

Λυκειακές Τάξεις Καπαρελλίου
Σχολικό Έτος 2016-2017 Β Τετράμηνο

Καπαρέλλι, Μάιος 2017

Τα Κόμικ: η ένατη μορφή τέχνης



Μαθητές

Κοροβέση Σοφία

Μούχα Όλσα

Μπαμπούκου Αναστασία

Μπότσης Κώστας

Σταμέλλου Μαρία

Υπεύθυνη Καθηγήτρια

Σκορδιώτη Ευφροσύνη ΠΕ06

Περίληψη

Με αφορμή την ενότητα του βιβλίου της Γλώσσας που αναφέρεται στην αφήγηση και στα διάφορα είδη της καθώς και τους σκοπούς που υπηρετεί, αποφασίσαμε στην ερευνητική εργασία του Β΄ τετραμήνου να γνωρίσουμε και να μελετήσουμε περαιτέρω μια παρεξηγημένη μορφή αφήγησης, τα κόμικ. Ανακαλύπτουμε πως τα κόμικ συχνά χαρακτηρίζονται ως η «ένατη τέχνη» αφού αποτελούν μια μορφή οπτικής τέχνης αφήγησης ιστοριών. Επίσης, παρουσιάζουμε συνοπτικά την ιστορία των κόμικ και διερευνούμε τα κοινά χαρακτηριστικά που διαθέτουν όλα τα είδη κόμικ.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Περίληψη.....	2
1. Εισαγωγή.....	4
2. Ιστορική Αναδρομή	5
Το κόμικ γράφει τη δική του ιστορία.....	5
3. Πότε έκαναν τα πρώτα κόμικ την εμφάνισή τους στην Ελλάδα	8
4. Κατηγορίες κόμικ.....	9
4.1 Λίγα λόγια για τα Manga	9
5. Στάδια παραγωγής κόμικ- Δομικά Στοιχεία	11
6. Οι βασικοί χαρακτήρες και τα βασικά κοινά στοιχεία των κόμικ	12
7. Τα πλεονεκτήματα των κόμικ.....	14
8. Ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας των κόμικ	15
7.Συμπεράσματα.....	16
Διαδικτυογραφία-Βιβλιογραφία.....	17

1. Εισαγωγή

Το αντικείμενο της ερευνητικής εργασίας που αναλάβαμε στο Β΄ τετράμηνο να μελετήσουμε αφορά στα κόμικ, την ένατη μορφή τέχνης και εντάσσεται στο γνωστικό πεδίο «Τέχνες και Πολιτισμός». Σκοπός μας είναι να αντλήσουμε και να μελετήσουμε, μέσα από διαδικτυακές, εγκυκλοπαιδικές πηγές αλλά και μελέτη διαφόρων ειδών κόμικ, την οργάνωση και τη δομή τους, τα κοινά τους χαρακτηριστικά αλλά και πώς επηρεάστηκαν στην πάροδο του χρόνου από τα διάφορα ιστορικά γεγονότα.

Στο δεύτερο και τρίτο κεφάλαιο κάνουμε μια μικρή ιστορική αναδρομή ως προς τη δημιουργία των κόμικ ανά τον κόσμο αλλά και τον χρόνο καθώς και την πορεία τους στον Ευρωπαϊκό και Ελληνικό χώρο.

Στο τέταρτο παραθέτουμε εν συντομία τα διάφορα είδη κόμικ και στα επόμενα δύο κεφάλαια μελετάμε τα στάδια δημιουργίας ενός κόμικ, τα δομικά του στοιχεία καθώς και τα κοινά χαρακτηριστικά και στερεότυπα ηρώων και ιστοριών.

Τέλος, επισημαίνουμε ποια είναι τα πλεονεκτήματα των κόμικ και πώς μπορούν να βοηθήσουν και να διευκολύνουν την εκπαιδευτική διαδικασία.

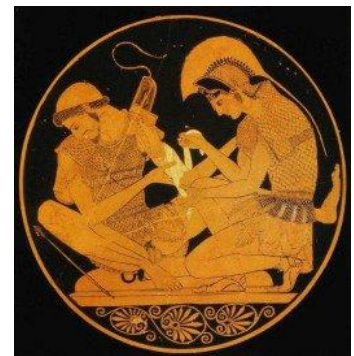


2. Ιστορική Αναδρομή

Το κόμικ γράφει τη δική του ιστορία



Οι άνθρωποι είχαν πάντα την ανάγκη για επικοινωνία. Η εικόνα ήταν η πιο εύκολη εκδοχή της πριν αναπτύξουν άλλες δεξιότητες επικοινωνίας. Από την αρχαιότητα, λοιπόν, παρατηρούμε τοιχογραφίες σε σπήλαια, αναπαραστάσεις σε αρχαιοελληνικά αγγεία, ιερογλυφική γραφή στην Αίγυπτο, τα οποία αποτελούν πρόωμη μορφή των κόμικ.



Μετά την εφεύρεση της τυπογραφίας, το 1448, και αφού η πρόσβαση σε βιβλίο και εικόνες έγινε ευκολότερη, άρχισαν να εμφανίζονται φυλλάδια με σκίτσα συνοδευόμενα από μπαλόνια που περιείχαν λόγια, με θέμα τη θρησκευτική ζωή και την επικαιρότητα.

Το 1820 τα κόμικ ήταν ευρέως διαδεδομένα και μετά το 1850 η παραγωγή τους έγινε ευκολότερη με τη βελτίωση της τεχνολογίας. Στην αρχή ήταν ως μικρά χιουμοριστικά κόμικ σε εφημερίδες. Έτσι δημιουργήθηκαν και καθιερώθηκαν ως αφήγηση ιστοριών με τη χρήση διαδοχικών εικόνων και κειμένου που αποτελούνταν από τουλάχιστον δύο εικόνες, όπως ακριβώς και στη σημερινή εποχή.



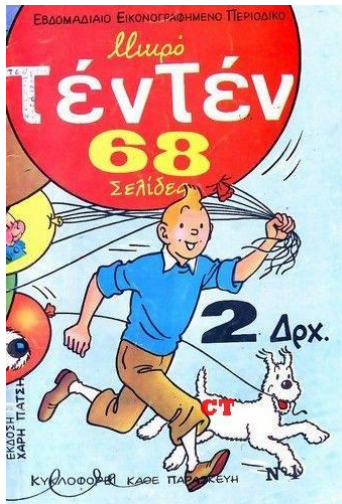
Πρωτοπόρος των κόμικ για την Ευρώπη θεωρείται ο Ελβετός Ροδόλφος Τόπφερ. Το πρώτο του κόμικ ονομαζόταν “Histoire de M.Vieux Bois” και κυκλοφόρησε το 1837 ενώ μεταφράστηκε και στα αγγλικά με τίτλο “Οι περιπέτειες του Odadian Oldluck”.

Σε αυτό το περιβάλλον δημιουργήθηκε το πρώτο κόμικ στην Βρετανία και το “Ally Sloper’s Half Holiday” ένα εβδομαδιαίο περιοδικό σε ασπρόμαυρη έκδοση, με strips, comics και πεζές αφηγήσεις με κεντρικό ήρωα τον Alexander Slopper. Το περιοδικό αυτό στην αρχή στόχευε στην προσέγγιση ώριμων ανθρώπων, όμως τελικά καθιερώθηκε ως ένα κόμικ για παιδιά. Κατά την Βικτωριανή περίοδο δημιουργήθηκαν τα πρώτα αξιόλογα κόμικ στη Βρετανία. Από τα μέσα της δεκαετίας του 70 μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του 80 το κόμικ στη Βρετανία πέρασε κρίση με το ενδιαφέρον του αναγνωστικού κοινού να φθίνει.

Τη μαζική παραγωγή των κόμικ ξεκίνησε ο Alfred Harmsworth το 1890 ο οποίος ονειρευόταν να εκδώσει μια σειρά από κόμικ. Το όνειρό του είχε επιτυχία και δημοσίευσε

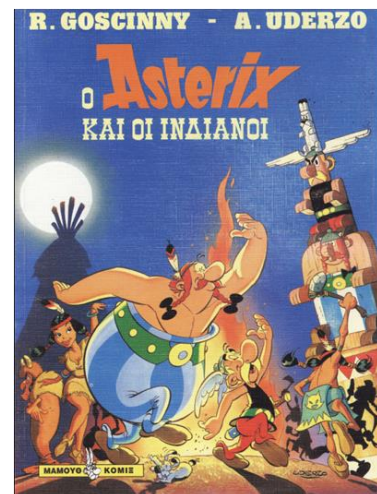
δύο επιτυχημένα κόμικ, το Comic Guts (το πρώτο που χρησιμοποίησε τη λέξη comic) και το Illustrated Chips.

Την εποχή της Μεγάλης Ύφεσης τα κόμικ ήταν επίσης διαδεδομένα και μέσα από αυτά οι πολίτες ήλπιζαν ότι τα πράγματα θα βελτιωθούν. Εκείνη την περίοδο εμφανίστηκαν οι πρώτοι ήρωες οι οποίοι αναγνωρίστηκαν έντονα και κατά τον Β Παγκόσμιο Πόλεμο.



Μετά τον Β Παγκόσμιο Πόλεμο οι εκδότες άρχισαν να απευθύνονται και σε παιδιά καθώς αποτελούσαν κινητήρια δύναμη για τις πωλήσεις. Η δεκαετία του 60 ήταν η χρυσή εποχή των υπερηρώων και αργότερα επικράτησε η ανεξάρτητη σκηνή κόμικ. Στο Βέλγιο κάνει την εμφάνισή του το 1948 το κόμικ “Τεν Τεν” με το τελευταίο τεύχος του να εκδίδεται το 1983. Ο Τεντέν είναι ένας Βέλγος δημοσιογράφος, ο οποίος συνέχεια εμπλέκεται σε περίεργες και παράξενες περιπέτειες. Οι φίλοι και οι συνεργάτες του είναι οι ντετέκτιβς Ντυπόν και Ντιπόν, ο Καπετάνιος Χάντοκ, ο καθηγητής Τρύφων Τουρνεζόλ και ο πιστός του σκύλος Μιλού.

Το 1959 στη Γαλλία εκδίδεται το γαλλο-βελγικό περιοδικό *Ο Αστεριζ ή Οι Περιπέτειες του Αστεριζ* γραμμένο από τον Ρενέ Γκοσινί και εικονογραφημένα από τον Αλμπέρ Ουντερζό. Ο Ουντερζό ανέλαβε και τη συγγραφή μετά το θάνατο του Γκοσινί το 1977. Τα πρωτόπλαστα κόμικ έφταναν ως τις 64 σελίδες και ήταν κατασκευασμένα με σκληρό εξώφυλλο. Στο κόμικ αυτό περιγράφεται η επιτυχημένη αντίσταση των Γαλατών στους Ρωμαίους, χάρη στο μαγικό φίλτρο του Πανοραμίξ και η αποτυχία των Ρωμαίων να κατακτήσουν την Αρμορική. Η επιτυχία των Γαλατών γιορτάζεται στο τέλος κάθε βιβλίου με ένα μεγάλο φαγοπότι.



Τα πρώτα ιταλικά κόμικ έκαναν την εμφάνισή τους στα τέλη του 19ου αιώνα, στην αρχή με τη μορφή κωμωδίας, όμως τελικά διαμορφώθηκαν σε περιπέτειες. Ήταν ασπρόμαυρα και δύο σημαντικοί συγγραφείς θεωρούνταν οι Hugo Pratt και Guido Crepax.

Κατά το 1980, όμως, οι Βρετανοί συγγραφείς των κόμικ σημειώνουν ενεργό δράση με τη δημιουργία ιστοριών που αφορούν κοινωνικούς προβληματισμούς. Έτσι, έκανε την εμφάνισή της η μοντέρνα εκδοχή των κόμικ κατά την οποία ξεχώρισαν έργα όπως V for Vendetta του Alan Moore, Marvelman και the League of Extraordinary Gentlemen καθώς και τα The Sandman και Books of Magic του Neil Gaiman.

Το 1986 τρία βιβλία, το Watchmen , το The Dark Knight Returns και το Maus άλλαξαν τη γνώμη του κοινού για τα κόμικ και δημιουργήθηκε ο όρος “graphic novel”, δηλαδή «μυθιστόρημα σε μορφή κόμικ».Στα μέσα της δεκαετίας του 90 το περιεχόμενο των κόμικ άρχισε να συμπεριλαμβάνει σημαντικά ζητήματα, όπως στο κόμικ “Palestine” όπου εξιστορούνται γεγονότα του πολέμου στη Μέση Ανατολή, και έγιναν μέσα καταγραφής της επικαιρότητας.



Τέλος , τα ιαπωνικά κόμικ εισήλθαν στο προσκήνιο του 18ου αιώνα με θέμα μικρές ιστορίες εμπνευσμένες από λαϊκούς μύθους, θρύλους και ιστορικά γεγονότα, με οπτικούς και λεκτικούς ιδιοματισμούς. Σημαντική είναι η συμβολή του Osamy Tezuka που δημιούργησε την αφήγηση επιμέρους επεισοδίων ως μέρος μιας μεγαλύτερης αφήγησης. Απέδωσε τα κόμικ του με μια κινηματογραφική ματιά , προσπαθώντας να μιμηθεί στοιχεία από τα αμερικάνικα κόμικ,ενώ τα εξωτερικά χαρακτηριστικά των ηρώων είχαν έναν τόνο υπερβολής.

3. Πότε έκαναν τα πρώτα κόμικ την εμφάνισή τους στην Ελλάδα



Στην Ελλάδα τα κόμικ πρωτοεμφανίστηκαν ως γελοιογραφίες και εικονογραφήματα περιοδικών. Όμως, όπως και σε άλλες χώρες, η Ελλάδα γνώρισε την ένατη τέχνη το 1950, μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο.

Το πρώτο ελληνικό κόμικ υπήρξε ο “Μικρός Ήρωας”, έργο του Στέλιου Ανεμοδουρά. Κυκλοφόρησε από το 1953 έως το 1967, φτάνοντας τα 798 τεύχη. Το κόμικ αυτό είχε τρεις βασικούς ήρωες: τον Γιώργο Θαλάσση, την Κατερίνα και τον Σπίθα οι οποίοι πάλευαν εναντίον της Φρουλάν Χ και του Σεϊτάν Αλαμάν. Είναι προφανές ότι το

περιεχόμενό του επηρεάστηκε από την περίοδο την Κατοχής στη διάρκεια του Β Παγκοσμίου Πολέμου.

Εκδόθηκαν και άλλα κόμικ στην Ελληνικό χώρο , ελληνικής και ξένης συγγραφής, από τα οποία πολλά γνώρισαν επιτυχία και άλλα όχι.

Από τα πιο αξιοσημείωτα κόμικ είναι:

- ✚ το Γέλιο και Χαρά από το οποίο εκδόθηκαν 603 τεύχη και περιείχε τις ιστορίες των ηρώων της Disney της Warner Bros, της MGM και της Western Printing, όπως ο Μίκυ Μάους, ο Μπαγκς Μπάνου, ο Τομ και Τζέρι, η μικρή Λουλού κ.α.
- ✚ Τα Κλασσικά Εικονογραφημένα κυκλοφόρησαν στην Ελλάδα το 1951 και διασκεύαζαν γνωστά έργα της παγκόσμιας λογοτεχνίας.
- ✚ ο Μύθος, ο οποίος αναφέρεται στις περιπέτειες των “Μύθων” του Αρκάδιου, ενός άντρα αγνώστων στοιχείων που περιπλανιέται στην αρχαία Ελλάδα
- ✚ η Φρουτοπία, ένα από τα νεότερα κόμικ του Ευγένιου Τριβιζά και αναφέρεται σε μια εποχή όπου, αφού εξαφανίστηκε ένας μανάβης, τα φρούτα και τα λαχανικά έχουν κηρύξει την ελευθερία τους και έχουν δώσει τέλος στην υποδούλωση φτιάχνοντας δικό τους πολίτευμα. Στην φρουτοπία δεν υπάρχουν άλλοι άνθρωποι εκτός από τον δημοσιογράφο “Πίκο Απίκο” που ερευνά την μυστηριώδη εξαφάνιση του μανάβη.
- ✚ Επίσης, με επιτυχία εκδόθηκαν μεταφρασμένα κόμικ όπως οι Υπερήρωες “Σούπερμαν” και “Σπάιντερμαν” και Μίκυ Μάους.

4. Κατηγορίες κόμικ

Τα κόμικ όπως έχει ήδη αναφερθεί είναι μικρές ιστορίες που εξιστορούνται σε τρία ή τέσσερα καρέ και εμφανίστηκαν πρώτη φορά στις σελίδες των εφημερίδων ενώ στη σημερινή εποχή μοιάζουν με περιοδικά. Έχουν διάφορες ονομασίες σε κάθε χώρα. Με τον όρο “comic book” οι Αμερικανοί και οι Βρετανοί τις πιο μεγάλες σε έκταση ιστορίες. Graphic Novel ονομάζεται μια ιστορία σε μορφή βιβλίου. Manga -που στην ιαπωνική γλώσσα σημαίνει «γελοιογραφίες»- είναι τα ιαπωνικά κόμικ που διαβάζονται από δεξιά προς αριστερά. Web comic είναι τα κόμικ που μπορείς να διαβάσεις στο διαδίκτυο και δεν έχουν κάποια συγκεκριμένη μορφή.

Η διαφορά κόμικ και κινουμένων σχεδίων είναι η κίνηση που λείπει από την ιστορία των κόμικ ενώ τα κινούμενα σχέδια έχουν πιο παραστατικές εικόνες.

4.1 Λίγα λόγια για τα Manga

Το “μάνγκα” διαδόθηκε στο τέλος του 18ου αιώνα και το όνομά του προήλθε από την έκδοση μιας τυχαίας σειράς εικόνων με θέμα μικρές ιστορίες εμπνευσμένες από λαϊκούς μύθους, θρύλους και ιστορικά γεγονότα με επίσημους-καθημερινούς ιδιωτισμούς. Τα μοντέρνα ιαπωνικά κόμικ ήταν ένα κράμα από τα παλιότερα, εκτύπωση σε ξύλινους κύβους, και από αυτά του δυτικού τύπου. Χαρακτηριστικό τους είναι οι ασπρόμαυρες σελίδες εκτός από το εξώφυλλο ή και οι πρώτες σελίδες που είναι συνήθως έγχρωμες.

Τα Manga έχουν πολλές σειρές, μερικές από τις οποίες εκδίδονται για αρκετά χρόνια, που εξελίσσονται παράλληλα. Στα περισσότερα Manga κόμικ οι σελίδες οι οποίες εικονογραφούν το κάθε επεισόδιο είναι κατά βάση 20-40, καθώς όλο το περιοδικό μπορεί να φτάσει έως και 850 σελίδες.

Όταν μια σειρά συνεχίσει για μεγάλο χρονικό διάστημα, τότε συγκεντρώνονται πολλά επεισόδια σε μεγάλο βιβλίο, αυτό το βιβλίο λέγεται από τους ντόπιους Tankobon (τανκουμπον). (Τα Tankobon κατασκευάζονται από καλύτερης ποιότητας χαρτί μιας που η τιμή τους είναι λίγο ακριβότερη από τα κλασσικά κόμικ Manga.

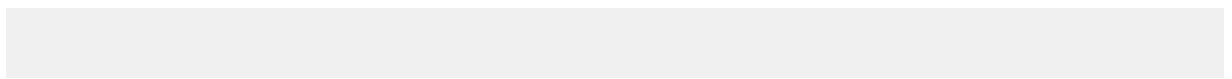
Τα μάνγκα γράφονται από τα δεξιά προς τα αριστερά στην Ιαπωνία. Σε μερικές περιπτώσεις, τα μάνγκα στις χώρες που τα κόμικ διαβάζονται από τα αριστερά προς τα δεξιά η εικόνα φτιάχνεται κατάλληλα ώστε να μη μπερδεύουν τον αναγνώστη.

Συνήθως η τεχνοτροπία τους είναι αναγνωρίσιμη από πολύ κόσμο καθώς δίνεται περισσότερο έμφαση στις γραμμές κι όχι τόσο στη μορφή ενώ ένα σχέδιο μπορεί να φαίνεται ρεαλιστικό ή παιδικό. Οι χαρακτήρες παρουσιάζονται με δυτικά εξωτερικά χαρακτηριστικά ή με ανοιχτά

μεγάλα μάτια. Σημαντικό ρόλο στον σχεδιασμό παίζει, ακόμα, το μέγεθος του κεφαλιού του κάθε χαρακτήρα. Συνήθως σχεδιάζουν το κεφάλι ομοιόμορφο με το σώμα και το κεφάλι και τα μάτια τα κάνουν στρογγυλά ώστε να καλύπτει μεγάλο μέρος από το κεφάλι.

Τα Manga διακρίνονται σε κατηγορίες ανάλογα με το αναγνωστικό κοινό στο οποίο απευθύνονται. Έτσι υπάρχουν τα : Josei ή Redikomi --> για γυναίκες, - Kodomo --> για παιδιά, - Seinen --> για άντρες, - Shojo --> για νεαρά κορίτσια, - Shonen --> για νεαρά αγόρια. Από τα προηγούμενα τα πιο γνωστά Ιαπωνικά κόμικ στο ευρύ κοινό είναι τα Dragon Ball, το One Piece και το Naruto τα οποία απευθύνονται στα αγόρια.

Τα Manga που έχουν μεγαλύτερες πωλήσεις, φτιάχνονται σε anime. Η λέξη "anime" είναι συντομογραφία της Αγγλικής λέξης Animation. Μερικά από τα Anime αλλάζουν κάποια από τα στοιχεία των κόμικ, καθώς θεωρούν πως οι χαρακτήρες και ιστορίες δε χρειάζεται να έχουν τους ίδιους ρόλους και την ίδια χρησιμότητα, ώστε να προσελκύουν πιο πολλά άτομα και να είναι ακόμα πιο δημοφιλή. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι πολλά από τα μάνγκα είναι τόσο καλά anime τα οποία γίνονται πηγή έμπνευσης για βιντεοπαιχνίδια.



5. Στάδια παραγωγής κόμικ- Δομικά Στοιχεία

Αρχικά για να δημιουργήσει κάποιος ένα κόμικ πρέπει να επινοήσει μια ενδιαφέρουσα ιστορία, να σκεφτεί το κάδρο της κάθε σελίδας, το μέγεθος καθώς και τη διάταξη των καρτέ. Αυτά τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά είναι απαραίτητα για να επιτύχει ο συγγραφέας να μεταδώσει το περιεχόμενο και τα μηνύματα που θέλει. Στη συνέχεια πρέπει να ορίσει τους χαρακτήρες και τους ρόλους. Πρώτα ορίζονται οι πρωταγωνιστές και έπειτα ακολουθούν οι δευτερεύοντες χαρακτήρες.

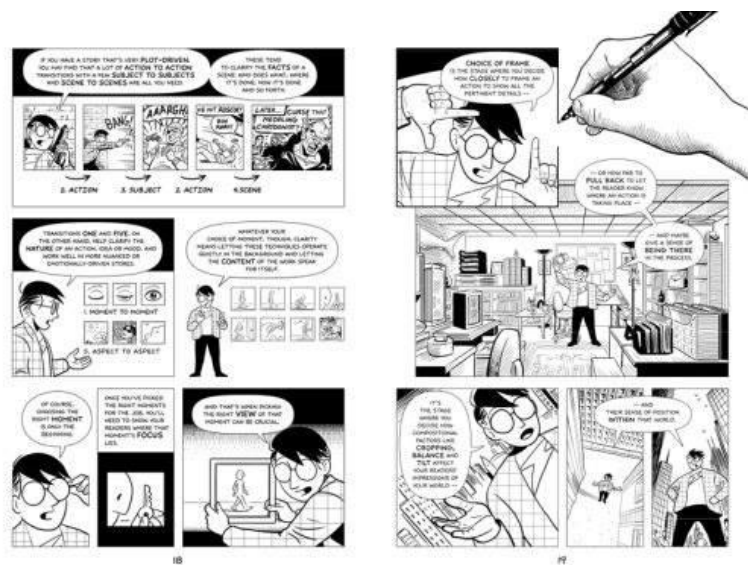
Στα κόμικ συνήθως υπάρχει ένας πρωταγωνιστής και πιθανόν κάποιος συμπρωταγωνιστής.

Ο πρωταγωνιστής είναι ο ήρωας που υποστηρίζει πάντα το καλό ενώ ο συμπρωταγωνιστής μπορεί να έχει κάποιες ατέλειες. Δευτερεύοντες χαρακτήρες θεωρούνται οι φίλοι, η οικογένεια αλλά και οι ανταγωνιστές του ήρωα. Χάρη σε αυτούς προβάλλεται ο πρωταγωνιστής.

Έπειτα γράφεται η περιληπτική κατάσταση που βρίσκονται τα πρόσωπα της ιστορίας και αναπτύσσεται το σενάριο και οι χαρακτήρες.

Τέλος λαμβάνονται αποφάσεις για το σκηνικό, τα πρόσωπα (τις εκφράσεις του προσώπου τους και τη στάση του σώματός τους για να δηλώσουν την ψυχολογική κατάσταση των προσώπων), την εμφάνισή τους ενώ λαμβάνεται υπόψη ότι κάτω από κάθε καρτέ (εικόνα) θα πρέπει να υπάρχει λεζάντα για

τα σύντομα κείμενα που συνοδεύουν τα καρτέ και τα οποία εμπεριέχουν σύμβολα και μεταφορική γλώσσα και τους ήχους των σκηνών και των προσώπων και μετά από όλα αυτά αρχίζει ο σχεδιασμός του κόμικ. Έμφαση επίσης δίνεται στην επιλογή της γραμματοσειράς, το μέγεθος και το στυλ των γραμμάτων τα οποία πρέπει να αποτυπώνουν την ένταση, τα συναισθήματα και τη διάθεση των χαρακτήρων. Για παράδειγμα τα μικρότερα γράμματα δηλώνουν ψιθύρισμα ενώ τα μεγαλύτερα δηλώνουν βροντερή φωνή.



6. Οι βασικοί χαρακτήρες και τα βασικά κοινά στοιχεία των κόμικ

Κοινά χαρακτηριστικά στοιχεία των κόμικ είναι ο ήρωας/ηρωίδα, ο κακός, ο φίλος, ο μέντορας και ο “μπελάς” και το ερωτικό ενδιαφέρον.

➤ Ο ήρωας

Σημαντική είναι η δημιουργία-ύπαρξη ηρώων-προτύπων που προβάλλονται με στερεότυπα γνωρίσματα, δηλαδή να χαρακτηρίζονται από ανδρεία, φιλότιμο, ειλικρίνεια, θάρρος και ανιδιοτέλεια. Τα πιο αξιοσημείωτα και απαραίτητα χαρακτηριστικά που πρέπει να διαθέτει ένας ήρωας ή υπερήρωας είναι τα παρακάτω:

▪ Οι υπερδυνάμεις

Είναι απαραίτητες ώστε ο ήρωας να είναι ασυναγώνιστος και αήττητος.

▪ Το κουράγιο και η ευστροφία

Η ικανότητα του ήρωα να αντιμετωπίζει τους φόβους του και η εξυπνάδα ώστε να μπορεί ο ήρωας να αποτρέπει τα έργα του εχθρού, ρισκάροντας ακόμη και την ίδια του τη ζωή θεωρούνται βασικά πλεονεκτήματα ώστε να καταφέρει να κερδίσει.

▪ Το μαχητικό πνεύμα

Τα παραπάνω συμπληρώνονται από το μαχητικό πνεύμα που πρέπει κάθε ήρωας να διαθέτει σε οποιαδήποτε στιγμή χωρίς αυτό να εξασφαλίζει μόνο κερδισμένες μάχες.

▪ Αντοχή

Ένας σημαντικός κανόνας που πρέπει να τηρήσουν οι ήρωες των κόμικ είναι η αντοχή στον πόνο. Κρίνεται απαραίτητο προσόν καθώς ο ήρωας πρέπει να αντέχει και να αντιστέκεται τα χτυπήματα του εχθρού.

▪ Υπευθυνότητα-Αυτοθυσία

Δεν θα μπορούσε να παραλειφθεί αυτό το χαρακτηριστικό της αίσθησης ευθύνης απέναντι σε κάποιον ή κάτι, έτσι ώστε ο ήρωας να κινητοποιηθεί αναλόγως για να εκδικηθεί κάποιον που τον έβλαψε. Αυτό το κάνει, γιατί δεν θέλει να επιτρέψει στον κακό να βλάψει κάποιον άλλον άνθρωπο και προσπαθεί να εμποδίσει κάποιον αθώο να βρεθεί στη θέση του και γίνεται θυσία για το κοινό καλό.



➤ Ο φίλος

Ο φίλος είναι ένας χαρακτήρας που μπορεί να συντροφεύει και να έχει καλές σχέσεις με τον πρωταγωνιστή ή τον κακό ή τον χαρακτήρα που έχει ερωτευτεί ο πρωταγωνιστής. Μπορεί να έχει διάφορα χαρακτηριστικά, όπως να δημιουργεί συνεχώς μπελάδες άθελά του.

➤ Ο μέντορας

Ο μέντορας μπορεί να είναι ένα ή περισσότερα άτομα που βρίσκονται στο πλευρό του πρωταγωνιστή. Η θέση του είναι να εκπαιδεύει, να συμβουλεύει και να μοιράζεται τις εμπειρίες του με τον πρωταγωνιστή. Επίσης, τον υποστηρίζει και διαθέτει πολλές γνώσεις, που τον καθιστούν ως πρότυπο για τον τελευταίο.



➤ Ο κακός

Κρίνεται απαραίτητη η δημιουργία του “κακού” καθώς εκείνος είναι που θα δώσει ακόμα πιο πολύ νόημα στην ιστορία και με το σκληρό του χαρακτήρα θα την κάνει πιο περιπετειώδη και ενδιαφέρουσα. Είναι τόσο σημαντικός όσο ο ήρωας καθώς χωρίς αυτόν ο ρόλος του ήρωα δεν θα είχε σκοπό ύπαρξης στην ιστορία.

➤ Ο μελάς

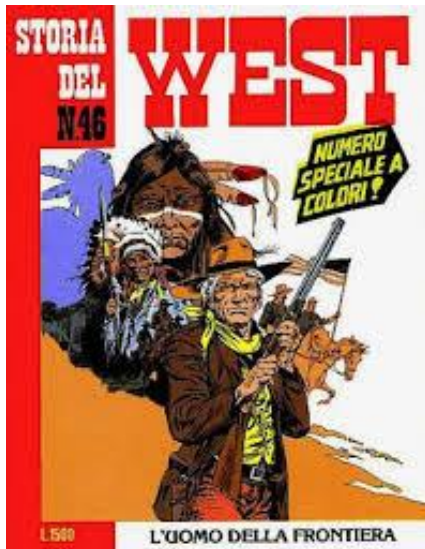
Ο χαρακτήρας αυτός ξεχωρίζει καθώς είναι αυτός που σπέρνει αμφιβολίες στο μυαλό των άλλων και έχει συνδεθεί με την απάτη και μερικές φορές και με την προδοσία.

➤ Το ερωτικό ενδιαφέρον

Η αγάπη παίζει εξίσου σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της ιστορίας διότι δημιουργεί ένα ρομαντικό κλίμα ανάμεσα σε κάποιους από τους ήρωες.

7. Τα πλεονεκτήματα των κόμικ

Τα κόμικ είναι μια μορφή τέχνης στην οποία ασκείται συχνά έντονη κριτική. Παρόλα αυτά, όμως, υπάρχουν πολλά θετικά στοιχεία όσον αφορά στην ανάγνωση των κόμικ. Ένα από



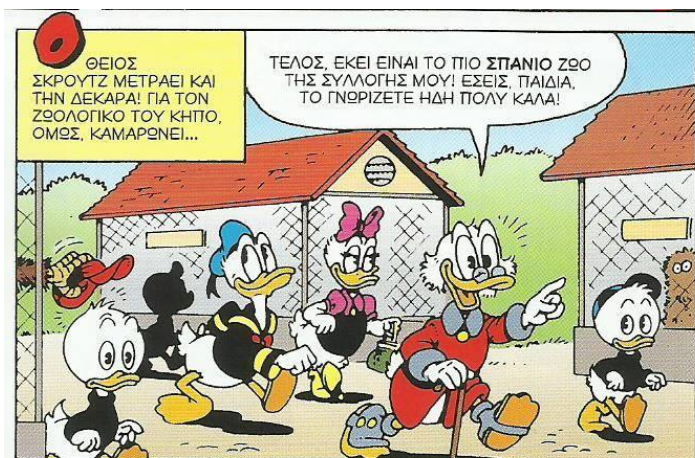
αυτά είναι το γεγονός πως ασκούν κριτική στην κοινωνία και περνούν ανθρωπιστικά μηνύματα ελεύθερα από προκαταλήψεις και αρνητικές σκέψεις για κάποιες ομάδες ανθρώπων, καταδικάζουν τα όσα συμβαίνουν στις χώρες του Τρίτου Κόσμου και ασκούν κριτική σε απολυταρχικά καθεστώτα και φορείς εξουσίας.

Ο αναγνώστης διαβάζοντας ένα κόμικ καλείται να μετατραπεί σε ενεργητικό δέκτη αφού πρέπει να αποκωδικοποιήσει και να ερμηνεύσει έννοιες και μηνύματα που είτε είναι συμπυκνωμένα είτε κρυπτογραφημένα τόσο σε σύντομο λεκτικό περιεχόμενο όσο και σε εικόνες. Αυτό έχει ως συνέπεια ο αναγνώστης να προβληματίζεται και να εκφράζει τη γνώμη του παίρνοντας θέση και αντιδρώντας απέναντι σε θέματα που

τον απασχολούν. Επιπλέον, τα κόμικ μέσω των ηρώων που προβάλλουν μπορούν να θεωρηθούν ηθικοπλαστικά αφού περνούν στους αναγνώστες μηνύματα με συγκεκριμένες ηθικές, κοινωνικές και ιδεολογικές αξίες. Τέλος, τα κόμικ καλλιεργούν την καλαισθησία και την εικαστική παιδεία του αναγνωστικού κοινού αφού από το εξώφυλλο οι σχεδιαστές προσέχουν οι παραστάσεις τους να τραβούν το ενδιαφέρον και να εντυπωσιάζουν ώστε να κερδίσουν την προσοχή του αναγνώστη.

Ένα από τα πιο βασικά πλεονεκτήματα είναι ότι αναπτύσσουν το ενδιαφέρον των παιδιών για τη λογοτεχνία.

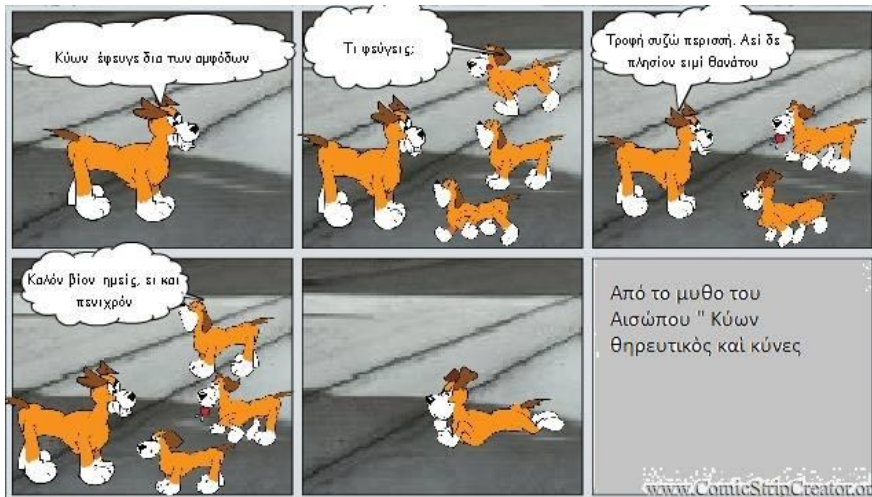
Στη σημερινή εποχή όπου το ιντερνετ, η τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν κύριο μέσο ψυχαγωγίας, είναι σημαντικό οι νέοι να έχουν και άλλα ερεθίσματα όπως η λογοτεχνία. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω των κόμικ. Η δομή τους είναι απλή, χρησιμοποιούνται εικόνες και καθημερινός λόγος που μπορούν να παρακολουθήσουν όλες οι ηλικιακές ομάδες. Διαβάζοντας κόμικ μπορεί να αναπτυχθεί ένα ενδιαφέρον για το



διάβασμα και μια θετική στάση προς αυτό. Είναι γεγονός ότι τα παιδιά θα μπορέσουν να διαβάσουν λογοτεχνία εάν θεωρούν το διάβασμα μια ευχάριστη δραστηριότητα.

8. Ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας των κόμικ

Τα κόμικ έχουν μεγάλη απήχηση και στο σχολικό περιβάλλον καθώς αποτελούν κίνητρα για γνώση και συμβάλλουν στη διαμόρφωση της συμπεριφοράς των μαθητών. Πολλοί εκπαιδευτικοί πιστεύουν ότι τα κόμικ ελκύουν περισσότερο τους μαθητές και έτσι έχουν αποφασίσει να τα αξιοποιήσουν ως μέθοδο διδασκαλίας και να τα εντάξουν στην εκπαιδευτική διαδικασία. Με τη χρήση των κόμικ αυξάνεται η ενεργός



συμμετοχή των μαθητών στην τάξη, γίνεται καλύτερη ανάλυση των θεμάτων των βιβλίων, δίνεται η δυνατότητα καλύτερης κατανόησης των κοινωνικών προβληματισμών,

αναπτύσσεται η κριτική τους σκέψη καθώς η αποκωδικοποίηση εικόνων και συμβόλων απαιτεί νοητικές διεργασίες. Επίσης η ανάθεση εργασιών που αποσκοπεί στην παραγωγή κόμικ εξασφαλίζει ένα πνεύμα δημιουργίας, επεξεργασίας και εμπέδωσης πληροφοριών και γνώσεων. Επίσης, μπορεί να συμβάλλει στο να γίνει πιο ευχάριστη και παραγωγική η εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας καθώς η δομή του κόμικ κάνει το λεξιλόγιο πιο κατανοητό και βοηθάει στην εμπέδωση του τελευταίου από τους μαθητές με την ανάληψη πρωτοβουλιών και την εκφορά ελεύθερης γνώμης μέσα από ένα πιο δημιουργικό τρόπο που καλλιεργεί ταυτόχρονα και τη φαντασία τους.

7. Συμπεράσματα

Μέσα από την εργασία μας σχετικά με το κόμικ μάθαμε πολλές πληροφορίες για την εξέλιξη του όσον αφορά το ιστορικό του πλαίσιο και την επιρροή που δέχτηκε από τα διάφορα ιστορικά και κοινωνικά γεγονότα ώστε να πάρει την μορφή του έχει σήμερα.

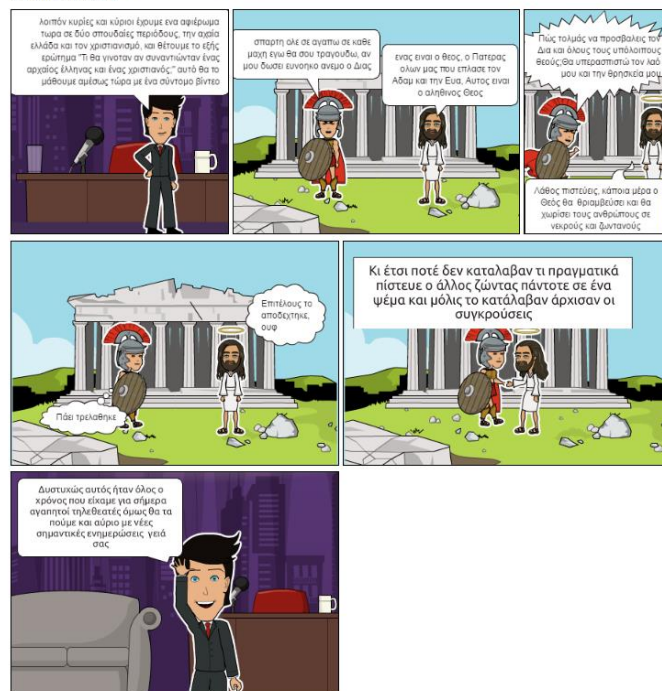
Επίσης, ανακαλύψαμε την προεργασία και προετοιμασία που πρέπει να γίνει προκειμένου να δημιουργηθεί ένα κόμικ και μελετήσαμε τα κοινά χαρακτηριστικά προσώπων και δομικών στοιχείων στα διάφορα είδη κόμικ.

Τέλος, ερευνήσαμε για το πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο εκπαιδευτικό έργο και αναλύσαμε τα πλεονεκτήματα που απορρέουν από αυτό.

Χριστιανισμός-Ελληνισμός

από τον/την: [metaxi_8790](#).

© Wednesday March 1, 2017



Διαδικτυογραφία-Βιβλιογραφία

- ❖ Όλγα Παίζη, *Ανακαλύπτοντας την ένατη τέχνη... Τα κόμικς*, ψηφιακό διδακτικό σενάριο από την πλατφόρμα «Αίσωπος», <http://aesop.iep.edu.gr/node/10047>
- ❖ *Character Creation*, Ανακτήθηκε 2/2/2017 από <http://www.creativecomicart.com/character-creation-2---planning.html>
- ❖ *Comic Book*, Ανακτήθηκε 2/02/2017 από https://en.wikipedia.org/wiki/Comic_book
- ❖ *Ελληνική σκηνή κόμικς*, Ανακτήθηκε 2/2/2017 από Wikipedia.
- ❖ Σίμος Ρετάλης & Μιχάλης Μπολουδάκης, *Κόμικ και εκπαίδευση*, Ανακτήθηκε 8/2/2017 από http://educomics.org/material/teaching_training/Educomics_comicDom.pdf
- ❖ Αλεξίου Γιάννης, *Η ιστορία των κόμικς*, Ανακτήθηκε 5/2/2014 από <http://www.monopoli.gr/GUESTS/item/125727-H-istoria-twn-komiks>
- ❖ *Ελληνική Σκηνή Κόμικς*, Ανακτήθηκε 2/2/2017 από <http://www.comicorama.gr/taualpha-comic-sigmatauetanu-epsilon1>