

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης

Εργασία στο μάθημα

“Παιδαγωγικά της Λαογραφίας”

Θέμα: **Κόμικς**

της Προκοπίας Μωραΐτη

Διδάσκων: Γιώργος Κατσαδώρος

Εαρινό εξάμηνο 2012

**Περιεχόμενα**

* Τι είναι;
* Βασικά στοιχεία
* Είδη κόμικς
* Κόμικς και λαογραφία
* Οι λόγοι που τα σημερινά παιδιά αγαπούν πολύ τα κόμικς
* Σύγκριση με άλλα είδη
* Κόμικς και άλλες μορφές τέχνης
	+ Λογοτεχνία
	+ Τηλεόραση και κινηματογράφος
* Τα κόμικς καθρεπτίζουν τα χαρακτηριστικά της εποχής μας
* Τα κόμικς ως μέσο μάθησης
* Παιδαγωγική διάσταση των κόμικς
	+ Η θετική επίδραση που ασκούν τα κόμικς στα παιδιά
	+ Η αρνητική επίδραση που ασκούν τα κόμικς στα παιδιά
* Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη σε κόμικς

**Τι είναι;**

 Τα **κόμικς** (αγγλ. *comics*), που είναι γνωστά και ως **ένατη τέχνη**, είναι μια μορφή οπτικής τέχνης που αποτελείται από εικόνες που συνήθως συνδυάζονται με κείμενο, το οποίο συχνά βρίσκεται σε συννεφάκια κειμένου ή λεζάντες. Η ονομασία των κόμικς προέρχεται από την ελληνική λέξη “**κωμικός**” και αυτό γιατί οι πρώτες ιστορίες ήταν κωμικού περιεχομένου. Αρχικά απευθύνονταν μόνο σε παιδιά, αλλά αργότερα άρχισαν να διαβάζονται και από μεγάλους. Παλιότερα εντάσσονταν στην **παραλογοτεχνία**. Για να υπάρξει κόμικς πρέπει να υπάρχουν διαδοχικές εικόνες όπου η μία συνεχίζει το νόημα της άλλης. Μία ιστορία κόμικς είναι πάντα τυπωμένη σε χαρτί.

 Ο Ελβετός Ροδόλφος Τόπφερ δημιούργησε την πρώτη ιστορία κόμικς το 1827. Αναδημοσίευση αυτής της ιστορίας είχε γίνει στα αγγλικά το 1842, μισό αιώνα περίπου πριν κυκλοφορήσει στη Αμερική το «Κίτρινο Παιδί» (1896) το οποίο γνώρισε μεγάλη επιτυχία και η θεματολογία των ιστοριών του απευθυνόταν κατά κύριο λόγο στο παιδικό κοινό. Την δεκαετία του ΄30 στη Αμερική έκαναν την εμφάνισή τους ο Σούπερμαν και ο Μίκυ Μάους.

 Δημιουργός του Μίκυ Μάους ήταν ο Ουώλντ Ντίσνει. Εκείνη την εποχή ο Ντίσνει έψαχνε να βρει έναν καινούριο πρωταγωνιστή κινούμενων σχεδίων προκειμένου να αντικαταστήσει τον προηγούμενο του ήρωα, τον Όσβαλντ τον Τυχερό Λαγό. Λέγεται πως ο Ντίσνει συνέλαβε την ιδέα να χρησιμοποιήσει ένα ποντίκι ως πρωταγωνιστή ταξιδεύοντας κάποτε με τρένο από την Νέα Υόρκη στο Χόλυγουντ μαζί με την γυναίκα του Λίλιαν.

Η περίοδος ακμής των κόμικς υπήρξε το διάστημα από το 1935 ως το 1950, ενώ τότε άρχισε η χρυσή εποχή των ευρωπαϊκών κόμικς που κράτησε ως το 1970.

 Στην Ελλάδα το είδος έκανε καθυστερημένα την εμφάνισή του, τη δεκαετία του 1930, εξαιτίας των πολεμικών και πολιτικών αναταραχών, όταν έντυπα όπως «**Το περιοδικό μας**» δημοσίευαν μονοσέλιδα κόμικς. Από τους πρώτους που ασχολήθηκαν με την εικονογράφηση αυτών των εντύπως ήταν ο **Γεράσιμος Γρηγόρης**, ο **Αλέκος Κοντόπουλος**, ο **Βύρων Απτόσογλου**, ο **Θέμος Ανδρεόπουλος**, ενώ το 1931 επιχείρησε να γοητεύσει τους Έλληνες η φιγούρα του Μίκυ Μάους μέσα από τις σελίδες ομώνυμου περιοδικού. Ωστόσο, τα κόμικς στη χώρα μας απέκτησαν πολλούς οπαδούς το **1951** όταν εκδόθηκαν από την «Ατλαντίδα» των αφών **Πεχλιβανίδη** τα περίφημα «**Κλασικά Εικονογραφημένα**» που ήταν αντιγραφή των αμερικανικών «**Classics Illustrated**» και προκάλεσαν σάλο στην Ελλάδα, τόσο θετικό, όσο και αρνητικό. Το πρώτο Κλασσικό που ήταν η διασκευή των Άθλιων του Βίκτωρος Ουγκό, ήταν το πρώτο κόμικ “αμερικάνικου τύπου” που έφτανε στη χώρα.

 Τα Κλασσικά Εικονογραφημένα, αν και πολύ δημοφιλή στις δεκαετίες 1950-1960, άρχισαν στα επόμενα χρόνια να χάνουν σταδιακά το κοινό τους, λόγω της μεγαλύτερης απήχησης άλλων αμερικάνικων κόμικς -των οποίων υπήρξαν προπομπός στην Ελλάδα. Συνεχίζουν πάντως να υπάρχουν και να πωλούνται ακόμα και σήμερα, περισσότερο από μισό αιώνα μετά την πρώτη τους έκδοση, τα τεύχη της οποίας έχουν γίνει συλλεκτικά αντικείμενα.

**Βασικά στοιχεία**

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ:

Επίσης η θεματική των κόμικς ποικίλλει και μπορεί να αναφέρεται ακόμη και στην Ψυχολογία, στην Οικολογία, στη Μουσική, στην Οικονομία του *θείου Σκρουτζ*, σε διάφορες τέχνες και πολλά άλλα.

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

ΔΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

Σκίτσα και συννεφάκια που συμπληρώνουν τους διαλόγους των ηρώων. Πιο ψηλά τοποθετείται το συννεφάκι που πρέπει να διαβάσει πρώτα ο αναγνώστης.

ΤΕΧΝΙΚΗ:

Η απόδοση της κίνησης γίνεται με τεχνητό τρόπο, διαιρώντας την σε επιμέρους τμήματα, δηλαδή σε σταθερές εικόνες(π.χ. καδράρισμα). Η σχηματοποίηση, η παραμόρφωση, το στιλιζάρισμα υποτάσσονται υποχρεωτικά σε συμβατικούς κανόνες οικονομίας και απλούστευσης.

ΗΡΩΕΣ:

Δεν είναι ολοκληρωμένοι χαρακτήρες. Παρουσιάζονται σχηματοποιημένοι στη βάση κάποιων συγκεκριμένων χαρακτηριστικών, τα οποία παραμένουν αμετάβλητα. Έτσι απομνημονεύονται και αναγνωρίζονται καλύτερα από το παιδί. Φοράνε πάντοτε τα ίδια ρούχα και αξεσουάρ και δε γερνάνε ποτέ, έτσι ώστε είναι πάντα διαχρονικοί. Είναι καλοί ή κακοί και στην πάλη μεταξύ τους αναδεικνύονται οι καλοί, χάρη σε υπερφυσικές δυνάμεις. Είναι έξυπνοι, διασκεδαστικοί, διορατικοί, γενναιόψυχοι.

ΓΛΩΣΣΑ:

Είναι απλή και επομένως κατανοητή από το παιδί. Κυριαρχούν τα επιφωνήματα, τα σημεία στίξης(θαυμαστικά, αποσιωπητικά) και οι μιμήσεις ήχων. Ο λόγος είναι αποσπασματικός και συμπυκνωμένος, και το λεξιλόγιο αρκετά φτωχό. Η γραφή είναι πάντα με **κεφαλαία** γράμματα.

ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ:

Κυριαρχεί η εικόνα (τουλάχιστον δύο εικόνες), ο λόγος είναι στοιχείο συνοδευτικό και δε λειτουργεί ποτέ εις βάρος των εικόνων. Εικόνα και λόγος, βρίσκονται σε μια σχέση συμπληρωματική, όχι ανταγωνιστική.

ΧΡΟΝΟΣ:

Παρουσιάζεται μέσα από τη διαδοχή εικονικών γεγονότων που επαναλαμβάνονται, αλλά καταργείται μέσω της αχρονικότητας των γεγονότων αυτών.

**Είδη Κόμικς**

 Ενώ αρχικά χρησιμοποιήθηκαν για να εικονογραφηθούν καρικατούρες και για να διασκεδάσουν με απλές και συνηθισμένες ιστορίες, έχουν πλέον εξελιχτεί σε μορφή τέχνης, με πολλά υποείδη. Τα πιο συνηθισμένα είδη κόμικς είναι τα **κόμικς στριπς** (από τη λέξη στριπ που σημαίνει λωρίδα) σε εφημερίδες και περιοδικά και **οι εικονογραφημένες νουβέλες και άλμπουμ**, γνωστές απλά σαν **κόμικς ή βιβλία κόμικς**.

 Στα κόμικς στριπ μια μικρή ιστορία ξετυλίγεται μέσα σε λίγα καρέ και είναι συνήθως δευτερεύουσας σημασίας, προορισμένα να κάνουν ένα γρήγορο κοινωνικό ή πολιτικό σχόλιο και οι σκηνοθετικές – αφηγηματικές τους δυνατότητες είναι βέβαια περιορισμένες αφού πρόκειται για μια απλή λωρίδα με μερικά καρέ στη σειρά. Αντίθετα, στα περιοδικά κόμικς αποτελούν το κύριο υλικό, εκτείνονται σε ολόκληρες σελίδες κι εκεί οι ιστορίες παρουσιάζονται είτε σε συνέχειες από τεύχος σε τεύχος είτε αυτοτελώς. Το πρώτο βιβλίο κόμικς εμφανίστηκε στις Ηνωμένες Πολιτείες το 1933.

**Κόμικς και λαογραφία**

 Ο Πέτρος Μαρτινίδης ονομάζει τα κόμικς “ζωγραφι-
στή λογοτεχνία”. Αν και εκ πρώτης όψεως δε θα τα εντάσσαμε στα λαϊκά είδη, ωστόσο τα κόμικς εμπεριέχουν και τα τρία χαρακτηριστικά των λαογραφικών φαινομένων, δηλαδή τα:

1)**Πατροπαράδοτο**: Αν και η ραγδαία ανάπτυξη των κόμικς επιτεύχθηκε κατά τον 20ο αιώνα, οι απαρχές τους μπορούν να τοποθετηθούν ακόμη στον Μεσαίωνα. Επομένως η περιοδικότητα και η ανθεκτικότητα στον χρόνο δε μπορούν να αμφισβητηθούν.

2)**Ομαδικό**: Η τύπωση και δημοσίευση τους γίνεται μαζικά.

3)**Συνειρμικό**: Έχουν έντονο το υπερφυσικό και παραμυθικό στοιχείο. Οι ήρωές τους χαρακτηρίζονται από υπερδυνάμεις και ο τόπος δράσης τους μπορεί να ‘ναι φανταστικός.

**Οι λόγοι που τα σημερινά παιδιά αγαπούν πολύ τα κόμικς**

Τα κόμικς γοητεύουν τα σημερινά παιδιά γιατί :

* Οι πολύχρωμες και φανταχτερές **εικόνες** των κόμικς κάνουν την ιστορία πιο ζωντανή , πιο άμεση (μαγεία του σχεδίου) .
* Οι **ήρωες** των κόμικς έχουν υπεράνθρωπες ικανότητες και φανταστικές ιδιότητες , είναι πρόσωπα με τα οποία το παιδί μπορεί να **ταυτιστεί** εύκολα , παρέχουν **διέξοδο** στη φυσική τους ροπή προς περιπέτεια.
* Οι σειρές σκίτσων χαρίζουν στα παιδιά αστείες **περιπέτειες** και απίθανες ενέργειες των ηρώων.
* Οι λεζάντες **δεν κουράζουν** τα παιδιά και οι ιστορίες είναι **μικρές** ώστε να τελειώνουν γρήγορα. Η οπτική λοιπόν ανάγνωση της ιστορίας είναι άκοπη και ευχάριστη.
* Στη παιδική και εφηβική ηλικία επικρατεί το **συναίσθημα** και η φαντασία σε βάρος της **λογικής**.
* Η **ονειροπόληση** και η **αυταπάτη**, το **χρώμα** και το **σκίτσο**, οι **διάλογοι** των ηρώων και οι **κραυγές** ενθουσιάζουν τα παιδιά.
* Η έλλειψη επικοινωνίας και ο λίγος ελεύθερος χρόνος για διάβασμα στρέφουν τα παιδιά στις αστείες περιπέτειες των κόμικς.
* Η **αμεσότητα** της επικοινωνίας είναι αυτό που εξασφαλίζει την επιτυχία των κόμικς. Το σενάριο και την αφήγηση των κόμικς την αντιλαμβανόμαστε άμεσα και χωρίς δυσκολία.
* Τόσο η **δομή**των επεισοδίων όσο και τα **κύρια χαρακτηριστικά** των ηρώων **επαναλαμβάνονται** στερεότυπα. Οι ήρωες είναι πάντα ίδιοι, με τα ίδια ελαττώματα και αρετές. Αυτό κάνει την ανάγνωση και **αναγνώριση** των χαρακτήρων **εύκολη**. Το σχέδιο σε κόμικς όπως το Μίκυ Μάους του Ντίσνεϊ , είτε είναι γρήγορο είτε όχι, είναι πάντα μια πολύ αυστηρή σχηματοποίηση της μορφής, που εμφανίζεται απλοποιημένη για να είναι **εύληπτη.**
* Το κάθε παιδί έχει το **δικό του ρυθμό ανάγνωσης**: μπορεί να γυρίσει πίσω, να σταθεί σε διαφορετικά σημεία.
* Τα κόμικς έχουν ανάγκη τη **δημιουργική φαντασία του αναγνώστη** για να μπορέσει να συμπληρωθεί και να υπάρξει.

**Σύγκριση με άλλα είδη**

**Γελοιογραφίες**

 Γελοιογραφία χαρακτηρίζεται κάθε ζωγραφική παράσταση της οποίας τα κύρια γνωρίσματα προσώπων αποδίδονται κωμικά παραλλαγμένα. Στόχος της γελοιογραφίας είναι η διακωμώδηση προσώπων από τους λόγους ή από τις πράξεις τους, που όμως δεν συμβιβάζονται στη κοινή αντίληψη. Η σημασία της γελοιογραφίας συνήθως υποδηλώνεται με σχετικό υπότιτλο ή στιχομυθία αν πρόκειται για γελοιογραφικό σύμπλεγμα.

 Ο μεγάλος θεωρητικός και δημιουργός κόμικς Σκοτ Μακ Λάουντ στο βιβλίο του *Understanding Comics* δίνει έναν πλήρη ορισμό για τα κόμικς σαν "*σχήματα και εικόνες ευρισκόμενα εσκεμμένα σε σειρά με σκοπό να μεταδώσουν πληροφορίες και/ή να προκαλέσουν μια αισθητική αντίδραση από τον χρήστη*". Ο ορισμός αυτός αφήνει ορθά έξω τις **γελοιογραφίες** που είναι **μεμονωμένες εικόνες**, αφού στα **κόμικς** υπάρχει σαφώς μια αφηγηματική **αλληλουχία** μεταξύ των εικόνων. Η ύπαρξη κειμένου επίσης δεν είναι απαραίτητη. Επίσης από τα κόμικς λείπει η πυκνότητα της γελοιογραφίας.

**Μάνγκα**

 ***Manga*** στα Ιαπωνικά σημαίνει "παιχνιδιάρικες εικόνες". Εκτός Ιαπωνίας, ο όρος αναφέρεται συνήθως στα **ιαπωνικά κόμικς**. Τα Manga αναπτύχθηκαν από την ανάμιξη της παραδοσιακής ζωγραφικής ουκίγιοε και του δυτικού τρόπου ζωγραφικής κόμικς, και έφτασαν στη σημερινή τους μορφή λίγο μετά τον Β’ Παγκόσμιο Πόλεμο.

 Ο σχεδιασμός των Manga είναι πολύ ιδιαίτερος. Αντίθετα με τα δυτικά κόμικς, τα **καρέ** που χρησιμοποιούνται είναι **πολύ πιο ελεύθερα** και συχνά μπορούν να παραβιάζονται από τους χαρακτήρες της ιστορίας. Οι ίδιοι οι χαρακτήρες, δείχνουν τον **συναισθηματισμό** τους με διάφορα έντονα χαρακτηριστικά του προσώπου ή του σώματος τους. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό αποτελεί το **μέγεθος του κεφαλιού** στους χαρακτήρες. Τα μάτια των ηρώων είναι μεγάλα και στρογγυλά, ενώ τα μαλλιά τους είναι αρκετά πλούσια. Κατά κύριο λόγο **δεν χρησιμοποιούνται χρώματα** . Τα Manga, παραδοσιακά γράφονται και διαβάζονται **από πάνω προς τα κάτω και από τα δεξιά προς τα αριστερά**. Διαβάζονται από άτομα κάθε ηλικίας. Τα κόμικς στην Ιαπωνία δεν είναι όπως τα κόμικς του Disney. Είναι βίαια, περίεργα, διεστραμμένα, εφευρετικά και μοναδικά.

 Με την εισαγωγή τους στις δυτικές χώρες, υπήρξε μια σύγχυση με τον τρόπο διαβάσματος και γι' αυτό το λόγο πολλές δυτικές κυκλοφορίες έχουν μια εικόνα στην πρώτη τους σελίδα (τελευταία για τους Ιάπωνες) που αναγράφουν οδηγίες για τον τρόπο γραφής τους.

**Παραμύθι**

 Τα κόμικς παίζουν στην «εποχή της εικόνας» το ρόλο που έπαιζαν τα παραμύθια στην «εποχή του λόγου». Απ’ την ορολογία των δύο ειδών προσδιορίζεται η διαφορετικότητά τους, τόσο ως προς την προέλευσή τους, όσο και ως προς τη λειτουργικότητά τους. Το παραμύθι, βασισμένο στη φανταστική διήγηση υπερφυσικών γεγονότων είναι κατεξοχήν **λαϊκό δημιούργημα** και **είδος ανθρωπολογικό**. Στο παραμύθι οι αγριότητες και οι κανιβαλισμοί δεν προκαλούν, ούτε τρομάζουν τα παιδιά. Τα παραμύθια βασίζονται σε γεγονότα προλογικά, μυθολογικά, και δε διέπονται από τις υπάρχουσες, κράτουσες ηθικές αντιλήψεις της κοινωνίας όπου ζουν τα παιδιά. Έχουν **τυποποιημένη αρχή και τέλος**, τα οποία τείνουν προς την **ασάφεια του χρόνου** και του **τόπου**. Τα κόμικς τείνουν να περιορίζουν το λεξιλόγιο των παιδιών. Λειτουργούν με βάση την εικόνα και ο λόγος θεωρείται συμπληρωματικός Αντίθετα τα παραμύθια συμβάλλουν στην ανάπτυξη μιας λογοτεχνικής τάσης που εξοικειώνει τα παιδιά με τη λαϊκή και όχι μόνο, λογοτεχνία. Τέλος, τα παραμύθια είναι κοινά για πολλούς λαούς με κάποιες, ίσως, παραλλαγές. Τα κόμικς, αντίθετα, έχουν συγκεκριμένη προέλευση και διαφοροποιούνται οι τεχνικές από χώρα σε χώρα.

**Κόμικς και άλλες μορφές τέχνης**

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

ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις, σε Ελλάδα και εξωτερικό που εκδίδονται γνωστά έργα σε μορφή κόμικ. Για παράδειγμα, η **Πάπισσα Ιωάννα** του Ροΐδη και ο **Άμλετ** του Ουίλλιαμ Σέξπιρ. Η ανάγνωση λογοτεχνικών κειμένων περνάει κρίση στις μέρες μας. Λίγοι είναι αυτοί που επιμένουν ακόμη στον παραδοσιακό τρόπο. Η εκμετάλλευση λογοτεχνικών έργων με μορφή κόμικ μπορεί να αποφέρει πολλά χρήματα, στους εκδοτικούς οίκους.

Η λογοτεχνία στις ΗΠΑ και αλλού επενδύει στο γκράφικ νόβελ, δηλαδή στην εικονογραφημένη νουβέλα. Ήδη δεν είναι λίγα τα μυθιστορήματα εκείνα που αποκτούν εικονογραφημένες εκδόσεις αλλά και συνέχειες. Στις αρχές του χρόνου με τη μορφή γκράφικ νόβελ κυκλοφόρησε το πρώτο βιβλίο της σειράς διηγημάτων με βαμπίρ, “**Λυκόφως**»” της **Στέφανι Μέγιερ** με τον εκδοτικό οίκο Υen Ρress να ρίχνει στην αγορά 350.000 αντίτυπα.

Οι εκδόσεις Dark Ηorse Comics τύπωσαν 100.000 αντίτυπα του νέου μυθιστορήματος μυστηρίου της Τζάνετ Ιβάνοβιτς “Τrouble Μaker”, που είναι συνέχεια του μυθιστορήματός της “Μotor Μouth”, αυτή τη φορά όμως σε μορφή γκράφικ νόβελ.

Έλληνες εκδότες υποστηρίζουν ότι δεν υφίσταται προς το παρόν ανάλογη τάση στην Ελλάδα. Η πρόσφατη μεγάλη επιτυχία όμως του “Logicomix”, του βιβλίου των Απόστολου Δοξιάδη, Χρίστου Παπαδημητρίου, Αλέκου Παπαδάτου και Ανί ντι Ντονά (Ίκαρος) που πούλησε κοντά 60.000 αντίτυπα στην Ελλάδα και έγινε διεθνές μπεστ σέλερ, ίσως να ανοίγει και εδώ έναν καινούργιο δρόμο.

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

 Ο κινηματογράφος –η 7η τέχνη- και το κόμικς –η 9η τέχνη- εμφανίστηκαν και τα δύο τον 19ο αι, και διέγραψαν κοινή πορεία.

 Ο κινηματογράφος ξεκίνησε από την εναλλαγή διαδοχικών εικόνων, όπως περίπου τα κόμικς. Υπάρχει μια διαφορά. Στα κόμικς, η διαδοχή των ζωγραφισμένων εικόνων δημιουργεί μια ακίνητη δομή που η ροή της πραγματοποιείται μέσω της κίνησης των ματιών του αναγνώστη πάνω στη ζωγραφισμένη σελίδα. Ο κινηματογράφος απ’ την άλλη, δίνει στο θεατή την μια φαινομενικά πλήρη κίνηση ζωντανών προσώπων και παραστάσεων (έστω και αν η μαγεία αυτή στηρίζεται σε μια αδυναμία των ματιών). Όμως οι βασικοί κανόνες διάρθρωσης, όπως οι συνθήκες δημιουργίας μιας ταινίας ή ενός κόμικς είναι περίπου ίδιες. Οι δύο τέχνες δανείζουν και δανείζονται στοιχεία η μία απ’ την άλλη.

 Οι μεταφορές κόμικς στη μικρή και μεγάλη οθόνη είναι καθιερωμένο φαινόμενο στην εποχή μας. Ποιος δεν έχει δει τουλάχιστον μία ταινία Batman, Spiderman, Wolverin ή Superman; Όλοι πάνω κάτω έχουμε αντιληφθεί ότι ταινίες με σούπερ-ήρωες είναι πολύ της μόδας, για αυτό και έχουν την ανάλογη ανταπόκριση. Τα ποσά από τις προβολές είναι τεράστια, ιδίως στις κινηματογραφικές μεταφορές. Οι μεγάλες βιομηχανίες θεάματος έχουν αντιληφθεί πως η ανταπόκριση του κοινού είναι αρκετά κερδοφόρα, για αυτό και η λίστες με τέτοιες ταινίες συνεχώς εμπλουτίζονται με σίκουελ.

 Το φαινόμενο αυτό δεν είναι καινούριο. Όσο περίεργο κι αν ακούγεται, οι μεταφορές κόμικς ξεκινούν από τις **βουβές** ταινίες μικρού μήκους! Ο κωμικός **Σταν Λώρελ** υποδύθηκε το ρόλο του **Yellow Kid** και την βερσιόν κινουμένων σχεδίων της σειράς *Little Nemo in Slumberland* από ίδιο τον δημιουργό της Γουίνσορ Μακαίη.

**Τα κόμικς καθρεπτίζουν τα χαρακτηριστικά της εποχής μας**

Η ταχύτητα διάδοσης των κόμικς στην εποχή μας φανερώνει ότι:

* Η **εικόνα** έχει κυριαρχήσει σε βάρος του λόγου.
* Η ανάγνωση βιβλίων περνάει κρίση και τείνει να αντικατασταθεί από άλλες μορφές ψυχαγωγίας.
* Η **σύγχρονη τεχνολογία** έχει περιορίσει το λόγο και έχει μειώσει την αγάπη για διάβασμα ωφέλιμων βιβλίων και περιοδικών.
* Οι πολύχρωμες και πολλές **εικόνες** αρέσουν περισσότερο στα παιδιά γιατί δεν κουράζουν, όπως τα γράμματα.
* Τα σημερινά παιδιά με τα κόμικς **καλύπτουν** τις ψυχαγωγικές, αισθητικές, μορφωτικές και παιδαγωγικές τους **ανάγκες**.
* Η μεγάλη διάδοση των κόμικς στην εποχή μας συνδέεται με την αύξηση των **Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας** (τηλεόραση , εφημερίδες , περιοδικά)

**Παιδαγωγική διάσταση των κόμικς**

 Τα κόμικς οδηγούν τα παιδιά στην ταύτιση με ήρωες έξυπνους και ανίκητους, που κυριαρχούν πάνω στις δυνάμεις του κακού. Αυτό βέβαια είναι θετικό ως προς την **καλλιέργεια της φαντασίας** και της **δημιουργικότητας** του παιδιού, έχει όμως και αρνητική επίδραση: δημιουργεί στα παιδιά **τάση φυγής απ' την πραγματικότητα, αυταπάτες** και μια **κοινότοπη και αφελή αντίληψη για τον κόσμο**. Απ' την άλλη μεριά, η **διαδικασία ταύτισης** ενέχει πάντοτε τον κίνδυνο της **διάψευσης** απ' τα δεδομένα της αντικειμενικής πραγματικότητας.

Υπάρχουν θετικά και αρνητικά αποτελέσματα:

**Η θετική επίδραση που ασκούν τα κόμικς στα παιδιά**

* Ικανοποιούν την **παιδική τους περιέργεια**.
* Οξύνουν την **ευφυΐα** και τη **φαντασία** των παιδιών.
* Αυξάνουν την **προσοχή** και την **παρατηρητικότητά** τους.
* Καλλιεργούν τη **μνήμη**, την **κρίση**, την **ευαισθησία** και την **καλαισθησία** τους.
* Διευρύνουν τον **πνευματικό τους ορίζοντα**.
* Συνδέουν τα παιδιά με την πραγματικότητα όταν έχουν ιστορίες από την **επικαιρότητα**.
* Δίνουν με τις περιπέτειες των ηρώων τους **διέξοδο στα όνειρα των παιδιών**.

**Η αρνητική επίδραση που ασκούν τα κόμικς στα παιδιά**

* **Αντικαθιστούν τις λέξεις με εικόνες**, απομακρύνουν τα παιδιά από το συνεχή λόγο , δεν εμπλουτίζουν αλλά **λιγοστεύουν το λεξιλόγιο** τους.
* Περιορίζουν την **αφηγηματική δυνατότητα** των παιδιών .
* Παρουσιάζουν **υπερανθρώπους** που πάντα νικούν τους **σωματικά αδύνατους** και τους **κακού**ς ανθρώπους .
* Δημιουργούν πολλές φορές **αυταπάτες** στα παιδιά σχετικά με τις **δυνατότητες** που έχει ο άνθρωπος καθώς ο ήρωας νικά χωρίς να παθαίνει τίποτα. Συχνά προσπαθούν να μιμηθούν τους ήρωες, πιστεύοντας ότι και αυτά μπορούν να αποκτήσουν υπερφυσικές ικανότητες αρκεί να το θέλουν, με αποτέλεσμα να τραυματίζονται .
* Μαθαίνουν στα παιδιά να **περιφρονούν τους σωματικά αδύνατους** και τους άσημους ανθρώπους.
* Δε νεωτερίζουν, αλλά **αναπαράγουν στερεότυπες αντιλήψεις** τόσο για τις σχέσεις των **δυο φύλων,** για το ρόλο του **χρήματος,** για τον **εθνικό χαρακτήρα** διαφόρων λαών- οι λιγότερο αναπτυγμένοι λαοί εμφανίζονται αφελείς, εύπιστοι , απλοϊκοί και χρειάζονται πάντα των πιο αναπτυγμένων χωρών, ή προβάλλονται ως «κακοί» από τη φύση τους -για το ρόλο του πολίτη.
* Οδηγούν τα παιδιά σε **παθητική κατάσταση**, αφού έμμεσα τους λένε ότι στον κόσμο αυτό επικρατούν μόνο οι πολύ δυνατοί.
* Ο Ουμπέρτο Έκο σημειώνει «τα κόμικς είναι ένα **βιομηχανικό προϊόν** που εκπέμπεται από ψηλά και λειτουργεί σύμφωνα με τους μηχανισμούς του κρυφού πειθαναγκασμού. Έτσι, στις περισσότερες περιπτώσεις τα κόμικς αντανακλούν την **άδηλη παιδαγωγική ενός συστήματος** και λειτουργούν **ενισχύοντας τους ισχύοντες μύθους και αξίες**.

**Τα κόμικς ως μέσο μάθησης**

 Τα κόμικς αποτελούν ένα μέσο επικοινωνίας. Κανείς δε μπορεί να αμφισβητήσει τη χρησιμότητά των παλιών αναγνωστικών ή αλφαβηταρίων, που χρησιμοποιούσαν τεχνικές των κόμικς, για τη γνώση της γλώσσας και του κόσμου. Είναι λοιπόν αυτονόητο ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσα στη σχολική τάξη, στην οποία υπάρχει μια διαρκής επικοινωνιακή σχέση ανάμεσα στο διδάσκοντα και τους μαθητές. από τη στιγμή που ο εκπαιδευτικός θα χρησιμοποιήσει κόμικς, το μάθημα θα γίνει πιο ευχάριστο και ο ίδιος θα έχει καταφέρει να τραβήξει την προσοχή των μαθητών του σ’ αυτό.

 Έχουν κυκλοφορήσει πολλά κόμικς με θέματα σχετικά με την ύλη των σχολικών μαθημάτων. Τα κόμικς αυτά θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια ενός συγκεκριμένου μαθήματος και να βοηθήσουν, ώστε η γνώση από πρόκληση να γίνει παιχνίδι, να μετατραπεί από ανιαρή διαδικασία σε γλωσσική και αισθητική αγωγή.

 Στο εμπόριο κυκλοφορούν το *Συντακτικό της Αρχαίας Ελληνικής σε κωμικογραφήματα,* των Χρ. Δάλκου και Ν. Κατσέλη, Ανόργανη Χημεία με κόμικς, *Οι περιπέτειες του Αστερίξ* (Λατινικά), *Ο Αστερίξ στην Ολυμπία* από το Φάνη Κακρίδη στα αρχαία ελληνικά, καθώς και κόμικς σε άλλα μαθήματα όπως φυσική, μαθηματικά, γεωγραφία, οδύσσεια, θρησκευτικά.

**Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη σε κόμικς**

Όπως προαναφέρθηκε πολλά διδακτικά αντικείμενα που δεν το φανταζόμασταν κυκλοφορούν με τη μορφή κόμικ. Ένα απ’ αυτά είναι και οι αριστοφανικές κωμωδίες.

**Λίγα λόγια για τον Αριστοφάνη:**

 Ο **Αριστοφάνης**, ήταν Αθηναίος σατιρικός ποιητής του 5ου αιώνα. Θεωρείται ένας από τους σημαντικότερους εκπροσώπους της περιόδου της αρχαίας αθηναϊκής κωμωδίας και ο μοναδικός, του οποίου σώζονται ακέραια έργα. Κατά τον 5ο αιώνα π.Χ., συνέγραψε 46 κωμωδίες. Από αυτές σώζονται έντεκα ακέραιες, ενώ παραδίδονται 924 αποσπάσματα.

 Και οι έντεκα κωμωδίες του, που σώζονται ακέραιες, είναι συγκεντρωμένες σε έναν τόμο ή και σε μεμονωμένους με τη μορφή κόμικ.

 Η **κωμωδία**, μαζί με την **τραγωδία** και το **σατυρικό δράμα**, αποτελούσε τα τρία είδη **αρχαίου δράματος**. Το αρχαίο **θέατρο** ήταν χώρος παιδείας για τους αρχαίους Έλληνες. Δεν είναι τυχαίο ότι η πολιτεία πρόσφερε χρήματα(θεωρικά) στους άπορους πολίτες για το λόγο αυτό, ώστε να έχουν όλοι πρόσβαση σ’ αυτό το θέαμα. Καταλαβαίνουμε λοιπόν πόσο σημαντικό ρόλο έπαιζαν στην διαπαιδαγώγηση των Αθηναίων.

 Δυστυχώς στις μέρες μας, όπως είναι φυσικό, δεν υπάρχει η ανάλογη ανταπόκριση του κοινού. Γενικότερα οι νέοι αδιαφορούν για την αρχαία πολιτισμική μας κληρονομιά. Όπως αναφέρει η Ελένη Καλκάνη στη διατριβή της “Οι διασκευές σε κόμικς των έντεκα κωμωδιών του Αριστοφάνη αποτελούν ένα πολυεπίπεδο και πολυλειτουργικό έργο. Πέρα από την **αρχαιογνωστική** και **ψυχαγωγική** λειτουργία -ο κωμικός χαρακτήρας είναι **ιδιαίτερα έντονος**- τα κόμικς έχουν παράλληλα στόχο να μυήσουν τους νεαρούς, αλλά και τους μεγαλύτερους αναγνώστες, σ' ένα **ρεαλιστικό** και **κριτικό τρόπο σκέψης** και θέασης της αρχαίας όσο και της σημερινής κοινωνικοπολιτικής πραγματικότητας, μέσα από μια **επίκαιρη** και έντονα πολιτική διαχείριση των αρχικών έργων”. Η κυκλοφορία λοιπόν μιας τέτοια σειράς, θα οδηγήσει στην προσέλκυση του ενδιαφέροντος μικρών και μεγάλων.

 Καλώς ή κακώς τα κόμικς πουλάνε περισσότερο από μία σειρά τόμων ή μια διατριβή πάνω στο έργο του Αριστοτέλη. Η εκμετάλλευση της διάδοσής τους μπορεί να ‘χει και άλλους σκοπούς πέρα από τον εμπορικό. Και γιατί όχι στη διδακτική διαδικασία!

**Επίλογος**

 Η ζωγραφική προηγήθηκε του γραπτού λόγου. Τα κόμικς στην Ελλάδα και στον υπόλοιπο κόσμο, επί πολλά χρόνια θεωρούνταν αμιγώς παιδικό ανάγνωσμα και μάλιστα χαμηλής ψυχαγωγικής αξίας. Τα τελευταία χρόνια, εκείνη η πρώτη ανάπτυξη των κόμικς της δεκαετίας του ’80 απέκτησε νέα ποιοτικά και ποσοτικά χαρακτηριστικά.

 Τα κόμικς ονομάζονται αλλιώς 9η τέχνη, γιατί είναι τέχνη. Μια τέχνη που δεν την κατέχει ο οποιοσδήποτε και πρέπει να χρίζει σεβασμού όπως οι υπόλοιπες. Η καθιέρωση και εκμετάλλευσή της μπορεί να αξιοποιηθεί με πλειστούς τρόπους και να συμβάλλει στην ανάπτυξη του νοητικού επιπέδου. Δεν πρέπει να θεωρούνται υποκουλτούρα και να περιφρονούνται, ούτε όμως να γίνεται κατάχρηση κυρίως από το ευάλωτο παιδικό κοινό. Η υπερβολική χρήση μπορεί να οδηγήσει το παιδί σε παραλογισμούς, δεν παύει όμως να το μεταφέρει σ’ ένα φανταστικό κόσμο, τη στιγμή που η παιδική ηλικία απειλείται και η απόδραση απ’ τη στείρα πραγματικότητα κρίνεται απαραίτητη.

**Βιβλιογραφία**

* Ταρλαντέζος Λευτέρης (2006), *Ιστορία των Κόμικς*, Αθήνα, Αιγόκερως,
* Μαρτινίδης Πέτρος (1982), *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*, Αθήνα, Πολύτυπο, σελ. 47
* Μαρτινίδης Πέτρος (1991), *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, Αθήνα, ΑΣΕ Α.Ε.
* Κωνσταντινίδου-Σέμογλου (2001), *Κόμικς, Παιδί και Αστείο*, Αθήνα, Εξάντας
* Γκοτόβος Αθανάσιος (1996), Παραμύθι και κόμικς, Ευάγγελος Γρ. Αυδικός (Επιμ.), *Από το παραμύθι στα κόμικς*, (669-678), Αθήνα, Οδυσσέας
* Παπαντωνάκης Γεώργιος (2009), Σημειώσεις για το μάθημα “Εισαγωγή στην Παιδική Λογοτεχνία. Θεωρία και Πράξη”, βιβλιοπωλείο University press, Ρόδος, σελ. 4-5
* <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%AF%CE%B1_%CE%BA%CF%89%CE%BC%CF%89%CE%B4%CE%AF%CE%B1>
* <http://www.fhw.gr/chronos/05/gr/economy/410theorika.html>
* <http://vlepo.org/blog/katerina/klassika-eikonografimena>
* <http://nireas.nakas.gr/ecomnakas/nakaspaper/default.asp?static=145&product=4411>
* <http://www.protoporia.gr/elliniki-paralogotechnia-kai-komiks-1598-1998-p-121981.html>
* <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CF%8C%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%82>
* <http://en.wikipedia.org/wiki/Comics><http://glenti.blogspot.com/2010/07/comics.html>
* <http://www.scribd.com/doc/77926988/KOMIKS>
* <http://ebvomadiaio-rantevou.pblogs.gr/2010/00/564896.html>
* <http://www.tanea.gr/politismos/article/?aid=4588821>
* <http://en.wikipedia.org/wiki/Comic_book>
* <http://www.ethnos.gr/article.asp?catid=22733&subid=2&pubid=2348745&tag=8947>
* <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>
* <http://www.oikonomakou.gr/Manga>
* <http://www.biblionet.gr/main.asp?page=showbook&bookid=143510>