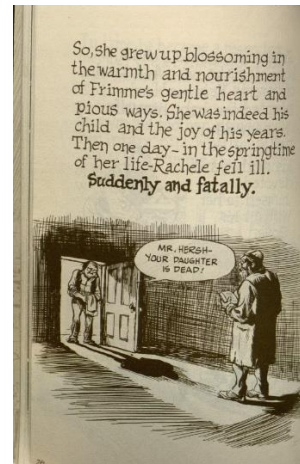
Άρα συνοψίζοντας, τα πιο βασικά χαρακτηριστικά που οδηγούν ένα έργο, ένα βήμα παραπάνω από τα κόμικς και το προσδιορίζουν ως graphic novel είναι τα εξής: η θεματολογία και η πνευματική ωριμότητα που απαιτεί από τον αναγνώστη για να το κατανοήσει και η μεγάλη έμφαση που δίνεται στην ψυχολογία και τον εσωτερικό κόσμο των χαρακτήρων. Επίσης, η σχετικά μεγαλύτερη έκταση που έχει, καθώς και η έλλειψη τακτικής έκδοσης σε σύγκριση με ένα κόμικ. Οπότε, τα παρακάτω έργα που θα αναφερθούν, κατατάσσονται στην κατηγορία των graphic novel, ακριβώς επειδή πέρα από τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά των κόμικς (για παράδειγμα η ακολουθία εικόνων σε συνδυασμό με κείμενο), διαθέτουν και αυτά των graphic novel.

Το πρώτο έργο που χαρακτηρίστηκε ως graphic novel ήταν αυτό του Will Eisner με τίτλο “A contract with God” το οποίο δημοσιεύτηκε το 1978. Σε αντίθεση με τα κλασικά κόμικς με υπερήρωες της μέχρι τότε εποχής, το συγκεκριμένο έργο ήταν πολύ πιο περίπλοκο και σοβαρό, αφού ήταν μια ανθολογία τεσσάρων αυτοβιογραφικών ιστοριών για Εβραίους που ζούσαν σε μια πολυκατοικία της Νέας Υόρκης κατά τη διάρκεια της Μεγάλης Ύφεσης. Αισθητικά, είχε εξπρεσιονιστικές επιρροές στην απόδοση του φωτός και έλλειψη των παραδοσιακών πάνελ, με αποτέλεσμα να δημιουργεί στον αναγνώστη έντονα το

συναίσθημα την απογοήτευσης με την ζωή και της ενοχής. Το έργο δεν γνώρισε εμπορική επιτυχία με τον Eisner να δυσκολεύεται πολύ στην έκδοσή του, αφού κανένας εκδότης δεν ήταν πρόθυμος να κυκλοφορήσει ένα κόμικ με αυτή τη μορφή¹⁷. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο και το χαρακτήρισε graphic novel, ελπίζοντας ότι έτσι θα μπορούσε να σταθεί διπλά στα βιβλία λογοτεχνίας.



Εικόνα 25. Εξώφυλλο του "A contract with God" του Will Eisner

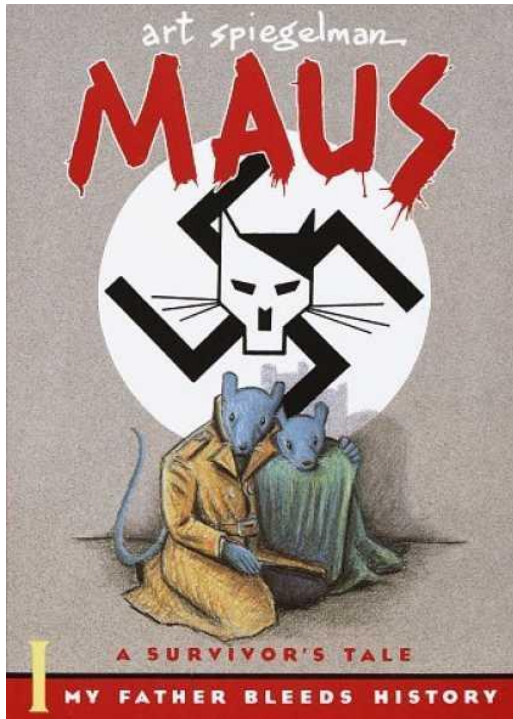


Εικόνα 26. Σελίδα του "A contract with God" του Will Eisner

Στην συνέχεια το 1986 εκδόθηκαν κάποια από τα πιο σημαντικά graphic novels¹⁸, όπως ο πρώτος τόμος του "Maus" του Art Spiegelman, που φέρνει σε αντίθεση την παιδική όψη των σχεδίων από ποντίκια και γάτες του δημιουργού, με το γεγονός του Ολοκαυτώματος, δημιουργώντας κάτι που θυμίζει παραβολή. Πρόκειται για μία αυτοβιογραφική ιστορία με θέμα μια εβραϊκή οικογένεια που έζησε την κυριαρχία της ναζιστικής Γερμανίας στην Πολωνία, με ιδιαίτερο χαρακτηριστικό την παρουσίαση του χαρακτήρα του πατέρα ως έναν άνθρωπο γεμάτο ελαττώματα και ενοχές, και την απομάκρυνση από την κλασική ιδέα του τέλει ήρωα.

¹⁷ Eisner, Contract With God Trilogy, xiv

¹⁸ Hoover S., The Case for Graphic Novels, Communications in Information Literacy,(2012), pp.175

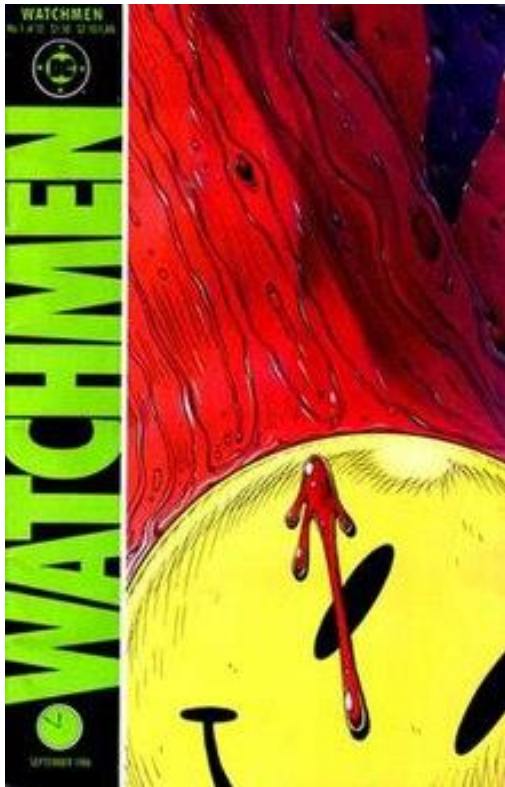


Εικόνα 27. Εξώφυλλο του πρώτου τόμου του “Maus” του Art Spiegelman



Εικόνα 28. Σελίδα του “Maus” του Art Spiegelman

Την ίδια χρονιά εκδόθηκε το πρώτο τεύχος του “Watchmen” του Alan Moore και Dave Gibbons με τον κόσμο πλέον υποτιμά τους κάποτε πανίσχυρους υπερήρωες που έχουν φτάσει στα άκρα. Βασική ιδέα του έργου αυτού, οι αγωνίες και οι προβληματισμοί που άφησε πίσω του ο Ψυχρός Πόλεμος καθώς και τα διάφορα ερωτήματα σχετικά με τη λατρεία των ηρώων.

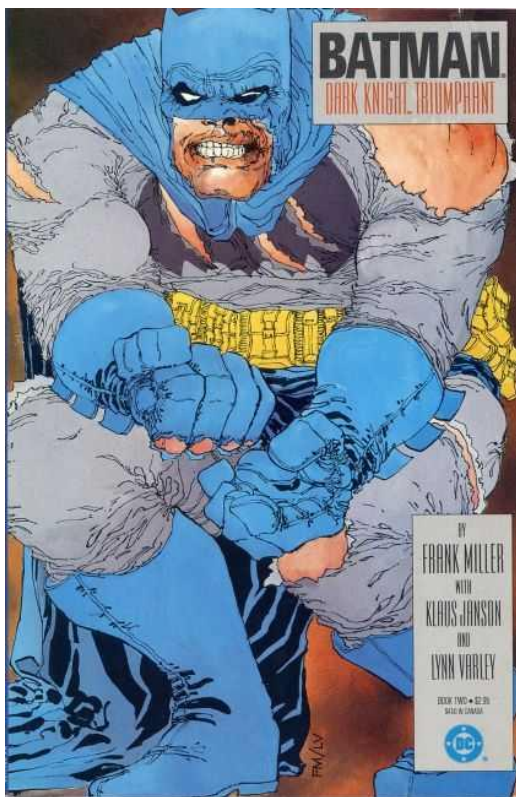


Εικόνα 29. Εξώφυλλο του “Watchmen” του Alan Moore

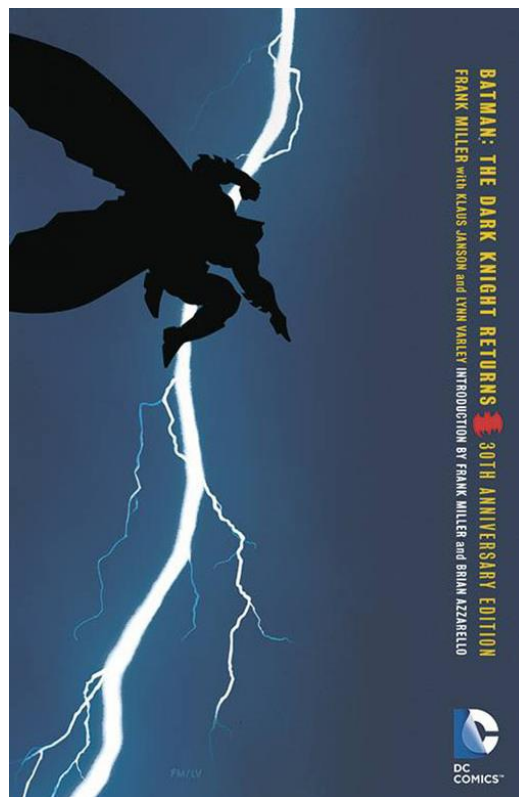


Εικόνα 30. Σελίδα του “Watchmen” του Alan Moore

Επίσης πολύ σημαντικό, το έργο του Frank Miller, “Batman: The Dark Knight Returns”. Μία πολύ σκοτεινή ιστορία για το «τέλος» του Batman. Η πλοκή ακολουθεί τον πλέον ηλικιωμένο πρωταγωνιστή που επιστρέφει στην καταπολέμηση του εγκλήματος για μερικές νύχτες και προσπαθεί μια τελευταία φορά να αποκαταστήσει την τάξη στην πόλη Γκόθαμ, αφού πρώτα λόγω ηλικίας έχει αφήσει τους εγκληματίες να τρομοκρατούν την πόλη. Μέχρι και σήμερα είναι τέτοια η σημαντικότητα του έργου, που το επετειακό εξώφυλλο που σχεδίασε ο Miller το 2022 πωλήθηκε για 2 εκατομμύρια δολάρια σε δημοπρασία. Επίσης αξιοσημείωτο του ίδιου δημιουργού, το “The Killing Joke” στο οποίο γνώρισε στο κοινό έναν Joker που ενδιαφερόταν πρωτίστως για τα ψυχολογικά βασανιστήρια που μπορούσε να προκαλέσει και όχι για τον θάνατο του ήρωα.



Εικόνα 31. Εξώφυλλο του "Batman: The Dark Knight Returns" του Frank Miller



Εικόνα 32. Επετειασκό εξώφυλλο του "Batman: The Dark Knight Returns" του Frank Miller

Βέβαια κανένα από τα προαναφερθέντα έργα δεν δημιουργήθηκε εξ αρχής ως graphic novel από τους δημιουργούς τους, αν και χαρακτηρίστηκαν έτσι λόγω της σοβαρότητας των θεμάτων τους, του φιλοσοφικού βάθους, καθώς και της πολιτικής επικαιρότητας που έκρυβαν από πίσω. Το "Maus" συγκεκριμένα, το 1992 τιμήθηκε με το βραβείο Pulitzer, κάτι που αύξησε τις πωλήσεις των graphic novels στην αγορά και βοήθησε να καταξιωθούν και να αποκτήσουν αρκετό κύρος ώστε να ξεκινήσουν να διατίθενται σε βιβλιοθήκες αλλά και μεγάλα βιβλιοπωλεία.

Το "Sandman" του συγγραφέα Neil Gaiman είναι ένα graphic novel που εκδόθηκε από την DC Comics και αρχικά δημοσιεύτηκαν 75 τεύχη από το 1989 έως το 1996. Ο ομώνυμος πρωταγωνιστής γνωστός και ως Μορφέας, είναι ο Άρχοντας των Ονείρων ο οποίος σύμφωνα με την πλοκή συλλαμβάνεται και σταδιακά μαθαίνει ότι μερικές φορές η αλλαγή είναι αναπόφευκτη. Το έργο αυτό έγινε πολύ διάσημο λόγω της ανθρωπόμορφης

προσωποποίησης των μεταφυσικών οντοτήτων που εμφανίζονται, καθώς και λόγω του συνδυασμού μυθολογίας και ιστορίας με το είδος του τρόμου. Πολλοί το θεωρούν ένα από τα καλύτερα graphic novel όλων των εποχών και συγκαταλέγεται στην λίστα των best seller των “The New York Times” μαζί με το “Maus”, “Watchmen”, και “The Dark Knight Returns”.

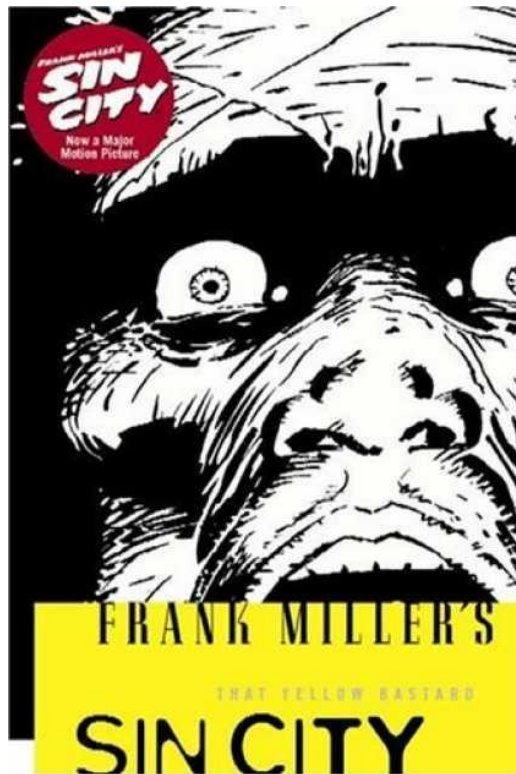


Εικόνα 33. Εξώφυλλο του “Sandman” του Neil Gaiman



Εικόνα 34. Σελίδα του “Sandman” του Neil Gaiman

Το “Sin City” του Αμερικανού Frank Miller δημοσιεύτηκε για πρώτη φορά το 1991 και συνεχίστηκε μέχρι το 1992 σε 13 μέρη και γνώρισε στο κοινό μια σκοτεινή ιστορία εγκλήματος, με πολύ ιδιαίτερους χαρακτήρες σε έναν κόσμο όπου το καλό σπάνιζε. Η ιστορία αυτή διαδραματίζεται σε μία φανταστική πόλη, στην Basin City, της δυτικής Αμερικής, όπου οι περισσότεροι κάτοικοι είναι εγκληματίες. Στο έργο, ο Miller κάνει χρήση έντονων φωτοσκιάσεων και παίζει με τα θετικά και τα αρνητικά με την επιρροή του φιλμ νουάρ να φαίνεται αρκετά. Τα κυριότερα χρώματα είναι το μαύρο και το άσπρο, αν και κάποιες φορές εμφανίζεται το κόκκινο, το κίτρινο, το μπλε και το ροζ, όταν θέλει να τα τραβήξει την προσοχή του αναγνώστη σε κάτι συγκεκριμένο. Θεωρείται από τα πιο κορυφαία έργα του είδους του και μεταφέρθηκε το 2005 αλλά και το 2014 στον κινηματογράφο.



Εικόνα 35. Εξώφυλλο του “Sin City” του Frank Miller



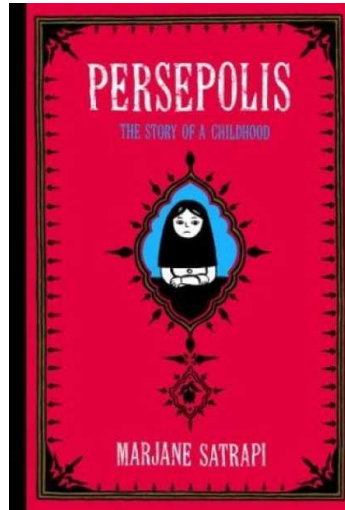
Εικόνα 36. Πάνελ του "Sin City" του Frank Miller



Εικόνα 37. Πάνελ του "Sin City" του Frank Miller

Αργότερα εμφανίστηκε ένας μεγάλος αριθμός νέων έργων, τα οποία αναγνωρίστηκαν ως πολύ σημαντικά graphic novels. Ανάμεσα σε αυτά συγκαταλέγεται το αυτοβιογραφικό "Persepolis" της Marjane Satrapi, το οποίο κέρδισε το βραβείο Angoulême Coup de Coeur' στο Διεθνές Φεστιβάλ Κόμικς της Ανγκουλέμ και παρουσιάζει την παιδική της ηλικία μέχρι και την ενήλικη ζωή της στο Ιράν και την Αυστρία, κατά τη διάρκεια και μετά από την Ισλαμική επανάσταση του 1979. Το "Persepolis" γράφτηκε το 2000 και το "Persepolis 2" το 2004. Η σειρά στην αρχή δημοσιεύτηκε στα γαλλικά, ενώ στην συνέχεια

μεταφράστηκε σε πολλές άλλες γλώσσες. Γνωστά επίσης έργα της είναι το βραβευμένο “Chicken with Prunes” και “Broderies”.



Εικόνα 38. Εξώφυλλο του πρώτου τόμου του “Persepolis” της Marjane Satrapi



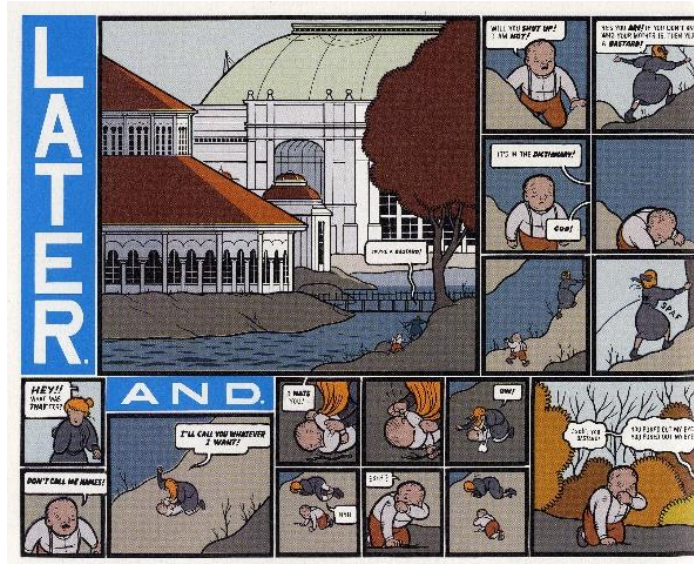
Εικόνα 39. Χειρόγραφο σελίδα του “Persepolis” της Marjane Satrapi

Πολύ σημαντικό graphic novel είναι και αυτό του Αμερικανού Chris Ware με τίτλο “Jimmy Corrigan: the Smartest child on Earth”, που δημοσιεύτηκε σε μορφή βιβλίου το 2000. Ο ήρωας της ιστορίας, ο Jimmy Corrigan είναι ένας μοναχικός άνδρας που στα 36 του

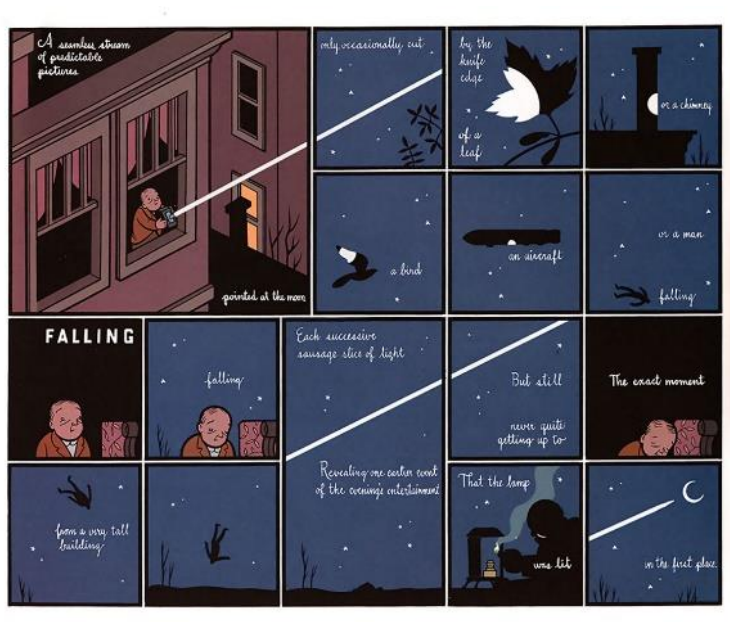
συναντά τον πατέρα του για πρώτη φορά στην Waukasha, μία φανταστική πόλη, του Μίσιγκαν, το Σαββατοκύριακο των Ευχαριστιών. Το έργο φέρει στοιχεία αυτοβιογραφίας όσον αφορά την σχέση του Jimmy με τον πατέρα του και συχνά έχει σκηνές αναδρομής καθώς και ιστορίες που διαδραματίζονται παράλληλα. Ιδιαίτερο στοιχείο του δημιουργού είναι και η χρήση πολύπλοκων εικονικών διαγραμμάτων με μοτίβα που περιλαμβάνουν ρομπότ, ροδάκινα, άλογα και μια ελαττωματική φιγούρα υπερήρωα.



Εικόνα 40. Εξώφυλλο του "Jimmy Corrigan: the Smartest child on Earth" του Chris Ware



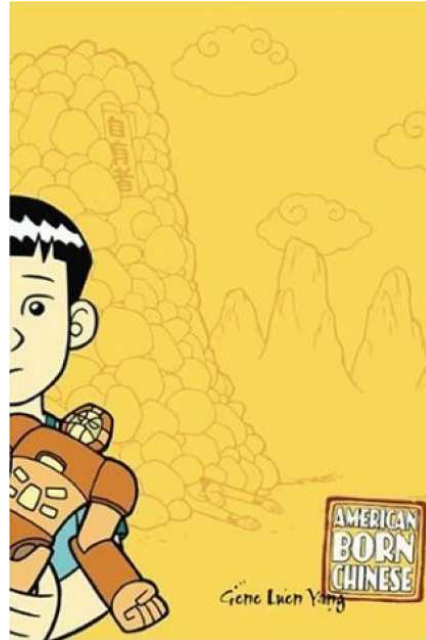
Εικόνα 41. Σελίδα του "Jimmy Corrigan: the Smartest child on Earth" του Chris Ware



Εικόνα 42. Σελίδα του "Jimmy Corrigan: the Smartest Child on Earth" του Chris Ware

Το "American Born Chinese" είναι ένα graphic novel του Gene Luen Yang που κυκλοφόρησε το 2006 και κέρδισε το βραβείο Eisner 2007 για το καλύτερο Graphic Album μεταξύ άλλων πολλών βραβείων. Το έργο αποτελείται από τρεις φαινομενικά ξεχωριστές ιστορίες, οι οποίες τελικά συνδέονται μεταξύ τους στο τέλος. Και στις τρεις ιστορίες

παρατηρούνται προβληματισμοί για θέματα ρατσισμού και φυλετικών στερεοτύπων, ιδιαίτερα αμερικανικών σε βάρος Κινέζων και άλλων ανατολικό-ασιατικών εθνικοτήτων.



Εικόνα 43. Εξώφυλλο του "American Born Chinese" του Gene Luen Yang



Εικόνα 44. Σελίδα του "American Born Chinese" του Gene Luen Yang

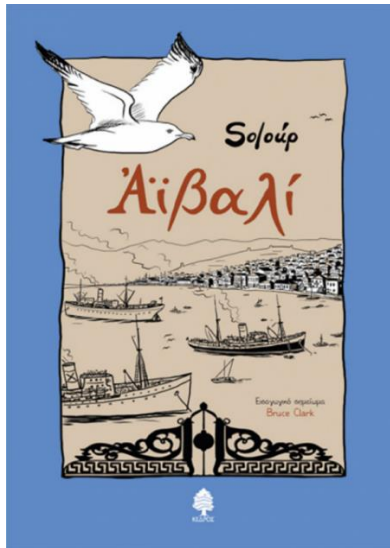
Αξιοσημείωτο είναι και το “Logicomix” του Απόστολου Δοξιάδη, Χρίστου Παπαδημητρίου, Αλέκου Παπαδάτου και της Annie di Donna που δημοσιεύτηκε το 2008 και αφορά την ζωή του μαθηματικού Μπέρτραντ Ράσελ και τα θεμέλια των μαθηματικών.



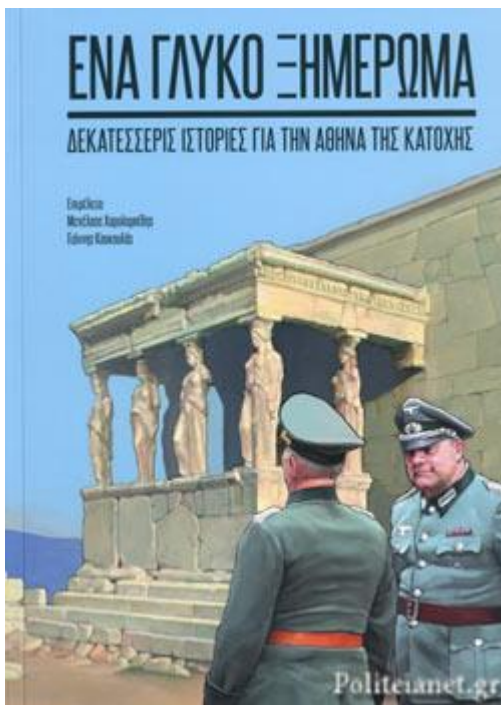
Εικόνα 45. Εξώφυλλο του “Logicomix” του Απόστολου Δοξιάδη, Χρίστου Παπαδημητρίου, Αλέκου Παπαδάτου, Annie di Donna

Στην Ελλάδα, έπειτα από την μεγάλη ανταπόκριση που είχαν τα “Κλασσικά Εικονογραφημένα”, άρχισαν να κυκλοφορούν και άλλα κόμικς με παρόμοιες θεματικές, αν και μόνο τα τελευταία χρόνια παρουσιάζονται και οι διάφορες πιο σκοτεινές πτυχές της ελληνικής ιστορίας, όπως ο Εμφύλιος και η Μικρασιατική Καταστροφή, γεγονότα που παλαιότερα αποτελούσαν ταμπού. Βέβαια αυτό αποτελεί παγκόσμιο φαινόμενο και όχι εγχώριο μόνο. Παράδειγμα αποτελεί το graphic novel “Αϊβαλί”, του Αντώνη Νικολόπουλου (Solour), που κυκλοφόρησε το 2014 από τις εκδόσεις Κέδρος, με θέμα την Μικρασιατική Καταστροφή και την ανταλλαγή πληθυσμών έπειτα από την Συνθήκη της Λωζάννης. Το συγκεκριμένο στα Ελληνικά Βραβεία Κόμικς τιμήθηκε ως το Καλύτερο Κόμικ και το Καλύτερο Σενάριο. Άλλο παράδειγμα, είναι το έργο “ΕΝΑ ΓΛΥΚΟ ΞΗΜΕΡΩΜΑ” που αποτελείται από 14 ιστορίες που αφορούν την Αθήνα της Κατοχής και κυκλοφόρησε το 2019. Μια από τις πιο χαρακτηριστικές ιστορίες είναι αυτή του Σπύρου Δερβενιώτη, που ονομάζεται “Σκιές στο Μνημείο” και αφορά στην ηρωική πράξη των δύο νέων φοιτητών,

που ανέβηκαν στον Ιερό Βράχο της Ακρόπολης και κατέβασαν την σημαία των Ναζί από τον Παρθενώνα, το 1941¹⁹.



Εικόνα 46. Εξώφυλλο του "Αϊβαλί" του Solour



Εικόνα 47. Εξώφυλλο του "ΕΝΑ ΓΛΥΚΟ ΞΗΜΕΡΩΜΑ"



Εικόνα 48. Πάνελ του "Σκιές στο Μνημείο"

¹⁹ Ιστορίες στην Αθήνα της Κατοχής από 14 καταξιωμένους σκιτσογράφους (Oct. 29 2019) <https://www.ethnos.gr/greece/article/69098/istoriesshthnathhathskatoxhsapo14kataxiomenoysskitsografouys>

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ

A. ΠΡΟΚΑΤΑΡΚΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

ΕΡΕΥΝΑ ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑΣ

Για την υλοποίηση και παραγωγή του graphic novel υπήρχαν διάφορα στάδια προετοιμασίας που έπρεπε να ακολουθήσω πριν φτάσω στο τελικό. Αρχικά, επέλεξα το θέμα της ιστορίας αφού πρώτα ερεύνησα διάφορους αρχαιοελληνικούς μύθους. Κατέληξα σε αυτόν της Μέδουσας λόγω του συμβολισμού που πλέον κατέχει στην σύγχρονη εποχή. Ξεκίνησα δημιουργώντας ένα πρώτο κείμενο που αποτέλεσε την σύνοψη της πλοκής που θα ακολουθούσα στο graphic novel. Επέλεξα να δώσω περισσότερο βάση σε γεγονότα που κατά την γνώμη μου αποτελούν σημεία καμπής στην ζωή της, όπως ο βιασμός από τον Ποσειδώνα, η κατάρα της Αθηνάς, η περίοδος εκδίκησης της Μέδουσας και τέλος η συνάντησή της με τον Περσέα. Καθώς στην ιστορία μου έχω δώσει ιδιαίτερη βάση στην ανθρώπινη πλευρά της πρωταγωνίστριας, δημιούργησα ένα δικό μου τέλος, το οποίο έκρινα ότι ταίριαζε περισσότερο. Σε αυτό, η Μέδουσα ουσιαστικά αφήνει τον Περσέα να την αποκεφαλίσει, αφού πρώτα συνειδητοποιεί το γεγονός ότι έχει χάσει τον εαυτό της, μέσα στην μανία της για εκδίκηση.

ΣΥΝΟΨΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Η Μέδουσα ήταν μία πολύ όμορφη και ελκυστική γυναίκα. Όλος ο κόσμος την θαύμαζε και το γνώριζε και η ίδια.

Για να την θαυμάσουν, οι άντρες συχνά επισκέπτονταν τον ναό της θεάς Αθηνάς όπου ήταν ιέρεια. Και ενώ της άρεσε η μεγάλη προσοχή που συγκέντρωνε, πάντα τους απέρριπτε γελώντας.

Έως ότου ξαφνικά εμφανίστηκε ο θεός Ποσειδώνας ο οποίος έχοντας μάθει για την ομορφιά της, θέλησε να την κάνει δική του. Την πλησίασε χωρίς να περιμένει απόρριψη και όταν εκείνη δεν ανταποκρίθηκε, ο θεός εξοργίστηκε και την ακινητοποίησε βίαια.

Η Μέδουσα αδυνατούσε να απελευθερωθεί από τον θεό. Της έκλεισε το στόμα και πλέον χωρίς κανείς να μπορεί να την ακούσει και να την βοηθήσει, έμεινε στο έλεος του θεού.

Το μόνο που ένιωθε ήταν η φρίκη για τα χωρίς την θέλησή της αγγίγματα και τον εαυτό της να βουλιάζει στο σκοτάδι. Τρομοκρατημένη πάλευε με αγωνία να κρατηθεί στο φως μέχρι που το σκοτάδι την κατάπιε ολόκληρη.

Δάκρυα έτρεχαν από τα μάτια της. Ένιωθε ξένη μέσα στο ίδιο της το σώμα και ούρλιαξε με πόνο. Βρέθηκε μόνη της έξω από τον ναό, το μέρος στο οποίο είχε εναποθέσει την πίστη της και λάτρευε του θεούς της.

Ξαφνικά, μια λάμψη έσκισε τον ουρανό. Τρομαγμένη είδε την λάμψη να μεγαλώνει μέχρι που εμφανίστηκε μπροστά της η θεά Αθηνά.

Η θεά, επιβλητική και γιγάντια μπροστά την Μέδουσα, είχε μία θυμωμένη έκφραση στο πρόσωπό της. Την άρπαξε με το χέρι της και την σήκωσε στον αέρα. Ανήμπορη να ξεσπάσει στον ανώτερο της θεό Ποσειδώνα, η θεά Αθηνά καταράστηκε την Μέδουσα.

Η Μέδουσα ένιωθε τον εαυτό της να μεταμορφώνεται σε τέρας, με βλέμμα που μετέτρεπε όποιον άνδρα τολμούσε να την κοιτάξει σε πέτρα. Φίδια άρχισαν να φυτρώνουν στο κεφάλι της αντί για μαλλιά. Αφού ολοκληρώθηκε η μεταμόρφωσή της συνειδητοποίησε, πως μέσα σε όλη την κακοτυχία της, είχε αποκτήσει μια τρομερή δύναμη με την οποία μπορούσε να πάρει εκδίκηση.

Πολλοί προσπάθησαν να την σκοτώσουν, μα κανείς δεν κατάφερε να επιβιώσει μπροστά στο θανατηφόρο βλέμμα της. Όποιον άντρα συναντούσε στο διάβα της οργισμένη τον πέτρωνε. Για πρώτη φορά ένιωθε ότι είχε πραγματική δύναμη και σκόπευε να την αξιοποιήσει στο έπακρο. Δεν έδειχνε έλεος και το πλήθος των πετρωμένων ανδρών ολοένα και αυξανόταν.

Με τα χρόνια, κατέληξε να κατοικεί σε έναν μακρινό και σκοτεινό τόπο, περιτριγυρισμένη από τα “αγάλματά” της. Ελάχιστοι πλέον ήταν οι τολμηροί, αλλά και η επιθυμία της για εκδίκηση είχε πλέον περάσει.

Ο καιρός περνούσε ώσπου κάποτε, κατάφερε να την πλησιάσει ο Περσέας με σκοπό να την σκοτώσει. Για άλλη μία φορά η Μέδουσα ετοιμάστηκε να χρησιμοποιήσει την τρομερή της δύναμη.

Ο Περσέας κρατώντας τα μάτια του κλειστά, απέφυγε το θανατηφόρο βλέμμα της, και κατάφερε να σηκώσει την ασπίδα του ανάμεσά τους. Όταν η Μέδουσα πλησίασε αρκετά, ο Περσέας την ανάγκασε να κοιτάξει την παραμορφωμένη αντανάκλαση του εαυτού της στην ασπίδα.

Βλέποντας τον εαυτό της σάστισε, συνειδητοποίησε το πως κατέληξε. Ο Περσέας χρησιμοποίησε την στιγμή αυτή προς όφελός του, και πλησίασε με το ξίφος του. Το ξίφος του Περσέα έφτασε κοντά στον λαιμό της, και η Μέδουσα σήκωσε το κεφάλι της ψηλά.

Κοιτώντας τον ουρανό και τους θεούς, ζήτησε λύτρωση. Χωρίς να προβάλει αντίσταση, επέτρεψε στον εχθρό της να την αποκεφαλίσει.

Από τον πλέον κομμένο λαιμό της ανάβλυζε κατακόκκινο αίμα. Το κεφάλι της κατέληξε στο έδαφος μαζί με το ακίνητο σώμα και τα κομμένα μακριά μαλλιά της.

Ο Περσέας γράπωσε το κεφάλι της από τα μαλλιά και σήκωσε αργά το κεφάλι της Μέδουσας ως νικητής. Η Μέδουσα για πρώτη φορά μετά από πολύ καιρό ήταν ελεύθερη...

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

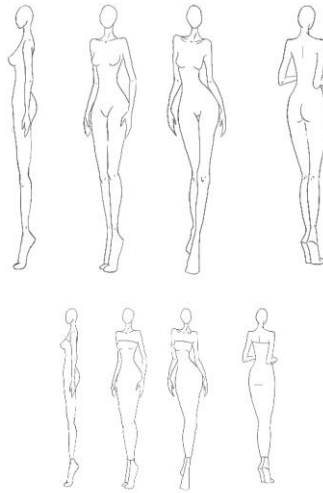
Στην συνέχεια ασχολήθηκα με τον σχεδιασμό των χαρακτήρων και συγκεκριμένα της Μέδουσας, μιας και είναι η πρωταγωνίστρια. Μετά από διάφορες δοκιμές για να βρω το επιθυμητό σώμα και τις αναλογίες, κατέληξα και στο ένδυμα που θα φοράει.

Το φόρεμα αυτό, είναι πολύ απλό, εφαρμοστό πάνω στο σώμα της για να φαίνεται έντονα η όποια κίνηση κάνει και δεν θυμίζει αρχαιοελληνικό χιτώνα ακριβώς επειδή στόχος μου ήταν να μην εστιάσω στην ακριβή απόδοση των ενδυμάτων της εποχής, αλλά να δημιουργήσω μία εικόνα άχρονη, με την οποία μπορεί να ταυτιστεί περισσότερο ο σύγχρονος αναγνώστης.

Έπειτα σχεδίασα διάφορες εκδοχές του προσώπου της Μέδουσας, ώσπου κατέληξα στην καλύτερη. Ακολούθησαν σχέδια με τις διάφορες εκφράσεις και οπτικές που μπορεί να χρειάζονται.

Όσον αφορά τους ανδρικούς χαρακτήρες που εμφανίζονται στο graphic novel, ακριβώς επειδή επικεντρώνομαι στην γυναίκα, επέλεξα να τους σχεδιάσω απλά ως γκρι μορφές, χωρίς χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα για τον Ποσειδώνα, προσπάθησα να του αποδώσω

απόκοσμα χαρακτηριστικά, που να υποδεικνύουν την θεϊκή του υπόσταση καθώς και την σχέση του με το νερό, όντας ο θεός των υδάτων.



Εικόνα 49. Προσχέδια για το σώμα της Μέδουσας



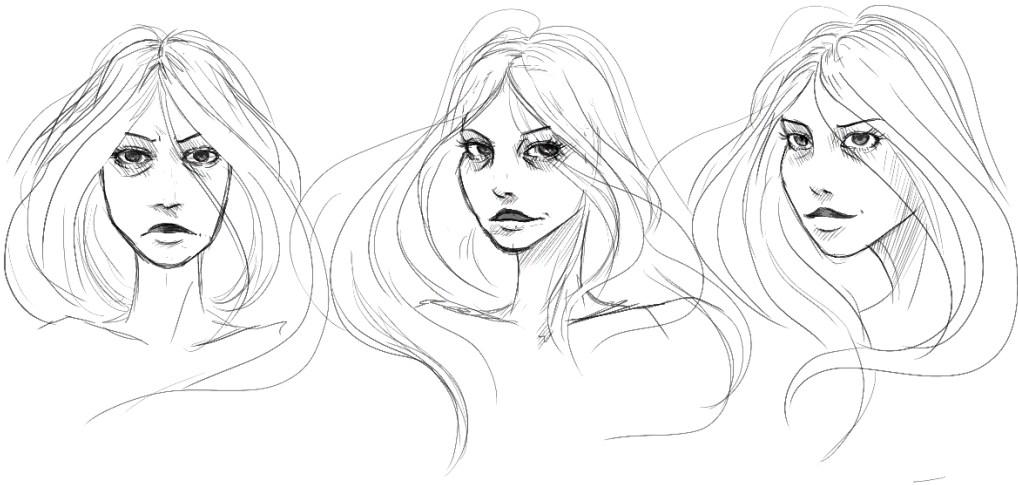
Εικόνα 50. Προσχέδια για το σώμα και τα ρούχα της Μέδουσας



Εικόνα 51. Δοκιμαστικό σχέδιο για την Μέδουσα με χρώμα



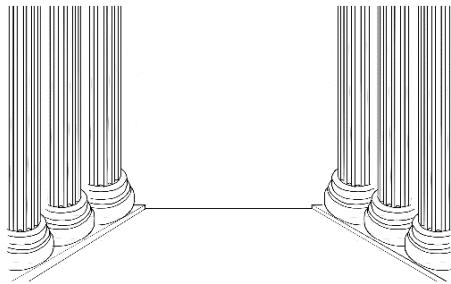
Εικόνα 52. Δοκιμαστικό σχέδιο για την Μέδουσα με χρώμα



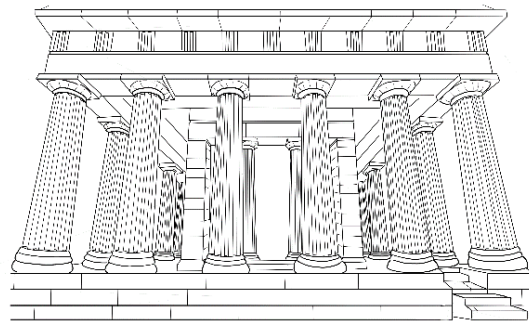
Εικόνα 53. Προσχέδια για το πρόσωπο της Μέδουσας

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

Η ιστορία εξελίσσεται ως επί το πλείστον στο εσωτερικό ή εξωτερικό του ναού της θεάς Αθηνάς και προσπάθησα να δώσω ιδιαίτερη προσοχή, καθώς πρόκειται για μέρη που η πρωταγωνίστρια θεωρούσε γνώριμα και ασφαλή. Αρχικά σε αυτά λάτρευε τους θεούς της και αναζητούσε προστασία και τελικά κατέληξαν να είναι τα μέρη όπου πληγώθηκε και βασανίστηκε από αυτούς. Όπως και με την επιλογή του φορέματος, αποφάσισα να ακολουθήσω και στον σχεδιασμό του ναού πιο απλές μορφές που ναι μεν προδίδουν την ανάλογη επιβλητικότητα, αλλά είναι άχρονες και δεν θυμίζουν συγκεκριμένα αρχαίους ελληνικούς ναούς.



Εικόνα 54. Προσχέδιο του εσωτερικού του ναού



Εικόνα 55. Προσχέδιο του εξωτερικού του ναού



Εικόνα 56. Τελικό σχέδιο του εσωτερικού του ναού



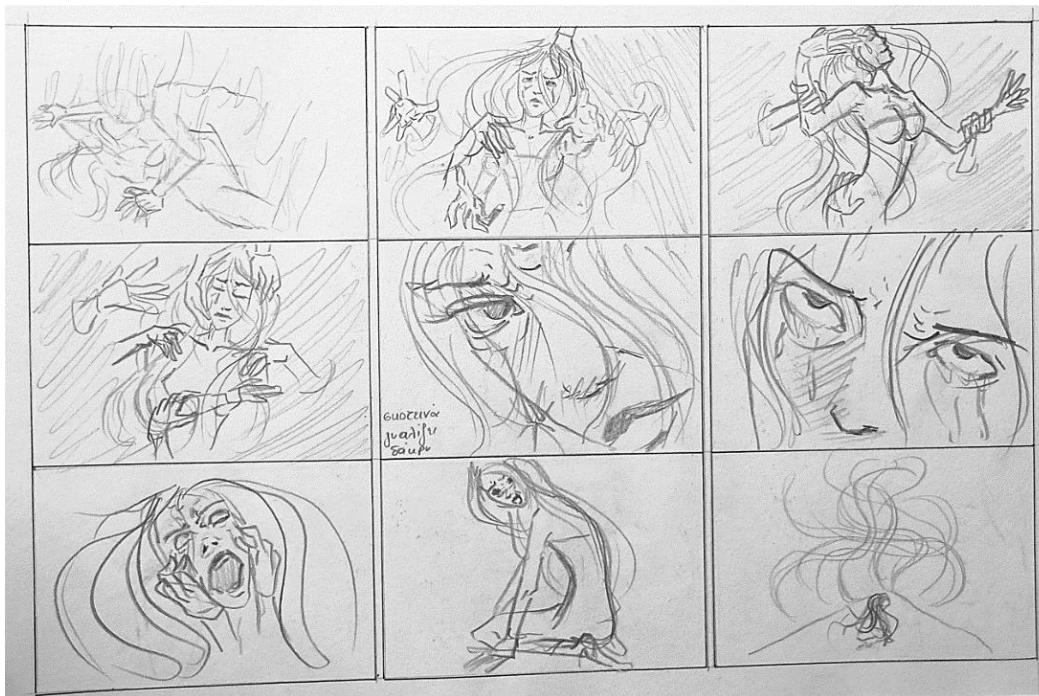
Εικόνα 57. Τελικό σχέδιο του εξωτερικού του ναού

ΠΑΝΕΛ ΚΑΙ STORYBOARD

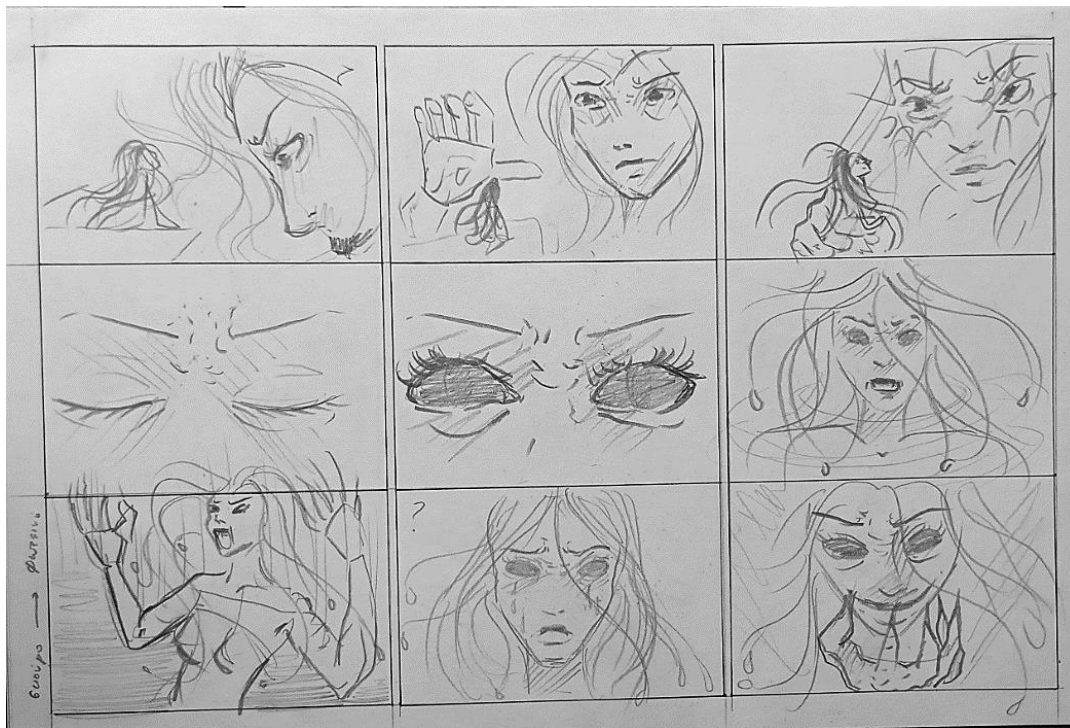
Στην συνέχεια, βάση του πρώτου κειμένου, ξεκίνησα να σχεδιάζω προσχέδια για το κάθε πάνελ του graphic novel ξεχωριστά, δημιουργώντας ένα storyboard. Σε αυτό το στάδιο δούλεψα στο χαρτί με μολύβι, καθώς πρόκειται για πρόχειρα σχέδια που σκοπός τους ήταν η οπτικοποίηση της ιστορίας. Κατά την διάρκεια αυτού του σταδίου, χρειάστηκε πολλές φορές να διαγράψω, να ξανά-σχεδιάσω και να προσθέσω νέα πάνελ, έτσι ώστε στο τέλος η πλοκή να είναι πλήρως κατανοητή στον αναγνώστη.



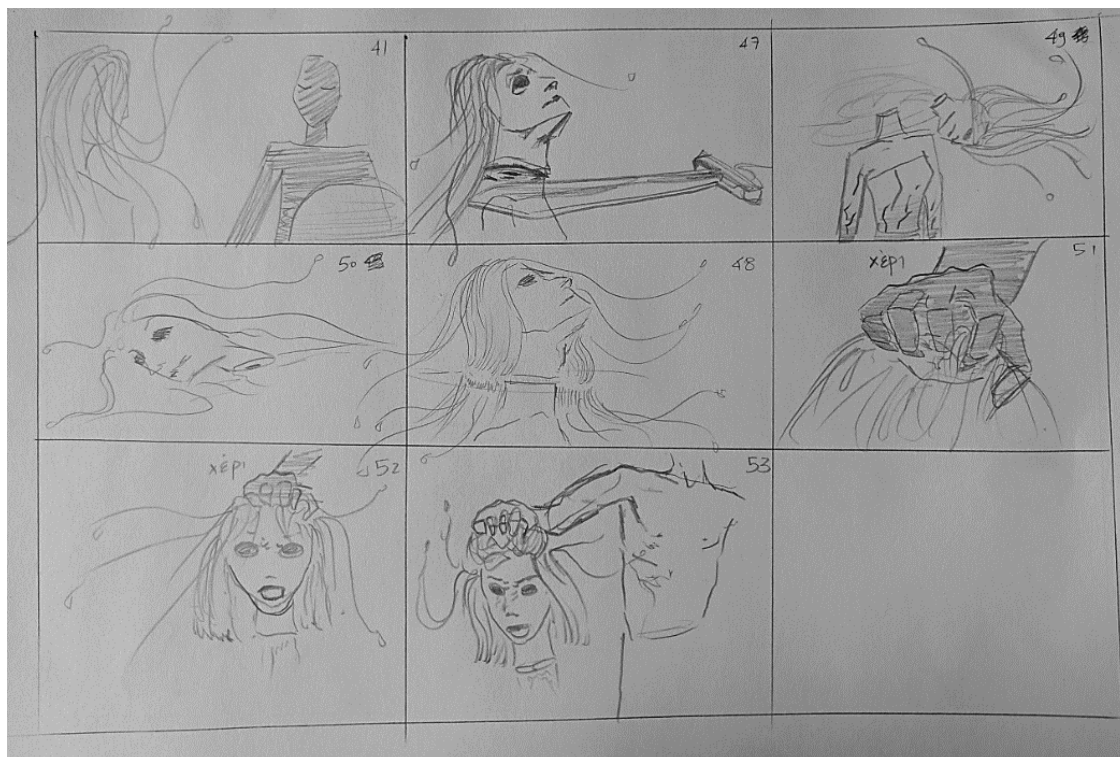
Εικόνα 58. Σελίδα 1 από το storyboard



Εικόνα 59. Σελίδα 2 από το storyboard



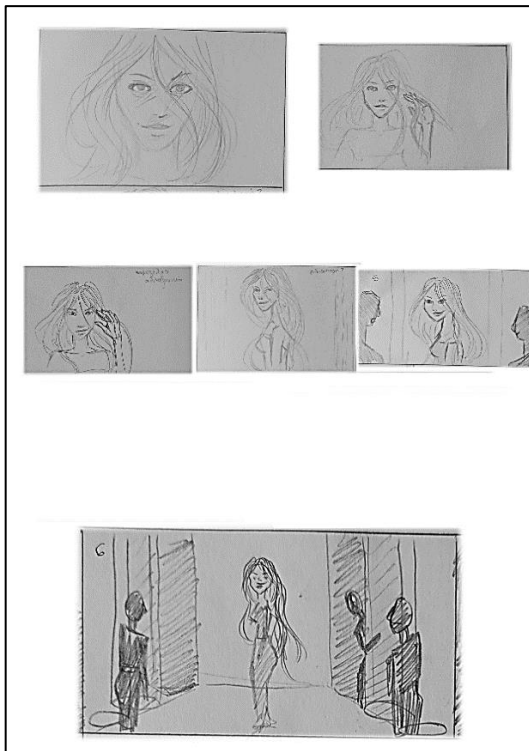
Εικόνα 60. Σελίδα 3 από το storyboard



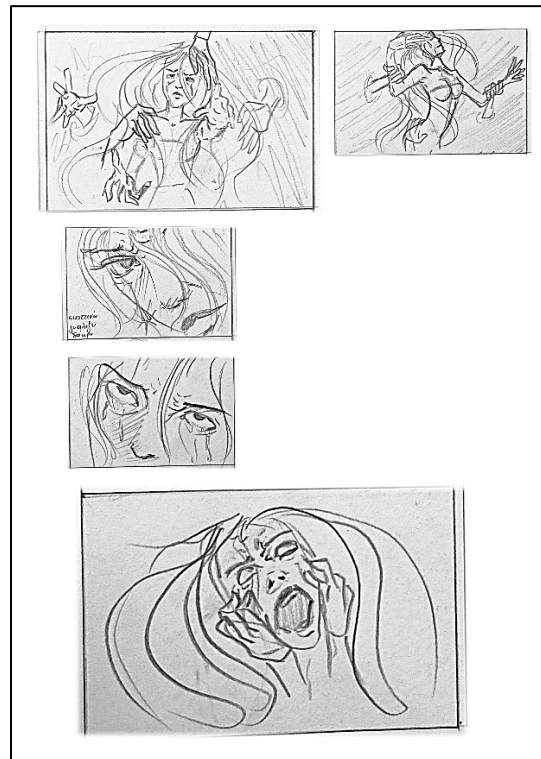
Εικόνα 61. Τελευταία σελίδα από το storyboard

ΔΙΑΤΑΞΗ ΣΕΛΙΔΩΝ

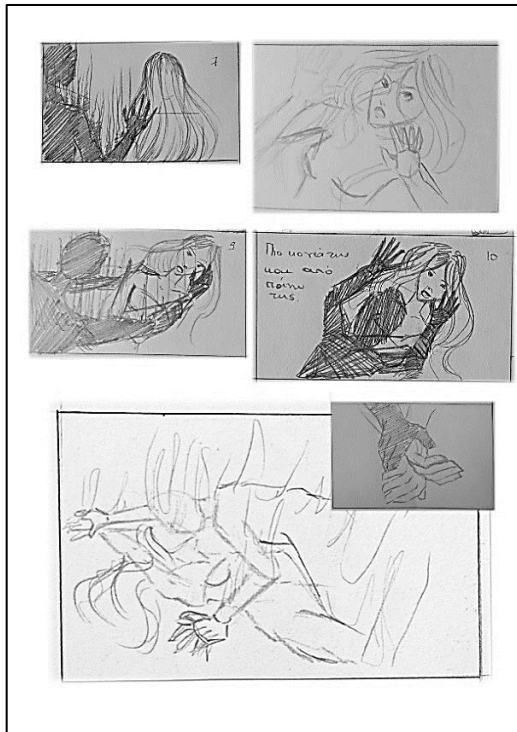
Αφού σχεδιάσα όλα τα πάνελ, συνέχισα προσπαθώντας να ορίσω την διάταξη τους μέσα σε κάθε σελίδα του graphic novel. Στόχος ήταν, με την θέση και το μέγεθος του κάθε πάνελ, να δώσω έμφαση σε σημαντικά γεγονότα και να βοηθήσω τον αναγνώστη να παρακολουθήσει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την ροή της ιστορίας. Η τελική διάταξη βέβαια προέκυψε αργότερα, μετά τις διορθώσεις.



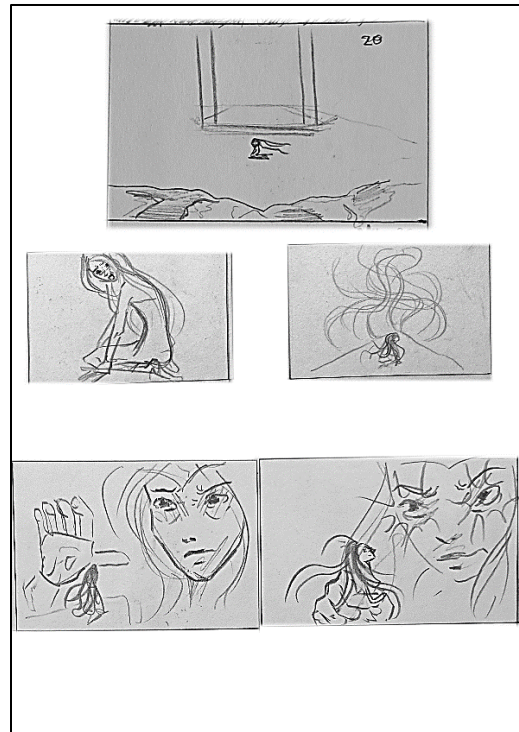
Εικόνα 62. Προσχέδιο της σελίδας 1



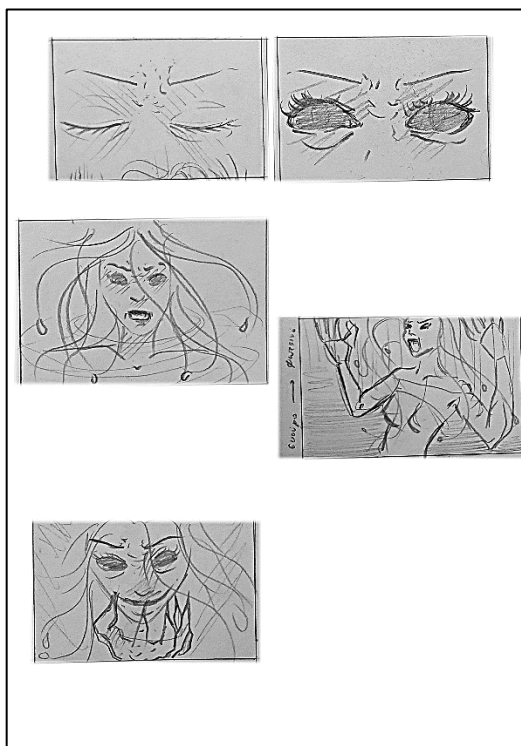
Εικόνα 63. Προσχέδιο της σελίδας 2



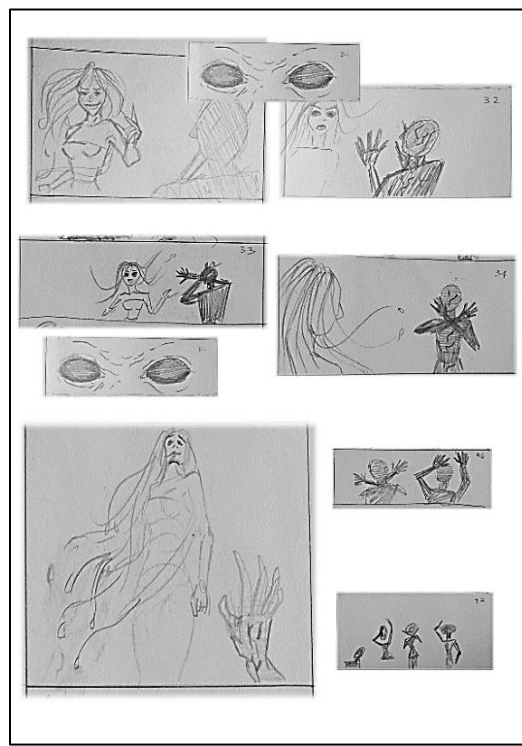
Εικόνα 64. Προσχέδιο της σελίδας 3



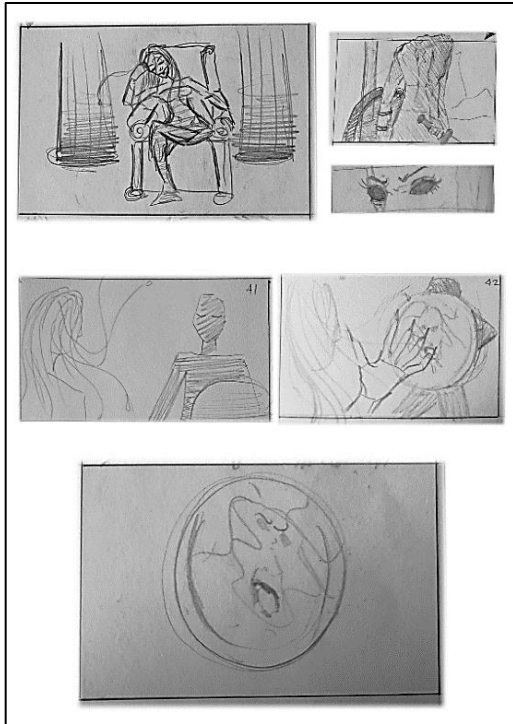
Εικόνα 65. Προσχέδιο της σελίδας 4



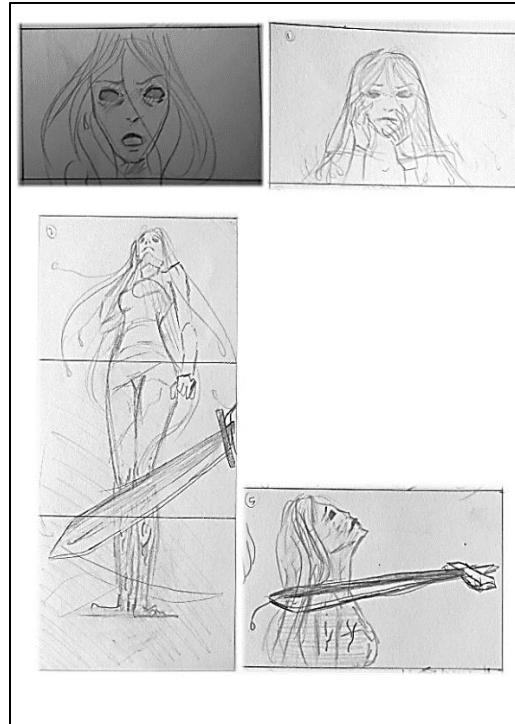
Εικόνα 66. Προσχέδιο της σελίδας 5



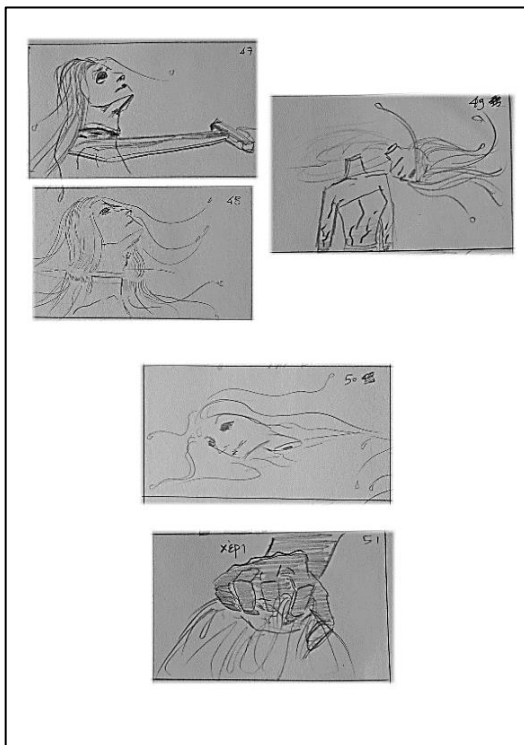
Εικόνα 67. Προσχέδιο της σελίδας 6



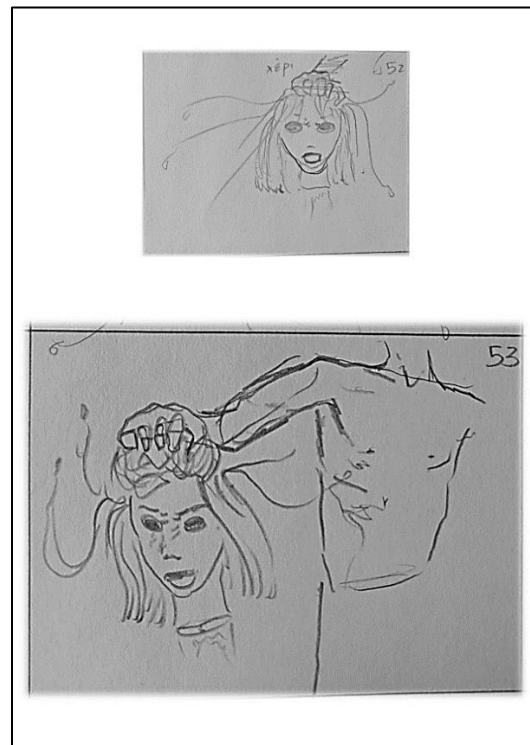
Εικόνα 68. Προσχέδιο της σελίδας 7



Εικόνα 69. Προσχέδιο της σελίδας 8



Εικόνα 70. Προσχέδιο της σελίδας 9



Εικόνα 71. Προσχέδιο της σελίδας 10

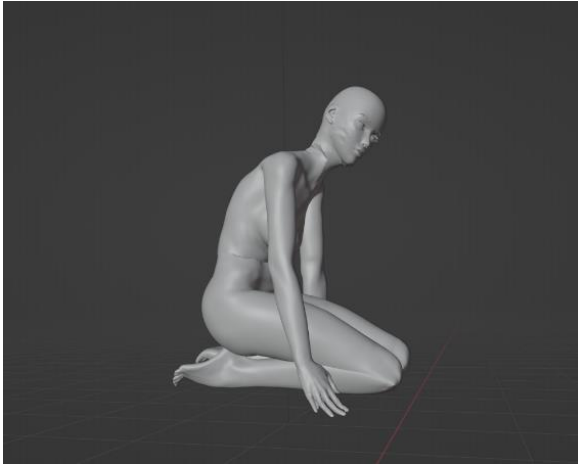
B. ΑΡΧΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Σε αυτό το στάδιο, ξεκίνησα να χρησιμοποιώ την εφαρμογή Photoshop της εταιρίας Adobe και γραφίδα για να σχεδιάσω τις πρώτες εκδοχές των πάνελ. Για να μπορέσω να σχεδιάσω σωστά τις κινήσεις αλλά και τις αναλογίες των χαρακτήρων, χρησιμοποίησα το 3D πρόγραμμα Blender, όπου εισήγαγα μοντέλα στις επιθυμητές στάσεις.

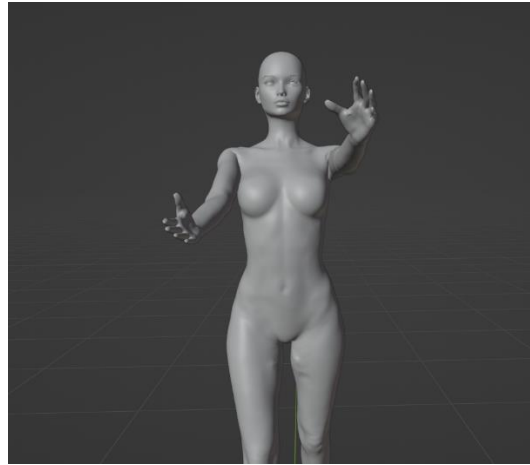
Αποφάσισα τα χρώματα να είναι άσπρα και μαύρα, θέλοντας να τα σχετίσω με την ζωή της Μέδουσας και όλες τις δυσκολίες που πέρασε. Ιδιαίτερα στις σκηνές του βιασμού, τα χρώματα είναι πολύ σκούρα, όπως και οι σκηνές στις οποίες η πρωταγωνίστρια παίρνει εκδίκηση. Το μόνο χρώμα που πρόσθεσα ήταν στο τέλος, όταν ο Περσέας αποκεφάλισε την Μέδουσα. Έκανα το αίμα κόκκινο, με σκοπό να δίνει μεγάλη ένταση στις συγκεκριμένες σκηνές, τονίζοντας την ανάγκη της πρωταγωνίστριας για λύτρωση και πως αυτή τελικά ήρθε μέσα από τον θάνατο και την βιαιότητα του.



Εικόνα 72. Στιγμιότυπο από το πρόγραμμα Blender



Εικόνα 73. Στιγμιότυπο από το πρόγραμμα Blender



Εικόνα 74. Στιγμιότυπο από το πρόγραμμα Blender



Εικόνα 75. Α' σχέδιο του πάνελ 8



Εικόνα 76. Α' σχέδιο του πάνελ 9



Εικόνα 77. Α' σχέδιο του πάνελ 12



Εικόνα 78. Α' σχέδιο του πάνελ 94

Γ. ΤΕΛΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Μετά από διάφορες διορθώσεις, όπως πιο έντονη σκίαση, αλλαγή του υπερφυσικού στοιχείου του Ποσειδώνα και έλλειψη κίνησης, κατέληξα στα τελικά σχέδια των πάνελ. Από τις μεγαλύτερες αλλαγές ήταν η προσθήκη όπου έκρινα απαραίτητο, γραμμών κίνησης στο φόντο και σταγόνων νερού και κυμάτων στον θεό Ποσειδώνα.



Εικόνα 79. Τελικό σχέδιο του πάνελ 8



Εικόνα 80. Τελικό σχέδιο του πάνελ 9



Εικόνα 81. Τελικό σχέδιο του πάνελ 12

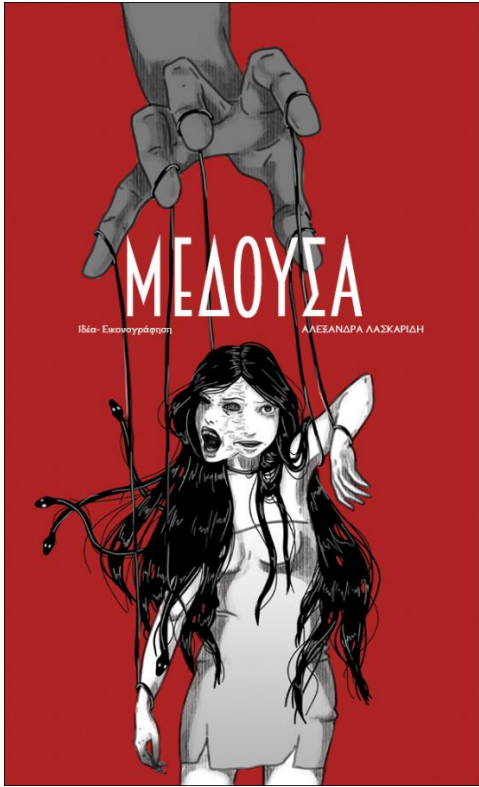


Εικόνα 82. Τελικό σχέδιο του πάνελ 94

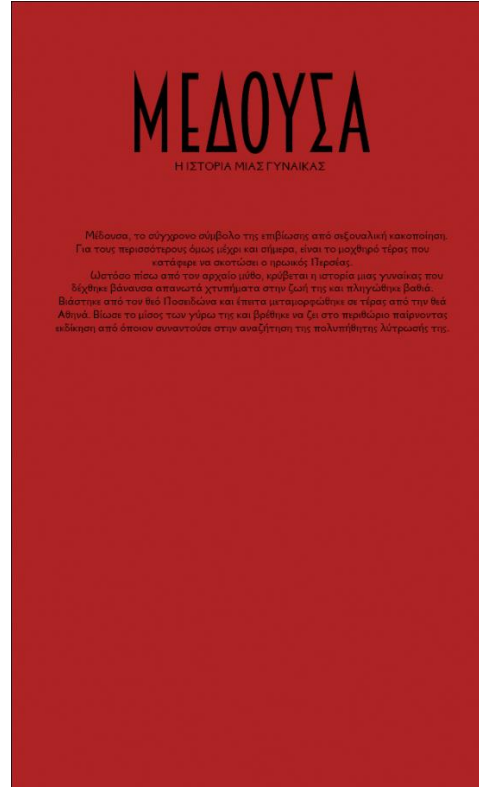
ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΚΕΙΜΕΝΩΝ

Στο τέλος έπρεπε να προσθέσω τα κείμενα για να ολοκληρωθεί το graphic novel. Αφού πρώτα όρισα το κομμάτι του κειμένου που θα περιέχει κάθε πάνελ, στην συνέχεια έπρεπε να καταλήξω σε πιο σημείο το πάνελ θα τοποθετηθεί, έτσι ώστε ο αναγνώστης να μπορεί με ευκολία και να παρακολουθήσει τις εικόνες αλλά και να διαβάσει. Αυτή την διαδικασία την πραγματοποίησα στο πρόγραμμα InDesign της εταιρίας Adobe. Σε αυτό το σημείο, απευθύνθηκα σε έναν φιλόλογο ο οποίος έλεγξε το κείμενό μου και πρότεινε κάποιες αλλαγές για να βελτιστοποιηθεί. Επίσης σε αυτό το σημείο οριστικοποιήθηκε πλήρως και η διάταξη των πάνελ κάθε σελίδας, έχοντας όλα τα τελικά σχέδια, και ασχολήθηκα με τον σχεδιασμό του εξώφυλλου καθώς και του οπισθόφυλλου.

Για όλα τα κείμενα του graphic novel πλην του τίτλου χρησιμοποίησα την γραμματοσειρά “New Athena Unicode” που θυμίζει αρχαιοελληνικά γράμματα αλλά με πιο σύγχρονο χαρακτήρα, ενώ για τον τίτλο την “Breamcatcher” που φέρει χαρακτηριστικά Art Deco. Το μέγεθος κάθε σελίδας του graphic novel είναι 8.5 x 14 ίντσες και ονομάζεται legal. Επέλεξα το συγκεκριμένο γιατί έπειτα από δοκιμαστικές εκτυπώσεις, το μέγεθος A4 φάνηκε να είναι μικρό, ενώ το A3 πολύ μεγάλο. Έτσι κατέληξα στο legal, στο οποίο φαίνονται επιτυχώς οι λεπτομέρειες των σχεδίων, το μέγεθος των πλαισίων των κειμένων δεν είναι πολύ μεγάλο έτσι ώστε να επικαλύπτονται οι εικόνες και επίσης λόγω του στενόμακρου σχήματος, η ροή της ιστορίας είναι πιο εύκολα κατανοητή.



Εικόνα 83. Εξώφυλλο του graphic novel



Εικόνα 84. Οπισθόφυλλο του graphic novel



Εικόνα 85. Σελίδα 8-9 του graphic novel



Εικόνα 86. Σελίδα 14-15 του graphic novel

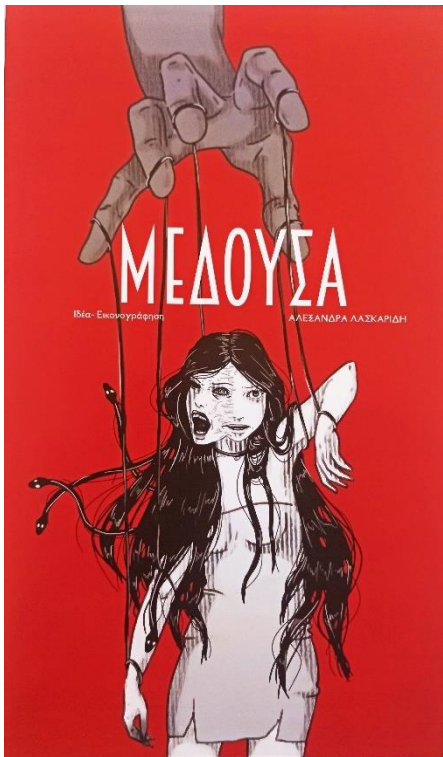


Εικόνα 87. Σελίδα 30-31 του graphic novel

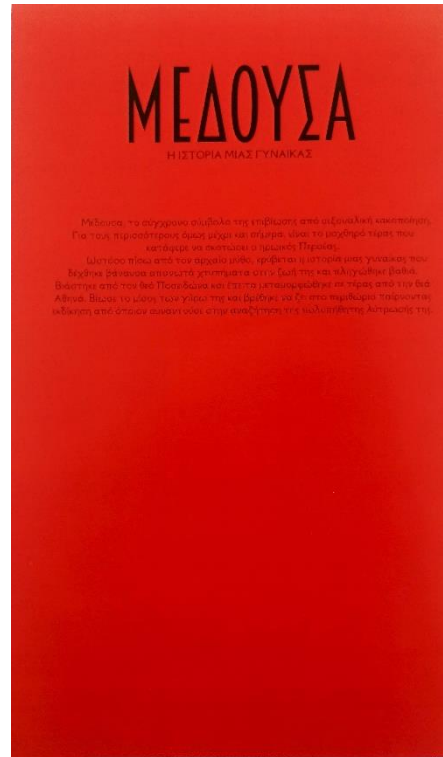
ΕΚΤΥΠΩΣΗ

Για την εκτύπωση του graphic novel απευθύνθηκα σε ένα τυπογραφείο που ασχολείται με την αυτοέκδοση βιβλίων. Αφού επιλέξαμε τα είδη του χαρτιού που θα χρησιμοποιούσαμε (του εξωφύλλου ήταν πιο χοντρό και γυαλιστερό), το τυπώσαμε και στην συνέχεια έκαναν την βιβλιοδεσία με καρφίτσες, καθώς το βιβλίο δεν είναι πολύ χοντρό.





Εικόνα 88. Τυπωμένο εξώφυλλο του graphic novel



Εικόνα 89. Τυπωμένο οπισθόφυλλο του graphic novel



Εικόνα 90. Τυπωμένο εσωτερικό του graphic novel



Εικόνα 91. Τυπωμένο εσωτερικό του graphic novel

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Για την αξιολόγηση του τελικού έργου, δημιούργησα ένα ερωτηματολόγιο με 5 ερωτήσεις το οποίο έστειλα σε άτομα διαφορετικών ηλικιών, αλλά και διαφορετικού επιπέδου εξοικείωσης με τα κόμικς και τα graphic novel, μαζί με το ολοκληρωμένο graphic novel. Οι ερωτήσεις ήταν οι εξής:

1. Όταν διαβάσατε το graphic novel, τί ήταν αυτό που σας άρεσε περισσότερο?
2. Όταν διαβάσατε το graphic novel, τί ήταν αυτό που δεν σας άρεσε?
3. Σας προκάλεσε συναισθήματα, και αν ναι ποια?
4. Πιστεύετε ότι η εφαρμογή του graphic novel ταιριάζει με την συγκεκριμένη ιστορία?
5. Πιστεύετε ότι ο συγκεκριμένος μύθος αποδίδεται στο graphic novel μου?

Σκοπός των ερωτήσεων ήταν αρχικά να ελέγξω τι άρεσε και τι δεν άρεσε στους αναγνώστες, όπως επίσης εάν μπόρεσα να τους μεταφέρω με επιτυχία διάφορα συναισθήματα, ανάλογα με τα γεγονότα της ιστορίας. Επιπλέον ήθελα να μάθω εάν κατά

την γνώμη τους, το θέμα της ιστορίας ήταν συμβατό με την εφαρμογή του graphic novel και αν τελικά κατάφερα να αποδώσω την ιστορία της Μέδουσας.

Τα ευρήματα του ερωτηματολογίου σε μεγάλο βαθμό ήταν παρόμοια, με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί μία συνολικά καλή εικόνα. Μερικές ενδεικτικές απαντήσεις που εκφράζουν και τον χαρακτήρα των υπόλοιπων είναι:

1. “Μου άρεσε η απόδοση του μύθου ειδικά επειδή είναι από την πλευρά της Μέδουσας και όχι όπως τον έχουμε συνηθίσει”

“Οι λεπτομέρειες στις εικόνες, η ένταση στις εκφράσεις”

“Η εικονογράφηση”

2. “Μου άρεσαν όλα”

3. “Ενθουσιασμό, θαυμασμό, θυμό για τη θέση της γυναίκας, σκέψεις για το τι μπορούμε να κάνουμε σήμερα για την ισότητα”

‘Ανάμεικτα τα συναισθήματα. Από την μια η μέδουσα ως αλαζονική σε κάνει να την αντιπαθείς, αλλά όταν όλα εξηγούνται και πως ο μύθος της τρομακτικής μέδουσας είναι διαφορετικός από αυτόν που έχουμε συνηθίσει, τότε λυπάσαι. Επίσης νιώθεις μέσω την εικονογράφησης, τα συναισθήματα που την έπνιγαν κατά την διάρκεια και μετά τον βιασμό.”

4. “Πολύ”

5. “Πολύ/Αρκετά”

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Όσον αφορά το θεωρητικό κομμάτι της εργασίας μου, παρατήρησα πως παρότι υπάρχουν κάποιοι ορισμοί και γενικά χαρακτηριστικά στα οποία τείνουν να συμφωνούν οι περισσότεροι ειδικοί, επικρατεί μεγάλη σύγχυση στο ευρύτερο κοινό. Ειδικότερα μεταξύ των δύο όρων: κόμικ και graphic novel, όπου είναι πολύ συχνό φαινόμενο να χρησιμοποιούνται σύμφωνα με την πρόθεση του καθενός.

Το γεγονός αυτό βέβαια, φαίνεται δυστυχώς να έχει δημιουργήσει έναν πολύ έντονο ανταγωνισμό μεταξύ τους. Έτσι, συχνά τα κόμικς θεωρούνται υποδεέστερα λόγω της περιοδικής φύσης τους, ενώ τα graphic novels αξιολογούνται και σοβαρά. Αντίστοιχη αντιμετώπιση δέχονται και οι δημιουργοί τους.

Τέλος, έπειτα από όλη την έρευνα που έκανα, προσωπικά κατέληξα στο συμπέρασμα ότι οι διαφορές μεταξύ των graphic novels και των κόμικς είναι ελάχιστες, και τελικά αποτελούν απλά μία υποκατηγορία τους, μία διαφορετική μορφή τους ίδιου μέσου. Διαθέτουν πολλά κοινά χαρακτηριστικά, αλλά υπάρχει μία διαφορετική προσέγγιση κυρίως στο είδος και στην αφήγηση της ιστορίας. Από την μία κατανοώ την ανάγκη που δημιούργησε τον όρο graphic novel (προκειμένου να διαφοροποιηθεί από τα καθιερωμένα κόμικς υπερηρώων), αλλά από την άλλη θεωρώ πως θα μπορούσαν κάλλιστα να ονομάζονται όλα κόμικς, απλώς στοχεύοντας σε διαφορετικό κοινό.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η εμπειρία που έζησα κατά την διάρκεια της εκπόνησης της Διπλωματικής μου Εργασίας ήταν πολύ ξεχωριστή. Αρχικά, η διαδικασία που ακολούθησα για την δημιουργία και την υλοποίηση του graphic novel παρά το γεγονός ότι ήταν πολύ απαιτητική, ήταν και εξαιρετικά ενδιαφέρουσα επειδή απαιτούσε μεγάλη προσοχή σε λεπτομέρειες, αλλεπάλληλες διορθώσεις και προσθήκες και συνεχή προσαρμογή στις νέες ιδέες και σκέψεις κατά την δημιουργία. Έπειτα, με την έρευνα που πραγματοποίησα για την συγγραφή του θεωρητικού μέρους της εργασίας, ανακάλυψα πτυχές του θέματος τις οποίες ούτε που μπορούσα να φανταστώ. Τα αποτελέσματα της έρευνας με βοήθησαν να αποσαφηνίσω ορισμούς και χαρακτηριστικά των εννοιών του κόμικς και graphic novel, συμβάλλοντας στην καλύτερη δυνατή εκτέλεση του τελικού προϊόντος.

ΠΗΓΕΣ

ΑΡΘΡΑ

- Baetens Jan, «From Black & White to Color and Back: What Does It Mean (not) to Use Color?», *College Literature*, Vol. 38, No. 3, Visual Literature, (Summer 2011), pp. 111-128
- Baetens Jan, «Of Graphic Novels and Minor Cultures: The Fréon Collective», *Yale French Studies*, No. 114, Writing and the Image Today, (2008), pp. 95- 115
- Baetens Jan & Frey Hugo, «The Graphic Novel: An Introduction», *Johns Hopkins University Press*, Vol. 32, No. 3, (Fall 2015), pp. 143-145
- Campbell Eddie, «What Is a Graphic Novel?», *World Literature Today*, Vol. 81, No. 2, Graphic Literature, (Mar. - Apr., 2007), pp. 13-15
- Carrier, «The Aesthetics of Comics», *The Journal of Aesthetic Education*, Vol. 35, No. 4 (2001), pp. 119-122
- Dean Michael Patrick, «The ninth art: Traversing the cultural space of the American comic book»,(2000)
- Hoover. S., «The Case for Graphic Novels», *Communications in Information Literacy*, (2012), pp. 174-186
- Knowles Sam, Peacock James & Earle Harriet, «Introduction: Trans/formation and the graphic novel», *Journal of Postcolonial Writing*, Vol. 52, Issue 4: Trans/forming literature: graphic novels, migration and postcolonial identity, (2016), pp.378-384
- Kunzle David, «The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825», University of California Press, (1973)
- Lopes Paul, «Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books», *Sociological Forum*, Vol. 21, No. 3, (Sep., 2006), pp. 387-414
- Meskin Aaron, «Defining Comics?», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 65, No. 4, (Autumn, 2007), pp. 369-379

- Mitchell W. J. T., «Comics as Media: Afterword», *Critical Inquiry* , Vol. 40, No. 3, Comics & Media, (Spring 2014), pp. 255-265
- Pratt Henry John, «Narrative in Comics», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 67, No. 1, Special Issue: The Poetics, Aesthetics, and Philosophy of Narrative, (Winter 2009), pp. 107-117
- Roeder Katherine, «Looking High and Low at Comic Art», *American Art*, Vol. 22, No. 1, (Spring 2008), pp. 2-9
- Shubitidze Veta Zazovna & Alimuradov Oleg Alimuradovich, «Graphic novel: milestones in the evolution of the genre in English-speaking and Russian-speaking linguistic cultures. Features of creolization in the text space of a graphic novel as a translationally significant feature», *Philological aspect*, No. 09 , (Sept. 2020)
- Zanettin Federico, «TRANSLATING COMICS AND GRAPHIC NOVELS», *The Routledge handbook of translation and culture*, (2018), pp. 445–460
- Καραμανωλάκης Βαγγέλης, Τριανταφύλλου Χρήστος, «Κόμικς & ιστορία, Ένας αιώνας ποπ συνομιλιών», *Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ* σελίδες ιστορίας #03, (Aug. 2023), pp. 87-95
- Κουκουλάς Γιάννης, «ΟΙ ΑΠΑΡΧΕΣ ΤΗΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ», *Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ* σελίδες ιστορίας #03, (Aug. 2023), pp. 98-107
- Μίσιου Μαριάννα, «Ο ΑΣΤΕΡΙΞ ΚΑΙ ΟΙ ΓΑΛΑΤΕΣ», *Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ* σελίδες ιστορίας #03, (Aug. 2023), pp. 118-127
- Νικολόπουλος Αντώνης (Solourp), «ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΝΕΟΤΕΡΗ ΙΣΤΟΡΙΑ», *Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ* σελίδες ιστορίας #03, (Aug. 2023), pp. 136-145
- Πέτρου Θανάσης, «ΓΑΛΛΙΑ: Η ΑΝΘΗΣΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ», *Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ* σελίδες ιστορίας #03, (Aug. 2023), pp. 128-135
- Τσενέ Λήδα, «SUPERMAN: ΑΠΟ ΤΟ 1938 ΣΤΟΝ 21^Ο ΑΙΩΝΑ», *Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ* σελίδες ιστορίας #03, (Aug. 2023), pp. 109-117

BIBLIA

- Akariko, Izumi, Ojyou, Onoda To-ya, Karasuba Ame, Muraguchi Keita, Ohta Roger Sabin, *Adult Comics*, 2002
- Berger John, *H EIKONA KAI TO BΛEMMA*, 2011
- Booker M. Keith, *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels [2 volumes]*, 2010
- Caputo Anthony C., *Visual storytelling : the art and technique*, 2003
- Chelsea David, *Perspective! For comic book artists: how to achieve a professional look in your artwork*, 1997
- Eisner Will, *Contract With God Trilogy*, 2005
- Eisner Will, *COMICS AND SEQUENTIAL ART*, 2008
- Estren Mark, *A History of Underground Comics: 20th Anniversary Edition*, 1974
- Gabilliet Jean-Paul, *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, 2010
- Gardner Jared, *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*, 2013
- Guillain Charlotte, *What is a graphic novel?*, 2015
- Hague Ian, *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, 2014
- Hart Christofer, *Drawing cutting edge anatomy: the ultimate reference guide for comic book artists*, 2004
- Hayman and Pratt, *What Are Comics?*, 2005
- Kukkonen Karin, *Studying Comics and Graphic Novels*, 2013
- McCloud Scott, *Understanding Comics*, 1994
- Natsumi & Domyo Satoko, *Draw Amazing MANGA CHARACTERS*, 2019
- Prentis Rollins, *The making of a graphic novel*, 2006
- Schmidt Andy, *The insider's guide to creating comics and graphic novels*, 2009

- Screech Matthew, *Masters of the Ninth Art: Bandes Dessinées and Franco-Belgian Identity*, 2005
- Shirrel Rhoades, *A Complete History of American Comic Books*, 2008
- Stein Daniel, Thon Jan-Noël, *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History ...*, 2015
- Tabachnick Stephen E., *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 2017
- Thomas Paul L., *Challenging Genres: Comics and Graphic Novels*, 2010
- Williams Richard, *THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT*, 2012
- Κάσσης Κυριάκος Δ., *Ελληνική Παραλογοτεχνία & Κόμικς*, 1998
- Κουκουλάς Γιάννης, *Ένατη Τέχνη από το παρελθόν στο μέλλον*, 2006
- Νικολόπουλος Αντώνης (Solourp), *ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΟΜΙΚΣ Αντανακλάσεις ιδεών στις σελίδες των κόμικς*, 2012

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

- A Brief History of Comics (Jan 3, 2023)
<https://dtf.ru/u/625334-bloknot-smotryashchego/1546706-kratkaya-istoriya-komiksov?fbclid=IwAR0M9wFafMPnStnDnI3IbOQOJYCWQ3zakeuU96sFHxuzuSrg9sUgAUiBg4A>
- Beginning BD: What is the “Ninth Art”? (Jan 23, 2018)
https://www.pipelinecomics.com/beginning-bd-ninth-art/#google_vignette
- Best Graphic Novels To Read
<https://www.cbr.com/best-graphic-novels/#uzumaki>
- Comics: Comic Books
<https://www.illustrationhistory.org/genres/comics-comic-books>
- Comics history (April 18, 2019)
https://ast.ru/news/nnn-m09-y18-istoriya-komiksov/?fbclid=IwAR2QN1c9SUEiPFahoS40sEpgGE95rTB_2Csg8Xp1jgdJGrwt7zLBJUnEH5Y

- Frank Miller's Batman: The Dark Knight Returns Cover Sells for Over \$2 Million at Auction (June 20, 2022)
<https://comicbook.com/comics/news/frank-millers-batman-the-dark-knight-returns-cover-sells-for-over-2-million-at-auction/>
- Great Graphic Novels
<https://skokiellibrary.info/blog/180/graphic-novels/?fbclid=IwAR1F2R3jr-ex41pxYCT0pedwMOoRmlf5tBYQXyvecBVjnbz2pfy3a-G-V-E>
- Let's Get Graphic: 100 Favorite Comics And Graphic Novels (July 12, 2017)
<https://www.npr.org/2017/07/12/533862948/lets-get-graphic-100-favorite-comics-and-graphic-novels>
- Richard Kyle The Future of Comics
<http://thecomicbooks.com/misc/Richard%20Kyle%20The%20Future%20of%20Comics.pdf>
- The amazing stylistic history of comic books (2016)
<https://99designs.com/blog/design-history-movements/history-of-comic-book-styles/>
- The 50 Best Graphic Novels of All Time, Ranked (Nov 4, 2021)
<https://www.one37pm.com/popular-culture/best-graphic-novels-of-all-time>
- The Ninth Art: Comic Books (Feb 5, 2013)
<https://news.artnet.com/art-world/the-ninth-art-comic-books-51494>
- THE 9TH ART MAKES ITS ENTRANCE AT THE LOUVRE (Aug 12, 2022)
<https://www.europecomics.com/the-9th-art-makes-its-entrance-at-the-louvre/>
- The Modern Age of Comic Books
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/TheModernAgeOfComicBooks>
- What is the 9th Art? (Sep 17, 2019)
<https://medium.com/9thart/what-is-the-9th-art-7c8475053408>
- 22 OF THE BEST GRAPHIC NOVELS OF ALL TIME (Apr 12, 2023)
<https://bookriot.com/best-graphic-novels-of-all-time/>

- Графический роман
https://bigenc.ru/c/graficheskii-roman-c2ae96?fbclid=IwAR2zp-0FpZMwDywdOTYXufGtjNPOBpMbhc1uCCqyzSHMboxsmCa1T_74QFU
- Краткая история комиксов: как «рисованный» жанр стал популярным и почему его любят до сих пор
https://kanobu.ru/articles/kratkaya-istoriya-komiksov-kak-risovannyij-zhanr-stal-populyarnyim-i-pochemu-ego-lyubyat-do-sih-por-375889/?fbclid=IwAR3pFg70kVY69vrm_EGRSU2pDI7Kfea93wnvUWnVqrskyppAh_tVrmbPUoek
- Ιστορίες στην Αθήνα της Κατοχής από 14 καταξιωμένους σκιτσογράφους (Οct. 29 2019)
<https://www.ethnos.gr/greece/article/69098/istoriessthnathhnathskatoxhsapo14kataxiomenoysskitsografoys>

EIKONEΣ

- Εικόνα 2-3, 6-9, 11, 13-14, 16, 20, 23-25, 27, 29, 31, 33, 35, 38, 43
<https://www.coverbrowser.com/>
- Εικόνα 1
<https://www.itakehistory.com/post/the-yellow-kid>
- Εικόνα 4
<https://tintinomania.com/tintin-herge-petit-vingtieme>
- Εικόνα 5
<https://americanhistory.si.edu/superheroes/comic-books>
- Εικόνα 10
<https://metabook.gr/books/klasika-eikonoghrafimena-1238-h-hroida-tis-epanastaseos-stefanos-ksenos-244599>
- Εικόνα 12
<https://asterix.com/la-collection/les-albums/asterix-le-gaulois/>
- Εικόνα 15
https://marvel.fandom.com/wiki/Amazing_Spider-Man_Vol_1_121

- Εικόνα 17
<https://www.oneman.gr/longreads/babel-40-years-interview/>
- Εικόνα 18
<https://arkas.gr/books/?envira-tag=cebacf8ccebacebacebfcf81ceb1cf82>
- Εικόνα 19
<https://comiconlinefree.net/druuna/issue-2>
- Εικόνα 21
<https://imagecomics.com/read/the-walking-dead>
- Εικόνα 22
<https://www.amazon.co.jp/dp/B00YBHDPUA/>
- Εικόνα 26
<https://library.missouri.edu/specialcollections/items/show/1502>
- Εικόνα 28
https://www.researchgate.net/publication/348376155_Of_Mice_as_Men_A_Transmedial_Perspective_on_Fictionality
- Εικόνα 30
<https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1386081>
- Εικόνα 32
<https://comicbook.com/comics/news/frank-millers-batman-the-dark-knight-returns-cover-sells-for-over-2-million-at-auction/>
- Εικόνα 34
<https://www.amazon.com/Sandman-Book-One/dp/1779515170>
- Εικόνα 36-37
<https://www.ign.com/articles/2005/03/16/sin-city-from-panel-to-screen>
- Εικόνα 39
<https://www.finebooksmagazine.com/fine-books-news/persepolis-original-book-art-be-sold-marjane-satrapi>
- Εικόνα 40

<https://www.amazon.com/Jimmy-Corrigan-Chico-Divertida-Historia/dp/0224062107>

- Εικόνα 41-42

<https://captainfez.com/2017/08/10/goodreads-review-jimmy-corrigan-the-smartest-kid-on-earth/>

- Εικόνα 44

<https://www.nytimes.com/2007/05/13/books/review/Vizzini-t.html>

- Εικόνα 45

<https://www.logicomix.com/gr/>

- Εικόνα 46

<https://www.kedros.gr/product/8413/aibali-graphic-novel.html>

- Εικόνα 47

<https://www.politeianet.gr/books/9786185116743-sullogiko-jemma-press-ena-gluko-ximeroma-300766>

- Εικόνα 48

<https://www.ethnos.gr/greece/article/69098/istoriessthnathhnathskatoxhsapo14kataxiomenoysskitsografoys>

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ GRAPHIC NOVEL

ΜΕΛΟΥΣΑ

Ιδέα- Εικονογράφηση

ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ ΛΑΣΚΑΡΙΔΗ



ΜΕΔΟΥΣΑ

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΜΙΑΣ ΓΥΝΑΙΚΑΣ

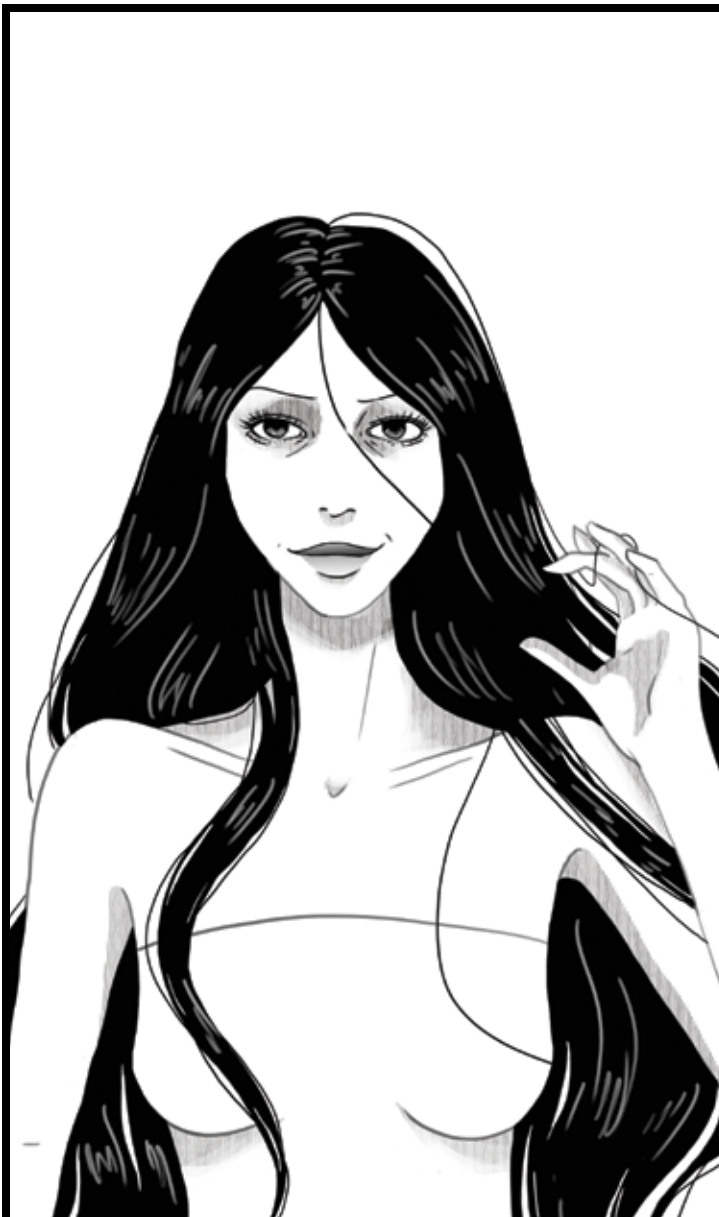
Ιδέα- Εικονογράφηση
ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ ΛΑΣΚΑΡΙΔΗ

Όλα τα δικαιώματα διατηρούνται. Κανένα μέρος αυτής της έκδοσης δεν επιτρέπεται να αναπαραχθεί, να αποθηκευτεί σε σύστημα ανάκτησης ή να μεταδοθεί, με οποιαδήποτε μορφή ή με οποιοδήποτε μέσο, ηλεκτρονικό, μηχανικό, φωτοτυπικό, ηχογραφημένο ή άλλο, χωρίς την προηγούμενη άδεια του εκδότη και του κατόχου των πνευματικών δικαιωμάτων.

Η Μέδουσα ήταν μία πολύ όμορφη και
ελκυστική γυναίκα.



Όλος ο κόσμος την θαύμαζε και το
γνώριζε και η ίδια.



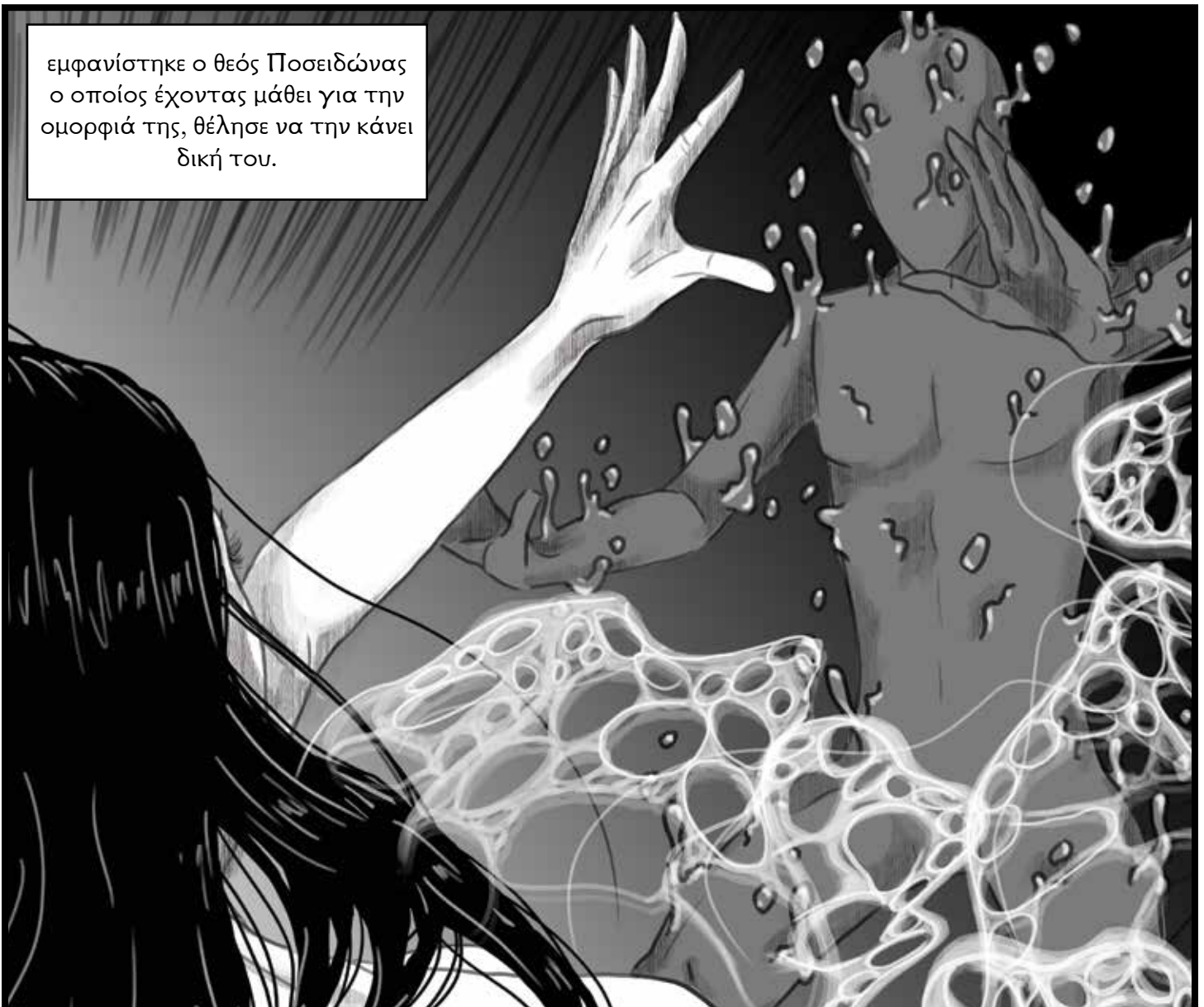
Για να την θαυμάσουν, οι άντρες
συχνά επισκέπτονταν τον ναό της
θεάς Αθηνάς όπου ήταν ιέρεια.



Και ενώ της άρεσε η μεγάλη προσοχή που συγκέντρωνε,
πάντα τους απέρριπτε γελώντας.



Έως ότου ξαφνικά...



εμφανίστηκε ο θεός Ποσειδώνας ο οποίος έχοντας μάθει για την ομορφιά της, θέλησε να την κάνει δική του.



Την πλησίασε χωρίς να περιμένει απόρριψη...



και όταν εκείνη δεν ανταποκρίθηκε, ο θεός εξοργίστηκε και την ακινητοποίησε βίαια.





Η Μέδουσα αδυνατούσε να
απελευθερωθεί απο τον θεό.



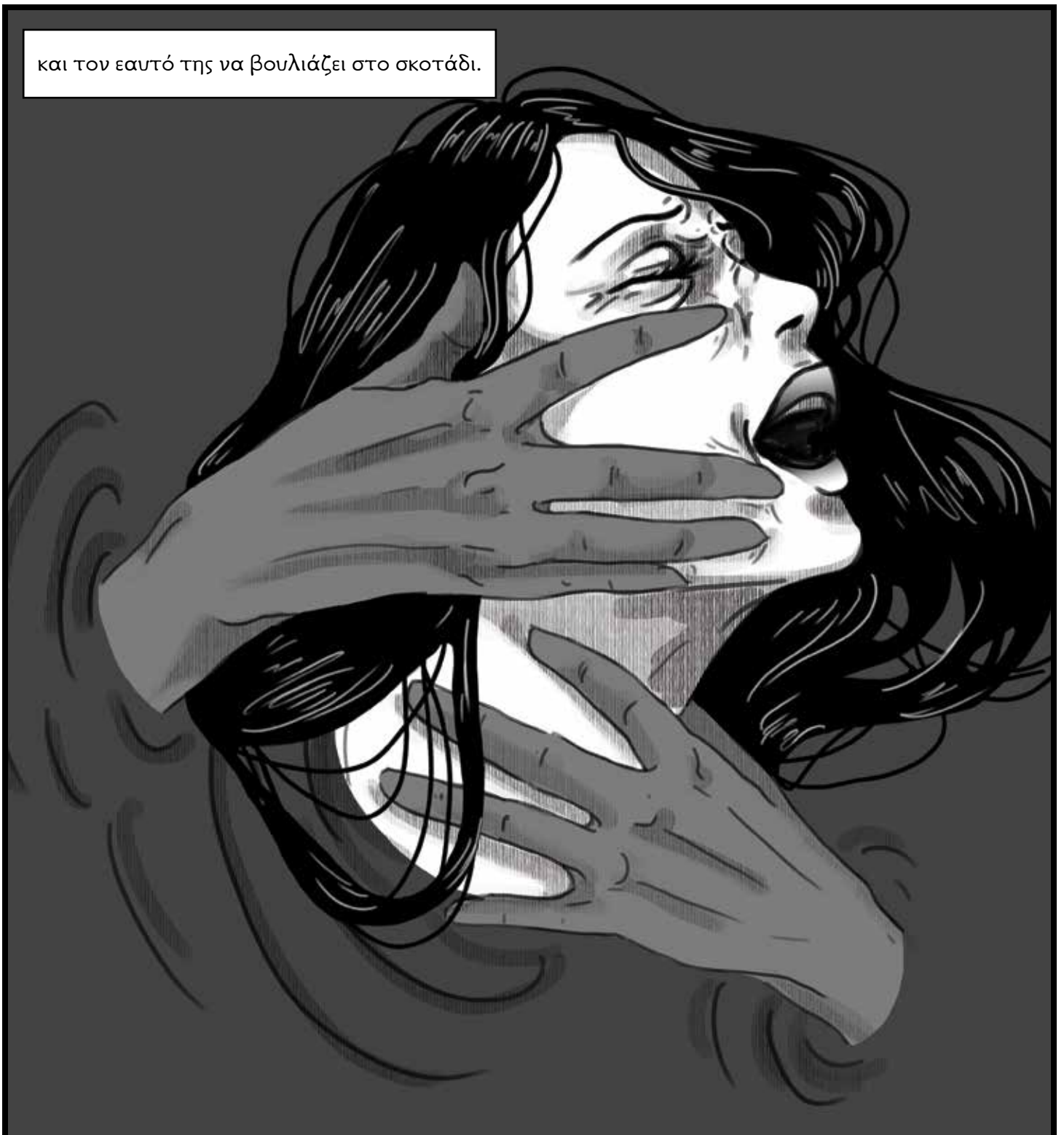
Της έκλεισε το στόμα...



και πλέον χωρίς κανείς να μπορεί να την ακούσει και
να την βοηθήσει, έμεινε στο έλεος του θεού.

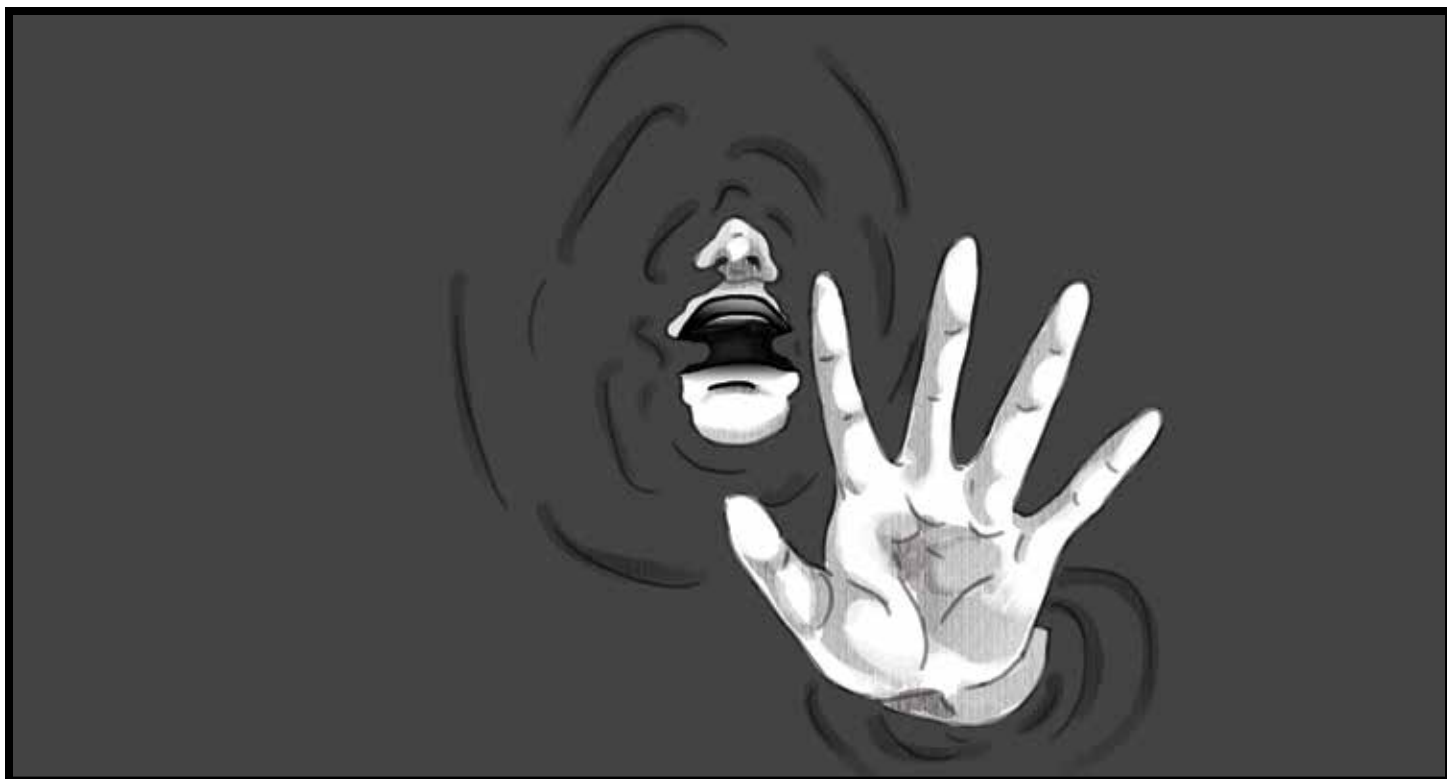


Το μόνο που ένιωθε
ήταν η φρίκη για τα
χωρίς την θέλησή της
αγγίγματα...

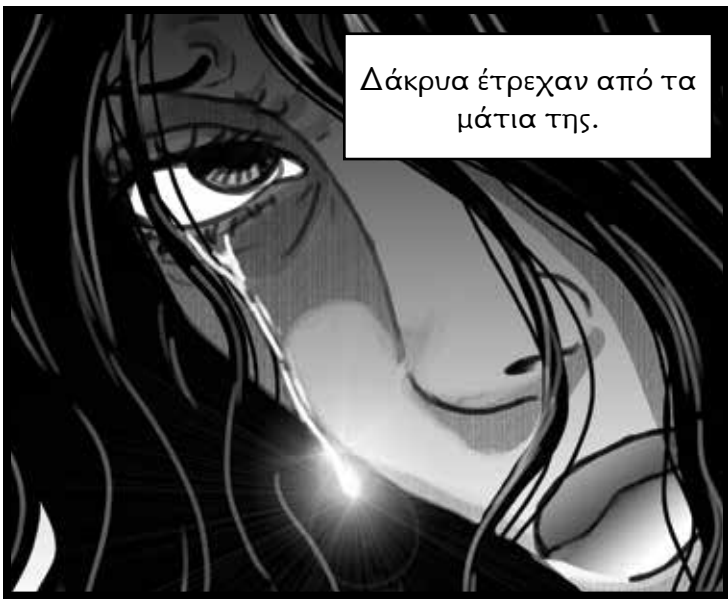


και τον εαυτό της να βουλιάζει στο σκοτάδι.

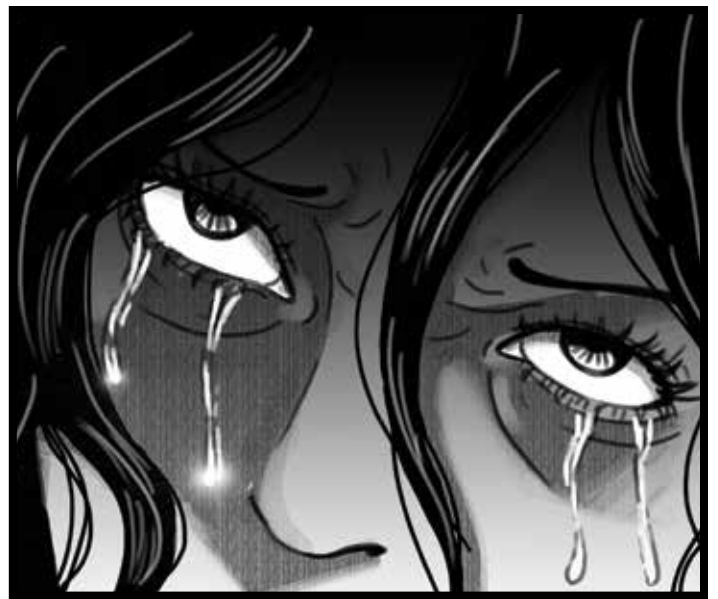
Τρομοκρατημένη
πάλευε με αγωνία
να κρατηθεί στο
φως...



μέχρι που το σκοτάδι την κατάπιε
ολόκληρη.



Δάκρυα έτρεχαν από τα μάτια της.



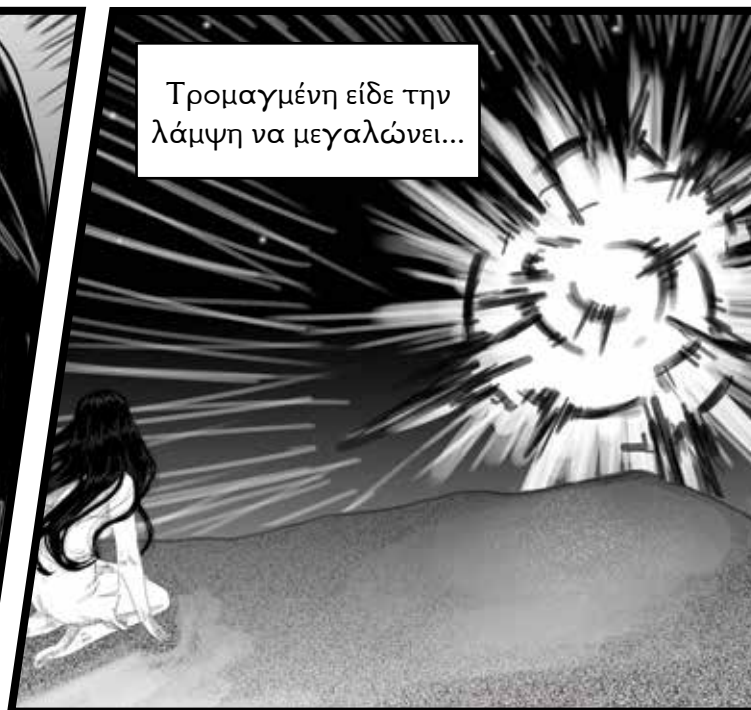
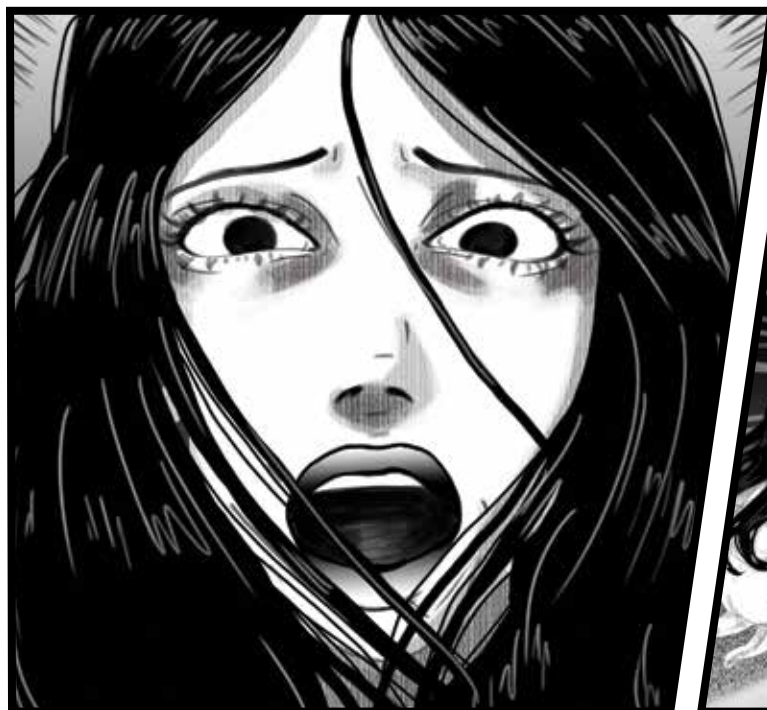
Ένωθε ξένη μέσα στο ίδιο της το σώμα και ούρλιαξε με πόνο.



Βρέθηκε μόνη της έξω από τον ναό,



το μέρος στο οποίο είχε εναποθέσει την πίστη της και λάτρευε του θεούς της.



Η θεά, επιβλητική και
γιγάντια μπροστά
την Μέδουσα, είχε μία
θυμωμένη έκφραση στο
πρόσωπό της.



Την άρπαξε με το χέρι της
και την σήκωσε στον αέρα.



Ανήμπορη να ξεσπάσει στον ανώτερό της
θεό Ποσειδώνα, η θεά Αθηνά καταράστηκε
την Μέδουσα.





με βλέμμα που μετέτρεπε όποιον άνδρα τολμούσε να την κοιτάξει σε πέτρα.

Η Μέδουσα ένιωθε τον εαυτό της να μεταμορφώνεται σε τέρας,



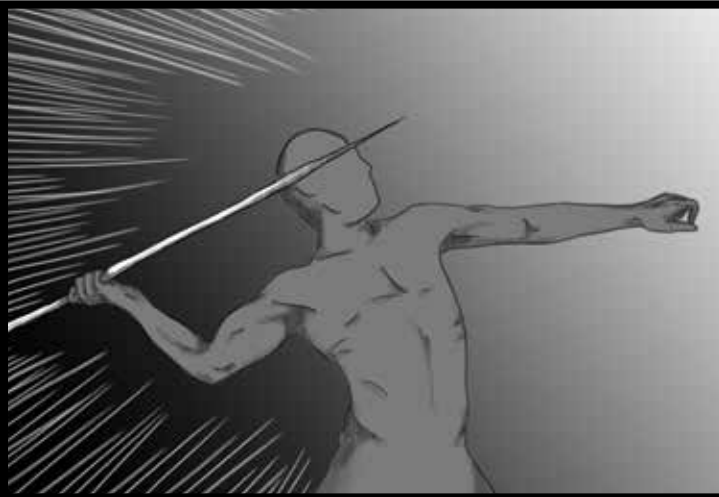
Φίδια άρχισαν να φυτρώνουν στο κεφάλι της αντί για μαλλιά.



Αφού ολοκληρώθηκε η μεταμόρφωσή
της συνειδητοποίησε,



πως μέσα σε όλη την
κακοτυχία της,
είχε αποκτήσει μια
τρομερή δύναμη με την
οποία μπορούσε να
πάρει εκδίκηση.



Πολλοί προσπάθησαν να την σκοτώσουν, μα κανείς δεν κατάφερε να επιβιώσει μπροστά στο θανατηφόρο βλέμμα της.

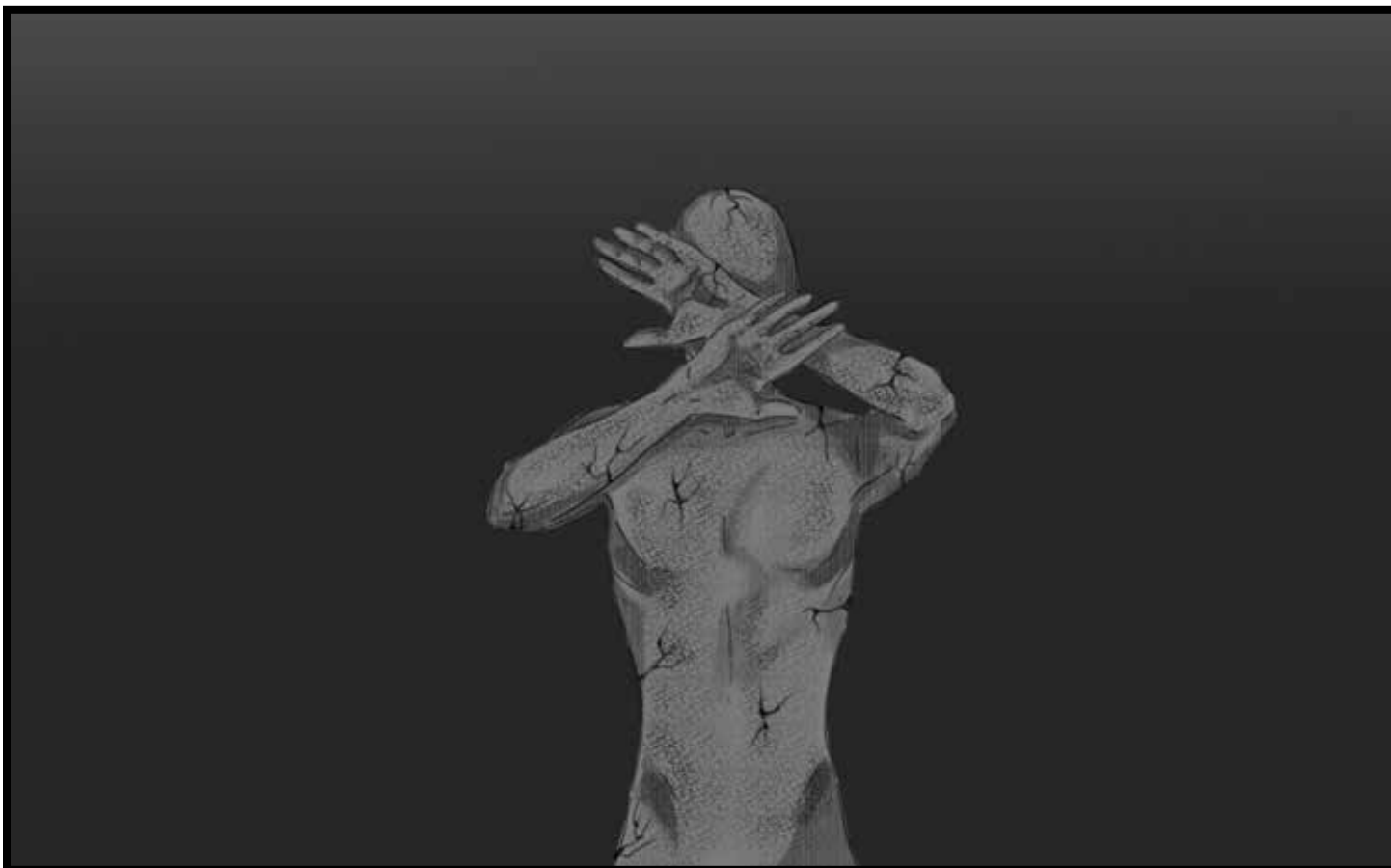




Όποιον άντρα
συναντούσε στο
διάβα της...

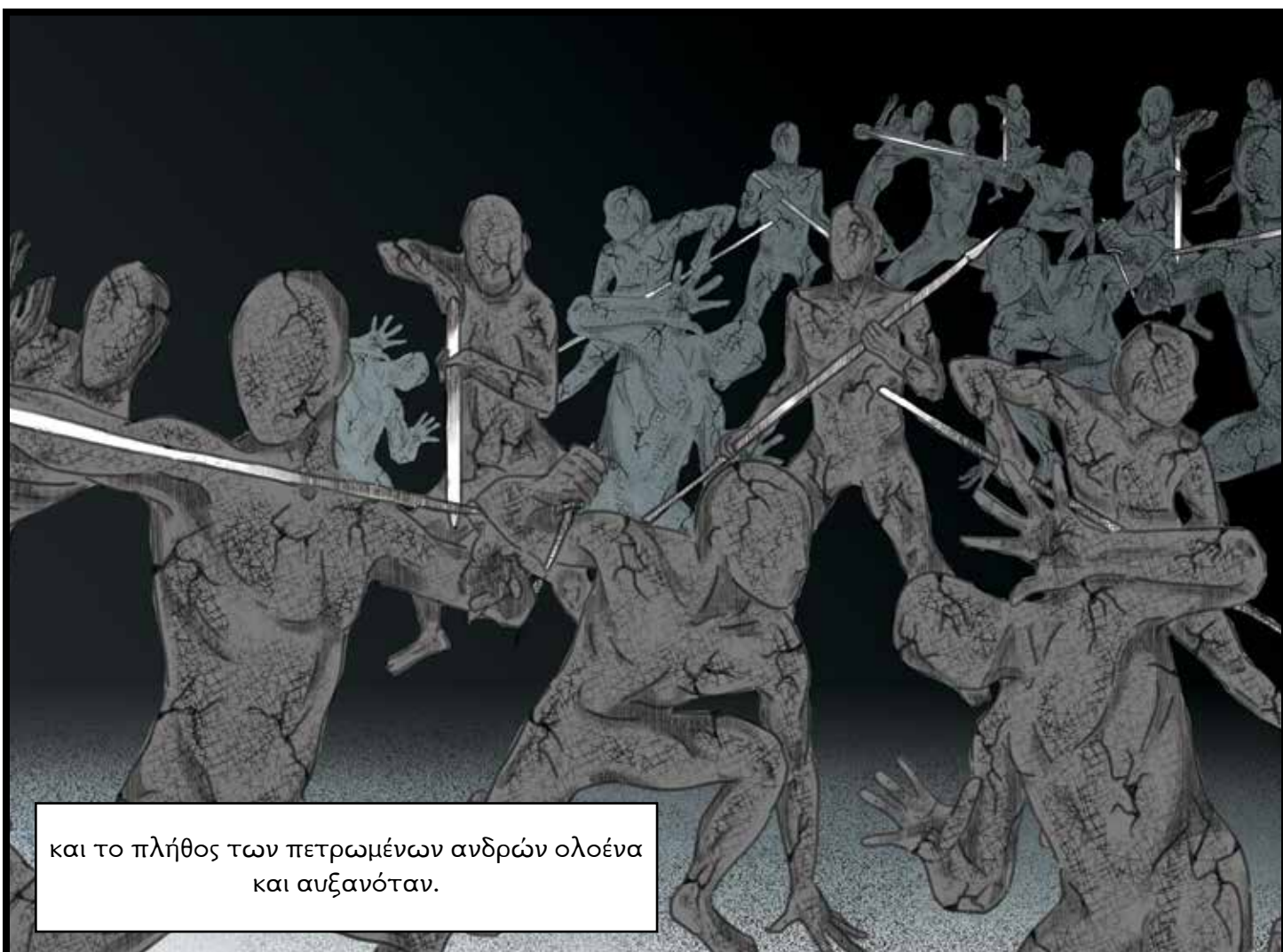
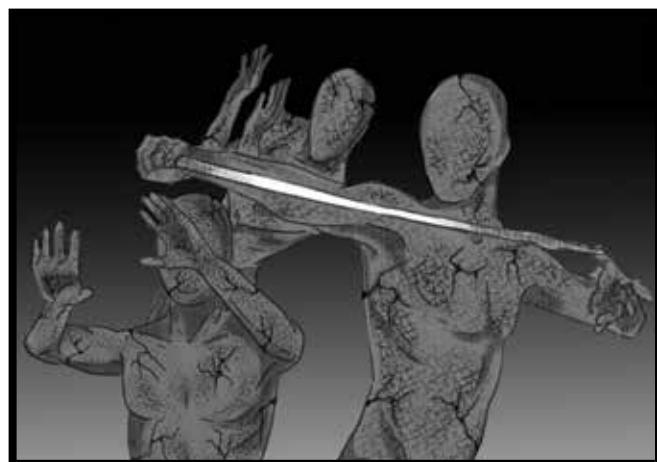
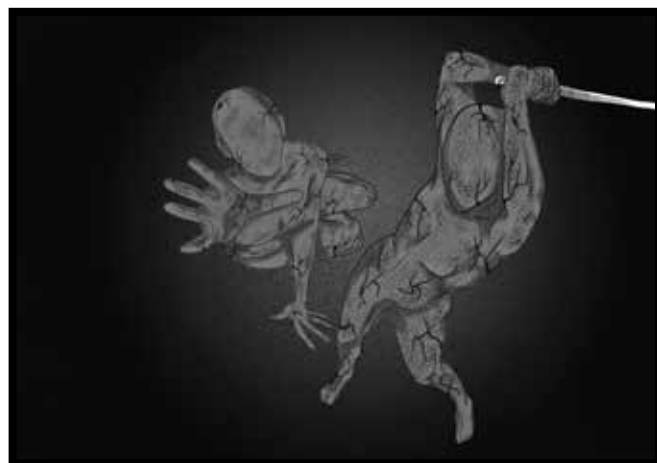
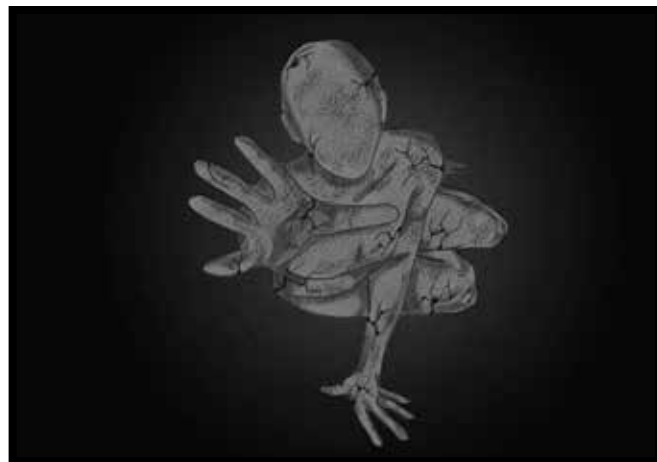


οργισμένη τον πέτρωνε.



Για πρώτη φορά ένιωθε ότι
είχε πραγματική δύναμη και
σκόπευε να την αξιοποιήσει
στο έπακρο.

Δεν έδειχνε έλεος...

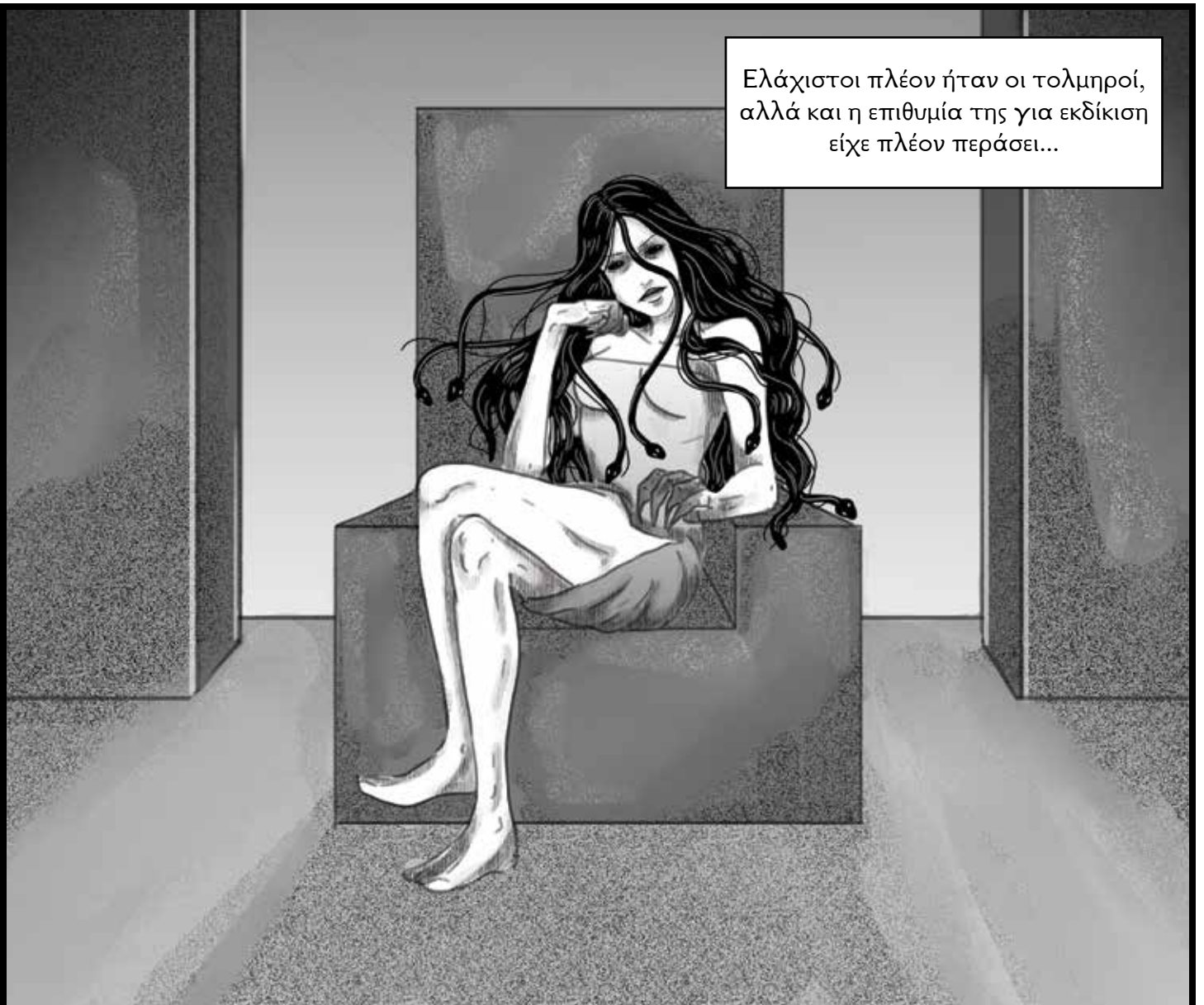


και το πλήθος των πετρωμένων ανδρών ολοένα και αυξανόταν.

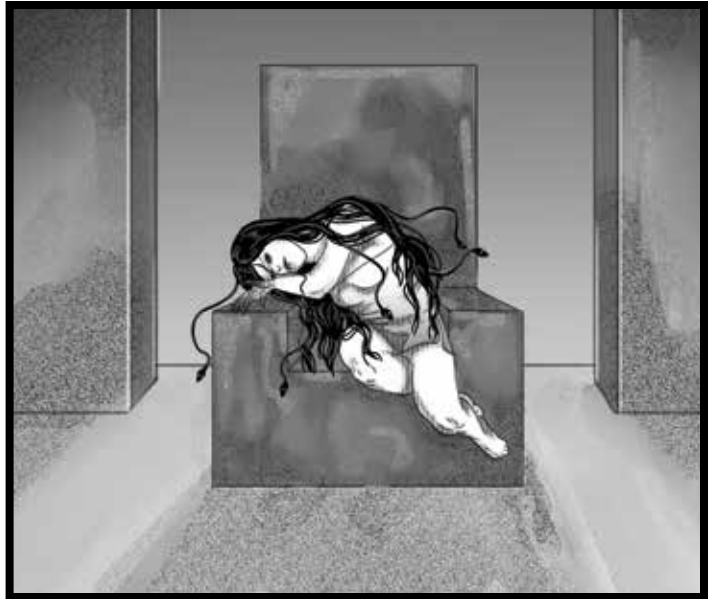
Με τα χρόνια, κατέληξε να κατοικεί σε έναν μακρινό και σκοτεινό τόπο, περιτριγυρισμένη από τα “αγάλματά” της.



Ελάχιστοι πλέον ήταν οι τολμηροί, αλλά και η επιθυμία της για εκδίκηση είχε πλέον περάσει...



Ο καιρός περνούσε...



ώσπου κάποτε, κατάφερε να
την πλησιάσει ο Περσέας...



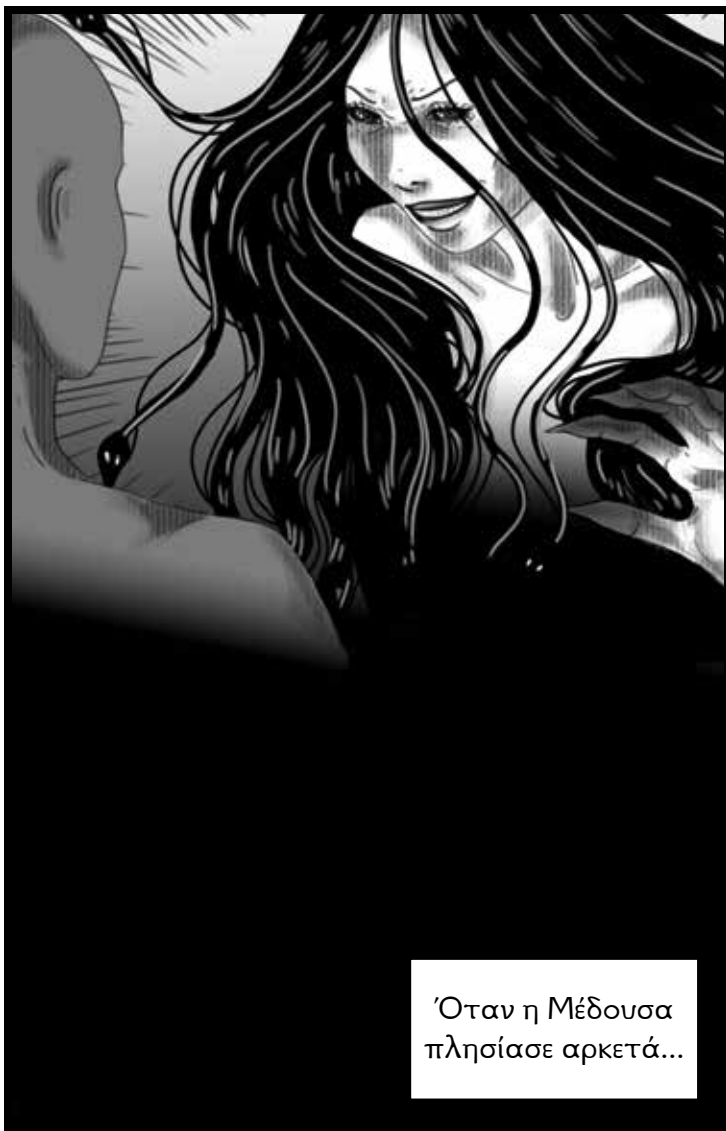
με σκοπό να την
σκοτώσει.



Για άλλη μία φορά η Μέδουσα ετοιμάστηκε να
χρησιμοποιήσει την τρομερή της δύναμη.



Ο Περσέας κρατώντας τα μάτια του κλειστά, απέφυγε το θανατηφόρο βλέμμα της,



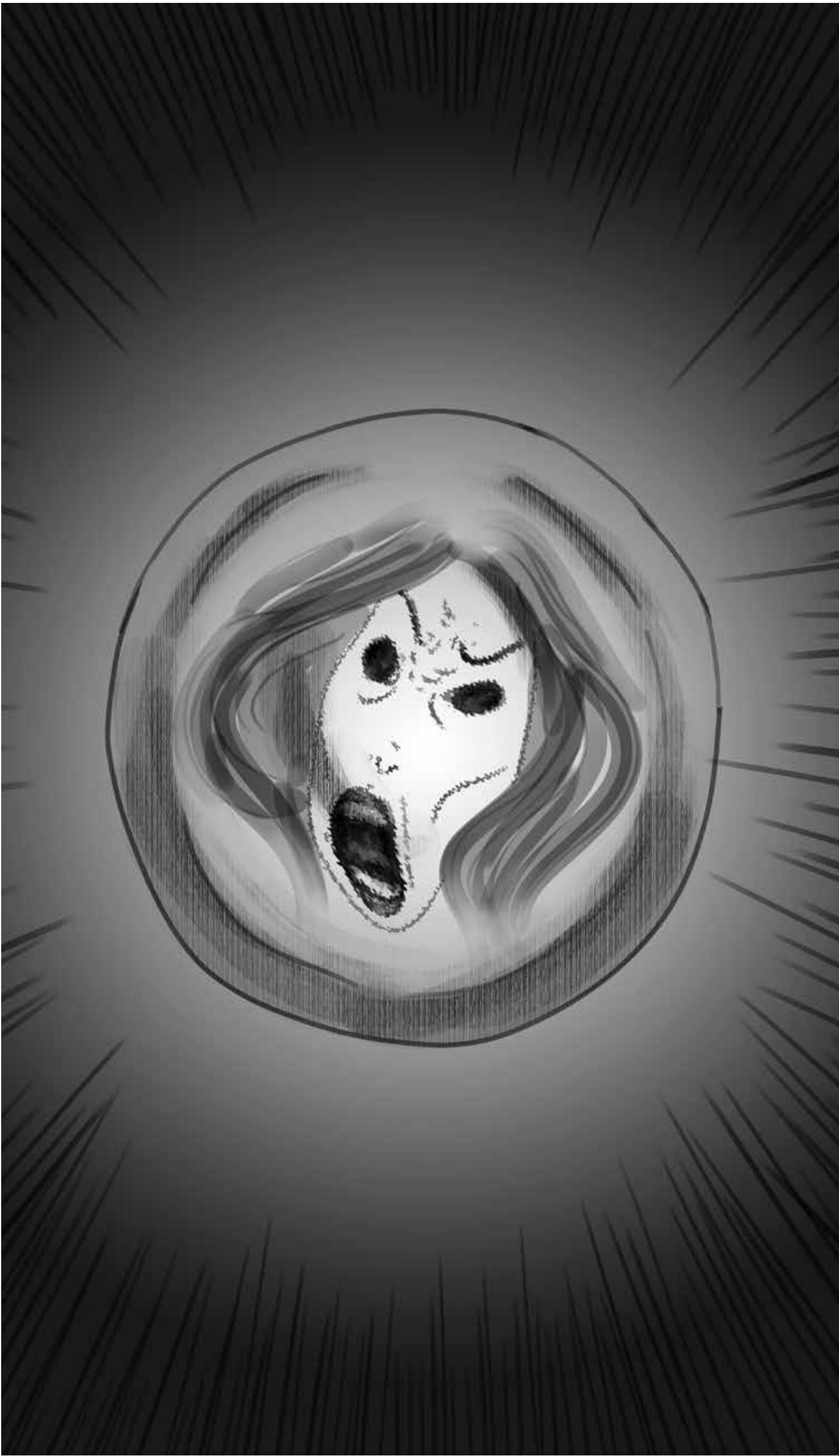
Όταν η Μέδουσα πλησίασε αρκετά...




και κατάφερε να σηκώσει την ασπίδα του ανάμεσά τους.




ο Περσέας την ανάγκασε να κοιτάξει την παραμορφωμένη αντανάκλαση του εαυτού της στην ασπίδα.



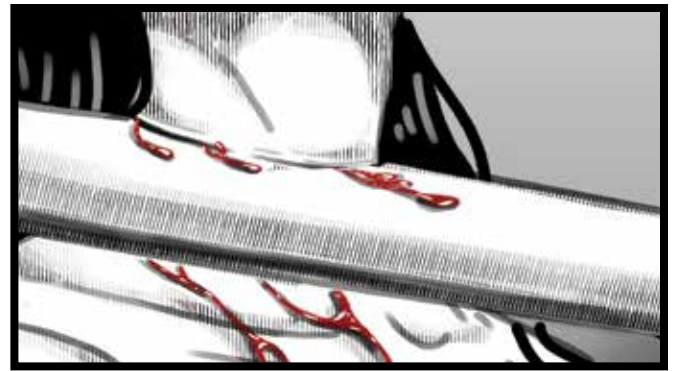




Το ξίφος του Περσέα
έφτασε κοντά στον
λαιμό της,



και η Μέδουσα σήκωσε
το κεφάλι της ψηλά...



Κοιτώντας τον ουρανό και τους θεούς, ζήτησε λύτρωση...



Χωρίς να προβάλει αντίσταση,
επέτρεψε στον εχθρό της να την
αποκεφαλίσει.



Από τον πλέον κομμένο λαιμό της
ανάβλυζε κατακόκκινο αίμα.



Το κεφάλι της κατέληξε
στο έδαφος...

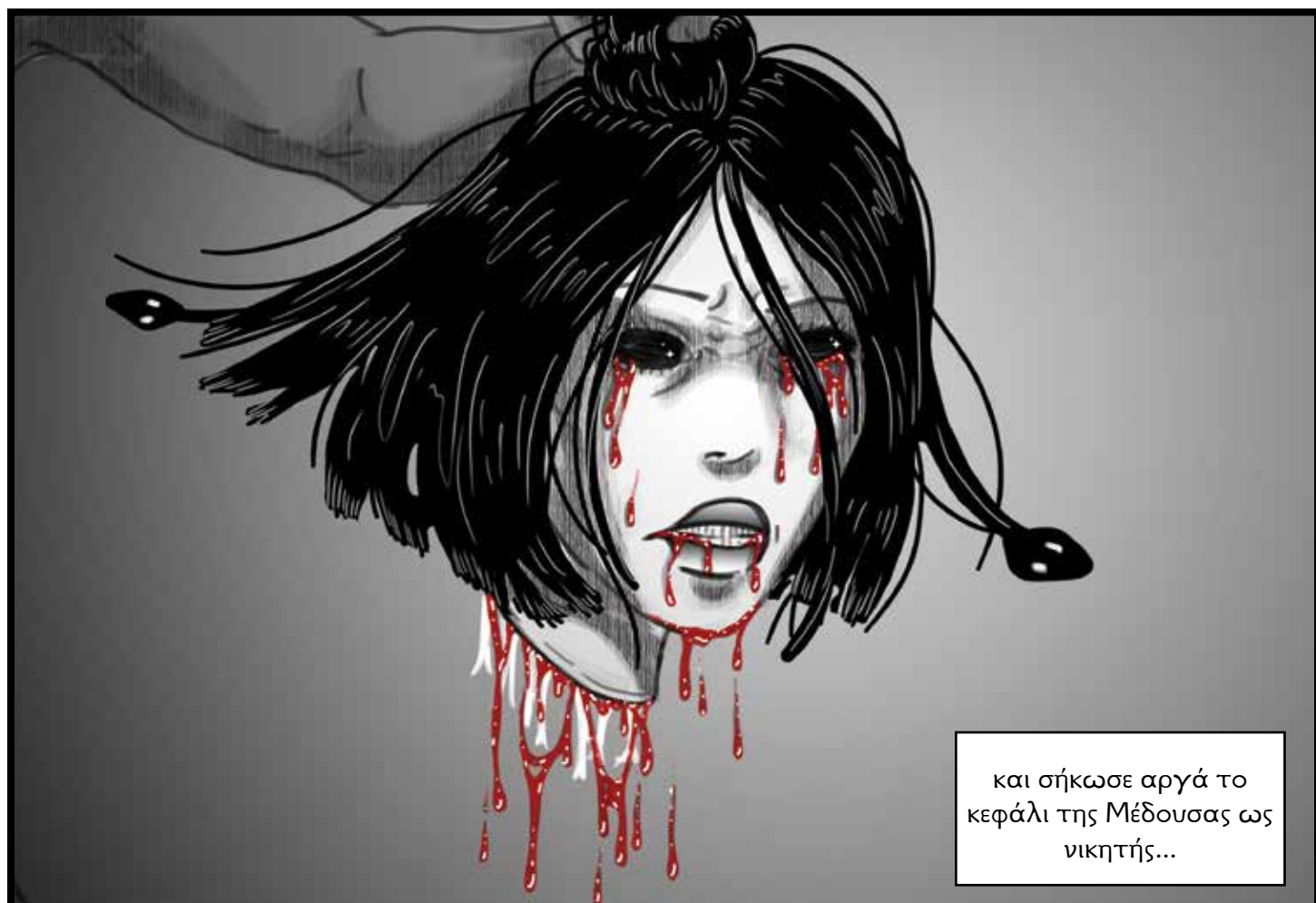


...μαζί με το ακίνητο σώμα και τα κομμένα μακριά μαλλιά της.

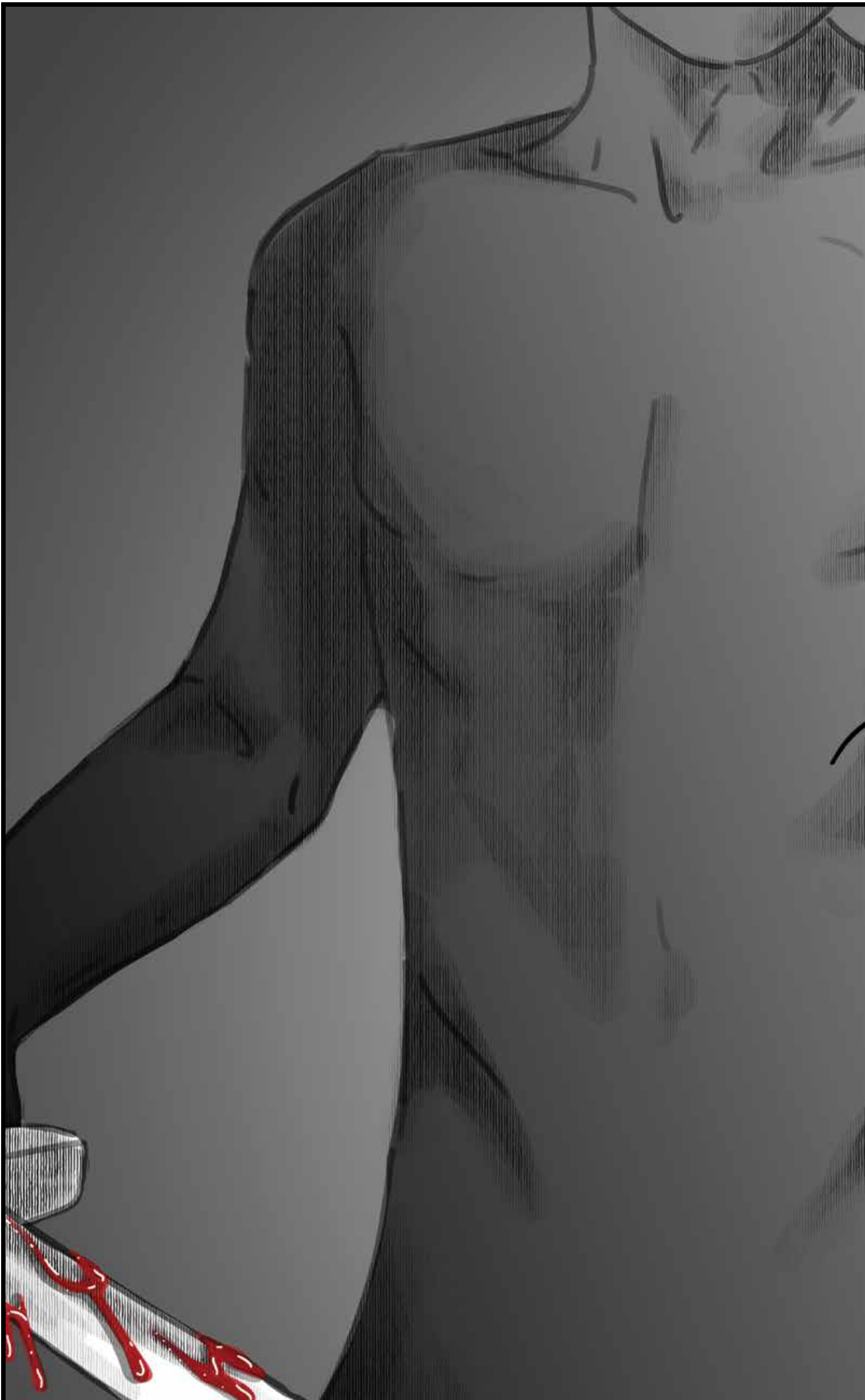


Ο Περσέας γράπωσε το κεφάλι της από τα μαλλιά...





και σήκωσε αργά το
κεφάλι της Μέδουσας ως
νικητής...





Η Μέδουσα για πρώτη φορά μετά από πολύ καιρό ήταν ελεύθερη...

Η Αλεξάνδρα Λασκαρίδη γεννήθηκε το 2000. Εισήχθη το 2018 στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Κατά την διάρκεια των σπουδών της κίνησε το ιδιαίτερο ενδιαφέρον η κατεύθυνση της σχεδίασης προϊόντων. Το παρών βιβλίο εκπονήθηκε στα πλαίσια της διπλωματικής εργασίας με θέμα «Σχεδιασμός και υλοποίηση graphic novel με χρήση αναλογικών και ψηφιακών τεχνικών».

Το παρόν βιβλίο έχει δημιουργηθεί ως προϊόν στα πλαίσια Διπλωματικής Εργασίας του
Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων & Συστημάτων Πανεπιστημίου Αιγαίου

Αθήνα
Σεπτέμβριος 2023

ΜΕΔΟΥΣΑ

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΜΙΑΣ ΓΥΝΑΙΚΑΣ

Μέδουσα, το σύγχρονο σύμβολο της επιβίωσης από σεξουαλική κακοποίηση. Για τους περισσότερους όμως μέχρι και σήμερα, είναι το μοχθηρό τέρας που κατάφερε να σκοτώσει ο ηρωικός Περσέας.

Ωστόσο πίσω από τον αρχαίο μύθο, κρύβεται η ιστορία μιας γυναίκας που δέχθηκε βάνανυσα απανωτά χτυπήματα στην ζωή της και πληγώθηκε βαθιά. Βιάστηκε από τον θεό Ποσειδώνα και έπειτα μεταμορφώθηκε σε τέρας από την θεά Αθηνά. Βίωσε το μίσος των γύρω της και βρέθηκε να ζει στο περιθώριο παίρνοντας εκδίκηση από όποιον συναντούσε στην αναζήτηση της πολυπλήθους λύτρωσής της.