

1<sup>ο</sup> Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης  
Σχολικό έτος 2020-2021

## Όμιλος: «Κόμικς και ΤΠΕ»

Υπεύθυνη Εκπαιδευτικός: Δήμητρα Προβελεγγίου



«Η Θεσσαλονίκη του Μέλλοντος» Από τον Αριστείδη Ρ., Δ' τάξη

## **Εισαγωγή**

Ο Όμιλος ξεκίνησε τη λειτουργία του τη σχολική χρονιά 2020-2021, υπό τις γνωστές αντίξοες συνθήκες της πανδημίας. Στο παρόν άρθρο γίνεται μια σύντομη θεωρητική αναφορά στα γραφικά κείμενα, τα γνωστά μας κόμικς, στην ιστορία τους και στην παιδαγωγική τους αξιοποίηση.

Δήμητρα Προβελεγγίου

# 1. Μια σύντομη αναδρομή στην ιστορία των κόμικς

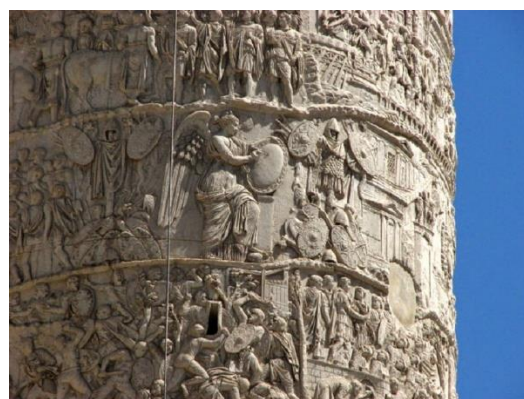
## 1.1. Από πότε υπάρχουν κόμικς;

Η αφήγηση προηγείται κατά πολύ της γραφής. Από την αυγή του ανθρώπινου είδους, οι αφηγητές και οι παραμυθιάδες, καθώς ένιωθαν την ανάγκη να «μαγέψουν» το κοινό τους, έπρεπε να επινοούν τρόπους να «ζωντανεύουν» τις ιστορίες τους. Συν τω χρόνω τις εκφράσεις του προσώπου και τις χειρονομίες ήρθε να ενισχύσει η χρήση τεχνών όπως η ζωγραφική και η γλυπτική, αργότερα και το θέατρο.

Χιλιετίες πριν, οι μεγάλοι αφηγητές της εποχής τους κέρδιζαν την προσοχή των γύρω τους μέσα από μια ζωγραφιά στο τοίχωμα ενός σπηλαίου. Σιγά σιγά, καθώς οι παραμυθιάδες διηγούνταν όλο και πιο εντυπωσιακά τις ιστορίες τους, αυτές οι ιστορίες, οι θρύλοι, τα ηρωικά κατορθώματα, οι θρησκευτικές αφηγήσεις έπρεπε να αρχίσουν να καταγράφονται, αλλά και να «ζωντανεύουν» ακόμη περισσότερο με την απεικόνισή τους σε συνέχειες. Τα ελληνικά μελανόχρωμα και ερυθρόχρωμα αγγεία είχαν ως σκοπό τους όχι μόνο την ομορφιά, αλλά και την διέγερση της μνήμης και της φαντασίας. Μεμονωμένα αγγεία ή ομάδες αγγείων συχνά καταγράφουν μια ιστορία με μια αλληλουχία απεικονίσεων, όπως η Ιλιάδα, η Οδύσσεια ή οι άθλοι του Ηρακλή (Εικόνα 1).



Εικόνα 1. Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Αρ. ευρ: 26746: Αττικός μελανόμορφος καλυκωτός κρατήρας. Σκηνή «ομηρικής» μάχης<sup>1</sup>.



Εικόνες 2, 3. Η Στήλη του Τραϊανού στη Ρωμαϊκή Αγορά.

<sup>1</sup> Πηγή: [www.lifo.gr](http://www.lifo.gr)



Οι Ζωοφόροι των ναών, όπως αυτή του Παρθενώνα που περιγράφει τα Παναθήναια αλλά και τον μύθο της θεάς Αθηνάς, επιτελούν ακόμη πιο σωστά αυτόν τον ρόλο. Η ρωμαϊκή Colonna Traiana (λατινικά: Colonna Traiani) καταγράφει μέσα από μια αλληλουχία γλυπτών αναπαραστάσεων την νίκη του Τραϊανού και την κατάκτηση της Δακίας το 110 μ.Χ. (Sagar, 2016) (Εικόνες 2,3).

## Ιλιάδα

Γ 125-128: Το υφαντό της Ελένης

Ενώ ετοιμάζεται η μονομαχία του Πάρη και του Μενέλαου, η Ελένη, που υφαίνει στα διαμερίσματά της, προσκαλείται από την αγγελιαφόρο των θεών, την Ίριδα, να πάει στα τείχη. Εκείνη αφήνει το υφαντό της, που απεικόνιζε τον πόλεμο που γίνεται για χάρη της, και με τις θερααινίδες της εμφανίζεται στα τρωικά τείχη, μπροστά στους γέροντες της πόλης

« Την ήβρεν οπού ύφαινε διπλό μεγάλο υφάδι  
πορφύριο κι επάνω του κεντούσε τους πολέμους  
των χαλκοφόρων Αχαιών, των ιπποδάμων Τρώων  
που εξ αφορμής της απαρχής εκείνοι επολεμούσαν».

[Ομηρικά Έπη: *Ιλιάδα, Β' Γυμνασίον*, μτφ. Ιάκ. Πολυλάς, Αθήνα: ΟΕΔΒ 2010]<sup>2</sup>

Το Phad είναι μια ινδική μορφή τέχνης από την περιοχή του Rajasthan, που απεικονίζει τις τοπικές αφηγήσεις γύρω από τις θεότητες, τους μύθους και τους θρύλους τους. Ξεκίνησε χιλιάδες χρόνια πριν, όταν οι παραμυθάδες εκείνης της εποχής ζωγράφιζαν τις ιστορίες τους σε συνέχειες επάνω σε έναν μεγάλο μουσαμά και τον κουβαλούσαν τυλιγμένο σε ρολό από χωριό σε χωριό, όπου με αυτόν ως σκηνικό, τις αφηγήσεις τους, αλλά ακόμη και με χορό και τραγούδι προσπαθούσαν να προσελκύσουν το κοινό τους (Εικόνα 4).



Εικόνα 4: Λαϊκή ινδική τεχνοτροπία Phad, που χρονολογείται από τον 14ο αιώνα. Αναπαράσταση της ιστορίας του Pabuji Ki Vintaah<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Πηγή: [http://photodentro.edu.gr/photodentro/yfantiki\\_pidx0036200/](http://photodentro.edu.gr/photodentro/yfantiki_pidx0036200/)

<sup>3</sup> Πηγή: <https://www.artisera.com/collections/birds-of-asia>

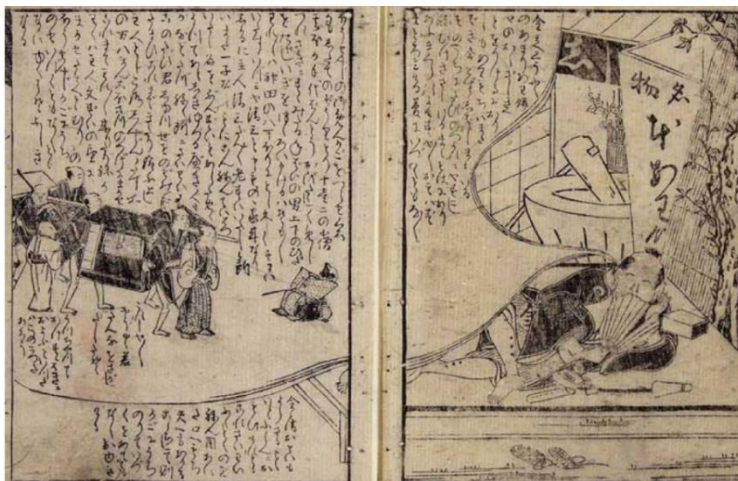
Όμως, το ίδιο χαρακτηριστικό συναντούμε ακόμη και στις ελαιογραφίες, ή στον εκκλησιαστικό διάκοσμο πολλών ορθόδοξων ναών. Συχνά οι εικόνες παρουσιάζουν αλληλουχίες, συνέχειες, οι οποίες καλύπτουν την αφήγηση μιας βιβλικής ή χριστιανικής ιστορίας. Αυτές οι «αλυσίδες» εικόνων έχουν σκοπό να βοηθήσουν τους επισκέπτες-πιστούς να μάθουν, ή να «αναβιώσουν» τις βιβλικές και τις άλλες θρησκευτικές αφηγήσεις καθώς θαυμάζουν τον διάκοσμο των ναών (Εικόνα 5).



Εικόνα 5: Σκηνές από τη ζωή του Χριστού. Μονή Βατοπεδίου στο Άγιον Όρος (1310-1320).

## 1.2. Πότε εμφανίστηκε το πρώτο βιβλίο κόμικ;

Το πρώτο βιβλίο κόμικ στον κόσμο δεν εμφανίστηκε στην Αμερική ή στην Ευρώπη, αλλά στην Ιαπωνία το 1775. Ο Koikawa Harumachi δημοσίευσε το *Kinkin sensei eiga no yume* (Το υπέροχο όνειρο του αφέντη Χρυσοφέγγη), μια ιστορία για έναν φτωχό σαμουράι που ταξιδεύει από την επαρχία στο Τόκυο, για να βρει δουλειά. Στη διαδρομή κοιμάται κι ονειρεύεται γκέισες, αυλικούς και πολυτέλειες (Εικόνα 6).



Εικόνα 6.

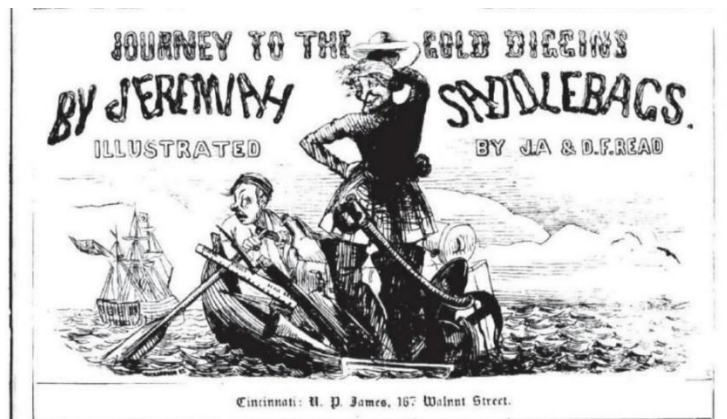


Εικόνα 7.

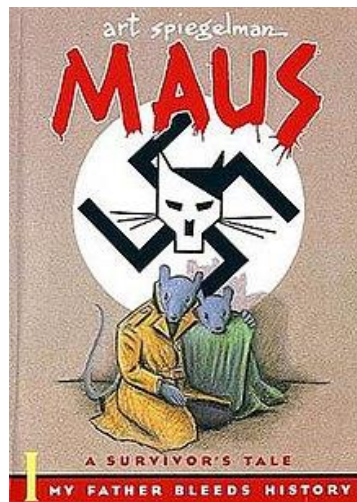
Η ιστορία των Ευρωπαϊκών κόμικς ξεκινά από τα καρτούν του Rodolphe Töpffer. Το «*Glasgow Looking Glass*» ήταν ένα περιοδικό που ασχολιόταν αποκλειστικά με κόμικς και καρτούνς. Πρωτοκυκλοφόρησε το 1825 και πρόσφερε μια σατυρική απεικόνιση της πολιτικής

και της καθημερινότητας στην Σκωτία. Περιείχε το πρώτο κόμικ που τελείωνε με το κλασικό «to be continued...» (Συνεχίζεται...) (Εικόνα 7).

Το πρώτο αμερικάνικο κόμικ, το *Journey to the Gold Diggings* (1849), δημοσιεύτηκε τον καιρό των χρυσορύχων στην Καλιφόρνια από τους αδερφούς James και Alexander Read. Μιλάει για κάποιον που έφτασε στην Καλιφόρνια με σκοπό να βρει χρυσό και να γίνει πλούσιος, αλλά τελικά απέτυχε τόσο, που γύρισε στο σπίτι του φτωχότερος από πριν<sup>4</sup> (Εικόνα 8).



Εικόνα 8. Εξώφυλλο, πηγή εικόνας: Red Drawing New York.



Εικόνα 9.<sup>5</sup>

Στη συνέχεια, η ιστορία των κόμικς ακολούθησε διαφορετικές διαδρομές σε διαφορετικές περιοχές και κουλτούρες του πλανήτη. Στα μέσα του 20ου αιώνα τα κόμικς άνθισαν κυρίως στις Ηνωμένες Πολιτείες, στην Ευρώπη και κυρίως στο Βέλγιο και στη Γαλλία, και στην Ιαπωνία. Γύρω στο 1930 έκαναν πολύ μεγάλη επιτυχία οι περιπέτειες του TinTin. Το 1938 εμφανίστηκαν στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού οι πρώτοι σούπερ ήρωες, ο Iron Man, οι Xmen και ο Superman από τη Marvel. Τα κόμικς γνώρισαν τη μεγάλη δόξα τους γύρω στη δεκαετία του '60. ή αλλιώς στα '50's, με τον Biggles και τον Asterix, ενώ πολλά από αυτά συνεχίζουν και ζουν τη δόξα ακόμη και στην εποχή μας.

<sup>4</sup> Πηγή: <https://www.catawiki.com/stories/4953-5-oldest-comic-books-in-the-world>

<sup>5</sup> Πηγή: <https://en.wikipedia.org/wiki/Maus>



Για τα κόμικς, ο δρόμος για να ξεπεράσουν τη φήμη της ανάλαφρης λογοτεχνίας της μιας χρήσης ήταν δύσκολος. Η αναγνώριση όμως ήρθε και, μάλιστα, με τον δημιουργό κόμικ Art Spiegelman να κερδίζει το πρώτο Ειδικό Βραβείο Pulitzer για τη λογοτεχνία το 1994 για το γραφικό μυθιστόρημα Maus, που δίνει την ιστορία του ολοκαυτώματος (Larsen Burnett χ.χ.) (Εικόνα 9). Απεικονίζει τον συγγραφέα να παίρνει συνέντευξη από τον πατέρα του, Εβραίο από την Πολωνία, σχετικά με τις εμπειρίες του από το Ολοκαύτωμα. Στο έργο αυτό οι Εβραίοι απεικονίζονται ως ποντίκια, οι Γερμανοί ως γάτες και οι Πολωνοί ως γουρούνια (Εικόνα 9).

## 2. Όλα τα κόμικς είναι πολιτικοποιημένα (“All comics are political.” Alan Moore)<sup>6</sup>

### 2.1. Αυτό που θέλει ο συγγραφέας, αυτό που ζητάει το κοινό

Στις περισσότερες από τις παραπάνω αναφορές είναι εύκολο να διακρίνουμε το κοινωνικό, οικονομικό και πολιτικό σχόλιο που «κρύβουν» τα σενάρια των κόμικς ή τον «τόπο» στον οποίο στέκονται οι δημιουργοί τους σε σχέση με ό,τι συμβαίνει γύρω τους. Για κάποιες άλλες περιπτώσεις δημιουργών κόμικς και το έργο τους, όπως ο Disney, σήμερα γνωρίζουμε πολύ περισσότερα από ότι στο παρελθόν και αναγνωρίζουμε ότι τα μηνύματα ήταν πέρα από αυτά που έβλεπε το μάτι του ανυποψίαστου αναγνώστη. Για παράδειγμα, η περίπτωση του Tin Tin έχει ανάμεσα σε άλλες πυροδοτήσει τη συζήτηση για το πώς οι απεικονίσεις των ανθρώπων και των λαών μπορεί να τροφοδοτούν τις αποικιοκρατικές αξίες και πεποιθήσεις. Η ηθική δύναμη του Tin Tin του επιτρέπει να αντιπροσωπεύει τη Δύση, που ατενίζει τον υπόλοιπο κόσμο με το αυτοκρατορικό βλέμμα του δικαιοματικού κληρονόμου. Η παρουσίαση του Άλλου ως τεμπέλης, βάρβαρος ή κακός συμπληρώνει το δίπολο Δύσης-Ανατολής, όπου η ανωτερότητα της πρώτης επιβεβαιώνεται μέσα από τον συνδυασμό γραπτών και οπτικών σχημάτων (Εικόνες 10, 11).



Εικόνες 10, 11.<sup>7</sup>

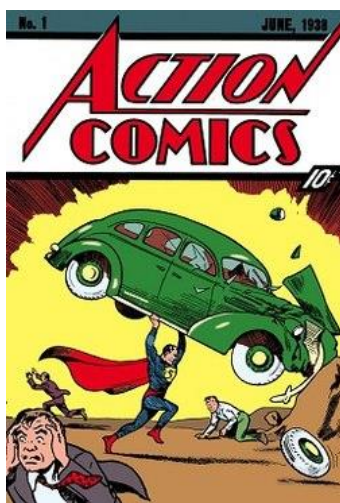
### 2.2. Η σωτηρία με τη μορφή του Σούπερ ήρωα

Το 1938 στις Η.Π.Α., το National Comics, γνωστό σήμερα ως DC Comics, δημοσίευσε το πρώτο κόμικ από μία σειρά που επρόκειτο να γράψει ιστορία. Ήταν μια ανθολογία διηγημάτων με τον τίτλο Action Comics και το πρώτο τεύχος περιλάμβανε μια ιστορία για

<sup>6</sup> Quoted in Sabin, 1993, p.89 (Miettinen, 2011).

<sup>7</sup> Πηγή: <https://library.nashville.org/blog/2019/08/tackling-racism-childrens-books-what-asterix-taught-me-about-parenting>

έναν κακό με τηλεπαθητικές δυνάμεις. Η ιστορία είχε τον τίτλο *The Reign of the Superman*. Αργότερα, οι δημιουργοί αυτής της σειράς Siegel και Shuster ξαναπροσδιόρισαν τον χαρακτήρα του ήρωα, παρουσιάζοντάς τον ως εκείνος που χρησιμοποιούσε τις δυνάμεις του για το καλό. Έτσι γεννήθηκε ο Superman. Για μια ολόκληρη γενιά εφήβων, η δημιουργία των Siegel και Shuster έπαιξε καθοριστικό ρόλο, πιθανώς πολύ πιο σημαντικό από ότι αντιλαμβανόμαστε σήμερα. Για τους νέους ανθρώπους που ξεκινούσαν την παραγωγική τους ζωή μέσα στις δυσκολίες της Μεγάλης Ύφεσης, ο Superman με τους εθνικούς του συμβολισμούς αποσπούσε την προσοχή τους από την εξαθλίωση με έναν ευπρόσδεκτο τρόπο. Ο χαρακτήρας αποδείχθηκε εμπορικά βιώσιμος τόσο γρήγορα, που το National Comics του έδωσε δικό του τεύχος μόλις ένα χρόνο αργότερα: μέχρι το 1940, τα κόμικς του Superman πουλούσαν 1.250.000 αντίτυπα τον μήνα (Εικόνα 12).



Εικόνα 12. Πρώτη εμφάνιση του Superman. Action Comics #1 (1938)<sup>8</sup>



Εικόνα 13. Πρώτη εμφάνιση του Namor. Marvel Comics # (1940).<sup>9</sup>



Εικόνα 14.<sup>10</sup>

Η αυγή των σούπερ ηρώων έφτασε. Οι εκδότες, με γνώμονα το κέρδος, άρχισαν να δημιουργούν δικές τους λεγεώνες ένστολων υπερηρώων με υπερφυσικές δυνάμεις και έντονα χρώματα: Amazing Man, Wonder Man, Sandman, Doll Man, the Flash, Master Man, Hawkman, the Whip, Hourman, Roy the Superboy Captain America, Captain Marvel, Bulletman, Johnny Quick, Aquaman και Wonder Woman, όλοι είχαν δημοσιευθεί μέχρι το τέλος του 1941. Ωστόσο, όλη αυτή η κινητικότητα είχε ένα κόστος: ενώ οι μιμητές του Superman ήταν επικερδείς για τους εκδότες, συσχέτισαν το μέσο κόμικ με τις εφηβικές φαντασιώσεις για υπεράνθρωπη μυϊκή δύναμη, για πάντα (Connors, 2013).

Ενώ οι αφηγήσεις που παρουσιάστηκαν στα πρώιμα κόμικς υπερηρώων ήταν συχνά επιπόλαιες, υπήρχαν κάποιες που άγγιξαν κοινωνικά ζητήματα από την αρχή. Σήμερα ο Superman είναι ένα αφηρημένο «σύμβολο της αλήθειας, της δικαιοσύνης και του αμερικανικού τρόπου ζωής», αλλά στα πρώτα του χρόνια πολέμουσε τους καπιταλιστές, τους

<sup>8</sup> Πηγή: [https://en.wikipedia.org/wiki/Action\\_Comics\\_1](https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1)

<sup>9</sup> Πηγή: <https://en.wikipedia.org/wiki/Namor>

<sup>10</sup> Πηγή: [https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain\\_america\\_comics\\_1941\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1)



γκάνγκστερ και άλλους θηρευτές των αδυνάμων. Σε μια εποχή που οι Ηνωμένες Πολιτείες βρισκόταν στο χείλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, το 1940, ένας χαρακτήρας, ο Namor, γνωστός ως Sub-Mariner, πολέμησε τους Ναζί (Εικόνα 13). Έναν χρόνο αργότερα ο Captain America έριξε γροθιά στον Χίτλερ στο εξώφυλλο του πρώτου κόμικ του (Εικόνα 13). Αφότου οι Ιάπωνες βομβάρδισαν το Περγλ Χάρμπορ, οι περισσότεροι υπερήρωες σταμάτησαν να πολεμούν το κοινό έγκλημα για να καταδιώξουν σαμποτέρ, κατασκόπους, επιστήμονες που εργάζονταν για τον Άξονα και άλλες εγγώριες απειλές. Μετά το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ωστόσο, το είδος έχασε τους αναγνώστες, που βρήκαν ενδιαφέρον σε κόμικς με ιστορίες εγκλήματος και αργότερα τρόμου (Connors, ό.π.).

### **2.3. Σούπερ ήρωες ή η επιβολή της δύναμης του ενός;**

Πράγματι, οι σούπερ ήρωες των κόμικς απέκτησαν τη δόξα τους γιατί υπηρέτησαν πιστά το δυτικό αρχέτυπο, έχοντας ως πρότυπό τους τους μυθολογικούς ήρωες, όπως ο Ηρακλής, και ήρωες με μυστικές ταυτότητες, όπως ο Ζορό. Τα κόμικς είναι η συνένωση του μύθου και του θρύλου που καταγράφει την ανάγκη της ανθρωπότητας για την ύπαρξη «ηρωικών» προτύπων. Τα μόνα χαρακτηριστικά των σούπερ ηρώων που εμφανίζονται με μεγάλη συνέπεια σε όλους είναι η ενδυμασία τους, οι μυστικές τους ταυτότητες και οι διπλές ζωές τους (Högerle, 2013).

Ο Umberto Eco αντιλαμβάνεται τον Superman ως κάποιον που θα μπορούσε να κάνει το καλό σε παγκόσμια κλίμακα, όμως περιορίζεται στο τοπικό έγκλημα. Θα μπορούσε να «επιβάλει» την Ουτοπία με ακριβείς ηθικούς κανόνες παντού, αλλά επιλέγει να πολεμά το κακό στα πλαίσια της κοινότητάς του. Ο σούπερ ήρωας με ικανότητες τέτοιες που να μπορεί να σταματάει πολέμους, να επιλύσει την παγκόσμια κρίση της ενέργειας, να σταματήσει την πείνα σε παγκόσμιο επίπεδο, επιλέγει να μην το κάνει. Για τον Eco, η άρνηση του σούπερ ήρωα να επιβάλει την ουτοπία, ή έστω τη δυστοπία, είναι το άμεσο αποτέλεσμα του επαναλαμβανόμενου σχήματος που εμποδίζει την ολοκλήρωση της αφήγησης και εξασφαλίζει τη συνέχεια του ήρωα στον χρόνο. Ο παραδοσιακός ήρωας της Χρυσής και της Αργυρής εποχής των κόμικς πρέπει να συντηρήσει, όχι να ανατρέψει το παρόν. Έτσι, προσαρμόζεται στη μυθική του αφήγηση, όπου συνεχώς αποκαθιστά το στάτους κβο (στο Miettinen, 2011, σ. 119). Ωστόσο, οι σούπερ ήρωες στα τέλη του 20<sup>ου</sup> και στις αρχές του 21<sup>ου</sup> αιώνα είναι πολύ πιο περίπλοκοι από τον κλασικό Superman που σχολιάζει ο Eco και προσφέρουν μια μεγαλύτερη πρόκληση σε σχέση με την πολιτική τους ανάλυση.

Καθώς αντιμετωπίζει τις απαιτήσεις της δημοκρατίας, ο σούπερ ήρωας σχηματίζει από μόνος του μια περίπλοκη εξίσωση. Η μεταμόρφωση σε σούπερ ήρωα που σκοπός του είναι να προστατεύσει και να διατηρήσει το δημοκρατικό στάτους, η ίδια του η ύπαρξη, τον τοποθετεί αυτόματα έξω από το δημοκρατικό συνεχές. Αυτό είναι ξεκάθαρο στον Superman, που μοιάζει να αντιλαμβάνεται την εξουσία του κράτους και γνωρίζει τι πρέπει να πράττει, άρα πράττει στο όνομα του κράτους. Ωστόσο, το κράτος δεν του έχει αναθέσει κάποια αποστολή. Άρα η δράση του ήρωα δεν του ζητείται από το κράτος, αλλά από αυτό που ο ίδιος αντιλαμβάνεται ως αδυναμία του κράτους να επιβάλει τον νόμο και την τάξη. Αυτό οδηγεί αναπόφευκτα σε μια αναμέτρηση δυνάμεων ανάμεσα στο κράτος και στον σούπερ ήρωα, που δημιουργεί ένα ευρύτερο μάτριξ σχέσεων εξουσίας, με σκοπό να καθορίσουν και να ελέγξουν τα ανθρώπινα υποκείμενα πνευματικά όσο φυσικά. Το να αναλάβει ο σούπερ ήρωας τον εκτελεστικό ρόλο

σ' αυτό το μάτριξ προκαλεί τα καθιερωμένα μοντέλα εξουσίας του κράτους και απειλεί να «τινάξει» στον αέρα ολόκληρη την κοινωνία (Miettinen, 2011).

Ο σούπερ ήρωας συνήθως γίνεται αντιληπτός ως αυτός που ενσωματώνει τις αξίες μιας κοινωνίας και έχει τη δύναμη να τις διατηρήσει. Η αφήγησή του λοιπόν είναι μια «λεωφόρος», που αν την ακολουθήσουμε, μπορούμε να προσεγγίσουμε τις βασικές αξίες μιας κοινωνίας, τα ιδανικά που προβάλλει ως ταυτότητα και τον «άλλον» που αυτή η κοινωνία φοβάται. Ο Superman θα μπορούσε να υπερασπίζεται την Αλήθεια, τη Δικαιοσύνη και τον Αμερικανικό τρόπο του εμβλήματός του, δίνοντας στους Αμερικανούς ένα ιδανικό που να τους οδηγεί στην έμπνευση και στην ταύτιση. Όμως στον χαρακτήρα του σούπερ ήρωα προβάλλονται ακόμη και τα κληρονομούμενα φασιστικά και αντι-δημοκρατικά στοιχεία του αμερικανικού μύθου. Αυτά περιλαμβάνουν, ανάμεσα σε άλλα, τη «μεταφυσική ηθική» της ιδέας ότι υπάρχει μια φυσική αριστοκρατία, μια διανοητικά και βιολογικά ανώτερη ομάδα ανθρώπων που έχει το φυσικό ένστικτο να διακρίνει το καλό από το κακό.

Αυτή η «φυσική» αριστοκρατία θυμίζει πολύ τον σούπερ ήρωα, που είναι βιολογικά και συχνά διανοητικά ανώτερος των συντρόφων του και μέσα από αυτή την ανωτερότητα έχει την εσωτερική δύναμη να αποφασίζει ποιες πτυχές της κοινωνικής ζωής αξίζουν την προστασία του και ποιες όχι. Αυτή η μεταφυσική ηθική, όμως, μοιράζεται πολλά κοινά με την έννοια του *Übermensch*<sup>11</sup> όπως τον διανοήθηκε ο Friedrich Nietzsche τον 19<sup>ο</sup> αιώνα. Ακόμη περισσότερο, ο κάθε σούπερ ήρωας, ακόμη και χωρίς την επιθυμία να ηγηθεί της ανθρωπότητας, καταφέρνει δια μέσω της ύπαρξής του και μόνο να δημιουργεί αναστάτωση στην πολιτική και στην εξουσία. Αυτό που κάνει τις πράξεις του και την ίδια του την ύπαρξη προβληματικά είναι το γεγονός ότι δεν έχει εκλεγεί ή δεν έχει διοριστεί στη θέση του από τους πολίτες ή από το κράτος που «προστατεύει». Η αναπόφευκτη βία που χρησιμοποιεί στην επίλυση πολιτικών προβλημάτων και που χαρακτηρίζει αυτή την κατηγορία των κόμικς αντηχεί περισσότερο τις φασιστικές παρά τις δημοκρατικές τάσεις στην Αλήθεια και στη Δικαιοσύνη που επικαλείται. Όπως παρατηρούν οι Jewett και Lawrence, η πολιτική εικόνα του σούπερ ήρωα φέρει μια σκοτεινή ομοιότητα με την παγκόσμια πολιτική, όπου «οι σούπερ δυνάμεις στα χέρια του ενός μπορούν να επιτύχουν περισσότερη δικαιοσύνη από τις διεργασίες των δημοκρατικών θεσμών, όπου τα δημοκρατικά συστήματα του νόμου και της τάξης, των θεσμικών δομών, είναι θανάσιμα ελαττωματικά στην αντιμετώπιση του κακού – όπου η κοινότητα ποτέ δεν θα υποφέρει από τις καταστροφές που επιφέρει αυτός ο σούπερ ηγέτης, που οι υπηρεσίες του είναι υποτιθέμενα ανιδιοτελείς - όπου ο κόσμος ως ολότητα απαιτεί τις υπηρεσίες του αμερικανικού υπερ-ηρωισμού που καταστρέφει τους κακούς μέσα από ανιδιοτελείς επιδρομές» (στο Miettinen, 2011, σ. 124).

#### **2.4. Και οι σούπερ είναι άνθρωποι...**

Ο Superman ήταν η απάντηση της αμερικανικής κοινωνίας στην μετά το Κραχ εποχή. Εξέφραζε την επιθυμία για την εκπλήρωση της ευχής ενός ολόκληρου έθνους μέσα από τη φαντασία, ιδίως μετά το σοκ του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και τον φόβο για την ύπαρξη ενός τρίτου. Στη Χρυσή Εποχή των κόμικς (1930-50), οι ιστορίες των σούπερ ηρώων

---

<sup>11</sup> Ο ιδεώδης ανώτερος άνθρωπος του μέλλοντος που μπορεί να αναστηθεί πάνω από τη συμβατική Χριστιανική ηθική, να δημιουργήσει και να επιβάλει τις δικές του αξίες, και που αρχικά περιγράφηκε από τον Νίτσε στο *Thus Spake Zarathustra* (1883-5).

εκτυλίσσονταν αποκλειστικά σε φανταστικά περιβάλλοντα, όπως η Metropolis για τον Superman και το Gotham για τον Batman, δύο πόλεις-εκδοχές της Νέας Υόρκης σε μια εναλλακτική, ζοφερή πραγματικότητα. Μόνο αργότερα, στην Ασημένια Εποχή, εμφανίστηκε η ισχυρή τάση της ενσωμάτωσης ρεαλιστικών στοιχείων, που μπορούσαν να δημιουργούν ευχάριστες ταυτίσεις στους αναγνώστες. Ένα εξαιρετικό τέτοιο παράδειγμα είναι ο Peter Parker, ο Spiderman, ένας εφηβικός χαρακτήρας γεμάτος από ελαττώματα, που «εισβάλλει» στον χώρο των σούπερ ηρώων προσπαθώντας ταυτόχρονα να ξεπεράσει τη ντροπή και τις ανασφάλειές του. Όπως ο Peter Parker, έτσι οι περισσότεροι ήρωες της δεκαετίας του '70 ήταν άνθρωποι με τα ελαττώματά τους και τα καθημερινά τους προβλήματα, προσιτοί στους αναγνώστες τους, που τους ακολουθούσαν στη μετάβασή τους από την εφηβεία στην ενηλικίωση. Η καταπληκτική αυτή μεταστροφή των ηρώων των κόμικς αποδίδεται από τους μελετητές σε σημαντικά γεγονότα της εποχής, όπως ο πόλεμος του Βιετνάμ, η δολοφονία του Κένεντι, η εισβολή των Beatles και το κίνημα των λουλουδιών (Högerle, 2013).



Εικόνα 15. *Amazing Fantasy* #15 (Aug. 1962)<sup>12</sup>

Κατά τη Χάλκινη Εποχή των κόμικς (τις δεκαετίες '80 και '90), οι σούπερ ήρωες γίνονται ακόμη πιο ατελείς. Εξελίσσονται σε διαφορούμενους χαρακτήρες που χάνουν το στοιχείο της αμεροληψίας και της ανιδιοτέλειας που ήταν τόσο έντονο παλαιότερα. Η εστίαση στο ηθικό ερώτημα γύρω από την πιθανή κατάχρηση της εξουσίας από τον σούπερ ήρωα άρχισε να ανοίγει όλο και περισσότερο, φτάνοντας ως τις μέρες μας. Σταδιακά, οι αντι-ήρωες γίνονται όλο και πιο δημοφιλείς, αφού λειτουργούν ως πραγματικά πρότυπα ρόλων, αυθεντικά και προσιτά, εξαιτίας των «εσωτερικών δαιμόνων» που τους βασανίζουν (Högerle, ό.π.).

## 2.5. Η προβληματική των απεικονίσεων του φύλου.

Στα κόμικς των υπερηρώων, είναι αρκετά φανερό η ελλιπής ή η εσφαλμένη αντιπροσώπευση του θηλυκού φύλου. Για λόγους δικαιοσύνης, όμως, πρέπει να παραδεχτούμε ότι εξίσου προβληματική είναι και η απεικόνιση του αρσενικού φύλου. Όπως παρατηρεί η Weida (2011), «κατά έναν ενδιαφέροντα τρόπο, δεν είναι οι θηλυκοί σούπερ-ήρωες, αλλά οι αρσενικοί αυτοί που η εμφάνισή τους συνεχώς υπερβαίνει τους κώδικες του φύλου:

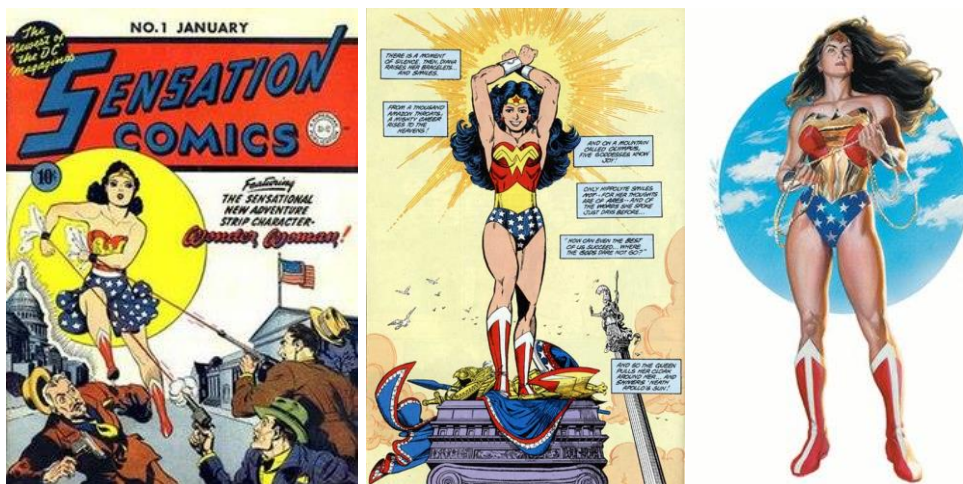
<sup>12</sup> Πηγή: <https://en.wikipedia.org/wiki/Spider-Man>



αντιπαρατίθενται μύδωδη, αρρενωπά σώματα με φανταχτερές, πολύχρωμες και εφαρμοστές ενδυμασίες, συνήθως πιο τυπικές στη γυναικεία μόδα» (σ.8).

Η είσοδος των θηλυκών μορφών υπερηρώων σχετίζεται σχεδόν άμεσα με τις επίμονες προσπάθειες του φεμινιστικού κινήματος να αποδοθεί δικαιοσύνη στις γυναίκες και να αντιμετωπιστεί ο σεξισμός. Είτε επρόκειτο για σούπερ ήρωες των κόμικς είτε για όποιο άλλο γραφικό, το ζήτημα της ανισότητας επεκτείνεται από το περιεχόμενο των κειμένων, έως και την υπο-αντιπροσώπηση των γυναικών ανάμεσα στους δημιουργούς τους, αφού δεν γίνονται εύκολα δεκτές στον χώρο. Όπως παρατηρεί και μια καρτουνίστρια, η Hollander, «μετρήστε τον αριθμό των γυναικών που είναι χαρακτήρες σε κόμικ στριπς. Ακόμη και τα ζώα είναι άντρες» (στην Weida, ό.π.).

Αν και οι θηλυκοί σούπερ ήρωες ήδη καθιερώθηκαν από το 1945, η θέση τους μέσα στο πλαίσιο του μύθου της «αμερικανικής ταυτότητας» ήταν πεδίο προστριβών για δεκαετίες. Μια από τις πιο εμβληματικές σούπερ ηρωίδες είναι η Wonder Woman, η στοχευμένη προσπάθεια ενός ψυχολόγου, του W.M.Marston το 1941, να δημιουργήσει μια θηλυκή ηρωίδα «που θα συνδύαζε τη δύναμη του Superman με όλη τη γοητεία μιας καλής και όμορφης γυναίκας» (Marston στο Miettinen, 2011, σ.84).



Εικόνες 16, 17, 18: Η εξέλιξη της απεικόνισης της Wonder Woman ξεκινώντας από το 1<sup>ο</sup> τεύχος ως σήμερα.<sup>13</sup>

Με το ξεκίνημα του κινήματος των γυναικών στα '70, αυξάνονται και οι απεικονίσεις των γυναικών σούπερ ηρώων. Όμως θεωρούνται υπερβολικά δυνατές. Ως συνέπεια ήταν η έκφραση της ανάγκης για περιορισμό τους, τόσο στην πραγματική ζωή όσο και στις σελίδες των κόμικς. Η επαναφορά του οράματος της Wonder Woman εκείνη την εποχή, ως υπέρκομψου, οικιακού προτύπου της θηλυκότητας μπορεί να αναγνωριστεί ως το σημάδι της επιθυμίας για τον έλεγχο του φεμινιστικού κινήματος.

Με αυτή την εστίαση απλά και μόνο στην εξωτερική εμφάνιση της θηλυκής σούπερ ήρωα, τα άλλα χαρακτηριστικά της παρέμεναν υποτονικά με έναν πολύ βολικό τρόπο. Οι ηρωίδες καλούνται να είναι ταυτόχρονα ενεργές και στατικές. Οι περισσότερες διαθέτουν «εξευγενισμένες» και «ελεγχόμενες» δυνάμεις που ασκούν από απόσταση και ενώ

<sup>13</sup> Πηγή: <https://comicvine.gamespot.com/wonder-woman/4005-2048/>

εξακολουθούν να παραμένουν «υπέρκομψες». Πολύ λίγοι θηλυκοί χαρακτήρες εμπλέκονται σε μάχες σώμα με σώμα, κι αυτές συνήθως συνδέονται με δυνάμεις του «κακού». Ένα άλλο «κλισέ» στα κόμικς είναι ότι οι άντρες ήρωες συνήθως αντλούν τις ενοχές τους από την αποτυχία τους να σταθούν ως ήρωες σε κάποιες περιστάσεις και αυτό πυροδοτεί περαιτέρω τον ηρωισμό τους. Αντίθετα, οι γυναίκες ηρωίδες αντλούν τις ενοχές τους επειδή νιώθουν την ανάγκη να δράσουν ως σούπερ ήρωες, ενώ είναι γυναίκες (Miettinen, 2011). Το Power Girl (πρώτη έκδοση του 1976) είναι μια εμβληματική φεμινιστική απόπειρα, χαρακτηριστική της εποχής της. Η Power Girl / Karen Starr είναι μια σούπερ ηρωίδα, της οποίας το κοστούμι δεν έχει το συνηθισμένο καθοριστικό γράμμα ή σύμβολο που είναι σύνηθες στο στήθος της στολής των σούπερ ηρώων. Έχει ένα άνοιγμα που αποκαλύπτει το στήθος της, ως σύμβολο της επιθετικής θηλυκότητας (Weida, ό.π.) (Εικόνα 19). Έτσι, αναγκάζει τους αναγνώστες της να «αντιπαλέψουν» εκτός από τις δυνάμεις της και τη θηλυκή της ταυτότητα, κυρίως εξαιτίας του δικού τους διαφοροποιημένου ως προς το φύλο «ματιού».



Εικόνα 19.<sup>14</sup>

Αν αντιληφθούμε τους σούπερ ήρωες ως φανταστικούς ηγέτες, πρότυπα, ή ακόμη, όσο απίθανο, ως εκπαιδευτικούς, όλες οι αναπαραστάσεις των παραπάνω ηρώων είναι προβληματικά περιοριστικές. Ωστόσο, αν συνεχίσουμε να κοιτάζουμε τους χαρακτήρες και τους δημιουργούς τους, βλέπουμε ότι αρχίζουν να αναδύονται άλλες αφηγήσεις και απεικονίσεις.

Ιστορικά, η εξάπλωση της δημοφιλίας των κόμικς μεταξύ των νέων συχνά συνοδευόταν από ανησυχίες για την καταλληλότητά τους και με τάση για λογοκρισία. Από την άλλη, η προδιάθεση κάποιων παιδιών ή εφήβων για έναν δημοφιλή χαρακτήρα κόμικς μπορεί να οδηγήσει τους γονείς, τους βιβλιοθηκονόμους, ακόμη και τους εκπαιδευτικούς να παραβλέψουν ή να παραμελήσουν τα λιγότερο γνωστά και ανεξάρτητα κόμικς, όπως για παράδειγμα τα indie. Όμως μερικές φορές αυτά τα έργα μπορεί να έχουν μεγαλύτερο εκπαιδευτικό δυναμικό και πιο περιεκτική αναπαράσταση του φύλου και της (πολυ)πολιτισμικότητας.

Όπως παρατηρεί η Robbins, «αν και η συχνότητα των γυναικών αναγνώστριών κόμικς σε σχέση με τους άντρες παραμένει χαμηλή, η πλειοψηφία των γυναικών που διαβάζουν

<sup>14</sup> Πηγή: [https://en.wikipedia.org/wiki/Power\\_Girl](https://en.wikipedia.org/wiki/Power_Girl)

κόμικς τείνει να στρέφεται προς τα indie... Πιθανόν εξαιτίας του γεγονότος ότι περισσότερες γυναίκες σχεδιάζουν κόμικς τώρα από ποτέ και το κάνουν για τα indie, το πεδίο για ανεξάρτητο ή μικρό τύπο κόμικς έχει θηλυκοποιηθεί (στην Weida, 2011, σ. 11). Τα κόμικς indie κατέκτησαν έδαφος τη δεκαετία που διανύουμε, κυρίως γιατί αντιπροσωπεύουν καλύτερα τους αναγνώστες τους εστιάζοντας σε θέματα διαφορετικότητας και συμπερίληψης, γεγονός που με τη σειρά του οδήγησε και σε μεγαλύτερη ποικιλότητα και συμπερίληψη και στη βιομηχανία παραγωγής των κόμικς. Ένα παράδειγμα από τα πολλά βραβευμένα κόμικς αυτής της κατηγορίας είναι η *Saga* (πρώτη έκδοση το 2012), που περιγράφηκε ως η συνάντηση του *Πολέμου των Άστρων* με το *The game of Thrones*, τον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* και τον *Ρωμαίο και την Ιουλιέτα* (Εικόνα 20).



Εικόνα 20. Εξώφυλλο από το πρώτο τεύχος της *Saga*<sup>15</sup>

## 2.6. «Δεν έχω δει ποτέ μαύρο σούπερ ήρωα»

Αυτά είναι τα λόγια μιας Αφροαμερικάνας μαθήτριας, όπως τα καταγράφει ο Low (2017), όταν με έκπληξή της μαθαίνει ότι ο Spiderman πλέον είναι μαύρος. Το 2011, η Marvel ανακοίνωσε τον θάνατο του Peter Parker και την αντικατάστασή του με τον Miles Morales, ένα παιδί 11 χρονών, Αφρολατίνο από το Brooklyn. Ο Miles έγινε ιδιαίτερα δημοφιλής από όλους τους αναγνώστες που ένιωθαν ότι υπο-αντιπροσωπεύονται στα κόμικς σούπερ ηρώων, γιατί, πραγματικά, τα κόμικς είναι ίσως ανάμεσα στα λογοτεχνικά είδη «αυτό που άργησε περισσότερο να αναγνωρίσει τη μαύρη φυλή με έναν τρόπο που να βγάζει νόημα» (Low, 2017). Η ιδέα για έναν μαύρο Spiderman συζητιόταν κάποιους μήνες πριν από την εκλογή του Barack Obama, αφού όπως παραδέχονται οι δημιουργοί του, ήξεραν ότι στέκονταν ένα βήμα πριν την εκλογή του πρώτου Αφροαμερικανού Προέδρου και θεώρησαν ότι ήταν μια καλή ευκαιρία για να αλλάξουν τις αναπαραστάσεις των σούπερ ηρώων. Βέβαια, ο Miles αντικατέστησε τον Peter μόνο στην Ultimate Marvel, που οι ιστορίες της είναι παράλληλες προς αυτές της Marvel του κύριου ρεύματος<sup>16</sup>. (Εικόνες 21, 22).

<sup>15</sup> Πηγή: [https://en.wikipedia.org/wiki/Saga\\_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Saga_(comics))



Το 2014 η Marvel λάνσαρε επίσης μια νέα σειρά, τη Ms Marvel, με τις περιπέτειες της Kamala Khan, μια 16χρονη Πακιστανο-Αμερικάνα από το New Jersey. Είναι η πρώτη φιγούρα που αντιπροσωπεύει τη Μουσουλμανική κοινότητα της Αμερικής. Στη σειρά, η ηρωίδα δεν παλεύει μόνο με τους «κακούς», αλλά και με την οικογένειά της και τα θρησκευτικά της καθήκοντα. (Εικόνες 23, 24).



Εικόνες 21, 22.<sup>16</sup>



Εικόνες 23, 24.<sup>17</sup>

## 2.7. Η διάσπαση της εξυπνάδας από τη δύναμη και η «ώριμη παιδικότητα»

Στο δίδυμο Αστερίξ και Οβελίξ (πρώτη έκδοση το 1959), δύο δυσανάλογες φιγούρες δημιουργούν μια αναλογία: ο ένας μικρόσωμος με μεγάλο κεφάλι σε σχέση με το σώμα του, ο άλλος μεγαλόσωμος, με μικρό κεφάλι αντιπροσωπεύουν αυτό που είναι εύκολα προβλέψιμο, την εξυπνάδα και τη μυϊκή δύναμη που συμπληρώνουν η μία την άλλη. Είναι σαν να πρόκειται

<sup>16</sup> Πηγή: [https://en.wikipedia.org/wiki/Miles\\_Morales](https://en.wikipedia.org/wiki/Miles_Morales)

<sup>17</sup> Πηγή: [https://en.wikipedia.org/wiki/Kamala\\_Khan](https://en.wikipedia.org/wiki/Kamala_Khan)

για μια περίπτωση «διάσπασης» του κεντρικού ηρωικού χαρακτήρα σε δύο, όπου ο καθένας συλλειτουργεί με τον άλλον διατηρώντας τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του γνωρίσματα και συνεισφέροντας στην πλοκή μέσα από αυτά. Η υπερφυσική μυϊκή δύναμη διασπάται από τη δύναμη της διανόησης (Εικόνα 25).



*Εικόνα 25.*

Όπως και με τους πραγματικούς ανθρώπους, η εξωτερική εμφάνιση και τα χαρακτηριστικά της ομιλίας είναι τα βασικά εργαλεία για τη δημιουργία χαρακτήρων ως αναγνωρίσιμων τύπων. Αυτό οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στο ότι τα εξωτερικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα είναι φορείς στερεοτυπικών νοημάτων, που επιχειρούν να «προβλέψουν» τα εσωτερικά γνωρίσματα. Η χρήση τέτοιων στερεοτύπων-προτύπων είναι αυτή που κάνει τους χαρακτήρες πιο ανθρωπόμορφους και κατανοητούς, αφού ακόμη και στην πραγματική ζωή κανείς δεν έχει πρόσβαση στο μυαλό και στη σκέψη ενός άλλου ανθρώπου. Όπως και στην πραγματική ζωή, έτσι και στους φανταστικούς χαρακτήρες των κόμικς, ακόμη κι αν το μόνο που γνωρίζουμε για έναν χαρακτήρα είναι το όνομά του, μπορούμε να «χτίσουμε» μια αρκετά ανθρωπομορφική αντίληψη γύρω από αυτόν. Το κάνουμε σχεδόν αυτόματα, αφού είμαστε εξοικειωμένοι με κοινές αναπαραστάσεις γύρω από τη δομή του ανθρώπινου σώματος, τις εκφράσεις του προσώπου, την ομιλία και την ενδυμασία και χρησιμοποιούμε αυτές τις αναπαραστάσεις για να «μαντέψουμε» άλλα στοιχεία της προσωπικότητας. Μάλιστα, οι παραβιάσεις και οι ανατροπές αυτών των στερεοτυπικών συμβάσεων συχνά χρησιμοποιούνται ως κωμικά στοιχεία (Varis, 2013).

Μια άλλη περίπτωση όπου οι στερεοτυπικές συμβάσεις του πραγματικού κόσμου ανατρέπονται από τις συμβάσεις του κόσμου των κόμικς, είναι η Mafalda του Quino (πρώτη έκδοση το 1964). Σύμφωνα με την Cosse (2016), η προσωπικότητα της Mafalda κινείται σε μια «γκρίζα» ζώνη ανάμεσα στη βιολογική και στην πνευματική ωριμότητα. Ο συλλογισμός είναι ο τυπικός μιας ενήλικης, αντιφατικής και ριζοσπαστικής γυναίκας, ενώ η χρονολογική της ηλικία είναι τα τέσσερα μόλις χρόνια. Αυτή η ανατροπή συνιστά το κωμικό στοιχείο σε έναν χαρακτήρα κόμικ που, κατά τα άλλα, ακολουθεί όλες τις «νέες» συμβάσεις: είναι ένα μικρόσωμο κορίτσι, με αναλογικά μεγάλο κεφάλι που διογκώνεται ακόμη περισσότερο χάρη στα ατίθασα μαλλιά της (Εικόνα 26).



Εικόνα 26.

Η μεγάλη της ικανότητα να αντιλαμβάνεται τον κόσμο των ενηλίκων, η οξυδέρκεια και η ειρωνεία σε συνδυασμό με την ευγένεια, αντικατοπτρίζει τα κοινωνικά και πολιτιστικά δρώμενα της εποχής της, την έκφραση και τις ρήξεις μιας ολόκληρης γενιάς. Ανατράφηκε από τον Umberto Eco, όπως και από τον Μάη του 1969 και βοήθησε τον κόσμο της Αργεντινής και όχι μόνο, να επανακατανοήσει και να επανακαθορίσει το κοινωνικό, πολιτισμικό και κοινωνικό του περιβάλλον μέσα από το χιούμορ. Σε μια εποχή που ακόμη μαστιζόταν από τους κοινωνικούς διαχωρισμούς γενικά και τους διαχωρισμούς του φύλου ειδικά, οι νέοι και οι γυναίκες διεκδίκησαν τον κεντρικό ρόλο στην ιστορική πλοκή με αποφασιστικό τρόπο, φέροντας στη συζήτηση το ότι η ηλικία και το φύλο δεν παράγουν «φυσικούς» διαχωρισμούς, αλλά οι τελευταίοι είναι το προϊόν ιστορικών και κοινωνικών διαδικασιών. Η Mafalda με την παιδική και ταυτόχρονα θηλυκή της παρουσία έρχεται να καταδείξει ακριβώς αυτό (Cosse, ό.π.).

Ακόμη και στο μεταμοντέρνο, βιομηχανικά παραγόμενο manga, τα εξωτερικά γνωρίσματα είναι επεκτάσεις των εσωτερικών και συμβάλλουν στη νέα σημειολογία των κόμικς. Για παράδειγμα, τα κορίτσια manga με γυαλιά (Jap. メガネっ娘, meganekko) τείνουν να είναι πιο έξυπνα, πιο διαβασμένα και πιο σεβαστά από τους γύρω τους (Εικόνα 27).



Εικόνα 27.

## 2.7. Τα μάνγκα

Manga είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για τα ιαπωνικά κόμικς. Ενώ συχνά συζητιούνται ταυτόχρονα με τα γραφικά μυθιστορήματα, γιατί και αυτά δημοσιεύονται με τη μορφή της εκτεταμένης αφήγησης σε μορφή βιβλίου, τα manga είναι συνήθως σειριακά, χρησιμοποιούν διαφορετικές συμβάσεις από τα δυτικά κόμικς, απευθύνονται σε διαφορετικά είδη κοινού και έχουν διαφορετικά εκδοτικά χαρακτηριστικά (Laycock, 2011).



Τα σύγχρονα manga εμφανίστηκαν μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και επηρεάστηκαν από τα μεταπολεμικά αμερικανικά κόμικς. Τα ιαπωνικά και τα αμερικανικά κόμικς είναι συγκρίσιμα στον πλούτο της παραγωγής τους. Μάλιστα υπάρχουν περισσότερες ομοιότητες από δομική άποψη ανάμεσα στα manga [ιαπωνικά κόμικς] και στα κόμικς της Βορείου Αμερικής και της Ευρώπης, παρά διαφορές. Ορισμένες βασικές δομικές ομοιότητες περιλαμβάνουν γεγονός ότι τόσο τα manga όσο και τα αμερικανικά κόμικς έχουν τα πάνελ που περιέχουν τα γραφικά και το κείμενο, και τα δύο χρησιμοποιούν καρικατούρες ή γραφικές κωμικές αναπαραστάσεις των χαρακτήρων, και τα δύο είναι «πολιτισμικά προϊόντα, όπου συναντιούνται οι συμπεριφορές, οι προτιμήσεις και οι ιδεολογίες» (Ingulsrud και Allen, στο Ewald, 2010, σ. 4). Οι συμβάσεις των manga περιλαμβάνουν χαρακτήρες με τεράστια εκφραστικά μάτια, απαραίτητα στη μεταφορά συναισθημάτων και αισθήσεων.

## 2.8. Κλασσικά εικονογραφημένα

Τα κόμικς μπορούν να δημοσιευτούν σε διάφορες μορφές, όπως μπορεί να υπάρχουν τρέιλερ, ταινίες μικρού μήκους ή ταινίες πλήρους μήκους. Συνήθως μια λωρίδα κόμικ (comic strip) αποτελείται από μια πολύ σύντομη και απλή ιστορία (όσον αφορά την πλοκή και την ανάλυση χαρακτήρων), σε οριζόντια μπλοκ από τρία έως πέντε πάνελ. Ένα βιβλίο κόμικ μπορεί να φτάνει τις είκοσι έως και σαράντα σελίδες. Η ιστορία μπορεί να είναι πλήρης ή ακόμη πιο συχνά σειριακή. Το γραφικό μυθιστόρημα μπορεί να περιέχει μια αφήγηση σε πλήρη ανάπτυξη, ή μια συλλογή από προηγούμενες σειριακές ιστορίες. Το μήκος τους επιτρέπει στα γραφικά μυθιστορήματα να είναι τόσο βαθιά και ουσιαστικά όσο τα λογοτεχνικά ξαδέλφια τους. Τα γραφικά μυθιστορήματα μπορεί να είναι μυθοπλασία ή μη μυθοπλασία, μπορούν να εκτείνονται σε ένα ευρύ φάσμα ειδών και μπορούν να είναι φυσικά ή ηλεκτρονικά βιβλία (Laycock, 2011).

Η προσαρμογή των κλασσικών έργων της λογοτεχνίας σε κόμικς έχει πλέον τη δική της παράδοση. Ξεκίνησε να προσελκύει το ενδιαφέρον με την επιτυχία της εκδοτικής σειράς *Classics Illustrated* του Lewis, η οποία δημοσίευσε 167 τίτλους της παγκόσμιας λογοτεχνίας από το 1941 έως το 1969. Η σειρά είχε σχεδιαστεί με σκοπό να βελτιώσει την εικόνα των κόμικς που εκείνη την εποχή μαστιζόταν από τη λογική ότι οι έφηβοι αναγνώστες τους θα στρέφονταν σε παραβατικές και βίαιες συμπεριφορές ή ακόμη και στο έγκλημα εξαιτίας των «φρικαλεοτήτων» που απεικονίζονταν κυρίως στα κόμικς τρόμου. Το *Classics Illustrated* ζήτησε την έγκριση από τους ειδικούς της εκπαίδευσης και από τους γονείς αξιοποιώντας αναγνωρισμένα λογοτεχνικά έργα για τη σειρά. Έτσι πρόβαλε τα κόμικς ως έναν τρόπο εισαγωγής παιδιών και εφήβων στον κόσμο της κλασσικής λογοτεχνίας, διατηρώντας παράλληλα την έννοια της δράσης των κόμικς που προσελκύει το ενδιαφέρον των νέων αναγνωστών. Η ιδέα αποδείχτηκε ιδιαίτερα επιτυχής, με εκατομμύρια αντίγραφα πολλές εκτυπώσεις από διαφορετικούς εκδότες να πωλούνται έως τα τέλη του 20ού αιώνα. Τα κόμικς χρησιμοποιήθηκαν ακόμη και ως διδακτικό υλικό σε μαθήματα λογοτεχνίας που οδήγησαν αρκετούς εκδότες στην παραγωγή κόμικς ειδικά σχεδιασμένων για σχολική χρήση, που συχνά συνοδεύονταν από εγχειρίδια εκπαιδευτικών για τη βελτιστοποίηση των δυνατοτήτων του μέσου στην εκπαίδευση (Ferstl, 2010) (Εικόνα 28).



Εικόνα 28.

Στην Ελλάδα αντίστοιχα, η σειρά *Κλασσικά Εικονογραφημένα* πρωτοκυκλοφόρησε 10 χρόνια αργότερα, το 1951 από τις εκδόσεις Πεχλιβανίδη και επίσης έκτοτε γνωρίζει συνεχείς ανατυπώσεις. Στην ελληνική σειρά υπήρξε εμπλουτισμός με θέματα ελληνικού ενδιαφέροντος, για την απόδοση των οποίων δούλεψαν γνωστοί Έλληνες λογοτέχνες και εικαστικοί. Τα *Κλασσικά Εικονογραφημένα* αποτέλεσαν μέρος της πολιτιστικής ζωής της χώρας για περίπου δυο δεκαετίες και έγιναν σύντροφοι της παιδικής και νεανικής ηλικίας χιλιάδων Ελλήνων. Σήμερα οι αρχικές εκδόσεις είναι πλέον συλλεκτικές (Εικόνες 29, 30).



Εικόνα 29. Χριστουγεννιάτικη Ιστορία του Κάρολου Ντίκενς, τεύχος 20, Χριστούγεννα 1952



Εικόνα 30. Περσέας και Ανδρομέδα, τεύχος 43, εξώφυλλο του Κώστα Γραμματόπουλου<sup>18</sup>.

Τα *Κλασσικά Εικονογραφημένα* δέχτηκαν κριτική τόσο για την αμερικανική τους προέλευση όσο και για τη θεώρηση της κλασσικής λογοτεχνίας που ακολούθησαν. Παρ' όλα αυτά, αποτέλεσαν ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα αντικείμενα μαζικής κουλτούρας κατά τις δεκαετίες 1950-1960 και διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο στο ξεκίνημα των ελληνικών κόμικς.

<sup>18</sup> Πηγή:

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%BB%CE%B1%CF%83%CF%83%CE%B9%CE%BA%CE%AC\\_%CE%95%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%BD%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%B7%CE%BC%CE%AD%CE%BD%CE%B1](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%BB%CE%B1%CF%83%CF%83%CE%B9%CE%BA%CE%AC_%CE%95%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%BD%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%B7%CE%BC%CE%AD%CE%BD%CE%B1)

### 3. Η κατασκευή του εαυτού και του άλλου μέσα από τα κόμικς

#### 3.1. Χαρακτήρες και πλοκή

Γενικά, ένας χαρακτήρας είναι μια εξαιρετικά περίπλοκη αφηγηματική δομή – είναι αυτός που εκτυλίσσει την πλοκή, αλλά είναι και το προϊόν της. Αυτός ο δεσμός των χαρακτήρων με την πλοκή ήταν ήδη γνωστός από την Αρχαιότητα, τόσο που ο Αριστοτέλης θεώρησε τους χαρακτήρες ως απλούς παράγοντες της τραγικής αλυσίδας των γεγονότων. Προσπαθώντας να καθορίσει κάποια από τα στοιχεία των τραγικών χαρακτήρων, παρατήρησε ότι αυτοί μπορεί να διαθέτουν κάποια ατομικά χαρακτηριστικά, κάποια στοιχεία προσωπικότητας και κάποια συναισθήματα. Ωστόσο, αυτά τα «εσωτερικά» χαρακτηριστικά υπήρχαν μόνο σε σχέση με την πλοκή. Με άλλα λόγια, μόνο όταν έπαιρναν τη μορφή της δράσης γίνονταν αξιόλογα ή ακόμη και παρατηρήσιμα. Επομένως οι χαρακτήρες είναι απλά λειτουργίες της πλοκής, ενώ οι ιστορίες δεν αφορούν αυτούς, αλλά την αλληλουχία των γεγονότων.

Ωστόσο, ιδίως στα μοντέρνα αφηγήματα, όπου η πλοκή καθοδηγείται πολύ λιγότερο από την μοίρα ή τις υπερφυσικές δυνάμεις σε σχέση με το αρχαίο ελληνικό δράμα, οι πλοκές δεν καθορίζονται από πολλά άλλα πέρα από τη δράση των χαρακτήρων. Αυτή η δράση, κατά αναλογία με την πραγματική ζωή, γίνεται αντιληπτή από τους αναγνώστες ως η προσωπικότητα αυτών των χαρακτήρων σε συνδυασμό με τα κίνητρά τους. Από την άλλη όμως, κατ' αναλογία πάλι με τους «πραγματικούς» ανθρώπινους χαρακτήρες που μιμούνται οι ήρωες των κόμικς, επίσης εύκολα πιστεύουν οι αναγνώστες ότι πολλές από τις «απροσδόκητες» δράσεις τους συνδέονται με τις διαθέσεις τους της στιγμής. Αυτό, ωστόσο, δίνει τη δυνατότητα για την εξέλιξη της πλοκής, πέρα και πάνω από τους χαρακτήρες, με αποτέλεσμα και πάλι να είναι δύσκολο να πούμε πού τελειώνουν οι χαρακτήρες και αρχίζουν οι πλοκές και το αντίστροφο (Högerle, ό.π.).

Από τη στιγμή που οι χαρακτήρες είναι ανθρώπινα δημιουργήματα, ανάλογα με τους δημιουργούς τους, εμείς ως άνθρωποι τους παρατηρούμε και τους διαβάζουμε με έναν τρόπο φυσικό, σύμφωνα με τα ίδια σχήματα που χρησιμοποιούμε για να «διαβάζουμε» τους εαυτούς μας και τους άλλους ανθρώπους που μας περιβάλλουν. Σε κάθε περίπτωση, τα πιο απλά συστήματα ταξινόμησης είναι τα πιο δημοφιλή και επίμονα, γιατί ακόμη και οι πιο απλοί άνθρωποι μπορούν να τα αξιοποιήσουν σε κάθε δεδομένη κατάσταση. Έτσι και στην περίπτωση των ηρώων των κόμικς, φαίνεται ότι αυτοί «στοιχειώνονται από κάποιες ακατέργαστες διχοτομίες: χωρίζονται σε ήρωες και σε εγκληματίες, σε πρωτεύοντες και δευτερεύοντες χαρακτήρες, διαχωρισμοί που τους συνοδεύουν παντού και που σπάνια είναι χρήσιμοι ή, έστω, μη προβληματικοί. Οι «επίπεδοι» χαρακτήρες είναι συνήθως μικρότεροι και κωμικοί, ενώ οι βαθύτεροι και πιο πολυδιάστατοι συνήθως τραγικοί. Το κλισέ του «σοβαρού» ηρωικού χαρακτήρα, όπως για παράδειγμα του Batman που συνοδεύεται από το κωμικό του είδωλο, όπως ο Robin, είναι φανερό ότι επιχειρεί να επιφέρει μια ισορροπία (Varis, 2013).

Φαίνεται ότι οι δημιουργοί των κόμικς κατασκευάζουν τους ήρωες χρησιμοποιώντας χαρακτηριστικά της δικής τους προσωπικότητας ή ό,τι κρίνουν απαραίτητο για να τους κάνουν ενδιαφέροντες και αρεστούς, την ίδια στιγμή που κατασκευάζουν τους δευτερεύοντες



χαρακτήρες ή τους «κακούς» απλά για να ικανοποιήσουν έναν σκοπό: να δώσουν στον πρωταγωνιστή μια ασχολία, κάτι να κάνει, ώστε να «δείξει» ποιος είναι.

Συν τω χρόνω, οι ήρωες έπρεπε να «κρατήσουν» το ενδιαφέρον των αναγνωστών σε κάθε έκδοση των ιστοριών τους, που όμως η καθεμιά ήταν μια επανάληψη της άλλης με διαφοροποιημένη αρχή, εξέλιξη και τέλος. Έτσι οι δημιουργοί τους έπρεπε να προσδίδουν στους κεντρικούς ήρωες όλο και πιο ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και δυνάμεις. Τα κόμικς άρχισαν να περιστρέφονται γύρω από τους χαρακτήρες και όχι τις πλοκές, στον βαθμό που να φέρουν ως τίτλο το όνομα του κεντρικού χαρακτήρα τους. Ο ήρωας έρχεται κοντά στον αναγνώστη, τη στιγμή που οι άλλοι χαρακτήρες μένουν επιφανειακοί και σε απόσταση. Στις περισσότερες περιπτώσεις το τελικό αποτέλεσμα είναι ένας ήρωας υπερβολικά παράξενος ή συγκεκριμένος για να γίνει η αναπαράσταση εαυτού του αναγνώστη του και να τον οδηγήσει στην ταύτιση μαζί του (Varis, 2013).

### **3.2. Η διαπραγμάτευση των ταυτοτήτων μέσα από τα κόμικς**

Η σύνδεση ανάμεσα στη δημιουργία ενός κόμικ και στη διαπραγμάτευση των ταυτοτήτων μπορεί να εντοπιστεί στις πρακτικές του μέσου. Οι εξερευνησεις των ταυτοτήτων εκδηλώνονται αρχικά στις αυτοβιογραφίες που έχουν δημοσιευτεί όλα αυτά τα χρόνια. Για παράδειγμα, διαπραγμάτευση ταυτοτήτων σε κόμικς υπάρχουν στο γραφικό μυθιστόρημα της Marjane Satrapi (έτος έκδοσης 2007) *Persepolis*, που διερευνά τι σημαίνει να είσαι Ιρανός μετανάστης στην Ευρώπη, ή στο γραφικό μυθιστόρημα *Maus* του Art Spiegelman (έτος έκδοσης 1997), που ερευνά τη σχέση με τον πατέρα του και μέσα από αυτό καθιερώνει ένα είδος αυτο-θεραπείας και εξερεύνησης της ταυτότητας μέσα από τα κόμικς. Αντίστοιχες διερευνήσεις των μαθητών με κόμικς τους βοηθούν να αναπτύξουν τον γραμματισμό τους, αλλά και την ενσυναίσθηση και την αντίληψη ταυτότητας που, όπως δείχνει η έρευνα, μπορεί να τους στηρίξει στην αντιμετώπιση ακόμη και του σχολικού εκφοβισμού. Μάλιστα, οι μαθητές κατασκευάζουν τα κόμικς τους με υψηλό αίσθημα ταυτότητας, όταν ξέρουν ότι τα κόμικς τους πρόκειται να διαβαστούν από άλλους (Lawrence, 2009).

## **4. Τα κόμικς στη σύγχρονη εκπαίδευση**

### **4.1. Αγώνας για την αναγνώριση**

Ορισμένοι μπορεί να αμφιβάλλουν για το κατά πόσο τα κόμικς ή αλλιώς τα γραφικά *μυθιστορήματα* θα μπορούσαν να θεωρηθούν κειμενικό είδος. Όμως ο αντίκτυπός τους στις αντιλήψεις των μαθητών και όλων των αναγνωστών για το τι μετράει ως ανάγνωση, τι μετράει ως κείμενο και τι μετράει ως είδος είναι ίσως ο βασικός λόγος για να αντιμετωπιστούν τελικά όχι μόνο ως ισχυρά κείμενα, αλλά και ως ένα ισχυρό σημείο εισόδου στον κριτικό γραμματισμό (Thomas, 2011).

Ήδη από την πρώτη δεκαετία που εμφανίστηκαν τα κόμικς, γύρω στα '30, άναψαν οι σκέψεις και οι συζητήσεις σε ακαδημαϊκό επίπεδο για το κατά πόσο αυτά θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν στη διδασκαλία. Υποστηρικτές και επικριτές ξεκίνησαν μια συζήτηση γύρω από αυτό το θέμα, που εν πολλοίς διαρκεί ακόμη έως και σήμερα. Η δεκαετία του 1950 ήταν μια ισχυρά αρνητική περίοδος για τα κόμικς. Αυτός ο αρνητισμός που επικράτησε τότε, επηρέασε

βαθύτητα και την ανάπτυξη του μέσου, όσο και την αξιοποίησή του στις αίθουσες διδασκαλίας (Thomas, 2011). Παρά τις προσπάθειες που έκαναν ειδικοί, ακαδημαϊκοί, δάσκαλοι και άλλοι για την αναγνώριση και τη νομιμοποίηση των κόμικς τουλάχιστον ως ένα πεδίο για περαιτέρω έρευνα σε σχέση με τη διδασκαλία της γλώσσας, τα κόμικς παρέμειναν ως ένα ώριμο φρούτο που περίμενε να κοπεί (Tilley, 2013).

Το ενδιαφέρον για τα κόμικς και τη διδασκαλία με τη χρήση τους ήταν ουσιαστικά αδρανές μέχρι και τα '70, όπου και πάλι, οι αμφιβολίες ακόμη και των υποστηρικτών του είδους εξακολουθούσαν να είναι πολύ έντονες. Ωστόσο η ανάπτυξη των κόμικς τις τελευταίες τρεις δεκαετίες - η αναβίωση του Batman του Frank Miller (το 2007) και η ανάπτυξη γραφικών μυθιστορημάτων όπως το *Watchmen* (Moore and Gibbons 1986, 1987) και το *Maus* (Spiegelman 1986, 1991) πυροδότησαν μια νέα εκτίμηση για τα κόμικς και την αξία τους ως μέσο διδασκαλίας στην τάξη. Πολλοί εκπαιδευτικοί σήμερα χρησιμοποιούν τα κόμικς για να ενισχύσουν τις ίδιες ακριβώς ικανότητες που οι παλιότεροι εκπαιδευτικοί φοβούνταν ότι τα κόμικς θα σταθούν εμπόδιο στην ανάπτυξή τους, δηλαδή την ανάγνωση και τη φαντασία.

#### 4.2. Η δύναμη και η δυναμική των κόμικς

Σχεδιάζοντας τη σύνδεση ανάμεσα στην τέχνη και στον γραμματισμό, ο Eisner (στο Wissman και Costello, 2014) ισχυρίζεται ότι «σε μεγάλη μέρος της διδασκαλίας της γλώσσας, η παιδαγωγική κατευθύνεται προς την τήρηση αυστηρών κανόνων... Αλλά χρειάζεται επίσης να προωθήσουμε στους μαθητές την αναγνώριση ότι η γλώσσα έχει μελωδία, ότι ο ρυθμός έχει αξία, ο τρόπος έχει αξία, οι μεταφορές έχουν νόημα». Η περιορισμένη εστίαση στα γλωσσικά στοιχεία περιορίζει και την δυνατότητα κατασκευής νοημάτων. Η γλώσσα δεν περιορίζεται σε όσα μπορεί να προφέρει η γλώσσα, αλλά σε όσα μπορεί να αντιληφθεί το μυαλό (Wissman και Costello, 2014).

Στην πραγματικότητα, αν υπάρχουν δυσκολίες στην αξιοποίηση των κόμικς στην τάξη, αυτές δεν έχουν σχέση με την ποιότητά τους. Αντίθετα, τα κόμικς προσφέρουν κίνητρο, δημιουργούν ισχυρές συνδέσεις με τους μικρούς αναγνώστες τους, προσφέρουν πολλαπλά οπτικά ερεθίσματα που συνδέονται με πολλούς τομείς της πολλαπλής νοημοσύνης αλλά και των πολυγραμματισμών. Επιπλέον, ένα βιβλίο κόμικ μπορεί να διαβαστεί με τους ρυθμούς που ο κάθε αναγνώστης του περνά το βλέμμα του από πάνελ σε πάνελ, κάτι που τα κάνει ιδανικά για τη διδασκαλία και τη μάθηση. Τα κόμικς βοηθούν τους μαθητές να έρθουν σε επαφή με έννοιες και γνώσεις που ξεπερνούν τη διδασκαλία της γλώσσας ή της λογοτεχνίας. Είναι ένα σημαντικό κομμάτι της λαϊκής κουλτούρας, άρα και μια οδός για την κριτική προσέγγιση αυτής της κουλτούρας. (Thomas, 2011. Carter, 2007).

Πολλές από τις δυνατότητες και τις αδυναμίες των κόμικς σε σχέση με την εκπαίδευση εξαρτώνται είτε από το ότι ως κειμενικό είδος συνδυάζουν το οπτικό με το γλωσσικό στοιχείο είτε με το ότι συνδέονται άμεσα με την παιδική και εφηβική κουλτούρα. Αυτό που καλούνται, λοιπόν, να κάνουν οι εκπαιδευτικοί είναι να βασιστούν στις δυνατότητες των κόμικς και να τις προωθήσουν ως αποτελεσματικά εκπαιδευτικά εργαλεία, την στιγμή που έχουν αντίληψη των αδυναμιών τους. Αυτές οι αδυναμίες θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψιν, ιδίως στον βαθμό που υπάρχει προκατάληψη εναντίον τους. Τα κόμικς μπορεί να μην είναι κατάλληλα για όλα τα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα και τις διδακτικές περιστάσεις. Σε κάποιες περιπτώσεις μπορεί να χρειαστεί να συνδυαστούν με άλλα μέσα, που είναι και μια μεγάλη τους δυνατότητα: να

διαμεσολαβούν ανάμεσα σε διαφορετικές γνωστικές περιοχές και πεδία έρευνας και να διευκολύνουν την πρόσβαση σε άλλα λογοτεχνικά πεδία ή κειμενικά είδη (Ferstl, 2010).

Ο Thomas (2011), λαμβάνοντας υπόψιν του ότι το πεδίο έρευνας της σχέσης των κόμικς και των γραφικών μυθιστορημάτων ως αντικείμενο ή ως μέσο διδασκαλίας είναι ακόμη εν πολλοίς ανεξερεύνητο, ελέγχει μια σειρά από δημοσιευμένα άρθρα ξεκινώντας από τη δεκαετία του '50 έως και τη δεκαετία του '2010 και παρατηρεί ότι προκύπτουν ορισμένα ενδιαφέροντα κεντρικά ζητήματα σε αυτή τη μεγάλη συζήτηση που έχει συντελεστεί όλα αυτά τα χρόνια. Μερικά είναι:

- *Η χρήση των κόμικς, ακόμη και αν είναι ένα ελάσσονος αξίας κειμενικό είδος, είναι σημαντική για τους αδύναμους ή τους απρόθυμους μαθητές.* Οι υποστηρικτές της παραπάνω αρχής, αν και ενθαρρύνουν μαθητές και δασκάλους να αξιοποιούν τα κόμικς ως κείμενα διδασκαλίας, κατά βάθος τα απορρίπτουν. Όμως ανάμεσά τους υπάρχει μια σημαντική ποσότητα έργων υψηλής ποιότητας που δεν πρέπει να περιθωριοποιείται απλά επειδή στο ίδιο είδος ανήκουν και έργα χαμηλής ποιότητας, κάτι που συμβαίνει σε όλους τους τομείς της τέχνης και της λογοτεχνίας.
- *Η δημιουργία κόμικς είναι μια ισχυρή δραστηριότητα για τους μαθητές, ιδίως για όσους είχαν ή έχουν σκληρές εμπειρίες ζωής.* Η σύνθεση πρωτότυπων κειμένων κατ' επιλογή, ειδικά για παιδιά που έχουν να αντιμετωπίσουν δυσκολίες στο σχολείο ή στην καθημερινότητά τους, μπορεί να είναι συναρπαστική. Μάλιστα, τα κλαμπς που αφορούν κόμικς μετά το σχολείο είναι πολύ συνηθισμένα. Οι μαθητές που επιλέγουν να συμμετέχουν σε αυτά ενθαρρύνονται να εκφραστούν και να ρισκάρουν σε αυτά που λένε, σχεδιάζουν ή γράφουν και χρησιμοποιούν δημιουργικές μεθόδους για να εξασκήσουν πρακτικά τις γνώσεις τους. Τα κλαμπς των κόμικς κατ' αυτή την έννοια είναι εξίσου δημιουργικά όσο τα κλαμπς του κινηματογράφου, του χορού, της ποίησης κ.ά.
- *Τα κόμικς επιδρούν θετικά στα παιδιά στον βαθμό που οι κοινωνικές νόρμες που αντικατοπτρίζουν προσεγγίζονται κριτικά.* Τα κόμικς, με έναν πολύ πιο ζωντανό τρόπο σε σχέση με άλλα κείμενα «διδάσκουν» τις κοινωνικές νόρμες, είτε αυτές είναι ορθές είτε όχι. Αυτό είναι ταυτόχρονα η δύναμη και η αδυναμία των κόμικς σε σχέση με τη διδασκαλία. Ωστόσο, μια κριτική διδασκαλία μπορεί να αξιοποιήσει τα κόμικς ως ένα παράθυρο σε αυτές τις νόρμες και να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτυχθούν ως κριτικοί αναγνώστες.
- *Τα κόμικς είναι ένα σκαλοπάτι για άλλα κειμενικά είδη και για την αναγνωστική ανάπτυξη των μαθητών.* Από τη στιγμή που τα κόμικς συχνά υποτιμούνται ως προς την κειμενική τους αξία, γίνονται αντιληπτά ως εργαλεία προσέγγισης άλλων κειμενικών ειδών, στα οποία αποδίδεται μεγαλύτερη αξία.
- *Τα κόμικς είναι ψυχολογικά και αναπτυξιακά κατάλληλα για παιδιά.* Μια από τις πιο ενδιαφέρουσες απόψεις που επικράτησαν από νωρίς ανάμεσα στους υποστηρικτές των κόμικς ήταν ότι τα κόμικς ταιριάζουν στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των παιδιών. Βέβαια, όπως και κάθε άλλο κειμενικό είδος, το αν ταιριάζει ή όχι σε ένα παιδί εξαρτάται από μια ποικιλία παραγόντων που αφορούν τόσο το κείμενο όσο και το παιδί. Αν και τίποτα στα κόμικς ως κειμενικό είδος δεν τα καθιστά ακατάλληλα για τα



παιδιά, όπως ισχύει και για κάθε άλλο είδος, θα πρέπει να επιλέγονται αυτά που στοχεύουν τα παιδιά ως αναγνωστικό κοινό και όχι, για παράδειγμα, τους ενήλικες.

- *Τα κόμικς μπορούν να διδάξουν κριτικό γραμματισμό και κυρίως κριτικό γραμματισμό του μέσου.* Ένα σημείο που έχει κερδίσει τον σεβασμό των ακαδημαϊκών σε σχέση με τη χρήση των κόμικς στη διδασκαλία είναι το ότι μπορούν να συνεισφέρουν στην ανάπτυξη του κριτικού γραμματισμού, ειδικά στο ότι βοηθούν τους μαθητές να μη δέχονται αναντίρρητα τα κείμενα ή τα μέσα ή τη θέση των δασκάλων τους. Οι μαθητές μαθαίνουν να έχουν τη δική τους φωνή, να εκλογικεύουν, να κρίνουν τη δημιουργική δουλειά τους ή αυτή των άλλων και να αντιλαμβάνονται πώς και γιατί αυτή η δουλειά έφερε το ένα ή το άλλο αποτέλεσμα.
- *Τα κόμικς, η λαϊκή κουλτούρα και οι πολυγραμματισμοί είναι στοιχεία απαραίτητα στη σχολική τάξη.* Καθώς η οπτική κουλτούρα αναπτύσσεται όλο και περισσότερο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επωφεληθούν από τη χρήση των γραφικών μυθιστορημάτων, ιδίως για τους εφήβους. Από την άλλη, μια σύγχρονη τάση είναι ότι η λαϊκή κουλτούρα θα έπρεπε επίσης να έχει πιο σημαντική θέση στη διδασκαλία, ενώ τα κόμικς επίσης γνωρίζουν την αναγνώριση ότι είναι ένα μέσο που επεκτείνεται πολύ πιο πέρα από τα παραδοσιακά όρια της λογοτεχνίας και του γραμματισμού, προς την κατεύθυνση των πολυγραμματισμών.
- *Τα κόμικς βοηθούν τους εκπαιδευτικούς να αναγνωρίσουν τους γραμματισμούς και τα ενδιαφέροντα που φέρουν τα παιδιά στην τάξη από το εξωσχολικό τους περιβάλλον.* Έτσι, ενώ το σχολείο έχει την τάση να επιβάλλει στους μαθητές τι θεωρείται γραμματισμός και τι όχι, τα παιδιά συχνά έχουν ζωντανές εμπειρίες γραμματισμών στη ζωή τους, που περνούν απαρατήρητοι. Τα κόμικς μπορεί να είναι το εργαλείο ή το αντικείμενο έκφρασης αυτών των γραμματισμών και θα βοηθήσουν την ενσωμάτωσή τους με τους γραμματισμούς που προτείνονται από το σχολείο.
- *Τα κόμικς είναι κατάλληλα για μια ποικιλία διδακτικών πεδίων, όπως η τέχνη, η γλώσσα, η δεύτερη και η ξένη γλώσσα.* Τα κόμικς, πέρα από τις δυνατότητες που προσφέρουν στη διδασκαλία της γλώσσας και της λογοτεχνίας, έχουν αποδειχτεί ισχυρό εργαλείο στη διδασκαλία κυρίως της δεύτερης γλώσσας, όπου αυτή είναι η γλώσσα του σχολείου, σε αλλόφωνους μαθητές, ενώ συχνά χρησιμοποιούνται σε εργαστήρια τέχνης. (Thomas, 2011).

### **4.3. Μέσα στη σχολική τάξη**

Τη στιγμή που ένας εκπαιδευτικός αποφασίσει να συμπεριλάβει γραφικά μυθιστορήματα ή οποιαδήποτε κείμενα με βάση την εικόνα στην τάξη του, δεν μπορεί να υποθέσει ότι οι μαθητές είναι πλήρως εξοπλισμένοι να κατανοήσουν και να παράγουν τέτοια κείμενα. Τα άτομα βλέπουν τα πράγματα διαφορετικά, με βάση τις γνώσεις και δεξιότητες που έχουν από προηγούμενες εμπειρίες. Έτσι για να βοηθήσουν οι εκπαιδευτικοί τους μαθητές να έχουν όλα τα πιθανά οφέλη από τα γραφικά μυθιστορήματα, πρέπει να διασφαλίσουν ότι οι μαθητές, αλλά και οι ίδιοι, είναι λειτουργικά εγγράμματοι στη συγκεκριμένη κειμενική μορφή. Οι εκπαιδευτικοί αφιερώνουν χρόνια για να βοηθήσουν τους μαθητές τους να εγγραμμatisτούν στα γραπτά κείμενα. Άρα πρέπει να δοθεί η ίδια προσοχή και στην ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων σε σχέση με την ανάγνωση εικόνων. Οι μαθητές χρειάζονται κάτι

σαν «οπτική γραμματική» όταν εργάζονται με κείμενα όπως τα κόμικς ή τα γραφικά μυθιστορήματα.

Στην τάξη, αυτό περιλαμβάνει την εισαγωγή των μαθητών στους κωδικούς και τις συμβάσεις των κόμικς. Οι κωδικοί είναι συστήματα σημείων, κατασκευασμένα για να μεταφέρουν νόημα, ενώ οι συμβάσεις είναι οι κοινώς αποδεκτοί τρόποι που αναδύονται όταν το κοινό εκτίθεται επανειλημμένα και εξοικειώνεται με έναν συγκεκριμένο τρόπο να κάνουμε κάτι. Με τη χρήση κάποιων επιλεγμένων σελίδων από ένα κόμικ ή ένα γραφικό μυθιστόρημα, μπορούν να διερευνηθούν πολλοί από τους κώδικες των κόμικς. Είναι πολύ πιθανό οι μαθητές να μπορούν να ταυτοποιήσουν τα πάνελ, τα αυλάκια, τα κουτιά αφήγησης, τα μπαλόνια ομιλίας και τα σύννεφα σκέψης, τις γραμμές κίνησης και τους ήχους.

Αν και είναι σημαντικό να κατανοήσουν οι μαθητές τους κώδικες και τις συμβάσεις των κόμικς ξεχωριστά, είναι επίσης σημαντικό να δοθεί έμφαση στο πώς όλα τα στοιχεία συνεργούν στο να καθοδηγήσουν τον αναγνώστη στην κατανόηση του νοήματος του κειμένου. Ο Scott McCloud βλέπει ότι στα κόμικς οι λέξεις και οι εικόνες είναι σαν χορευτές που χορεύουν μαζί και κάθε φορά κάνει το πρώτο βήμα ο ένας ή ο άλλος. Αν θελήσουν να ηγηθούν και οι δυο χορευτές ταυτόχρονα, ο ανταγωνισμός μπορεί να ανατρέψει τον στόχο (στο Laycock, 2011).

#### **4.4. Από το έντυπο στις εφαρμογές**

Η τεχνολογία έχει καταστεί πολύ σημαντική στον χώρο της εκπαίδευσης και, μάλιστα, σε όλες τις βαθμίδες της. Ακόμη και η έννοια του γραμματισμού έχει διαφοροποιηθεί χάρη σε αυτήν, σε κάθε πτυχή της ζωής.

Η γραφή, από την άλλη, θεωρείται μια δύσκολη και περίπλοκη διαδικασία. Οι παραδοσιακές προσεγγίσεις για τη διδασκαλία της ακολουθούν μιμητικά μοντέλα και αυστηρούς κανόνες και οδηγίες που εστιάζουν στην ορθογραφική ακρίβεια των γραπτών κειμένων. Τα γλωσσικά στοιχεία, όπως τα φωνολογικά, λεξιλογικά και γραμματικά είναι αυτά που οι μαθητές καλούνται να επικεντρώσουν την προσοχή τους. Ως αποτέλεσμα, οι μαθητές στερούνται από τη χαρά και την ικανοποίηση της πραγματικής επικοινωνίας του γραπτού λόγου. Εξαιτίας της ήδη δύσκολης φύσης της γραφής και του τρόπου διδασκαλίας της, οι μαθητές χάνουν το κίνητρό τους και το κάθε ενδιαφέρον (Deligianni-Georgaka και Pouroutidi, 2016).

Η ενσωμάτωση της τεχνολογίας δίνει την ευκαιρία για νέες, εναλλακτικές μεθόδους διδασκαλίας για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του γραπτού λόγου. Η συμμετοχή και το ενδιαφέρον μπορεί να αυξηθεί με τη συγγραφή ιστοριών υπό τη μορφή ψηφιακών κόμικς. Το στοιχείο που κάνει τη διαφορά μεταξύ των χειροποίητων και των ψηφιακών κόμικς είναι η ευκολία της δημιουργίας εικόνας. Σε αυτή την περίπτωση το κομμάτι των τεχνών, όπου οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν τις απεικονίσεις που συνοδεύουν το κείμενό τους συντομεύει ιδιαίτερα χάρη στις δυνατότητες του μέσου. Έτσι περισσότερη εστίαση μπορεί να μείνει στο κομμάτι του κειμένου και των διαλόγου, καθιστώντας το ωστόσο πολύ πιο δημιουργικό για τους μαθητές. Ουσιαστικά, η χρήση των ΤΠΕ στη δημιουργία κόμικς φέρει τους μαθητές στη θέση να συγγράφουν κείμενο, αλλά με νόημα, με δημιουργικότητα και με ελευθερία στην έκφραση και στην επικοινωνία με τους αναγνώστες του (Deligianni-Georgaka και Pouroutidi, 2016).

Γενικά στη δημιουργία ενός κόμικ, αλλά και στα ψηφιακά κόμικς, το πιο δύσκολο σημείο είναι ότι οι δημιουργοί τους πρέπει να πάρουν μια σειρά αποφάσεων, αφού δεν υπάρχει αρκετός χώρος για το γραπτό κείμενο. Άρα πρέπει να συνδυάσουν την εικόνα που έχουν επιλέξει με τόσες λέξεις, όσες να βγαίνει νόημα. Αυτή η διαδικασία απαιτεί την κριτική ικανότητα του να μπορούν να εντοπίσουν τα κύρια σημεία μιας ιστορίας. Το πρώτο βήμα στα ψηφιακά κόμικς είναι η δημιουργία του σεναρίου, σε αντίθεση με τα χειροποίητα όπου μπορούν να προηγηθούν στάδια όπως η δημιουργία των χαρακτήρων. Έτσι, οι μαθητές χρειάζεται να κινητοποιήσουν όχι μόνο τη φαντασία τους και τις εμπειρίες τους, αλλά και τις αναγνωστικές και ακροατικές τους ικανότητες για να μπορούν να γράψουν τις δικές τους ιστορίες. Οι μαθητές μπορούν να ξεκινήσουν αναπαράγοντας ή ακόμη και αντιγράφοντας γνωστά σχήματα, για να προχωρήσουν σε όλο και πιο πρωτότυπα έργα, που θα τους δώσουν την αίσθηση του προσωπικού επιτεύγματος και θα τους καθοδηγήσουν στην αγάπη για τη μάθηση και τη δημιουργία (Deligianni-Georgaka και Pouroutidi, 2016).



## Βιβλιογραφία

- Carter, J.B. (2007). *Building Literacy Connections with Graphic Novels: Page by Page, Panel by Panel*. University of Texas at El Paso. Ανάκτηση: 15/12/2020. Πηγή: [https://www.academia.edu/10464946/Carving\\_a\\_Niche\\_Graphic\\_Novels\\_in\\_the\\_English\\_Language\\_Arts\\_Classroom\\_2007](https://www.academia.edu/10464946/Carving_a_Niche_Graphic_Novels_in_the_English_Language_Arts_Classroom_2007)
- Connors, P.S. (2013). It's a bird... It's a plane... It's... a Comic Book in the Classroom? In P. Thomas (ed.). *Science Fiction and Speculative Fiction. Challenging Genres*. Furman University. Greenville, SC, USA: Sense Publishers (pp. 165-184). Ανάκτηση: 15/12/2020. Πηγή: <https://www.academia.edu/search?utf8=%E2%9C%93&q=.+IT%27S+A+BIRD%E2%80%A6+IT%27S+A+PLANE%E2%80%A6+IT%27S%E2%80%A6+A+COMIC+BOOK+IN+THE+CLASSROOM%3F>
- Cosse, I. (2016). "Ese monstruito": Mafalda, generaciones y género en una construcción mítica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14 (2) (pp. 1549-1561).
- Deligianni-Georgaka, A. & Pouroutidi, O. (2016). Creating digital comics to motivate young learners to write: a case study. *Research Papers in Language Teaching and Learning* Vol. 7. No. 1. (pp. 233-263). ISSN: 1792-1244. Ανάκτηση: 3/1/2021. Πηγή: <http://rpltl.eap.gr>
- Ewald, J.R. (2010). *Miyazaki's graphic novels: Patterns in Design*. Graduate Theses and Dissertations. 11456. Iowa State University. Ανάκτηση: 15/12/2020. Πηγή: ["Miyazaki's graphic novels: patterns in design" by James Rothschild Ewald \(iastate.edu\)](https://www.iastate.edu/thesis/11456/Miyazaki's_graphic_novels_patterns_in_design)
- Ferstl, P. (2010). Novel-Based Comics. In M. Berninger, J. Ecke, and G. Haberkorn (eds.). *Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers. ISBN 978-0-7864-3987-4 (pp. 60-69).
- Högerle, E. (2013). *Comic to Film: The Title Sequence of Comic Book Adaptations as Transmedial Transitional Space*. Abschlussarbeit zur Erlangung der Magistra Artium im Fachbereich 10 der Goethe-Universität Institut der Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Ανάκτηση: 27/12/2020. Πηγή: [https://www.academia.edu/12611442/Comic\\_to\\_Film\\_The\\_Title\\_Sequence\\_of\\_Comic\\_Book\\_Adaptations\\_as\\_Transmedial\\_Transitional\\_Space](https://www.academia.edu/12611442/Comic_to_Film_The_Title_Sequence_of_Comic_Book_Adaptations_as_Transmedial_Transitional_Space)
- Larsen Burnett, J. (χ.χ.). Reading between the lines – ILLUS300. Ανάκτηση: 15/12/2020. Πηγή: [https://www.academia.edu/11165395/Reading\\_Between\\_The\\_Lines\\_Is\\_there\\_a\\_place\\_for\\_the\\_comic\\_book\\_in\\_the\\_learning\\_environment](https://www.academia.edu/11165395/Reading_Between_The_Lines_Is_there_a_place_for_the_comic_book_in_the_learning_environment)
- Laycock, D. (2011). Graphic novels: Different texts for different times. ETA State Conference, Sydney. Ανάκτηση: 15/12/2020. Πηγή: [Laycock\\_GraphicNovels.docx - Google Docs](https://www.google.com/docs/d/1Laycock_GraphicNovels.docx)
- Lawrence, J. (2009). *Secret Identities in the Classroom: Negotiating conceptions of identity with comics and bilingual grade four students*. Thesis. University of British Columbia. Faculty of Graduate and Postdoctoral Studies.

- Miettinen, M. (2011). Superhero Comics and the Popular Geopolitics of American Identity. University of Tampere. School of Language, Translation and Literary Studies. Ανάκτηση: 25/12/2020. Πηγή: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/76552/lisuri00127.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sagar, O.V. (2016). Colloquium. The Story of Sequential Art. Ανάκτηση: 15/12/2020. Πηγή: [https://www.academia.edu/38457201/The\\_Story\\_of\\_Sequential\\_Art](https://www.academia.edu/38457201/The_Story_of_Sequential_Art)
- Thomas, P.L. (2011). Adventures in genre!: Rethinking genre through comics/graphic novels. *Journal of Graphic Novels and Comics*. Vol. 2, No. 2, December 2011, 187–201. Ανάκτηση: 25/12/2020. Πηγή: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2011.633090>
- Tilley, C.L. (2013). Significance of Graphic Novels and Comics: Then and now. Using Comics to Teach the Language Arts in the 1940s and 1950s. In C.K. Syma & R.G. Weiner (ed.) *Graphic Novels and Comics in the Classroom Essays on the Educational Power of Sequential Art*. ISBN-13: 978-0786459131.
- Varis, E. (2013). *A Frame of You: Construction of Characters in Graphic Novels*. Licentiate Thesis. University of Jyväskylä Department of Art and Culture Studies. Ανάκτηση: 15/12/2020. Πηγή: [https://www.academia.edu/28089602/A\\_Frame\\_of\\_You\\_Construction\\_of\\_Characters\\_in\\_Graphic\\_Novels](https://www.academia.edu/28089602/A_Frame_of_You_Construction_of_Characters_in_Graphic_Novels)
- Weida, C.L. (2011). Wonder(ing) Women: Investigating gender, politics and art education within graphica. *Visual Culture & Gender*. Volume 6 (pp. 99-108).
- Williams, J. (1999). *Culture, Theory, and Graphic Fiction*. Dissertation. Texas Tech University. Ανάκτηση: 15/12/2020. Πηγή: [https://www.academia.edu/4826318/CULTURE\\_THEORY\\_AND\\_GRAPHIC\\_FICTION](https://www.academia.edu/4826318/CULTURE_THEORY_AND_GRAPHIC_FICTION)
- Wissman, K.K. & Costello, S. (2014). Creating Digital Comics in Response to Literature: Aesthetics, Aesthetic Transactions, and Meaning Making. *Language Arts*. Vol. 92. No 2. National Council of Teachers of English (pp.103-117). Ανάκτηση: 3/1/2021. Πηγή: [https://scholarsarchive.library.albany.edu/eltl\\_fac\\_scholar/2/](https://scholarsarchive.library.albany.edu/eltl_fac_scholar/2/)