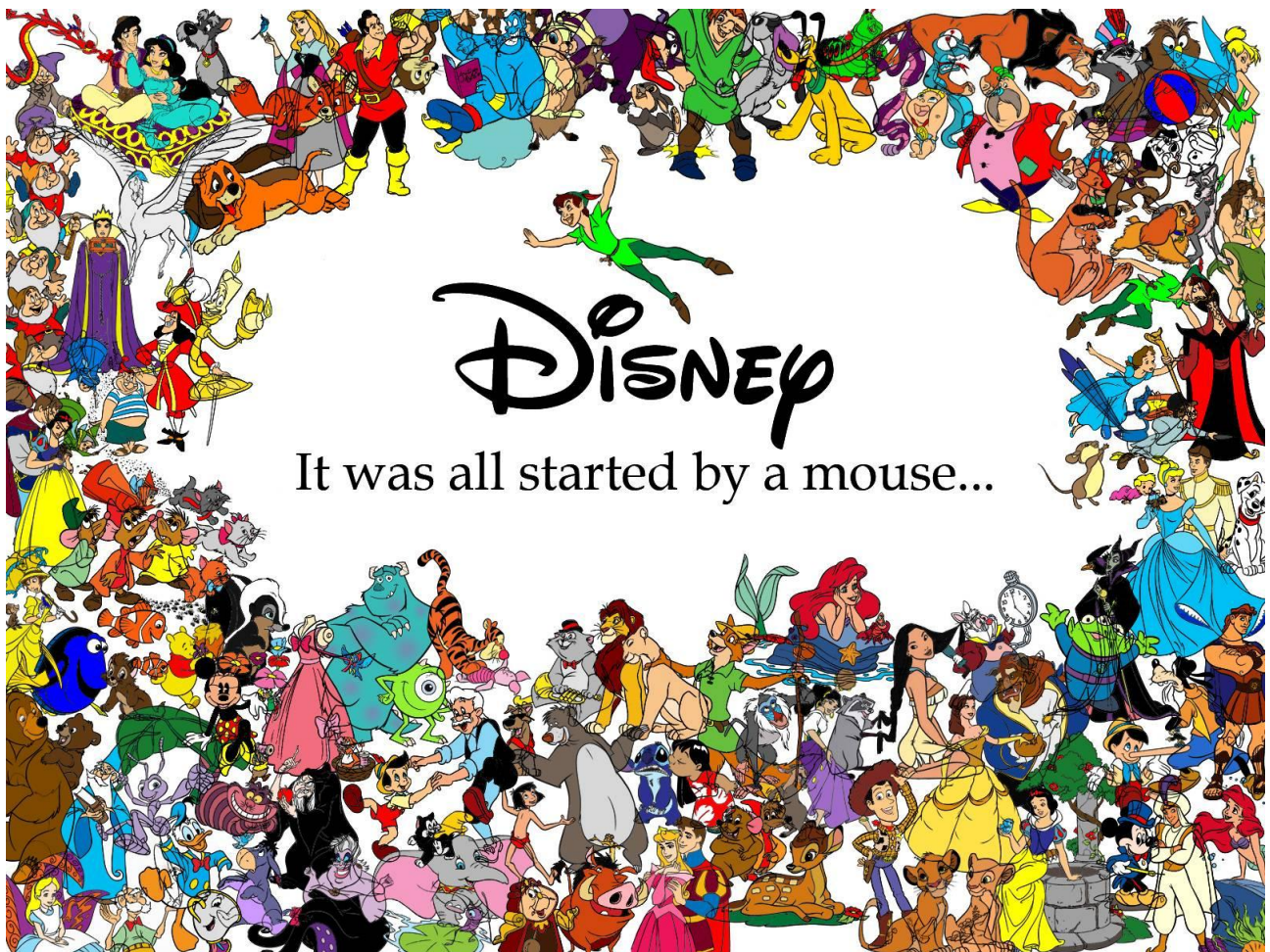


Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ



ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Β' ΛΥΚΕΙΟΥ

ΓΕΛ ΑΣΠΡΩΝ ΣΠΙΤΙΩΝ

ΣΧ. ΕΤΟΣ 2014-2015

Συμμετείχαν οι μαθητές :

A' ΟΜΑΔΑ

Κρομμύδα Μαρίνα, Κωτούλα Μαρία, Γκεντζ Φατμέ, Παναγιώτη Αναστασία.

B' ΟΜΑΔΑ

Χατζηκωνσταντίνου Ραφαέλα, Στούκη Νικολέτα, Κρανάκη Αργυρώ, Γκερλέ Σοφία.

Γ' ΟΜΑΔΑ

Γκόλφης Άκης, Ζυγόρη Παναγιώτα, Κουτσιούκη Βάσια, Κουτσοκώστα Έρρικα, Μαρίνος Αναστάσιος, Ράπτη Χρύσα.

Υπεύθυνη καθηγήτρια: Μακρυγιάννη Νικολέτα ΠΕ02

Τα κόμικς είναι μια ιδιότυπη μορφή τέχνης που από πολλούς θεωρείται παραλογοτεχνία.

Σκοπός της έρευνας είναι η βαθύτερη γνώση του κόσμου των κόμικς. Θα γίνει μία διαφορετική «ανάγνωση» αυτού του ιδιαίτερου λογοτεχνικού είδους και θα ανιχνεύσουμε τα στοιχεία που το καθιστούν ένα τόσο προσφιλές ψυχαγωγικό ανάγνωσμα για κάθε ηλικία, φύλο και κοινωνικό επίπεδο. Στόχος είναι να γίνει κατανοητή η επίδραση που ασκεί το είδος αυτό από την πρώτη στιγμή της δημιουργίας του μέχρι και σήμερα. Θα ανιχνεύσουμε τις ιδέες και αντιλήψεις (κοινωνικές - πολιτικές) καθώς και τα μηνύματα που υποβάλλονται μέσα από το κείμενο και την εικόνα και που εκφράζουν το πολιτισμικό περιβάλλον και την κοινωνία κάθε εποχής.

Στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας καλούμαστε να απαντήσουμε στα εξής:

1. Τι είναι τα κόμικς;
2. Πότε δημιουργήθηκαν και πώς εξελίχθηκαν στον χρόνο;
3. Ποια είναι η παρουσία των κόμικς στον ελληνικό χώρο;
4. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά της γλώσσας των κόμικς;
5. Πώς αξιοποιούνται στον χώρο της εκπαίδευσης;
6. Αν είναι φορείς μηνυμάτων και ποιων;
7. Διαδικτυακά κόμικς (web comics)

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Στην υλοποίηση της ερευνητικής εργασίας έγινε εφαρμογή του διερευνητικού και βιωματικού μοντέλου αναζήτησης κριτικής ανάλυσης και συνθετικής επεξεργασίας.

Η εργασία υλοποιήθηκε με τη μέθοδο project.

Αρχικά χωριστήκαμε σε τρεις ομάδες που συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε όλη τη διάρκεια της διαδικασίας.

Με τη βοήθεια της υπεύθυνης εκπαιδευτικού θέσαμε τα ερωτήματα προς διερεύνηση και απάντηση και κατόπιν προχωρήσαμε στη συλλογή πληροφοριών σχετικών με το υπόθεμα κάθε ομάδας, με τη συνδρομή έντυπου και διαδικτυακού υλικού. Στη συνέχεια έγινε αξιολόγηση των δεδομένων και αξιοποίηση εκείνων των πληροφοριών που απαντούν στα ερωτήματα που έχουμε θέσει.

Εκτός από τη συγγραφή της εργασίας μας, δημιουργήσαμε ένα τέχνημα τύπου κόμικς εμπνευσμένο από την πολιτική και κοινωνική ζωή.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Ορισμός	2
2. Ιστορία.....	2
➤ Δημιουργία.....	2
➤ Ιστορία των κόμικς.....	3
➤ Τα κόμικς σήμερα.....	5
➤ Χαρακτηριστικοί Ήρωες.....	6
3. Γλώσσα.....	8
4. Επίδραση	10
➤ Θετική.....	10
➤ Αρνητική.....	10
5. Τα κόμικς στην εκπαίδευση.....	12
➤ Τα κόμικς, από παιδαγωγική σκοπιά.....	13
➤ Η χρήση τους στην εκπαίδευση.....	13
➤ Ελληνικές- ευρωπαϊκές προσπάθειες.....	13
➤ Εκπαιδευτικά προγράμματα αξιοποίησης των κόμικς σε παγκόσμιο επίπεδο.....	14
6. Τα Ελληνικά κόμικς.....	15
➤ Ιστορικό πλαίσιο.....	15
➤ Ελληνικά κόμικς μέχρι την δεκαετία του '70.....	16
➤ Τα ελληνικά κόμικς την περίοδο της Μεταπολίτευσης.....	16
I. Περιοδικά γνώμης.....	17
II. Ειδικά ανεξάρτητα περιοδικά.....	18
➤ Τα ανεξάρτητα περιοδικά στην Ελλάδα.....	21
➤ Αναπαραστάσεις της ελληνικής πραγματικότητας.....	22
➤ Οι «άλλοι» και οι «ξένοι» στα ελληνικά κόμικς.....	22
7. Web comics.....	24
➤ Διαφορές web comics και έντυπων κόμικς.....	25
➤ Περιεχόμενο.....	25
➤ Τα πρώτα web comics.....	26
8. Δεν γίναμε σωστοί άνθρωποι γιατί	27
9. Ερωτηματολόγιο	28
10. Συμπέρασμα	31
11. Πηγές.....	32
12. Τέχνημα.....	33

ΟΡΙΣΜΟΣ

Κόμικς είναι η τέχνη της αφήγησης ιστοριών με διαδοχή σχεδιασμένων εικόνων στην τυπογραφική επιφάνεια. Σύμφωνα με τον ορισμό αφηγούνται πάντα ιστορίες οποιουδήποτε περιεχομένου. Για να υπάρξει κόμικς πρέπει να υπάρχουν διαδοχικές εικόνες όπου η μια συνεχίζει το νόημα της άλλης. Μία ιστορία κόμικς είναι πάντα τυπωμένη σε χαρτί. Τα κόμικς είναι αμέτρητα, κάθε ύφους, μεγέθους και σχήματος. Είναι για όλους και για όλα, γεμάτα πολύχρωμες εικόνες και κείμενα και έχουν καταφέρει να δημιουργήσουν το δικό τους κοινό. Ένα κοινό που δεν περιορίζεται σε συγκεκριμένη ηλικία, ούτε διακρίνεται από κοινά πολιτιστικά ή κοινωνικά χαρακτηριστικά. Τα κόμικς διαφέρουν ως προς την ποικιλία, την ποιότητα και τον παιδαγωγικό χαρακτήρα.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

Η πρώτη ιστορία κόμικς ήταν ελβετικής καταγωγής με δημιουργό τον Ροδόλφο Τόπφερ. Αναδημοσίευση αυτής της ιστορίας είχε γίνει στα αγγλικά το 1842, μισό αιώνα πριν κυκλοφορήσει στην Αμερική <<το κίτρινο παιδί>>, το οποίο γνώρισε μεγάλη επιτυχία και η θεματολογία των ιστοριών του αναφερόταν κατά κύριο λόγο στο παιδικό κοινό. Την δεκαετία του '30 έκαναν την εμφάνισή τους στην Αμερική ο Σούπερμαν και ο Μίκυ Μάους. Την δεκαετία '40-'50 κατακλύζουν την αγορά χιλιάδες κόμικς με υπερήρωες, με θέματα πολεμικά, αστεία, μακάβρια, σε Αμερική και Ευρώπη. Τότε αρχίζει η περίοδος της λογοκρισίας που εν μέρει συνεχίζεται ακόμη και σήμερα. Η αύξηση της βίας στα κόμικς καθώς και η ανόδων πολλών μακάβριων τίτλων προκάλεσαν τις πρώτες αντιδράσεις και όπως ήταν φυσικό τα κόμικς κατέληξαν να θεωρούνται υπεύθυνα για την παιδική εγκληματικότητα, τον αναλφαβητισμό, για τον κομμουνιστικό κίνδυνο και γενικά για όλα τα κακά της παραστρατημένης νεολαίας.



Η ιδέα ότι όλα τα παραπάνω κακά οφείλονται στα κόμικς ενισχύθηκε τη δεκαετία του '50 σε Ευρώπη και Αμερική και έτσι τα κόμικς ελέγχονταν πριν εκδοθούν. Συνεπώς, δεν υπήρξε διάκριση και όλα τα κόμικς θεωρούνταν κακά. Στην Αμερική γονείς κατάσχουν κόμικς από τα παιδιά τους και τα καίνε στις πλατείες, συμπεριφορά που θυμίζει τις ναζιστικές πρακτικές. Χωρίς να σκεφτούν καν ότι πολλά από αυτά πλάθουν

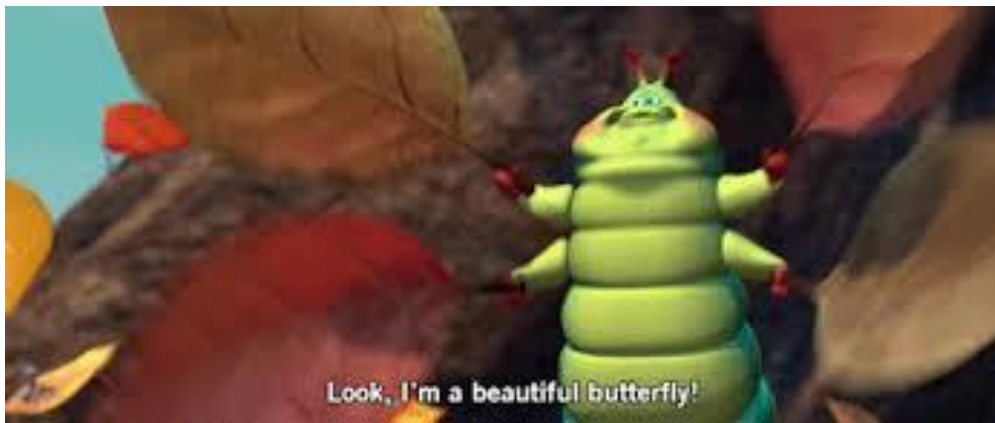
τα ήθη των παιδιών τους, τους καλλιεργούν την αίσθηση του χιούμορ και τα βοηθούν στο διάβασμα. Βέβαια, εκείνη η εποχή έχει περάσει, τα παιδιά είναι ελεύθερα να διαβάσουν κόμικς και τα ίδια τα κόμικς έχουν βρει την αξία τους ως τέχνη. Κάποιοι λίγοι συνεχίζουν να τα θεωρούν βλαβερά. Το πρόβλημα είναι ότι τα παιδιά έχουν απομακρυνθεί από το διάβασμα και ο μόνος λόγος που βρίσκουν για να μην τα διαβάσουν είναι ότι τα θεωρούν <<μωρουδιακά>>.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Η επικοινωνία είναι μια από τις πιο βασικές ανάγκες του ανθρώπου. Έτσι, από την πρώτη στιγμή της εμφάνισής τους στη γη, οι άνθρωποι προσπάθησαν να μοιραστούν σκέψεις και συναισθήματα και να πουν ιστορίες για αυτά που τους συνέβαιναν καθημερινά. Ενώ, η γλώσσα, η γραφή και η ανάγνωση, όπως τις γνωρίζουμε σήμερα, άργησαν κάπως να εξελιχθούν, η εικόνα ήταν αυτή που ικανοποίησε πρώτη την ανάγκη για επικοινωνία. Παρόλο, λοιπόν, που τα comics είναι δημιούργημα του 19ου αιώνα και οι πρόγονοί τους χρονολογούνται από το Μεσαίωνα, είναι γεγονός ότι οι άνθρωποι, πολύ νωρίτερα, χρησιμοποίησαν τις εικόνες σε σειρά, για να αφηγηθούν μια ιστορία. Τα ιερογλυφικά των Αιγυπτίων, οι αναπαραστάσεις στα αγγεία των Αρχαίων Ελλήνων, η στήλη του Τραϊανού στη Ρώμη (113 μ.Χ.), ο τάπητας Bayeux στη Νορμανδία (1100 μ.Χ.), όλα αυτά είναι, θα έλεγε κανείς, οι μακρινοί πρόγονοι αυτών που ξέρουμε εμείς, σήμερα, ως comics.

Η εφεύρεση της τυπογραφίας (1448 μ.Χ.) από τον Ιωάννη Γουτεμβέργιο, εγκαινίασε την εποχή των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας και κυρίως της ευκολότερης πρόσβασης του κοινού σε βιβλία και εικόνες. Στη Μεγάλη Βρετανία, εκείνη την εποχή, εμφανίζονται ξυλογραφίες, με διάφορα σκίτσα και θεματολογία από τη θρησκευτική ζωή, ή την επικαιρότητα, τυπωμένες σε φυλλάδια. Σε αυτά, αναγνωρίζουμε, εκτός από τα σκίτσα, ένα ακόμη συστατικό των comics: μπαλόνια που περιέχουν λόγια. Σταδιακά, τα φυλλάδια αυτά εξελίσσονται και τα συναντάμε όλο και πιο συχνά. Η θεματολογία τους διευρύνεται, ενώ πλέον δεν απευθύνονται μόνο στις πλούσιες τάξεις, αλλά και στην εργατική. Μάλιστα, το στοιχείο της σάτιρας γίνεται όλο και πιο έντονο, με αποτέλεσμα αυτά τα φυλλάδια να ονομάζονται “comicals”, ή συντομότερα, “comics”. Στη δεκαετία του 1820, έχουμε ήδη μια βιομηχανία σάτιρας, ενώ στα μέσα του 19ου Αιώνα, με τη βελτίωση των τεχνολογιών της τυπογραφίας και της επεξεργασίας της εικόνας, εμφανίζονται νέα περιοδικά και φυλλάδια με μυθιστορήματα. Όλα αυτά περιέχουν εικονογραφήσεις, διαβάζονται από νέους και αντλούν τη θεματολογία τους από την επικαιρότητα. Και έτσι, φτάνουμε στο πρώτο comic, ή τουλάχιστον σε μία από τις εκδόσεις που διεκδικεί αυτόν τον τίτλο. Το Ally Sloper’s Half Holiday, μια εβδομαδιαία ασπρόμαυρη έκδοση, με strips, comics και πεζές αφηγήσεις και, κυρίως, ένα σταθερό, κεντρικό χαρακτήρα, τον Alexander Sloper.

Η έκδοση γνώρισε μεγάλη επιτυχία και άνοιξε νέους δρόμους για την καθιέρωση των comics. Η μαζική παραγωγή αυτών των εντύπων άρχισε το 1890, όταν ένας νεαρός εκδότης, ο μόλις εικοσιπέντε ετών Alfred Harmsworth, αποφάσισε να εκδώσει μια σειρά από comics, που θα κατακτούσαν τον κόσμο. Η μεγαλύτερη εκδοτική επιτυχία του, ήταν το Comic Cuts (που ήταν και το πρώτο έντυπο που χρησιμοποίησε τη λέξη “comic” στον τίτλο του) και στη συνέχεια, το Illustrated Chips. Στο τέλος της δεκαετίας του ’20, η Αμερική βίωσε μια μεγάλη οικονομική κρίση, η οποία, στη συνέχεια, επηρέασε ολόκληρη την υφήλιο. Η εποχή της Μεγάλης Ύφεσης, όπως ονομάστηκε, και το οικονομικό κραχ, έκαναν τους πολίτες να αναζητήσουν πίστη και αισιοδοξία, σε χαρακτήρες οι οποίοι θα μπορούσαν να τους δώσουν την αίσθηση ότι τα πράγματα θα πήγαιναν προς το καλύτερο. Εκείνη την περίοδο, εμφανίζονται και οι πρώτοι υπερήρωες, η άνθιση των οποίων συνεχίστηκε, για τους ίδιους ακριβώς λόγους, και κατά τη διάρκεια του Β’ Παγκοσμίου Πολέμου.



Οι επόμενες δεκαετίες είχαν αρκετά σκαμπανεβάσματα για τα comics. Στα μέσα της δεκαετίας του '40, ξαφνικά, οι εκδότες των εικονογραφημένων ιστοριών, οι οποίες, μέχρι τότε, απευθύνονταν σε ενήλικες και κυρίως στην εργατική και μεσαία τάξη, με στόχο το σχολιασμό της κοινωνικοπολιτικής πραγματικότητας, ανακαλύπτουν ένα νέο κοινό: αυτό των παιδιών. Οι εταιρείες της εποχής αντιλαμβάνονται ότι τα παιδιά μπορούν να αποτελέσουν κινητήρια δύναμη για τις πωλήσεις. Εκείνη την περίοδο, παρατηρείται έξαρση νέων εκδόσεων, με ιστορίες που απευθύνονται ακριβώς σε αυτό το κοινό. Ο Dr. Fredric Wertham, με το βιβλίο του *Seduction of the Innocent*, δημιουργεί ένα αρνητικό κλίμα γύρω από τη σχέση comics και παιδιών, αναπτύσσοντας τη θεωρία ότι τα comics ευθύνονται για τη ραγδαία αύξηση της παιδικής εγκληματικότητας. Η δεκαετία του '60 είναι η χρυσή εποχή των υπερηρώων, ενώ τις επόμενες δεκαετίες, κάνει την εμφάνιση της η ανεξάρτητη σκηνή των comics. Όλα αυτά τα χρόνια, δημιουργοί και θεωρητικοί των comics, παλεύουν να τοποθετήσουν το αφηγηματικό αυτό Μέσο στη θέση που του αξίζει, υποστηρίζοντας ότι δεν πρόκειται μόνο για απλές, αστείες ιστορίες, αλλά για ιστορίες που μπορούν να ακουμπήσουν "ενήλικα" και πιο σοβαρά θέματα...



ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΗΜΕΡΑ

Το 1986, τρία βιβλία άλλαξαν τον τρόπο με τον οποίο η κοινή γνώμη αντιμετώπιζε τα comics: το Watchmen των Alan Moore και Dave Gibbons, το The Dark Knight Returns του Frank Miller, και το Maus του Art Spiegelman. Ξαφνικά, τα περιοδικά γέμισαν με ιστορίες για “τα comics που ωριμάζουν” και ο όρος “graphic novel” έκανε την εμφάνισή του, στα λογοτεχνικά λεξικά. Ο Art Spiegelman άνοιξε το δρόμο στους επόμενους καλλιτέχνες, με το Maus, το οποίο έφερε μια τομή στην Τέχνη των comics, μέχρι τότε. Η απήχηση που είχε στο κοινό και η βράβευσή του με Pulitzer, κατέστησαν κοινά αποδεκτό ότι τα comics έχουν τη δυνατότητα να χειριστούν και σημαντικά ζητήματα. Στα μέσα της δεκαετίας του ’90, ο πρώτος τόμος του Palestine, του Joe Sacco, στο οποίο ο δημιουργός εξιστορεί τα γεγονότα κατά τη διάρκεια του πολέμου στη Μέση Ανατολή, έγινε δεκτός με ενθουσιασμό και καταγράφηκε ως ένα από τα πιο πρωτοποριακά έργα στην Ιστορία του Μέσου.

Το Palestine έθεσε νέα δεδομένα για τη χρήση των comics ως Μέσα που καταγράφουν την επικαιρότητα, ενώ όλο και περισσότεροι δημιουργοί άρχισαν να δουλεύουν για εφημερίδες και περιοδικά. Η δεκαετία του ’90 μας προσέφερε ένα ακόμη πολύ σημαντικό βιβλίο στο χώρο των comics. Ο Scott McCloud, στο Understanding Comics, επιχείρησε να δώσει το θεωρητικό υπόβαθρο και να εξηγήσει, με πιο “επιστημονικό” τρόπο, τη γλώσσα του Μέσου. Κύριος άξονας των απόψεων του McCloud, είναι η επικοινωνιακή ικανότητα των comics. Ο McCloud αντιμετωπίζει τα comics, σε όλη τη διάρκεια της έρευνάς του, ως Μέσα Επικοινωνίας και μάλιστα τους προσδίδει και μια ιδιαίτερη θέση, λόγω συγκεκριμένων χαρακτηριστικών τους. Από τότε μέχρι σήμερα, τα comics έχουν πλέον αρχίσει να καθιερώνονται, όχι πια σαν παιδικά αναγνώσματα (μόνο), αλλά ως ένα μέσο αφήγησης που μπορεί να πει τα πάντα. Τα τελευταία χρόνια, πολλά comics βρίσκονται στις πρώτες θέσεις λογοτεχνικών καταλόγων, σε βιβλιοθήκες, σε σχολεία και πανεπιστήμια. Γκαλερί και Μουσεία φιλοξενούν εκθέσεις comics, μεγάλες πόλεις φιλοξενούν φεστιβάλ αφιερωμένα στην 9η Τέχνη, ενώ οι εκπαιδευτικοί τα τοποθετούν ανάμεσα στα πιο αποτελεσματικά και διασκεδαστικά εργαλεία μάθησης.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟΙ ΗΡΩΕΣ

1. Ποπάι

Ένας από τους χάρτινους ήρωες.. Γεννήθηκε το 1929 από τον Έλιζ Κράισλερ Σίγκαλ. Έκανε το ντεμπούτο του το 1929,σε μια σειρά κόμικς της νεο-υορκέζικης εφημερίδας Evening Journal.

Αρχικά ο Ποπάι εμφανίστηκε σ'έναν δευτερεύοντα ρόλο αλλά κέρδισε αμέσως την αγάπη των πρωταγωνιστών. Σταδιακά ο Σίγκαλ άρχισε να του δίνει όλο και μεγαλύτερους ρόλους μέχρι που έγινε ο κεντρικός ήρωας.



2. Μαφάλντα.

Δημιούργημα του Αργεντινού Κίνο (Quino). Ο χαρακτήρας της πλάστηκε το 1962 για τις ανάγκες διαφημιστικού κόμικς. Το όνομα της δανείστηκε από ένα διήγημα συμπατριώτη συγγραφέα του Νταβιντ Βινιας.Δυο χρόνια αργότερα ο Κίνο ξαναθυμήθηκε τη Μαφάλντα και τη μετέτρεψε σε ηρωίδα κόμικ,που άρχισε να δημοσιεύεται από τις 29/9/1964 στο εβδομαδιαίο περιοδικό <<Primera Plan>>

3. Μικρή Λουλού.

Γεννήθηκε από την Αμερικανίδα σκιτσογράφο Μάρτζορι Μπιούελ. Πρωτοεμφανίστηκε στις 23/2/1935 μέσα από τις σελίδες εβδομαδιαίου περιοδικού ονόματι The Saturday Evening Post.



4. Μίκυ Μάους.

Ανθρωπόμορφο ποντίκι, σύμβολο της Disney και μία από τις πιο αναγνωρίσιμες φιγούρες παγκοσμίως. Δημιουργός του, ο [Γουόλτ Ντίσνεϋ](#), που εμψύχωνε με τη φωνή του τον Μίκυ στα πρώτα του βήματα. Η επίσημη ημερομηνία «γέννησης» του Μίκυ Μάους είναι η [18η Νοεμβρίου](#) 1928, όταν πρωταγωνίστησε στην ταινιούλα *Steamboat Willie*.

5. Μουργόλυκοι.

Χάρτινοι ήρωες της Ντίσνεϊ, που γεννήθηκαν το 1951, από το πενάκι του σπουδαίου κομίστα Καρλ Μπαρκς (1901-2000). Πρόκειται για μια ομάδα από ανθρωπόμορφους σκύλους, που ανήκουν στον κόσμο του [Σκρουτζ Μακ Ντακ](#).

Η πρεμιέρα των Μουργόλυκων έγινε στη δεκάσελιδη ιστορία *Terror of the Beagle Boys*, που δημοσιεύτηκε στο 134ο τεύχος του περιοδικού *Walt Disney's Comics and Stories* και κυκλοφόρησε την [1η Νοεμβρίου](#) 1951. Η ελληνική έκδοση της ιστορίας δημοσιεύτηκε τον Οκτώβριο του 1996, στο επετειακό 100ο τεύχος του μηναίου περιοδικού *ΚΟΜΙΞ*.



6. Μπάτμαν.

Χάρτινος ήρωας των κόμικς, που γεννήθηκε από το πένακι του αμερικανού κομίστα Μπομπ Κέιν και την καθοριστική συμβολή του συγγραφέα και σεναριογράφου Μπιλ Φίνγκερ. Πρωτοεμφανίσθηκε στο τεύχος 27 του περιοδικού Detective Comics, που κυκλοφόρησε την [1η Μαΐου](#) 1939. Το περιοδικό ανήκει στην εκδοτική εταιρεία DC Comics, που μας έχει δώσει και άλλους χάρτινους ήρωες με πιο γνωστό τον

7. Σούπερμαν.

Μυθιστορηματικός χαρακτήρας, που έπλασε ο σκωτσέζος συγγραφέας Τζέιμς Μπάρι (1860 - 1937). Μεταφέρθηκε με επιτυχία στο θέατρο, τον κινηματογράφο και την τηλεόραση, ενώ απασχόλησε και την ψυχανάλυση. Λίγο πριν από το θάνατό του, ο Μπάρι παραχώρησε τα πνευματικά δικαιώματα του Πίτερ Παν στο νοσοκομείο Παίδων του Λονδίνου *Great Ormond Street Hospital*.



Η ΓΛΩΣΣΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ



Στα κόμικς χρησιμοποιούνται εκφράσεις, που ανατρέχουν διαρκώς σ' ένα στοιχειώδη σχηματοποιητικό συμβολισμό τον οποίο ο αναγνώστης κατανοεί αμέσως. Σε χιουμοριστικά κόμικς, εμφανίζονται διάφορες διαδικασίες οπτικοποίησης της μεταφοράς ή της παρομοίωσης όπως: «βλέπω αστράκια», «νιώθω το

κεφάλι μου να γυρνά» αλλά και οι εικόνες από σταγόνες σάλιου ή το αναμμένο λαμπάκι που υποδηλώνει πόθο και ξαφνική ιδέα αντίστοιχα.

Άλλο ένα βασικό στοιχείο είναι το συμβατικό σύμβολο με το «συννεφάκι» ή αλλιώς «εκτόπλασμα» ή «μπαλονάκι», το οποίο ανάλογα τον τρόπο σχεδίασης εκφράζει διαφορετικό τρόπο σκέψης ή ομιλίας. Αν σχεδιαστεί σύμφωνα μ' έναν συμβατικό τρόπο και καταλήγει σε μια ακίδα που δείχνει το πρόσωπο του ομιλητή, σημαίνει τον «εκτεφρασμένο λόγο». Αν όμως περιβάλλεται από διακεκομμένα περιγράμματα με οξείες γωνίες, με πριονωτά δόντια ή με βελόνες σαν του σκαντζόχοιρου, μπορεί κατά περίπτωση να εκφράζει φόβο, οργή, ταραχή, έκρηξη θυμού, ουρλιαχτό, δυνατό κρότο αναλόγως με την περίπτωση. Υπάρχει και μια ποικιλία ήχων όπως για παράδειγμα το «ζιπ» της σφαίρας που φεύγει και το «κρακ» της καραμπίνας, κ.ο.κ. Έτσι, σύμφωνα με τις παραπάνω πληροφορίες, τα γλωσσικά σήματα γίνονται οπτικά, αντίστοιχα του θορύβου που εκτελείτε στην ιστορία.

Από παιδαγωγική σκοπιά, πρόκειται για μια γλώσσα που είναι παγκοσμίως κατανοητή, προκαλεί τις αισθήσεις, μετατρέπει το αφηρημένο σε κάτι πιο συγκεκριμένο και απογειώνει την φαντασία των αναγνωστών. Επιπλέον, βασίζεται στην θεωρία της διπλής κωδικοποίησης του Ραϊνίο όπου οι άνθρωποι αποθηκεύουν και αποκωδικοποιούν πληροφορίες με διπλό τρόπο σε δυο συστήματα μνήμης, τη γλώσσα (με τις λεκτικές πληροφορίες) και τις εικόνες (με τις μη λεκτικές πληροφορίες). Τέλος, η εικόνα είναι αποτελεσματικότερη στη μάθηση, όταν συνοδεύεται από κείμενο και αντίστροφα.

Το συμπέρασμα είναι το ακόλουθο: η «ανάγνωση» μιας σελίδας κόμικς μας τοποθετεί στην ύπαρξη ενός «λογοτεχνικού είδους», σχεδόν αυτόνομου που διαθέτει ιδιαίτερα δομικά στοιχεία και επικοινωνιακή τεχνική και βασίζεται σ' έναν κώδικα, τον οποίο κατανοούν οι αναγνώστες χωρίς καμία δυσκολία και στον οποίο καταφεύγει ο δημιουργός για να διαρθρώσει, ένα μήνυμα που απευθύνεται στη νόηση, τη φαντασία και τις προτιμήσεις των αναγνωστών. Οι δημιουργοί μέσα από τον αφαιρετικό λόγο και τις ελλειπτικές εικόνες προσπαθούν να εξωτερικεύσουν τα αισθήματά τους, να μετατρέψουν τις όμορφες ιδέες σε μηνύματα, να ασκήσουν την κριτική τους μέσα από ευρηματικές κωδικοποιήσεις, να επικοινωνήσουν με το κοινό τους. Έτσι, στα κόμικς το στοιχείο της δημιουργίας, αλλά και της επικοινωνίας, είναι συχνά εντονότερο απ' ό, τι στις άλλες τέχνες

ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ



Hakuna Matata, it means no worries for the rest of your days

I. ΘΕΤΙΚΗ

- Εκπαιδευτικός χαρακτήρας.
- Έμμεση παρουσίαση βασικών ηθών και αξιών. Τα παιδιά αφομοιώνουν τις αξίες μιας κοινωνίας χωρίς να τους ορίζονται ως κανόνες από τον κοινωνικό περίγυρο.
- Η αξία του βιβλίου αναγνωρίζεται υποσυνείδητα. Καλλιέργεια φιλαναγνωσίας και επαφής με το βιβλίο από μικρή ηλικία αφού τα κόμικς συνιστούν ένα ψυχαγωγικό ανάγνωσμα, μια πραγματική απόλαυση, προσφέροντας διαφυγή από τις καθημερινές ασχολίες.
- Μέσα από την θεματολογία τους προβάλλεται συχνά η σημασία της οικολογίας, της τεχνολογίας και της εξέλιξης.
- Οι χαρακτήρες δεν είναι απλώς φανταστικά πρόσωπα ενός επινοημένου κόσμου, αλλά και εκφραστές μιας κοινωνικής συνείδησης που έχει προβληθεί αυτούσια ή ανεστραμμένη μέσα στην ιστορία και που εκφράζει συγκεκριμένες ηθικές, κοινωνικές και ιδεολογικές αξίες
- Οι περισσότεροι από τους ήρωες πέρα από την ανθρωποποίηση των υπερφυσικών τους δυνάμεων, ενσαρκώνουν σχεδόν πάντα και τον χαρακτήρα του βαθιά καλού, του ηθικού, του δίκαιου, που διοχετεύει την υπερδύναμή του μόνο για καλό σκοπό. Αυτό έχει ως απώτερο σκοπό τον συμβολισμό του «σωστού» ανθρώπου και πολίτη.

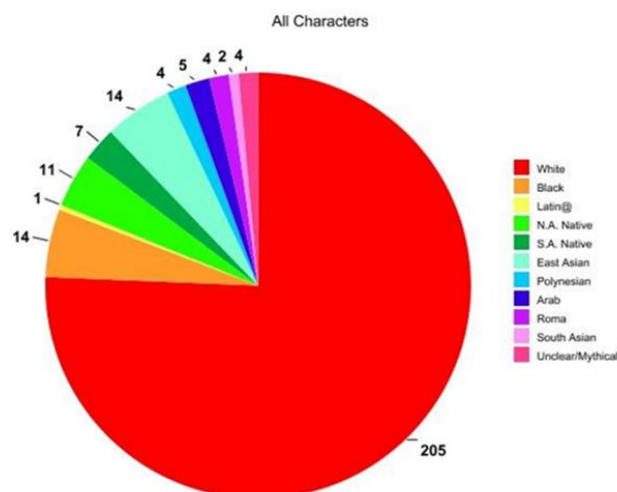
II. ΑΡΝΗΤΙΚΗ

- Το κλασικό μοτίβο της σύγκρουσης του «καλού» με το «κακό». Πολλές φορές παρουσιάζονται ρατσιστικές αντιλήψεις «κακών» οι οποίοι βέβαια στο τέλος κατατροπώνονται από τους καλούς, αλλά και στερεότυπα «έξυπνων» και «αδύναμων», που συνδέονται κυρίως με την εξωτερική εμφάνιση
- Προωθούν φυλετικές διακρίσεις. Η γυναίκα παρουσιάζεται ως αδύναμη με χαμηλό μορφωτικό επίπεδο, ως η νοικοκυρά που πρέπει να ακούει τον άντρα της και που πάντα τη σώζει.



- Προβολή των εννοιών της βίας και της επιθετικότητας σαν κύρια συστατικά της ζωής και του πολέμου σαν κύριου τρόπου εκτόνωσης της ανδρικής πολυπραγμοσύνης. «Φυσικοποίηση» του πολέμου με μεταφορά του από τη γη στα άστρα. Όλοι οι ήρωες βιαιοπραγούν ψυχρά και ανάλγητα, σαν να κάνουν τις πιο απλές καθημερινές πράξεις. Αποδοχή της βίας των ισχυρότερων σαν νόμο της κοινωνίας. Επιμονή στην παρουσίαση λεπτομερειών στις σκηνές βίας (ανάλυση σε πολλά καρέ επεισοδίων βίας και ανατομικές λεπτομέρειες-μεγέθυνση).
- Έμφαση στην αξία του χρήματος και της απόκτησης του ως μέσο εξουσίας, ευημερίας και προσωπικής υπεροχής.
- Προβολή φαινομένων κοινωνικής παθογένειας (βία, ναρκωτικά, παραβίαση του νόμου κ.α.).
- Προβολή του δυτικού πολιτικού συστήματος, σαν ανώτερου από τα αντίστοιχα των λαών του τρίτου κόσμου, στους οποίους πρέπει να επιβληθεί με κάθε θυσία. Πρωτόγονοι λαοί που επιθυμούν και δέχονται τη βοήθεια των πολιτισμένων. Μεροληπτική παρουσίαση και απροκάλυπτη προπαγάνδα υπέρ χωρών του δυτικού κόσμου (Αμερικάνων και Άγγλων). Ηρωοποίηση, εξιδανίκευση και εξαγνισμός των ενόπλων δυνάμεων και των μυστικών υπηρεσιών. Χρησιμοποίηση μεθόδων σύγχυσης και αοριστολογίας, με κύριο στόχο την ιστορική συκοφαντία.
- Αναπαραγωγή στερεοτυπικών αντιλήψεων. Οι αξίες παρουσιάζονται ως αξίες αλλά με στερεοτυπική μορφή.

Σίγουρα δεν μπορούμε να αρνηθούμε ότι οι περισσότεροι ήρωες της Disney είναι «λευκοί»



ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Ας το τολμήσουμε! Η χρήση των κόμικς στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πολυετές εγχείρημα. Η πλατιά εισαγωγή του διαδικτύου τα τελευταία χρόνια στα σχολικά εργαστήρια κάνει αυτό το εγχείρημα εξαιρετικά εύκολο και απλό.

Τα κόμικς έχουν σημαντικές δυνατότητες ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Ισορροπούν ανάμεσα στο παιχνίδι και τη μάθηση, ανάμεσα στη διασκέδαση και στη διδασκαλία. Η εικόνα όταν συνοδεύεται από λέξεις αποτελεί εξαιρετικό εκπαιδευτικό εργαλείο, ειδικά μάλιστα όταν αυτή η εικόνα παίρνει τη μορφή των τόσο αγαπημένων κόμικς.

Κόμικς για την ιστορία, τη λογοτεχνία, τα μαθηματικά αποτελούν δέλεαρ για τους μικρούς και μεγάλους μαθητές, κεντρίζουν το ενδιαφέρον, μονοπωλούν την προσοχή ακόμα και των πιο δύσκολων και απαιτητικών ακροατηρίων.



ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

- Από παιδαγωγική σκοπιά
- Η χρήση τους στην εκπαίδευση
- Ελληνικές- ευρωπαϊκές προσπάθειες
- Δυνατότητες των κόμικς ως εκπαιδευτικών εργαλείων

Τα κόμικς από παιδαγωγική σκοπιά

Είναι μια γλώσσα παγκοσμίως κατανοητή, προκαλεί τις αισθήσεις, μετατρέπει το αφηρημένο σε συγκεκριμένο, απογειώνει τη φαντασία των εφήβων. Βασίζονται στη θεωρία της διπλής κωδικοποίησης του Ραϊνίο : οι άνθρωποι αποθηκεύουν και αποκωδικοποιούν πληροφορίες με διπλό τρόπο σε δύο συστήματα μνήμης, τη γλώσσα (λεκτικές πληροφορίες) και τις εικόνες (μη λεκτικές πληροφορίες), άρα η εικόνα είναι αποτελεσματικότερη στη μάθηση, όταν συνοδεύεται από κείμενο και αντίστροφα. Οι Mayer και Moreno (1998, 2002) πρότειναν στρατηγικές μάθησης που βασίζονται στη διδασκαλία με ταυτόχρονη

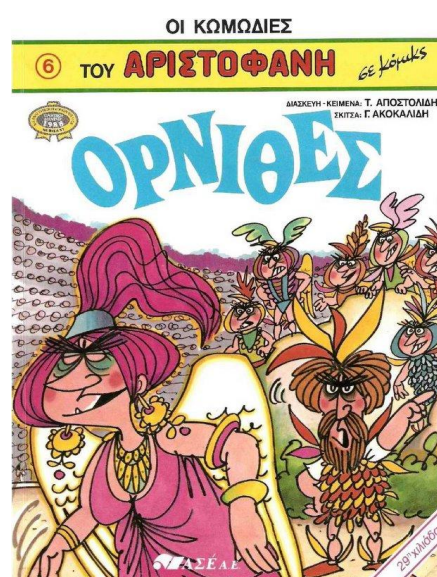
παρουσίαση αφήγησης, εικόνων και κινούμενων σχεδίων. Στις ΗΠΑ διεξάγονται μελέτες για την εκπαιδευτική τους αξία. Ήδη από τη δεκαετία του '40 το περιοδικό Journal of Educational Sociology αφιέρωσε τεύχος στο θέμα των comics στην εκπαίδευση.

Η χρήση τους στην εκπαίδευση

Ορισμένοι επιστήμονες (F. Wertham, 1954) τα θεώρησαν ως φραγμό στην Εκπαίδευση και μετά τα μέσα του '50 η ενασχόληση με το ζήτημα της εκπαιδευτικής τους αξίας σταμάτησε. Επαναφέρονται το 1970 (Koenke, 1981 & K. Haugaard, 1973 & C. Alongi 1974, B. Brocka, 1979) για τους απρόθυμους αναγνώστες και ως υπεράσπιση ενάντια σε έναν νέο εχθρό, την τηλεόραση. Η κατάσταση άλλαξε το 1992 όταν το βιβλίο κόμικς "Maus" με θέμα το Ολοκαύτωμα του Art Spiegelman κέρδισε το βραβείο Pulitzer. Την επόμενη δεκαετία, τα κόμικς άρχισαν να χρησιμοποιούνται σε μεγάλο βαθμό στην Εκπαίδευση. Ορισμένοι καθηγητές (R. Versaci, 2001; J. Kakalios 2001) τα χρησιμοποίησαν για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας και της Φυσικής αντίστοιχα σε αμερικάνικα Πανεπιστήμια.

Ελληνικές- ευρωπαϊκές προσπάθειες

Πρόγραμμα σπουδών για κόμικς στο Savannah και Minneapolis College of Art and Design και σε άλλα αμερικάνικα ιδρύματα (Sturm, 2001). Στη νέα χιλιετία οι ειδικοί τα θεωρούν δέλεαρ για τους εφήβους, ειδικά για τους απρόθυμους μαθητές (Bacon, 2002). Στην Ελλάδα, έχουν εκδοθεί σε κόμικς οι περιπέτειες του Αστερίξ στα Αρχαία Ελληνικά σε απόδοση Φάνη Κακριδή, το Συντακτικό της Αρχαίας Ελληνικής, κωμωδίες του Αριστοφάνη (Αχαρνείς, Πλούτος, Βάτραχοι, Ειρήνη) και οι τραγωδίες "Αντιγόνη" του Σοφοκλή και "Ιφιγένεια στην Αυλίδα" του Ευριπίδη. Έχουν διασκευαστεί επίσης οι Μύθοι του Αισώπου, η Πάπισσα Ιωάννα του Ροΐδη κ.ά.. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή εξέδωσε δύο κόμικς σε όλες τις επίσημες γλώσσες της. Το πρώτο, "Ο Πόλεμος του Βατόμουρου", έχει θέμα την ειρηνική συνύπαρξη των λαών και τα θεσμικά όργανα της Ε.Ε., Το δεύτερο, "Εγώ ο Ρατσιστής", καταγράφει τις προθέσεις της Ε.Ε. να καταπολεμήσει κάθε είδους διακρίσεις.



A. Κίνητρα-Δραστηριοποίηση

Παρακινούν! "είναι χρήσιμα ως κίνητρο", "αυξάνουν την ατομική συμμετοχή, " καθιστούν την μάθηση πάρα πολύ εύκολη" (Hutchinson, 1949).

Διευκολύνουν! Η χρήση του κόμικ Superman στη διδασκαλία της Γλώσσας προκάλεσε "ασυνήθιστο ενδιαφέρον" στους σπουδαστές, που "ολοκλήρωσαν την εργασία ολόκληρης της εβδομάδας σε ένα βράδυ" (Sones, 1944).

Γοητεύουν!" ασκούν μαγνητική έλξη στα παιδιά", (Alongi, 1974)

B. Εποπτεία

Εικόνες και κείμενο επωμίζονται το φορτίο της ιστορίας από κοινού.

Τα κόμικς θέτουν ένα "ανθρώπινο πρόσωπο" σε ένα μάθημα. Συντελείται συναισθηματική σύνδεση μεταξύ μαθητών και χαρακτήρων μιας ιστορίας.

Η οπτική τους ποιότητα προάγει την μάθηση. Τάση προς τη διδασκαλία με βάση τη θεωρία της πολλαπλής ευφυΐας (Gardner, 1983)

Γ. Μονιμότητα

Μόνιμο οπτικό στοιχείο σε αντίθεση με α)ταινίες: διαλέξεις το μέσο ή ο ομιλητής υπαγορεύει την ταχύτητα της διαδικασίας β) βιβλία: μόνιμο στοιχείο, αλλά όχι εικόνες

Δ. Διαμεσολαβητικός ρόλος

Προς δυσκολότερες και πιο σύνθετες έννοιες; Κόμικς!

Ο Versaci (2001) τα αξιοποίησε στη διδασκαλία Λογοτεχνίας. Κόμικς με πρωταγωνιστή τον Charles Darwin εισάγουν στην Εξελικτική Βιολογία (Eakin, 2002). Η πράξη δημιουργίας κόμικς είναι διαθεματική δραστηριότητα.

Ε. Δημοτικότητα

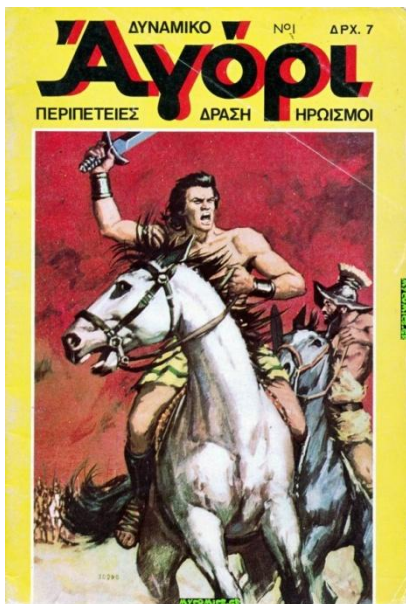
Τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με τη λαϊκή κουλτούρα (popular culture) «...πρέπει να υπάρχει αρμονία μεταξύ των δραστηριοτήτων ζωής και της εμπειρίας στο σχολείο - η νέα μάθηση είναι μια συνέχεια ή μια επέκταση της μάθησης που ήδη κατέχει ο μαθητής» Hutchinson (1949). Απόκτηση ικανοτήτων στα Μέσα Ενημέρωσης (media literacy), ώστε " να γίνουν καταναλωτές με οξυμμένη κρίση στα μηνύματα των Μέσων" (Morrison, et al, 2002)

Εκπαιδευτικά προγράμματα αξιοποίησης των κόμικς σε παγκόσμιο επίπεδο

Η εκπαιδευτικός Gibson M. (2007) παρουσιάζει μελέτες περίπτωσης σε σχολεία (school projects). Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποίησαν κόμικς για να προωθήσουν τη μάθηση: με τη μελέτη αλλά και τη δημιουργία κόμικς από τους μαθητές- κυρίως σε μαθήματα Γλώσσας, Τέχνης και Ιστορίας.

Ο Βρετανικός οργανισμός Classical Comics εισάγει κλασικά έργα λογοτεχνίας όπως του Σαίξπηρ με τη μορφή κόμικς, σύμφωνα με το βρετανικό αναλυτικό πρόγραμμα, όπου σύμφωνα με μαρτυρίες εκπαιδευτικών που προσφέρει η ιστοσελίδα έγινε ένθερμα αποδεκτό από μαθητές και εκπαιδευτικούς. Προγράμματα στις ΗΠΑ όπως το Comic Book Project, που ξεκίνησε το 2001 στη Νέα Υόρκη πιλοτικά σε κάποια δημοτικά σχολεία και μέχρι σήμερα έχει εξαπλωθεί σε περισσότερα από 850 σχολεία σε ολόκληρη την αμερικάνικη επικράτεια. Στόχος του προγράμματος είναι η ενθάρρυνση των μαθητών στη δημιουργία, συγγραφή, σχεδίαση και δημοσίευση των δικών τους κόμικς με βάση τις εμπειρίες και τα ενδιαφέροντά τους ως εναλλακτικός δρόμος για την προώθηση του γραμματισμού (literacy). Προγράμματα στην Ευρωπαϊκή Ένωση: Το πρόγραμμα κόμικς “Common values” των Lai-momo and Eurodialog και της Ευρωπαϊκής Ένωσης (2003) με θέμα την ένταξη των μεταναστών εντάχθηκε πιλοτικά σε τρία βελγικά σχολεία ως εκπαιδευτικό υλικό με έναν οδηγό για χρήση του και διήγειρε μεγάλο ενδιαφέρον. Στη Γερμανία χρησιμοποιήθηκε ως διδακτικό υλικό ένα βιβλίο κόμικς για την Ιστορία (Die Suche/The Search) με θέμα το Ολοκαύτωμα. Το βιβλίο θα διδαχθεί πιλοτικά στην Πολωνία και Ουγγαρία σε περισσότερους από 3000 μαθητές.

ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΟΜΙΚΣ



Ιστορικό πλαίσιο

Μια πιθανή αφετηρία για την έκδοση των περιοδικών κόμικς στην Ελλάδα, μπορεί να θεωρηθεί η χρονιά του 1978. Είναι η χρονιά που κυκλοφόρησε η Κολούμπρα, περιοδικό που περιλάμβανε «ενήλικα» κόμικς Ελλήνων και δημιουργίες ανθρώπων που δεν προέρχονταν από την γελοιογραφία. Πριν από την Κολούμπρα συναντούμε κι άλλες εκδοτικές προσπάθειες με «ενήλικα» κόμικς, όμως η περιορισμένη κυκλοφορία, η ερασιτεχνική εκτύπωση και ο περιθωριακός τους χαρακτήρας, δεν μας επιτρέπουν να τα θεωρήσουμε ως αφετηρίες στην έκδοση περιοδικών στον Ελλαδικό χώρο.

Συμπεραίνουμε λοιπόν, ότι η ιστορική βάση αυτών των συγκεκριμένων περιοδικών σύμφωνα με τους ίδιους τους πρωταγωνιστές τους, είναι η περίοδος της Δικτατορίας και η εποχή που ακολούθησε.

Οι άνθρωποι που έβγαλαν αυτά τα ειδικά περιοδικά κόμικς, ανήκαν στην πολιτικοποιημένη γενιά της μεταπολίτευσης. Κατάφεραν, μέσω αυτών των περιοδικών, να γνωρίσουν στο ελληνικό κοινό τα ενήλικα κόμικς της Ευρώπης και τα ανατρεπτικά Underground comix της Αμερικής, συστήνοντας έτσι νέες τάσεις, αντιλήψεις και δυνατότητες στους αναγνώστες του Μέσου στην Ελλάδα.

Ελληνικά κόμικς μέχρι την δεκαετία του '70.

Ταμ-Ταμ→ Το πρώτο περιοδικό με κόμικς εμφανίζεται στην Ελλάδα λίγο πριν τον μεγάλο πόλεμο τη χρονιά του 1939, με τίτλο «Το Περιοδικό μας». Κυκλοφόρησε συνολικά 25 τεύχη, όμως η Κατοχή και οι ακραίες κοινωνικές συνθήκες, διέκοψαν κάθε είδους προσπάθεια διανομής. Η συνέχεια ήρθε μετά τον πόλεμο, με το πλέον σημαντικό περιοδικό που ονομάζεται Ταμ-Ταμ. Άρχισε να εκδίδεται το 1950 και κυκλοφόρησαν συνολικά 18 τεύχη. Περιλάμβανε ουσιαστικά διασκευές γνωστών κινηματογραφικών ταινιών σε κόμικς. Σταμάτησε να δημοσιεύει αντίτυπα λόγω ενός νεαρού ληστή που ισχυρίστηκε ότι τελούσε τις πράξεις του, υπό την επίδραση μιας ιστορίας που δημοσιεύτηκε στο Ταμ-Ταμ.

Κλασσικά εικονογραφημένα→ Αφορούσε μεταφρασμένα εισαγόμενα περιοδικά και την ελληνική παραγωγή. Η σειρά έχει ξεκινήσει από το 1951 και συνεχίζει μέχρι και σήμερα να είναι ιδιαίτερα γνωστή. Η ποιότητα για εκείνη την εποχή ήταν η καλύτερη, εξ ολοκλήρου έγχρωμα, τυπωμένα σε offset και σε λευκό χαρτί που δεν κιτρινίζει. Συμπίπτει με την εποχή του Ταμ-Ταμ και τα Μίκι Μάους τη δεκαετία του '50. Η βασική σειρά των κλασσικών ήταν εισαγόμενη και ήδη κυκλοφορούσε στην Αμερική από το 1941. Ο βασικός τους στόχος ήταν παιδαγωγικός. Προσπαθούσαν να φέρουν τους αναγνώστες μικρότερων ηλικιών πιο κοντά σε κλασσικά έργα γνωστών λογοτεχνών όπως του Κάρολου Ντίκενς, του Σέξπιρ, του Βίκτωρ Ουγκό και άλλων.

Μερικά ελληνογενή κλασσικά εικονογραφημένα, είναι εμπνευσμένα κυρίως από τη μυθολογία και την επανάσταση του '21. Απόδειξη της δημοτικότητας τους, είναι το γεγονός πως και τα ίδια αποτελέσαν αντικείμενο σάτιρας και πηγή έμπνευσης για διαφορετικά κόμικς. Ένα τέτοιο δείγμα είναι η εφημερίδα Σάτιρα, που κυκλοφορούσε μεταξύ 1956 και 1959, βασίζεται και παρωδεί τα Κλασσικά εικονογραφημένα με τις αναφορές στην κοινωνική και πολιτική πραγματικότητα.

Τα ελληνικά κόμικς την περίοδο της Μεταπολίτευσης.

Παρατηρούμε ότι τη δεκαετία του '60 οι Έλληνες δημιουργοί των κόμικς, πρακτικά έχουν εξαφανιστεί. Αρχίζουν να εμφανίζονται πάλι βέβαια, στα τέλη του '70 και στις αρχές της δεκαετίας του '80 μέσα στο ευρύτερο πλαίσιο της Μεταπολίτευσης. Οι νέοι Έλληνες σκιτσογράφοι είναι άνθρωποι αυτοδίδακτοι στο σκίτσο και σχετικά πολιτικοποιημένοι. Δημιουργούν κόμικς που απευθύνονται σε συνομήλικους, ενήλικους αναγνώστες, με θέματα που έχουν να κάνουν με την πραγματική ζωή αλλά και με συναισθήματα.

Έχουμε λοιπόν, την εμφάνιση ενήλικων κόμικς, τη διαμόρφωση ενός νέου κοινού και την απαρχή ελληνικών δημιουργιών όπως και τον θεματικό και ιδεολογικό προσανατολισμό αυτών των νεοεμφανιζόμενων κόμικς. Έτσι από τον Μάρτιο του 1980 μέχρι τον Σεπτέμβριο του 1981, έξι περιοδικά σχεδόν αποκλειστικά για τα ενήλικα κόμικς τα οποία είναι:

(1) Σκαθάρι (4) Βαβέλ

- (2) Τρύπα (5) Πράσινη Γάτα
(3) Μαμούθ

Αμέσως μετά την Χούντα, έχουμε την ομαλή λειτουργία των μεταπολιτευτικών κοινοβουλευτικών θεσμών, και την ανάγκη των πολιτών για νέες ιδέες που συνδέονταν με τις πολιτικές αναταράξεις, τα πολιτισμικά κινήματα και την ελευθερία της έκφρασης στην τέχνη. Έτσι, έχουμε ένα πλήθος εκδοτικών οίκων που ανοίγουν, και άλλους που επαναδραστηριοποιούνται. Όλα τα περιοδικά κόμικς που προαναφέραμε, είχαν χαρακτηριστικά των νέων εντύπων της εποχής. Δεν δημοσιεύονται μόνο σε περιοδικά, αλλά και σε πολιτικοποιημένα έντυπα λόγου. Έγιναν σταδιακά οι κύριοι φορείς των νεοεμφανιζόμενων ελληνικών κόμικς και η συμβολή τους ήταν καθοριστική για το Μέσο.

Περιοδικά γνώμης.

Τα περιοδικά γνώμης μπορεί να είναι «αφιλοκερδή» ή «επαγγελματικά». Στην πρώτη υποκατηγορία βρίσκονται αυτά που εκδίδονται για τη χαρά της γραφής και της επικοινωνίας και απευθύνονται σε μικρές ομάδες αναγνωστών. Στη δεύτερη, δηλαδή τα επαγγελματικά περιοδικά, είναι έντυπα που υποστηρίζουν μια υπόθεση ή υποθέσεις από μια συγκεκριμένη οπτική ή ιδεολογία.

Τα περιοδικά γνώμης που έπαιξαν σημαντικό ρόλο στη διάδοση των κόμικς την περίοδο της Μεταπολίτευσης κι ύστερα είναι τα εξής:

- (1) Αντί (4) Τέταρτο
(2) Το Ποντίκι και (5) Γαλέρα
(3) Σχολιαστής

Από αυτά θα δούμε πιο αναλυτικά τα περιοδικά Αντί και Σχολιαστής.

Αντί→ Είναι το πιο γνωστό πολιτικό περιοδικό αυτής της κατηγορίας. Δημοσιευόταν για πάνω από 34 χρόνια και ο Χρήστος Παπουτσάκης έβγαλε το πρώτο τεύχος του μέσα στη χούντα του 1972 με αποτέλεσμα τη σύλληψη και τον βασανισμό του.

Το περιοδικό επηρεάστηκε πολύ από το κλίμα και το πνεύμα αντίστοιχων περιοδικών στην Ευρώπη και δημοσιεύτηκαν στις σελίδες του χιλιάδες σκίτσα από τους: Γιάννη Καλαϊτζή, Αντρέα Πετρουλάκη, Τάσο Αναστασίου, Σόνια Μητραλιά, Πάνο Ζαχαρή και αρκετούς άλλους.

Τα κόμικς πλέον στο Αντί γίνονται πολιτικά μιλώντας για την επικαιρότητα και σχολιάζοντας «ενήλικες» έγνοιες, με πολύ καυστικό χιούμορ. Επιπλέον, ήταν ίσως το πρώτο περιοδικό που μίλησε σοβαρά για τα «διαφορετικά» «ενήλικα» κόμικς δύο χρόνια πριν την εμφάνιση της Κολούμπρας. Η συμβολή του Αντί στα κόμικς ήταν τεράστια, καθώς έχουμε και την κυκλοφορία των πρώτων αμιγών κόμικς άλμπουμ της νεότερης ιστορίας του είδους, από τον εκδοτικό οίκο Πολύτυπο όπως: η άλλη επταετία (1981), ο ιστορικός πρώτος τόμος του Τρίτου Δρόμου του Γιάννη Ιωάννου (1982), και η Τσιγγάνικη Ορχήστρα του Γιάννη Καλαϊτζή (1984).

Σχολιαστής→ Τον Απρίλιο του 1983 κυκλοφορεί αυτό το ανεξάρτητο, διαφορετικό πολιτικό περιοδικό. Ο εκδότης του θεωρείται ο Γιώργος Πιτουρόπουλος, αλλά επρόκειτο για συλλογική προσπάθεια στην πραγματικότητα. Την εποχή που κυκλοφορεί το περιοδικό (1983-1990), τα ειδικά ανεξάρτητα περιοδικά βρίσκονται στην ακμή τους. Βέβαια, ο Σχολιαστής υπήρξε ένα ιδιαίτερα πρωτοποριακό περιοδικό για την εποχή του καθώς το μέγεθός του ήταν αρκετά μεγαλύτερο από αντίστοιχα περιοδικά και τα εξώφυλλα του είχαν έντεχνες φωτογραφημένες γυναικείες φιγούρες, που έρχονταν σε αντίθεση με τα αριστερά ήθη της εποχής. Το συγκεκριμένο περιοδικό φιλοξένησε στις σελίδες του μερικά από τα πιο σημαντικά κόμικς της εποχής όπως την προαναγγελία της Show Business του Αρκά όπου ολοκληρώθηκε το 1986 και θεωρείται ένα από τα πιο έξυπνα ελληνικά κόμικς. Επίσης κυκλοφόρησε το 1985 και δύο αυτόνομες εκδόσεις Το μικρό και το Μεγάλο του Αρκά και Το γνήσιο του Ιωάννου. Αυτό λοιπόν το ιδιαίτερα πετυχημένο μοντέλο του συγκεκριμένου περιοδικού, δεν βρήκες μιμητές σε άλλα έντυπα μέχρι την εμφάνιση της Γαλέρας 15

χρόνια μετά.

Ειδικά ανεξάρτητα περιοδικά

Τα ειδικά ανεξάρτητα περιοδικά είναι εκείνα τα έντυπα που έχουν ως κύρια ύλη τα κόμικς, είτε μεταφρασμένα είτε ελληνικά, αλλά και αφιερώματα ή αναφορές σχετικά με τα κόμικς. Μερικά από αυτά που εμφανίστηκαν στην Ελλάδα με χρονολογική σειρά από το 1978 μέχρι σήμερα είναι:

(1)Κολούμπρα [1978] (5)Μικρό Παρά Πέντε, Αντίδοτο[1986]

(2)Σκαθάρι, Τρύπα, Μαμούθ [1980] (6)Κούκου [1987]

(3)Βαβέλ, Πράσινη Γάτα [1981]

(4 Παρά Πέντε, Επόμενη Μέρα [1985]

Πιο αναλυτικά θα δούμε τα περιοδικά: Κολούμπρα, Σκαθάρι, Τρύπα, Μαμούθ, Βαβέλ, Παρά Πέντε, Επόμενη Μέρα, Μικρό Παρά Πέντε, και Αντίδοτο.

Στην Ελλάδα η εισαγωγή της νέας “μόδας” του κόμικ για μεγάλους ή κόμικ με άποψη, φαίνεται να συμβαδίζει φυσιολογικά με τις γενικότερες κοινωνικοπολιτικές και πολιτιστικές μεταπτώσεις. Συμπίπτει με το πρώτο ξεφούσκωμα των ελπίδων της μεταπολίτευσης του 1974... Τα γκράφιτι, τα κόμικς και πρώτα απ’όλα το ροκ , αποτελούν το «γλωσσικό» ιδίωμα, αλλά και το πολιτικό στίγμα εκείνης της περιόδου. Μπορούμε να πούμε ότι για το είδος των κόμικς εκείνη είναι η χρυσή εποχή... Είναι η εποχή που όλο και πιο πολλά έντυπα χρησιμοποιούν σκίτσα και κόμικς στις σελίδες τους. Τέλος, είναι η εποχή που εμφανίζονται περιοδικά αποκλειστικά για κόμικς, γεμάτα μεράκι κι ερασιτεχνισμό, χαρακτηριστικό παράδειγμα η “Κολούμπρα”...

Η **Κολούμπρα**, το πρώτο περιοδικό με ενήλικα όσο και «διαφορετικά»-ως προς τις ιδέες που κουβαλούσαν- κόμικς έκανε την εμφάνισή του στην Ελλάδα τον Μάιο του 1978. Δεν ήταν προϊόν σκέψης και σοβαρού σχεδιασμού, αλλά περισσότερο αποτέλεσμα διάθεσης και «νεανικής τρέλας». Τρέλας όμως απόλυτα συνδεδεμένης με το μεταπολιτευτικό κλίμα στην Ελλάδα αλλά και των όσων είχαν ήδη διαδραματιστεί διεθνώς με τις πολιτικές ελευθερίες και τις πολυδιάστατες αλλαγές που είχε φέρει- ακριβώς δέκα χρόνια πριν-ο Γαλλικός Μάης του ’68. Εκδότης της ο Βασίλης Τουφεξής. Μια απ’ τις πρωτοτυπίες της *Κολούμπρας* ήταν το παιχνίδι με τις φωτογραφίες. Η δημιουργία χιουμοριστικών φωτομοντάζ, φωτορομάντζων αλλά και διαφημίσεων. Το περιοδικό έβγαλε συνολικά 15 τεύχη και ήταν μηνιαίο. Ο λόγος που το εκδοτικό εγχείρημα έφτασε στα όριά του ήταν φυσικά τα οικονομικά.



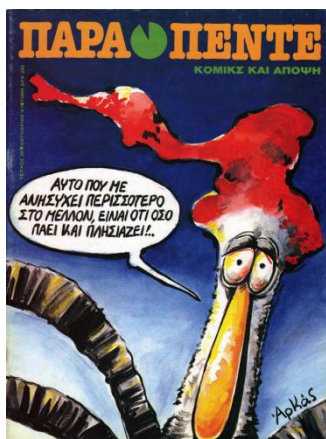
Το ντεμπούτο του στα περίπτερα έγινε την Πέμπτη 20 Μαρτίου του 1980. Το **Σκαθάρι** ακολούθησε εν μέρει το δρόμο που άνοιξε η *Κολούμπρα* δημοσιεύοντας κόμικς από την ευρωπαϊκή και την παγκόσμια σκηνή, που έφερναν μιαν άλλη αισθητική. Η βάση της ύλης του φυσικά ήταν τα κόμικς. Εκδότης της ο Πάνος Κουτρουλάρης. Το περιοδικό άντεξε συνολικά για 17 τεύχη και ήταν εβδομαδιαίο. Τον Ιούλιο του 1980 σταμάτησε την έκδοσή του.

Την ίδια χρονιά με το Σκαθάρι κυκλοφορεί και η **Τρύπα**. Ένα ακραίο σατιρικό περιοδικό με «βλάσφημο», σουρεαλιστικό, ανατρεπτικό χιούμορ και σαφείς επιρροές από το Hara-Kiri. Το περιεχόμενό του δεν περιοριζόταν στα κόμικς. Τα κόμικς και οι εικονογραφήσεις συμπληρώνονταν από φωτομοντάζ και φωτορομάντζα αλλά και σκιτσαρισμένες «διαφημίσεις» που χλεύαζαν αποδομητικά τον καταναλωτισμό και τις νεότερες συνήθειες της ταχέως αστικοποιούμενης κοινωνίας του '80. Το «ανατρεπτικό» ύφος του περιοδικού ήταν σε μεγάλο βαθμό αντανάκλαση κάποιων ιδεών και κινημάτων της εποχής. Εκδότης της ο Τεό Ρόμβος. Η *Τρύπα* έβγαλε συνολικά τρία τεύχη σε άτακτα διαστήματα.



Το **Μαμούθ** έδειξε τις διαθέσεις του από το πρώτο κιόλας «γυμνό» εξώφυλλο. Ένα σαρκαστικό σκίτσο του Reiser που αποκάλυπτε τη «γυμνή αλήθεια» ενός ηλικιωμένου ζευγαριού καθώς έλεγε στους αναγνώστες: «Μήπως νομίζετε πως είστε πιο ωραίοι;» Η συνειδητή επιλογή του **Μαμούθ** στη διάδοση και την αποδοχή μιας «ενήλικης» οπτικής των κόμικς, επαληθεύεται από τα πολλά σχετικά κείμενα. Εκδότες της ο Πάνος Κουτρουλάρης και ο Γιώργος Τσίτσοβιτς. Στη διάρκεια των 17 μηνών το **Μαμούθ** έβγαλε συνολικά 13 τεύχη και ήταν μηνιαίο. Το περιοδικό σταμάτησε να βγαίνει, όμως η ιστορία της Μαμούθ συνέχισε τη δημιουργικής της πορεία. Αξίζει να πούμε ότι ως περιοδικό, μας σύστησε πολλούς «χάρτινους» ήρωες που μέχρι τότε ήταν άγνωστοι στην Ελλάδα. Αποτέλεσε ακόμα ένα σταθερό ποιοτικό σκαλοπάτι πάνω στο οποίο μπόρεσαν να σταθούν τα επόμενα μεγάλα περιοδικά, η **Βαβέλ** και το **Παρά Πέντε**.

Η **Βαβέλ** είναι μακράν το μακροβιότερο ελληνικό περιοδικό με κόμικς (και από τα μακροβιότερα στην Ευρώπη), έχοντας κυκλοφορήσει σε διάρκεια 27 χρόνων 246 τεύχη. Την πολύχρονη πορεία του περιοδικού την χωρίζουμε σε τρεις βασικές περιόδους: α) Η πρώτη «ηρωική» περίοδος β) η δεύτερη, «ώριμη» περίοδος και γ) η τρίτη, “φεστιβαλική” περίοδος. Ακόμα η **Βαβέλ** ήταν μηνιαία και εκδότες της η Νίκη Τζούδα, ο Γιώργος Μπαζίνας και ο Γιώργος Σιούνας.



Τον Δεκέμβριο του 1984 άλλο ένα «πρώτο τεύχος» περιοδικού-για την ακρίβεια τεύχος 0- κάνει την εμφάνισή του με «γυμνό» εξώφυλλο του Reiser. Το **Παρά Πέντε** επιδίωξε από την αρχή να δείξει τον πιο χιουμοριστικό του χαρακτήρα, σε σχέση με το εστετιστικό και πολιτικοποιημένο ύφος της **Βαβέλ**. Το περιοδικό ήταν μηνιαίο και ο εκδότης του ο Γιώργος Μπαζίνας/ Ars Longa. Μαζί με τη **Βαβέλ** αποτέλεσαν τα δυο δυνατά πόδια που στηρίχτηκαν τα κόμικς στην Ελλάδα. Τα κόμικς χωρίς το **Παρά Πέντε** θα είχαν εντελώς διαφορετική εξέλιξη στον τόπο μας από αυτήν που γνωρίζουμε σήμερα. Το Δεκέμβριο του 1996 σταμάτησε η κυκλοφορία του.

Τον Μάιο του 1985 εμφανίστηκε άλλο ένα περιοδικό από την Ars Longa: **Επόμενη Μέρα**. Το διμηνιαίο αυτό περιοδικό έκλεισε τον κύκλο του τον Σεπτέμβριο του 1986.



Τον Δεκέμβριο του 1985 εμφανίζεται άλλο ένα «τεύχος μηδέν» από την Ars Longa. Το όνομά του **Μικρό Παρά Πέντε**. Ένα χρόνο μετά την επιτυχημένη πορεία *Παρά Πέντε* και μερικούς μήνες μετά την *Επόμενη Μέρα*, ο Μπαζίνας και οι συνεργάτες του περιοδικού μετρούν τις δυνάμεις τους και αποφασίζουν να κάνουν ένα ακόμα μεγάλο βήμα. Την παράλληλη έκδοση και τρίτου περιοδικού. Το *Μικρό Παρά Πέντε* ήταν μηνιαίο και έκλεισε τον κύκλο του με ένα άνευρο τεύχος (#43) το καλοκαίρι του 1990.

Το **Αντίδοτο** ήταν μηνιαία εφημερίδα με κόμικς και εκδότης του ο Θεοδόσης Βρανάς. Σκιτσογράφος ο ίδιος που υπογράφει τα κόμικς και τις γελοιογραφίες του με το ψευδώνυμο «ΘΕΟ».

ΤΑ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Ο ανεξάρτητος, ειδικός στα κόμικς, Τύπος στην Ελλάδα.. σχεδόν διαλαλεί στα editorial την ανεξαρτησία του και την εκδοτική μοναδικότητά του, συχνά κόντρα με τον κανονικό Τύπο. Τα συγκεκριμένα ελληνικά περιοδικά πιο πολύ χρησιμοποιούσαν άτυπες μεθόδους παραγωγής, διαχείρισης και εμπορίας του υλικού τους και ανέπτυσαν κάποιες μάλλον μη ιεραρχικές μεθόδους καταμερισμού της εργασίας. Οπότε δίπλα στο “ανεξάρτητος” πρέπει ίσως να συμπληρώσουμε και το “εναλλακτικός” Τύπος. Μια έννοια που διαθέτει το εύρος για να καλύψει την πολυχρωμία των εκδόσεων κόμικς στην Ελλάδα.

Το κύριο χαρακτηριστικό τέτοιων εντύπων ήταν η διάθεση των εκδοτών τους για μια διαφορετική εναλλακτική οπτική των όσων συμβαίνουν στην κοινωνία. Μια πολιτικοποιημένη «ανεξάρτητη» φωνή, μακριά όμως από κομματικές γραμμές ή πολιτικές αγκυλώσεις. Το «και όχι μόνο»(κόμικς), τα «ενήλικα» κόμικς, η «σάτιρα», η «άποψη» που διατύπωναν ως πρόθεση στους υπότιτλους των εξωφύλλων, αφορούσαν συχνά τον σχολιασμό για υπαρκτά κοινωνικά ζητήματα όπως ναρκωτικά, τη μόλυνση του περιβάλλοντος, την κρατική βία, τα ανθρώπινα δικαιώματα.



ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Φυλλομετρώντας τα ελληνικά άλμπουμ, θα διαπιστώσουμε πως το κυρίαρχο σκηνικό στα περισσότερα κόμικς, είναι οι πόλεις. Φυσικά οι αναπαραστάσεις των αστικών ή άλλων τοπίων, δεν αποτελούν πάντα εκδοχές του <<λογικοφανούς>> και του γνωρίμου. Αρκετές είναι οι περιπτώσεις όπου έχουμε την εικονογράφηση <<παράλληλων κόσμων>> και τη δημιουργία φανταστικών τόπων. Ο Κωνσταντίνος Αβραμίδης αν και δεν ασχολείται με τις φανταστικές πόλεις και χώρους των κόμικς ξεκινάει την ερευνά του με μια βασική υπόθεση <<πως ο ρόλος της φύσης εφευρίσκεται η κατασκευάζεται από τον πολιτισμό της εκάστοτε ιστορικής περιόδου. Με την έννοια αυτή οι διαμορφώσεις τοπίου είναι το πεδίο που αποκαλύπτει την πολιτισμική κατασκευή μέσα από το δίπολο φυσικό-τεχνητό>> Η <<εφεύρεση και κατασκευή>> των αστικών χώρων, αποτελεί έτσι σε μεγάλο βαθμό αντανάκλαση της εικόνας και της ιδέας που έχει ο δημιουργός για την πόλη που <<γνωρίζει>>. Πιθανότατα ως κάτοικος της αλλά και ως φορέας μιας συγκεκριμένης πολιτισμικής οπτικής. Οι πόλεις είναι ο ρεαλιστικός ανθρώπινος βιότοπος, οι αναπαραστάσεις που παραπέμπουν σε έναν ζωντανό κόσμο, είναι αναμενόμενο να δείχνουν τους ανθρώπους με φόντο δρόμους και κτίρια, προσπαθώντας αντεπεξέλθουν στις συνθήκες που ορίζει το αστικό τοπίο και ο αστικός τρόπος ζωής. Το <<αστείο>> μάλιστα στα περισσότερα χιουμοριστικά κόμικς, σχετίζεται με τα αστικά αντανάκλαστικά και συμπεριφορές. Τα προβλήματα τους είναι κατά κύριο λόγο αστικά προβλήματα, όπως η ανυπόφορη κίνηση των αυτοκινήτων στους δρόμους της Αθήνας, η σύγχρονη μοναξιά, η βίαιη γραφειοκρατία, η αποξένωση.

ΟΙ «ΑΛΛΟΙ» ΚΑΙ ΟΙ «ΞΕΝΟΙ» ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΟΜΙΚΣ

Η ταυτότητα μιας ομάδας, καθορίζεται και πραγματοποιείται σε σχέση πάντα με κάποιους άλλους δεν είναι αμετάβλητη αλλά τροποποιείται διαρκώς.

Τα κόμικς έχουν έντονο το στοιχείο της ταυτοποίησης στην αφήγηση και στο χτίσιμο των ηρώων. Η απαρχή της δημιουργίας κόμικς στην χώρα μας έρχεται το 1980 με την εμφάνιση περιοδικών. Μέσω αυτών των περιοδικών ήρθε η ενηλικίωση των κόμικς στην Ελλάδα και η διαμόρφωση ενός αντίστοιχου αναγνωστικού κοινού. Λόγω εθνικής ομοιογένειας, μνήμης προσφυγιάς και έντονης κοινωνικής αιμορραγίας από την οικονομική και πολιτική μετανάστευση, η ελληνική κοινωνία είχε διαμορφώσει

τέτοια αντανάκλαστικά ώστε ήταν δύσκολο να εκδηλωθούν ακραία ρατσιστικά φαινόμενα. Έτσι τα ελληνικά κόμικς όχι μόνο δεν αποτύπωσαν ρατσιστικές ιδέες, αλλά αντίθετα, κυριαρχήθηκαν από μια γενικότερη διάθεση κοινωνικής ανοχής. Στο show business του Αρκά έχουμε την πρώτη εκτενή αναφορά σε ζήτημα διαφορετικότητας. Όλες οι ιδιαιτερότητες συμπεκνώνονται διασκεδαστικά στις σελίδες του comic strip.

Στα δυο Άλμπουμ του Νίκου Μηλιώρη ,στο Τέντυμπερ και στο Όταν φανήκαν τα φτερά της, έχουμε μια πολύ ευαίσθητη προσέγγιση της διαφορετικότητας σχετικά με τις ιδιαιτερότητες κάποιων ανθρώπων και την απομόνωσή τους από το κοινωνικό σύνολο.

Αυτό που θα χαρακτηρίζαμε ξενικό στο πρώτο άλμπουμ δεν πρέπει να αναζητηθεί στους εξωγήινους αλλά στις «παράξενες» ιδιότυπες σκέψεις και συμπεριφορές της κεντρικής φιγούρας. Στο δεύτερο, η ασχήμια μιας σύγχρονης νεράιδας δεν είναι αυτό που εντέλει την κάνει διαφορετική, αλλά η ευαισθησία της η αυθεντικότητά της απέναντι σε μια αστική ομοιομορφία όπως επιβάλλεται στους σύγχρονους ρυθμούς ζωής. Κάπως έτσι εμφανίστηκε η αντιμετώπιση της διαφορετικότητας στα κόμικς από την πλευρά των δημιουργών.

Ο ρατσισμός και η ξενοφοβία τη δεκαετία του 2000 αφήνει πλέον το αποτύπωμα της στα ελληνικά κόμικς. Η πιο άμεση, σατιρική προβολή της ξενοφοβίας συμβαίνει με την πλέον σουρεαλιστική, καυστική και αυτοσαρκαστική διάθεση. Τα τρία ειδικά περιοδικά που κυριαρχούν στη δεκαετία του 2000 (η Βαβέλ, το 9 και η Γαλέρα), σε κάθε αφορμή φιλοξένησαν κοινωνικά ευαίσθητες ιστορίες που σχολιάζουν το ρατσισμό. Τέλος να αναφέρουμε μια ακόμα ενασχόληση των ελληνικών εικονογραφημάτων με την ξενοφοβία και τον ρατσισμό.

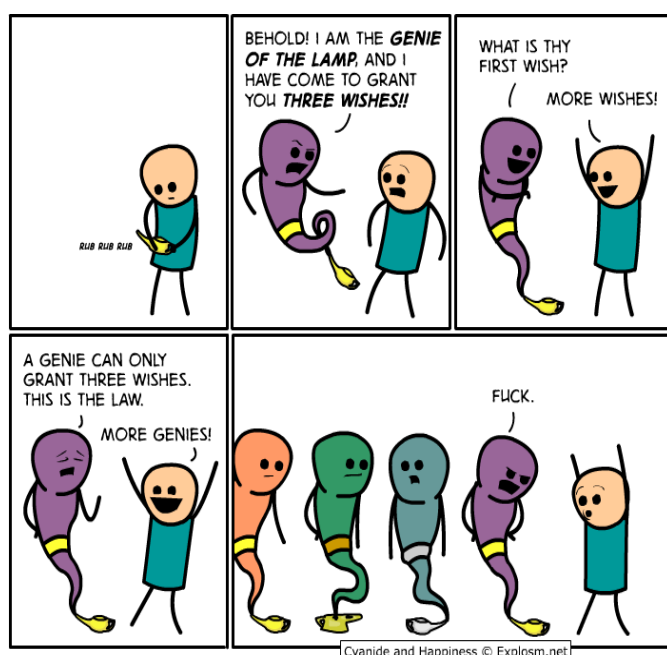
Το 2012 η εφημερίδα Το Ποντίκι διοργάνωσε τον διαγωνισμό κόμικς με θέμα <ξένοι στην ίδια πόλη> . Συνολικά συμμετείχαν 134 έλληνες (και κάποιοι ξένοι) δημιουργοί. Οι ιστορίες που διακρίθηκαν, κυκλοφόρησαν τον Σεπτέμβρη του ίδιου έτους σε ένα ένθετο άλμπουμ μαζί με την εφημερίδα : Δουλειές νέων ανθρώπων που σχολίασαν το κοινωνικό πρόβλημα του ρατσισμού μέσα από τις αφηγήσεις τους. μια αντιφατική καθημερινότητα που αποτυπώθηκε εδώ όσο ποτέ, σε έκταση και οπτικές , στις σελίδες των ελληνικών κόμικς.

ΤΑ WEBCOMICS ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Τα WebComics είναι κόμικς που δημοσιεύονται σε διαδικτυακό τόπο. Ενώ πολλά δημοσιεύονται αποκλειστικά στο διαδίκτυο, άλλα έχουν δημοσιευθεί σε περιοδικά, εφημερίδες ή ως βιβλία. Η διαφορά των WebComics από τα έντυπα είναι ότι ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει και να δημοσιεύσει το δικό του χωρίς κόστος. Το αναγνωστικό κοινό ποικίλλει: κάποια διαβάζονται από τους άμεσους φίλους και συγγενείς του συγγραφέα, ενώ κάποια άλλα έχουν εκατομμύρια αναγνώστες παγκοσμίως. Τα comics αυτά παρουσιάζουν πολυμορφία ως προς τον τρόπο παρουσίασης, από τα παραδοσιακά κόμικ strips και καλύπτουν πολλά είδη, στυλ και θέματα. Τέλος, μόνο ελάχιστα απ' αυτά έχουν οικονομική επιτυχία.

Διαφορές WebComics και έντυπων κόμικς

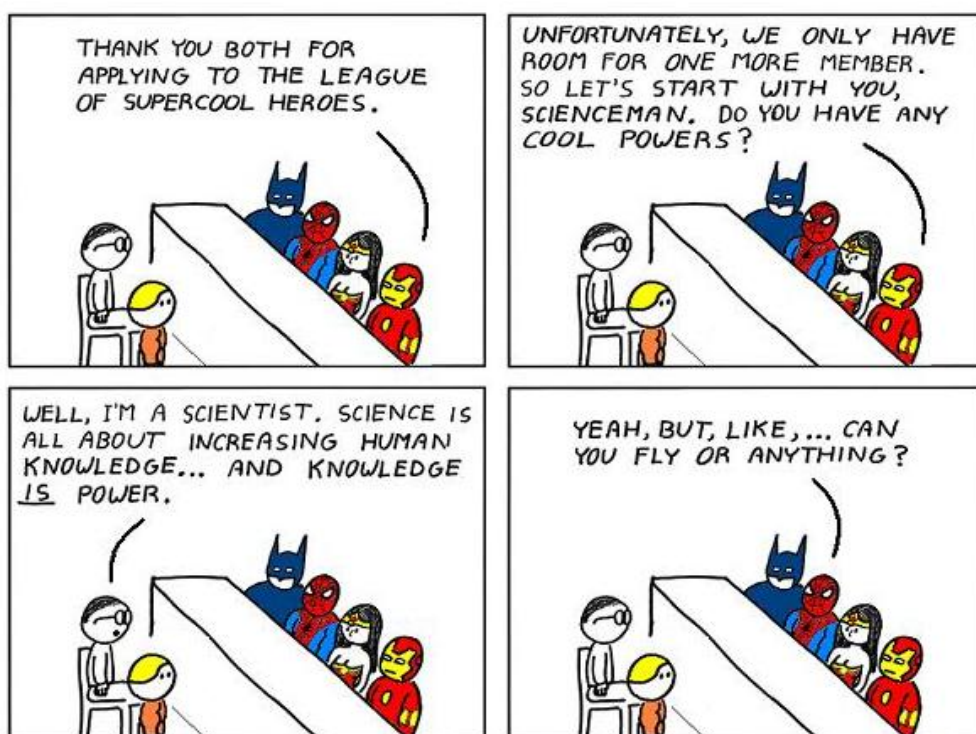
Υπάρχουν πολλές διαφορές μεταξύ τους. Μέσω των WebComics οι περιορισμοί των εφημερίδων και των περιοδικών εξαλείφονται, δίνοντας στους δημιουργούς το πλεονέκτημα των ιδιαίτερων δυνατοτήτων του διαδικτύου.



Περιεχόμενο

Τα WebComics που δημοσιεύονται ανεξάρτητα από εκδότες εφημερίδων και βιβλίων δεν υπόκεινται στους περιορισμούς που τους θέτουν ως προς το περιεχόμενο απολαμβάνοντας μια καλλιτεχνική ελευθερία παρόμοια με των underground και των εναλλακτικών κόμικς. Μερικά Webcomics έχουν επεκτείνει τα όρια του γούστου, εκμεταλλευόμενα το γεγονός ότι η λογοκρισία στο διαδίκτυο είναι ουσιαστικά ανύπαρκτη σε χώρες όπως οι Ηνωμένες Πολιτείες. Ωστόσο το περιεχόμενο των WebComics μπορεί ακόμα να προκαλέσει προβλήματα, όπως για παράδειγμα ο δημιουργός του Leisure Town, Tristan

Farmon, ο οποίος αντιμετώπισε νομικά προβλήματα αφού δημιούργησε μια ομοφυλοφιλική παρωδία του Dilbert.



Τα πρώτα WebComics

Το πρώτο Webcomic ήταν το “Μάγισσες και Ράμματα” του Eric Millikin, μια μη εξουσιοδοτημένη παρωδία του “Ο μάγος του Οζ” το 1985. Ακολούθησε το “T.H.E. Fox”, ένα κόμικς του Joe Ekaitis το οποίο δημοσιεύθηκε από τις CompuServe και Quantum Link το 1986.

Άλλα webcomics ακολούθησαν στις αρχές του '90. Το κολεγιακό θεματικό κόμικ του Hans Bjordahl “Εκεί που περιπλανιέται ο Buffalo” δημοσιεύθηκε στο FTP και στο Usenet το 1991, και τα κόμικς “Doctor Fun” του David Farley δημοσιεύθηκαν στο διαδίκτυο τον Σεπτέμβρη του 1993. Το κόμικ “NetBoy” του Stafford Huyler ξεκίνησε να δημοσιεύεται το καλοκαίρι του 1994 και τα εβδομαδιαία NetComics από την Φινλανδική κοινότητα κόμικς ξεκίνησαν στα μέσα του 1994. Ανάμεσα στα μακροβιότερα κόμικς, κάποια από τα οποία δημοσιεύονται έως και σήμερα, είναι οι “Rogues” του Clwyd-Rhan (ένα ολλανδικό κόμικ που ξεκίνησε το Νοέμβριο του 1994), “The Polymer City Chronicles” (Μάρτιος 1995), “Art Comics Daily” (Μάρτιος 1995), “Argon Zark!” (Ιούνιος 1995), “Kevin & Kell” (Σεπτέμβρης 1995), “Slow Wave” (Νοέμβριος 1995) και “Eric Millikin (Τέλη 1995).

Ο όρος “webcomics” χρησιμοποιήθηκε από τον Απρίλιο του 1995. Στα τέλη του '90 ο αριθμός των webcomics αυξήθηκε δραματικά. Το 1997 εμφανίστηκε το κόμικ “Goats” (Απρίλιος), ακολούθησε το “Sluggo Freelance” (Αύγουστος), “Roomies!” (Σεπτέμβρης), “Piled Higher and Deeper” (Οκτώβριος), “User Friendly” (Νοέμβριος). Τα webcomics “Pokey the Penguin”, “Penny Arcade”, “Jerkcity” και “PvP” ξεκίνησαν ένα χρόνο αργότερα, το 1998.



ΔΕΝ ΓΙΝΑΜΕ «ΣΩΣΤΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ» ΓΙΑΤΙ ΜΕΓΑΛΩΣΑΜΕ ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ:

- ✓ Τον Σκρουτζ Μακ Ντακ να συσσωρεύει πλούτο, εκμεταλλευόμενος ακόμα και τους συγγενείς του.
- ✓ Τον Μίκι Μάους να υπόσχεται γάμο στη Μίνι, αλλά να μη την παντρεύεται ποτέ.
- ✓ Τον Αλαντίν να είναι κλέφτης και να κάνει παρέα με τον Αλή Μπαμπά και άλλους 40 κλέφτες.
- ✓ Τον Μπαγκς Μπάνυ να είναι ο πιο αλήτης της παρέας και να κλέβει συνεχώς το καρότο το επιούσιο.
- ✓ Τον Πινόκιο να λέει συνεχώς ψέματα.
- ✓ Τον Ντάφου Ντακ, να κοροϊδεύει όλο τον κόσμο.
- ✓ Τον Ταρζάν να τριγυρνάει γυμνός από δω κι από κει.
- ✓ Τη Σταχτοπούτα να γυρνάει σπίτι της μεσάνυχτα. Και ξυπόλυτη.
- ✓ Τη Χιονάτη να μένει σε ένα σπίτι με επτά άντρες!!!
- ✓ Τον Ποπάου να έχει τατουάζ και να καπνίζει συνεχώς πίπα.
- ✓ Τον Μπάτμαν να οδηγεί με 300 χλμ. την ώρα, παραβιάζοντας όλους τους κώδικες.
- ✓ Τον Σούπερμαν να κρύβει την πραγματική του ταυτότητα.
- ✓ Και τελευταίο τον Πάκμαν, να τρέχει σε ένα σκοτεινό λαβύρινθο με ηλεκτρονική μουσική, καταπίνοντας χαπάκια αγνώστου προελεύσεως

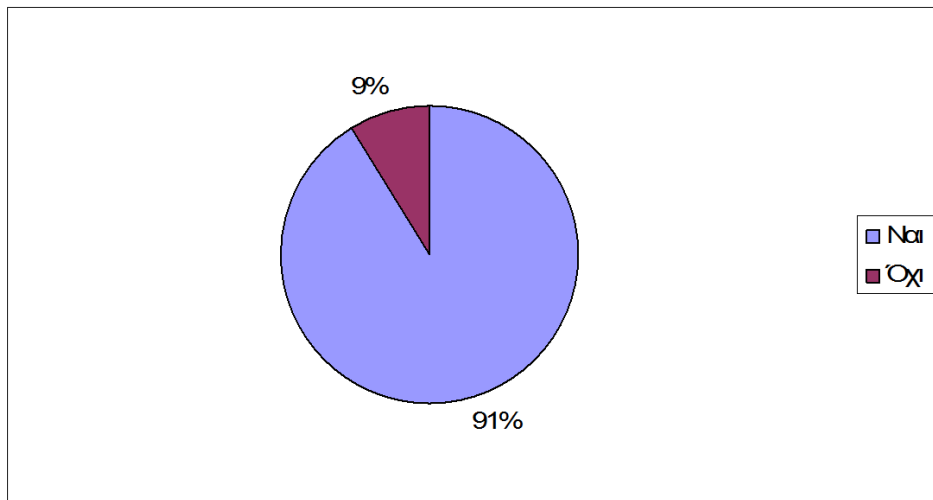
Με όλο αυτό το παιδικό μορφωτικό background, περιμένει κανείς κάποια προκοπή κατά την ενηλικίωση;

ΣΥΜΦΩΝΕΙΤΕ Ή ΟΧΙ;

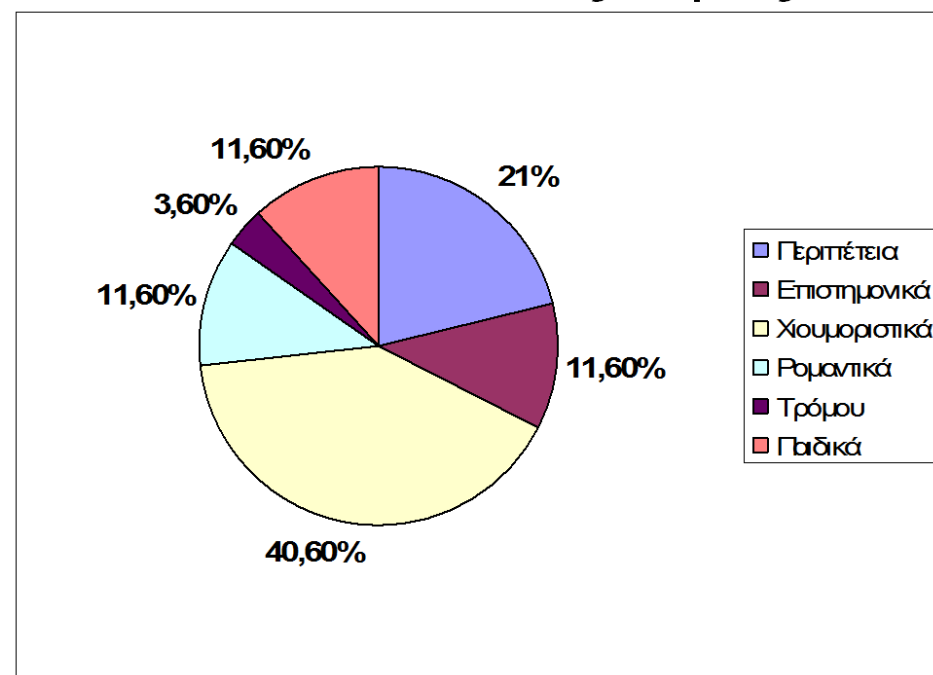


ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

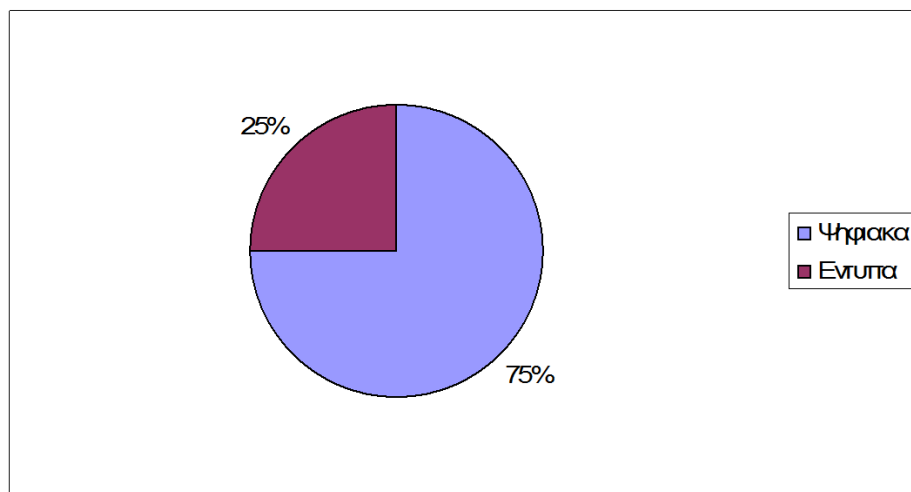
1. Σας αρέσουν τα κόμικς;



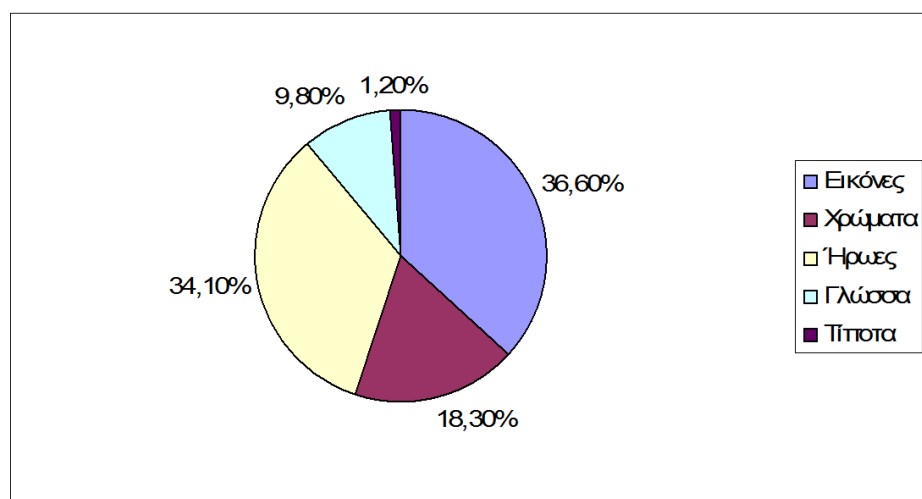
2. Α ναι, τι είδους κόμικς;



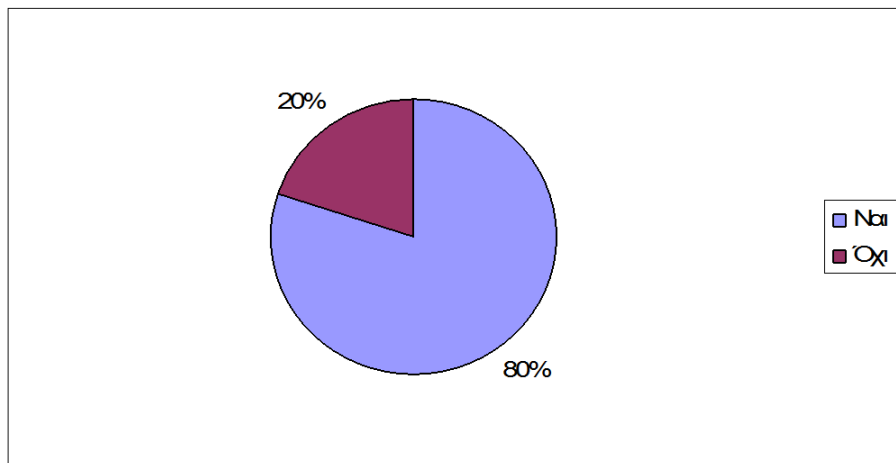
3. Ποια μορφή κόμικς προτιμάτε;



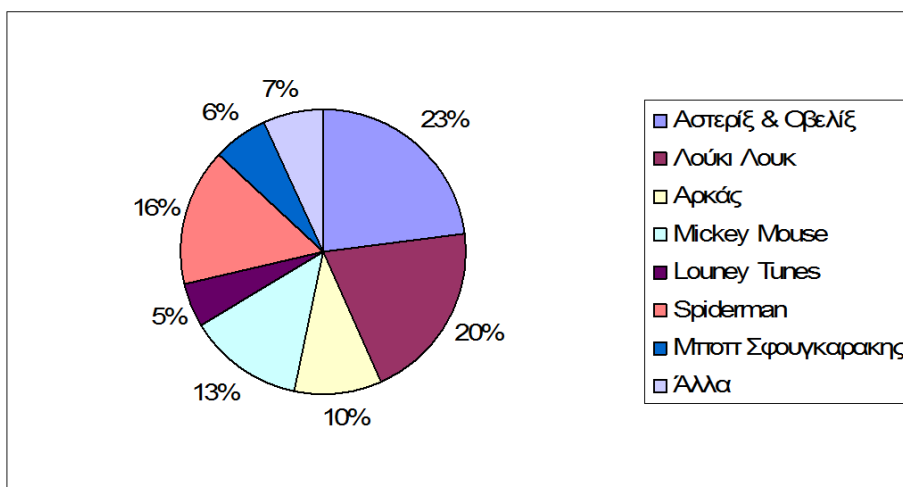
4. Τι σας ελκύει στα κόμικς;



5. Πιστεύετε ότι επηρεάζουν τα κόμικς την προσωπικότητα των παιδιών;



6. Ποιον ήρωα κόμικ προτιμάτε;



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Η έρευνά μας στον μαγικό κόσμο της τέχνης των κόμικς επιβεβαίωσε την κοινή αντίληψη ότι αυτά αποτελούν ένα ιδιαίτερα ευχάριστο και ψυχαγωγικό μέσο του ανθρώπου από την πρώτη στιγμή της δημιουργίας τους μέχρι και σήμερα. Είναι μια άλλη ματιά – ακραία, χιουμοριστική, αιρετική, εναλλακτική, αλλά πάντα διασκεδαστική – στα πράγματα. Ασκοούν ισχυρή επίδραση στην πορεία διαμόρφωσης της προσωπικότητας, της κοσμοαντίληψης και της αισθητικής του ατόμου ανεξαρτήτως ηλικίας. Οι δημιουργοί τους «σχολιάζουν» μετασχηματίζοντας τα δεδομένα της εμπειρίας τους και κατασκευάζοντας έντυπα ή ψηφιακά ήρωες και ιστορίες που δεν αποβλέπουν μόνο στην τέρψη του κοινού αλλά και στον προβληματισμό του.

ΠΗΓΕΣ

http://educomics.org/material/teaching_training/general_multi/Comics_education_general_en.pdf

http://educomics.org/material/teaching_training/general_multi/Comics_education_general_en.pdf

<http://blogs.sch.gr/nikmichailidis/archives/1419>

<http://entertainment.in.gr/html/ent/282/ent.99282.asp>

http://www.ezcomics.com/site/comics_in_education

<http://plasq.com/education/the-benefits-of-comics-in-education/>

www.theatlantic.com/education/archive/2014/09/how-comic-books-are-creating-super-classrooms/380236/

<http://en.wikipedia.org/wiki/Webcomic>

http://35dim-patras.ach.sch.gr/autosch/joomla15/index.php?option=com_content&view=article&id=173:2012-12-20-11-23-35&catid=94:2012-10-17-15-43-05&Itemid=38

24grammata, Η ιστορία των κόμικς, <http://www.24grammata.com/?p=12031>

Tonivlio.gr, Το πρώτο ελληνικό περιοδικό κόμικς, <http://www.tonivlio.gr/index.php?article=761>

Βικιπαίδεια, Κόμικς, <http://el.wikipedia.org/wiki/Κόμικς>

Βικιπαίδεια, Comics, <http://en.wikipedia.org/wiki/Comics>

Η ιστορία του ΚΟΜΙΞ <http://www.geocities.ws/komixgreekpage/history.htm>

Οι Κωμωδίες του Αριστοφάνη [http://el.wikipedia.org/wiki/Οι_Κωμωδίες_του_Αριστοφάνη_\(Κόμικς\)](http://el.wikipedia.org/wiki/Οι_Κωμωδίες_του_Αριστοφάνη_(Κόμικς))

www.thewebcomiclist.com

Αντώνης Νικολόπουλος, Τα ελληνικά κόμικς – Αντανακλάσεις ιδεών στις σελίδες των κόμικς